



Blood&Truth, lo nuevo de PlayStation VR que te convierte en héroe

Como si fueras John McClane en «La Jungla de Cristal», la primera superproducción de PlayStation para sus dispositivos de realidad virtual (VR, por sus siglas en inglés), «Blood&Truth», convierte al jugador en el verdadero protagonista de una película de acción.

Ese era el principal objetivo que los desarrolladores del London Studio encargados de esta ambiciosa superproducción (triple A) tenían en mente cuando empezaron a idearlo hace tres años, tal y como afirmó en una entrevista con Efe su director de diseño, Simon Hermitage.

Algo que sin duda han conseguido con esta historia de venganza, violencia y, como su propio nombre indica, sangre y verdad en la que el participante se mete en los zapatos del exsoldado Ryan Marks quien, tras la muerte de su padre, tiene que rescatar a su madre secuestrada por unos mafiosos en la capital británica.

Un escenario que se convierte en sí mismo en un personaje en el transcurso del

videojuego en el que no han escatimado en recursos para lograr el máximo realismo, eso sí, sin dejar a un lado la «jugabilidad».

Hermitage explicó que uno de los retos del proyecto, en el que trabajó un equipo de unas 70 personas con el que conversó Efe en una visita al estudio londinense, era lograr precisamente eso, un «balance muy nítido» entre gráficos y jugabilidad, y añadirle, además, un componente básico en realidad virtual que es que el jugador «se sienta totalmente dentro de la escena».

«En VR pueden verse muy bien los gráficos y que la jugabilidad esté bien pero no puedes permitirte que el jugador no sienta que está en medio de la acción, así que trabajamos muy duro para que las tres cosas -calidad visual, juego y sensación de presencia- encajaran muy bien», indicó.

Para añadir más complejidad si cabe al asunto, los creadores de «Blood&Truth» quisieron agregar el componente cinematográfico y conseguir que el jugador se sintiera más en un largometraje de acción que en un videojuego.

Ese fue otro de los grandes retos, afirmó el diseñador, el de ajustar a modo de «guión de cine» toda la trama, tema en el que ayudó que los personajes fueran interpretados por actores de carne y hueso.

Valiéndose de la tecnología de captura del movimiento (del inglés motion capture), los interpretes, ataviados con trajes especiales, se convierten en los personajes 3D que van a dar ese punto de credibilidad cinematográfica al juego.

Otra de las grandes novedades que ha aportado London Studio (propiedad de Sony) a «Blood&Truth» ha sido una banda sonora de excepción, en la que han mezclado música de orquesta con rap y que va ganando intensidad a medida que el jugador va logrando sus objetivos.

Música, gráficos e historia forman el cóctel que logra que al colocarte las gafas de realidad virtual y los cascos, el jugador se teletransporte a un mundo de fantasía en el que evadirse de su realidad.

Ahí es donde para Hermitage radica el éxito de estos productos, ya que son «una vía de escape para perderte dentro de la experiencia del videojuego», sensación que potencia extremadamente el componente VR -para cabezas libres de mareos-.

«Diseñar en VR es súper emocionante porque todo el rato son cosas nuevas,

tienes que crear nuevas formas de hacer videojuegos, hay que aprender mucho», explicó, un reto que, sin embargo, no lo es tanto para los profesionales de London Studios, acostumbrados a «innovar y trabajar con nuevas tecnologías».

En marzo de este año PlayStation informó de que, desde el lanzamiento de sus dispositivos de realidad virtual en octubre de 2016 han comercializado más de 4,2 millones en todo el mundo.

«Blood&Truth», a la venta a partir del próximo 29 de mayo, es su nueva gran apuesta para VR y, según Hermitage, a la gente «le va a encantar». A jugar se ha dicho.