



## **Análisis PSVR: The Inpatient, el terror psicológico en la narrativa**

Llega el miedo narrativo, llega The Inpatient a Playstation VR. Los chicos de Supermassive Games aterrizan en la máquina de Sony con un título que bien podría definirse como la historia del miedo, ya que The Inpatient muestra una narrativa muy acertada, contando un relato muy cohesionado y homogéneo, sin grandes aspavientos, pero que en pro del guión se olvida de la acción.

No es algo que nos sorprenda porque Supermassive Games ha realizado ya multitud de proyectos para Playstation con un corte parecido y ha sabido dar buenas dosis de narrativa, con la espectacularidad y frenetismo de Rush of Blood, otra incursión en la realidad virtual. Y de manera muy acertada. Pese a todo ello, el estudio parece haber concentrado más recursos en el horizonte próximo y ya se puede divisar a lo lejos, seguramente, su título más atractivo: Bravo Team, un shooter táctico con un cartel fascinante para las Playstation VR y que verá la luz el próximo 7 de marzo.

Pero es harina de otro costal, ya que The Inpatient llega con una propuesta jugable que no es apta para todo el mundo, aunque a su favor debemos comentar,

entre otras cosas, que cuenta con un acabado técnico y narrativo notables, por encima de lo visto hasta la fecha.

## **Con historia**

Para ponernos en situación, *The Inpatient*, creado como precuela del aclamado éxito slasher *Until Dawn*, es una aventura gráfica de terror que sitúa al jugador 60 años antes de los terribles acontecimientos narrados en este último videojuego. El usuario despertará en una extraña instalación médica sin recordar quién es ni dónde está y deberá descubrir por qué está atrapado en Blackwood Pines Sanatorium, donde tendrá que desvelar la terrible conspiración que se urde en sus sombras.

Un argumento bien construido que nos llevará a entender mejor el universo y los hechos que llevaron a *Until Dawn* a ser uno de los títulos de referencia para Playstation. Y no lo hace mal *The Inpatient*, ya que no es menos cierto que lo bien acabado del apartado gráfico, sumado a su historia muy bien contada por los numerosos personajes que no encontraremos, nos pone en el centro de una investigación que debes ir escrudiñando poco a poco. Al título le sienta muy bien el Unreal Engine y tenemos que decir que los acabados en los personajes y sus expresiones nos han parecido muy notables. Se puede casi palpar en los rostros sensaciones y sentimientos (no a un gran nivel, pero sí destacados en realidad virtual) que resultan importantes para el transcurso de la historia.

## **Narrativa brutal**

Llegas sin saber nada y saldrás conociendo una verdad que conectará con el título tan añorado de Playstation. Además, la importancia del guión hace que descubrir esa realidad sea lenta, apenas sin acción, algo positivo en ocasiones por la profundidad de los personajes y el guión, pero que puede lastrar la experiencia para los jugadores que buscan otro ritmo, otra cosa.

En esencia, su punto fuerte también es su punto débil. Pero antes de pasar al lado negativo hay que destacar una implementación nueva en las Playstation VR y que sumerge un poco más a los jugadores: Nos referimos a los comandos de voz. No es dar una orden para activar algo o realizar tal función, en *The Inpatient* han querido aprovechar toda la funcionalidad de las gafas de realidad virtual y podrás

contestar mediante la voz, algo que se agradece mucho para dar un plus de inmersión que hasta la fecha no habíamos visto. Un gran punto para los chicos de Supermassive Games. Seguro que será un punto de inicio para que otros estudios y desarrolladoras lo tengan en cuenta como experiencia jugable.

Pero llega lo malo, con matices. Nunca nos cansamos de escribir y decir que la realidad virtual y las Playstation VR tienen su propio lenguaje, casi no se pueden juzgar como un título 'clásico' de esta generación. Y pasa también en The Inpatient. Sin ser una excusa, la falta de acción y momentos más frenéticos pueden pesar en el jugador. Bien es cierto que el título parece buscar más el peso de la historia, la profundidad de los personajes y el giro dialéctico de las situaciones. Un terror más psicológico que físico. Alejarse de esa imagen cinematográfica que consigue Resident Evil 7. Y lo consigue, con creces, pero no es menos cierto que ese desarrollo no es apto para todo el mundo. Esa carga argumental que busca más sensaciones que acciones pesan mucho en el desarrollo final de la experiencia y se echa de menos momentos más 'jugables'.

Una mayor interacción con un mundo que parece estar al alcance de mano en todo momento pero que apenas exploramos tras tomar una o varias decisiones. Ese punto es el mayor y gran problema de The Inpatient. Detrás de algo tan elaborado en su construcción, puede parecer muy plano por su 'falta de acción'.

Como contrapunto a lo negativo, es que el juego de Supermassive Games va martilleando paulatinamente tu ánimo. Pasas mucha tensión en cada situación y cada diálogo, porque una decisión equivocada puede pesar mucho en un futuro desenlace. Tensión y más tensión cuando vamos recorriendo nuestro querido Blackwood, sabiendo que a cada momento o paso que demos el miedo nos aguarda. Ahí está el logro y el enfoque del título. Lograr el miedo psicológico, aunque a veces no pase nada y que te acompaña en todo momento.

## **Bien localizado y movimiento libre**

En realidad no es algo nuevo en los títulos que produce Sony para Playstation, pero en The Inpatient se agradece mucho esa buena localización y doblaje en español. Amén de eso acierto al introducir los comandos de voz a través del micrófono de las Playstation VR. Como siempre, un gran trabajo que se compagina con un gran sonido. Muy bien logrado.

En cuanto al movimiento libre, pues para gusto, los colores. A nosotros nos parece siempre un acierto el movimiento libre por la sensación de realidad, aunque claro, no sufrimos lo más mínimo con las experiencias jugables. En este título el juego no te obliga a una 'exigencia física' y la suavidad de la experiencia invita a ese movimiento libre en todo momento.

En resumen, The Inpatient es un muy buen título si quieres conocer la historia que dio origen a Until Dawn. Buenos acabados en lo técnico, comandos por voz innovadores y una narrativa que te lleva al terror psicológico. Diálogos y personajes para descubrir la verdad que se esconde en Blackwood con pequeñas dosis de exploración. Por el contrario, muy poca acción a la que puede estar acostumbrados los jugadores y una duración escasa, apenas 3-4 horas, pueden ser sus puntos débiles. Eso sí, disfrutar del ya conocido 'efecto mariposa' puede hacernos dar una segunda vuelta con decisiones que no hayamos tomado anteriormente, alargando la vida de un título que te llenará de terror psicológico. Toma asiento y abre los ojos, la verdad te espera en Blackwood.