

Tras esta no demasiado breve introducción, es hora de entrar en materia. Puesto que la opinión global del juego es muy positiva y los puntos en contra son verdaderamente escasos – y, además, matizables la mayoría de casos –, lo mejor será tratarlos primero para acabar el análisis con un buen sabor de boca. Al fin y al cabo, mi pretensión es que lo cojáis con ganas si tenéis la oportunidad de conseguirlo. Y por eso mismo, también intentaré hacer la menor cantidad de *spoilers* posible. Adelante, pues.

### EN CONTRA

#### 1. Típicos tópicos

Ocho adolescentes de vacaciones en una casa de montaña. Y para rematar, con una violenta tormenta de nieve de por medio que los deja prácticamente incomunicados. ¿Os suena? Hasta los rasgos principales de cada protagonista recuerdan a los típicos personajes de una película de terror adolescente: el guaperas, la animadora descerebrada, el gracioso, el gracioso secundario, la que no pinta nada menos por ser medio pareja del anterior, la china avinagrada, su novio pagafantas y la *forever alone* del grupo.

Este diseño hace que el juego sea predecible en ciertas situaciones. Pero no resopléis aún, porque al avanzar un poco en la historia veréis que tiene una buena excusa, al menos en la parte del entorno. La intención de los creadores fue, justamente, parodiar una típica cinta slasher de los años 90. Y lo montaron bastante bien.

#### 2. Boo!!!

Quien ha vivido en sus carnes la aterradora experiencia de “pasarse” el juego flash del laberinto sabe lo que es un *jumpscare* en toda regla. Maldita niña de ‘El exorcista’...

La cuestión es que no esperaba encontrar primeros planos de monstruos en este juego. Y no, no me han gustado nada, por mucho que los justifiquen como bromas infantiles de un personaje a otro. Aunque reconozco que algunas jetas dan más risa que miedo. En fin, no desvelaré las localizaciones para que viváis la maravillosa experiencia de sufrir varios cuasi infartos durante la partida.

#### 3. Te avisaré cuando ya estés muerto

Explorando por el mapa de ‘Until Dawn’, encontraréis diversas partes de cinco totems que os indicarán las mejores decisiones a tomar, así como aquellas circunstancias que deberéis evitar a toda costa. La premisa es buena, pero la realidad es que no sirve absolutamente de nada, porque las imágenes que se muestran son, a menudo, excesivamente confusas. Por tanto, no podréis reconocer la situación hasta que la tengáis encima o hayáis metido la pata hasta el fondo.

#### 4. “Anteriormente...”

Los resúmenes previos a cada episodio son tediosos y muy prescindibles, dado que ‘Until Dawn’ no es un juego lanzado por entregas. Y aunque así fuera, dudo que cueste mucho trabajo quitar estas molestas introducciones... “Guiño, guiño” a Capcom y la edición física de ‘Resident Evil: Revelations’; por su culpa, sufro pesadillas con la voz de Mar Boddallo (Jill Valentine).

### A FAVOR

#### 1. Rompiendo la cuarta pared

Entre cada episodio de ‘Until Dawn’, visitaréis la consulta de un misterioso psiquiatra que os hará preguntas sobre vuestra forma de ser. La finalidad de estas breves escenas es adaptar el juego a vuestros temores y que os sintáis uno más del grupo. Ojo, solo cambia detalles, no partes fundamentales de la historia.

No es el primer juego que aplica este sistema. Con mi experiencia, podría hablaros de ‘Silent Hill: Shattered Memories’, al que jugué con mi PSP hace pocos meses. Aquí las preguntas son mucho más determinantes, ya que influyen directamente sobre la forma de la que Harry actúa y percibe a las personas. También, por ende, en las características del final.

#### 2. Tres finales con múltiples ramas

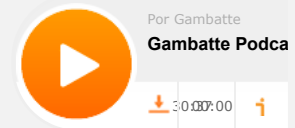
Pese a que solo dispone de tres desenlaces – el bueno, el regular y el malo –, ‘Until Dawn’ tiene muchísimas variaciones. Todo depende de cuántas personas consigan salvarse y de la manera en que sobrevivan o mueran. Con este sistema, Supermassive os hará olvidar por completo las limitaciones que tiene el juego en este sentido.

#### 3. En ocasiones, nada es lo que parece

Tal y como explicaba en el primer punto negativo, el ambiente slasher hace que ciertas situaciones de las que se dan al principio sean muy pero que muy previsibles. Pero... y aquí entro en el terreno fangoso del *spoiler*... hay algo más allá de un simple asesino en serie.

Hay dos momentos en este juego que os dejarán con la boca abierta. El segundo, en mi opinión, es el que, además, hará que os enamoreis perdidamente de ‘Until Dawn’. El “enemigo final”, por llamarlo de alguna forma, no es el típico que vais a encontrar en un *survival horror*. De hecho, resulta imcomprensible que a ningún guionista se le haya ocurrido en tantos años incluir este tipo de seres en una historia, con el juego que da su trasfondo.

