



Llega ‘Dentro de los detalles’ de The Last of Us Parte II con voces en castellano

Sony Interactive Entertainment (SIE) anuncia que el vídeo *Dentro de los detalles* de **The Last of Us Parte II**, el videojuego exclusivo de PlayStation® desarrollado por Naughty Dog, ya está disponible con voces en castellano en el [canal oficial de YouTube de PlayStation®España](#). Este vídeo repasa, sin *spoilers*, el alto nivel de detalle del que es uno de los videojuegos más esperados de la generación, y cuenta con las declaraciones de miembros del estudio de desarrollo tan importantes como Neil Druckmann (director), Halley Gross (lead narrative) o John Sweeney (director de arte) o Anthony Newman (codirector).

«Si hay algo que caracteriza a Naughty Dog es nuestra obsesión por el detalle, un aspecto que surge de un arduo trabajo de investigación. Cuando indagamos en temas como la venganza o la justicia, leemos muchos libros, vemos películas o entrevistas y programas de actualidad que hablan de lo que ocurre en el mundo para saber qué está pasando realmente y qué podemos extraer para inspirar

nuestros personajes», asegura Neil Druckmann. Por su lado, Halley Gross quiso destacar la «autenticidad» de los personajes de las obras de Naughty Dog: «Nuestra intención es crear los personajes más auténticos que hayas visto en un videojuego. No solo Ellie o Joel, cada personaje que encuentras es bidimensional».

En lo referido al casting, donde Ashley Johnson -en su papel de Ellie- y Troy Baker, como Joel, repiten protagonismo respecto a la primera mitad, el director de Naughty Dog valoró el trabajo y papel del casting, así como el proceso de selección: «En una trama en la que los personajes marcan su desarrollo, hay que crear nuevos personajes, empezando por un concepto de historia que puede desembocar en ideas y giros narrativos más concretos. Una vez que perfilamos la narrativa que buscamos, pasamos al guion. Ahí nacen los personajes, cuando los actores hablan aunque solo sean unas líneas. En el caso de Ashley Johnson y Troy Baker el reparto es el mismo respecto al primer juego. Hicimos un casting para los personajes nuevos. Así es como los actores les dan vida, interpretando el material y aportando el conocimiento que tienen de ellos».

Por último, John Sweeney valoró el esfuerzo del estudio a la hora de crear un juego «lo más creíble» posible: «En mi opinión, la autenticidad de cada departamento ha sido un enfoque, esto está presente en la animación, en cómo captamos los distintos movimientos, efectos y como estimulamos los distintos elementos para que el juego tenga el efecto que queremos. Nuestra intención es que el juego sea realista, tan creíble como sea posible, para que te encuentres lo más inmerso posible. No queríamos que el momento de un personaje parezca inverosímil desde una perspectiva narrativa y visual».

A lo largo del vídeo se enseñan diferentes detalles que aparecerán en **The Last of Us Parte II** como, entre otros, la hinchazón de las venas en los rostros de los personajes, el enrojecimiento de la piel o del color de los ojos, la forma en que las lágrimas caen por el rostro de los protagonistas o la particular personalidad de todos los enemigos que aparecen en el juego.

The Last of Us Parte II ya puede ser reservado en los diferentes puntos de venta habituales y en sus diferentes ediciones digitales a través de [PlayStation®Store](#).