#### 4. El perfecto equilibrio de todas las cosas



### LO ÚLTIMO EN CÓMICS



📅 julio 12, 2017

#### El cómic de Sean Gordon Murphy, Batman: White Knight, convierte al Joker en un héroe

En octubre, la miniserie de Batman y el Joker, largamente rumoreada

📅 mayo 16, 2017

#### DC prepara el Día de Wonder Woman para el 3 de junio

[VIEW ALL](#)

### CRÓNICA



📅 abril 10, 2017

#### Hablamos del 7º Salón del Manga de Alicante

El 7º Salón del Manga de Alicante ha cerrado sus puertas este

📅 octubre 02, 2016

#### Hablamos del Video Game Comic Vol. 3

📅 abril 11, 2016

#### Hablamos del VI Salón del Manga de Alicante

[VIEW ALL](#)

### LO ÚLTIMO EN ESTRENOS

Los escenarios de 'Until Dawn' son estéticamente atractivos y en ellos no existen los temidos bugs. Además, los movimientos corporales de los personajes son tremendamente realistas. Lo mejor de todo es... que no han sacrificado nada a cambio de hacerlo bien, ¡al fin un juego que lo consigue! También cabe destacar el precioso efecto de las pisadas en la nieve. Cuando juguéis, fijaos en ello. Aunque no como hice yo, que me pasé tres horas mirando al suelo como una monguer.



Los escenarios de 'Until Dawn' son estéticamente atractivos y en ellos no existen los temidos bugs. Además, los movimientos corporales de los personajes son tremendamente realistas. Lo mejor de todo es... que no han sacrificado nada a cambio de hacerlo bien, ¡al fin un juego que lo consigue! También cabe destacar el precioso efecto de las pisadas en la nieve. Cuando juguéis, fijaos en ello. Aunque no como hice yo, que me pasé tres horas mirando al suelo como una monguer.

### 5. Supernatural everywhere

A riesgo de incurrir en un spoiler de dimensiones considerables con esto, resulta que hay varios guiños a la serie de los hermanos Winchester en 'Until Dawn'. El primero, nada más pasar el prólogo, antes de que tomemos el control por primera vez. Suena como tema principal el 'O Death' de Jen Titus, interpretado por Amy Van Roekel. Curiosamente, esta canción apareció en el penúltimo episodio de la quinta temporada de Sobrenatural, mientras Dean y el demonio Crowley se adentraban en un Chicago arrasado por la desolación y la muerte.



Hablar de los otros posibles homenajes sería acercarme demasiado al destripe, y como he dicho al principio, mi intención es hacer que juguéis. "Mis labios están sellados".

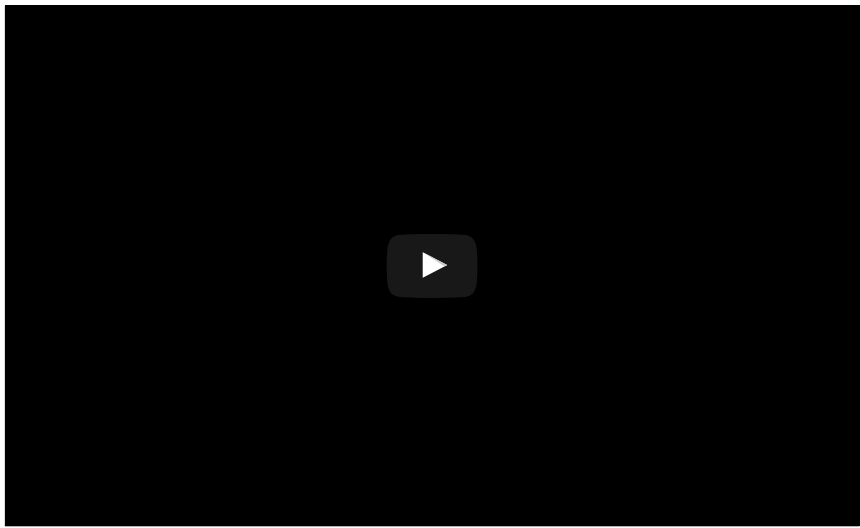
----

En conclusión, 'Until Dawn' es una aventura que ningún seguidor de los survival horror o las películas slasher debería perderse. Puede jugarse a solas, si bien la opción más interesante es hacerlo en pareja o con amigos para compartir puntos de vista sobre las opciones que vayan surgiendo.



Ciertos aspectos del juego necesitan una revisión crítica de los desarrolladores, pero en absoluto dejan en mal lugar al producto. Básicamente, porque son nimiedades en comparación con todo lo positivo que este tiene. En Gambatte estamos seguros de que pasará a la historia como uno de los mejores de su género, y será, sin lugar a dudas, un modelo a seguir por otras compañías en los próximos años.

Si os quedais con ganas de más al terminarlo, sabed que Supermassive Games está desarrollando otro 'Until Dawn' para el primer semestre de este año. Este se titulará 'Rush of Blood' y será independiente del que hemos analizado en Gambatte. La única pega es que para catarlo tendréis que gastar 700€ en un dispositivo Playstation VR. Si no os ha dado un paro cardíaco al leer el precio, estoy segura de que aguantaréis lo otro sin problemas.



### YOUR REACTION?



Contento

0



Entusiasmado

0



WTF

0



Cool

0



Triste

0

Powered by VICOMI



Posted in Opinión, Videojuegos Tagged Playstation 4, PS4, Slasher, Supermassive Games, Survival Horror, Terror, Until Dawn