

The Last Guardian™

The Last Guardian ¿ha valido la pena esperar una década?

Por Tomás Pardo



Ubicada en un universo muy cuidado, esta aventura que versa sobre la amistad va más allá de lo que es un videojuego común, para convertirse en una verdadera obra de arte.

Diez años, ese es el tiempo que le ha tomado al perfeccionista de **Fumito Ueda** materializar su magna creación, un gran lapso de tiempo nada habitual en la industria del videojuego pero que tampoco es exclusivo de este videojuego (y, si no, recordemos la década de *Too Human* o los seis años de *Star Wars: The Old Republic*).

Pero es que, además del perfeccionismo de Ueda, que ha firmado dos títulos con Sony (*Ico* y *Shadow of the Colossus*), el dilatado periodo de desarrollo de *The Last Guardian* responde a que el Team Ico

(nombre que recibe su equipo de desarrollo por su responsabilidad en el diseño del juego *Ico*) ha pisado un terreno hasta ahora poco explorado, yendo un paso más allá del videojuego tradicional.

Una experiencia audiovisual

Así es como definen tanto Ueda como su equipo a *The Last Guardian*, un juego que trata sobre la amistad utilizando para ello al muchacho protagonista, y a un simpático y gigantesco animalito que nos recuerda a Fújur de *La historia interminable*. Pero que, además, nos ofrece una

experiencia integral con una calidad de imagen muy trabajada, una banda sonora acorde con el espectáculo, y una jugabilidad que busca seducirnos.

Un viaje hacia la libertad y el descubrimiento a través de la amistad

La historia que nos cuenta -y que debemos jugar- *The Last Guardian*, está planteada como un *flashback*, y da comienzo en las mazmorras de un castillo en ruinas, en las que el niño protagonista (nosotros) se despierta sin saber cómo ha llegado hasta allí. Evidentemente, es este niño quien,

ya anciano, nos narra la historia. No es el primer niño prisionero que protagoniza las historias de Ueda y, si no, baste recordar al Ico del juego homónimo.

Pronto el chico (del que desconocemos su nombre) descubre una serie de tatuajes sobre su cuerpo que no tenía antes de su misterioso secuestro, así como una vía de escape para salir de su celda, una vía que lo lleva a encontrarse con Trico, el animal del que antes os he hablado, y que se encuentra encadenado y herido, con varias lanzas clavadas en su cuerpo.

Y, antes de continuar, dejadme que os hable un poco más sobre Trico. La especie a la que pertenece (y cuyo nombre no es mencionado) tiene fama de alimentarse de personas. Además, la desconfianza del animal hacia nosotros (humanos, al fin y al cabo) es notoria.

No obstante -y ya volviendo al hilo argumental del juego-, el niño opta por liberarle, curar sus heridas y darle de comer, lo que limará asperezas entre ambos y será el punto de partida para la fuga que da argumento al juego, así como donde empiece un nexo de amistad que unirá a los dos durante todo el desarrollo del juego. A partir de este momento, se suce-

derán las pruebas que deberemos pasar en nuestro camino para hallar la libertad, en una acción que mezcla las plataformas con la solución de puzzles.

Para superarlas y lograr huir, necesitaremos combinar las habilidades y capacidades de los dos protagonistas, de forma que la pequeñez del niño nos ayudará a colarnos entre los sitios más estrechos, pero no podremos olvidarnos de Trico, ya que si lo dejamos atrás, no podremos superar los insalvables desniveles por los que este gigante puede transitar.

Para resolver los diversos puzzles que se nos presentan, deberemos contar obligatoriamente con el concurso de Trico

En ocasiones, guiaremos las acciones del animal mediante órdenes simples, como la de saltar, avanzar, o golpear, o bien deberemos atraer su atención como lo hacemos con nuestro perro o nuestro gato: lanzándole objetos o haciendo cosas para

que él las imite. Otras veces cabalgaremos sobre el lomo de Trico, incluso para resolver alguno de los puzzles que se nos proponen. Trico nos depara un secreto más, un haz de luz que puede disparar por su cola. Este será utilizado junto a un escudo de espejo que el chico encontrará durante su periplo de escape, para defenderse de sus perseguidores.

En este mundo no estaremos solos; si empezamos prisioneros es por la mano de alguien, y tendremos guardias que nos vigilan y que quieren volver a capturarnos. Así pues, el juego también incluye elementos de persecución. Dichos guardias son fácilmente reconocibles por sus armaduras.

Si nos capturan, tendremos que liberarnos en un tiempo determinado ya que, si no, la partida finalizará y deberemos volver a empezar. A veces, y además de huir de los guardias, deberemos negociar directamente con ellos.

Durante todo el viaje, el narrador nos irá guiando, pero a través de pistas, de forma que deberemos ser nosotros, investigando los diferentes lugares por los que pasamos y sus elementos, quienes resolvamos todos los misterios y pruebas a superar para encontrar la libertad.





Inteligencia artificial con mayúsculas

Ueda ha creado un mundo, pero no se ha quedado con el aspecto meramente superficial de esta afirmación, sino que ha querido ahondar en el concepto de mundo de verdad, y su máximo exponente es Trico, nuestro escudero en esta aventura. La bestia alada será algo más que un mero compañero pasivo que responde a nuestras órdenes; tiene iniciativa, e investiga constantemente el entorno para encontrar puntos por donde escabullirnos, además de reaccionar a nuestras interacciones tal y como lo haría otro ser, ya sea humano o

animal. Así, por ejemplo, disponemos en la interfaz de usuario de un botón que nos permite acariciarlo, algo que siempre será bien recibido por Trico y que fortalecerá nuestro nexo de unión con él.

Deberemos contar con Trico a lo largo de todo el desarrollo del juego, ya que pese a que nos parezca que este ha sido ideado para jugar en solitario, realmente seremos dos a compartir la acción: nosotros (el jugador humano) y la inteligencia artificial del ordenador, representada por la tierna bestia, con cuyo concurso deberemos contar obligatoriamente para resolver los puzzles que nos iremos encontrando a

lo largo de nuestra fuga conjunta. Si, por ejemplo, nos quedamos plantados en un punto en el que no sabemos qué debemos hacer para continuar, el bueno de Trico nos lo indicará mediante gruñidos, o mirando al sitio por el cual buscar la salida. Otra muestra de cómo se comporta la inteligencia artificial y de esta voluntad de ser realista es que la relación de amistad entre nosotros y Trico evolucionará. Al principio, el animalito será reacio a dar curso a nuestras peticiones y acatar nuestras órdenes (¿por qué debería hacer caso a un desconocido?), pero a medida que progrese, la relación se irá afianzando y Trico nos seguirá ciegamente en todo... y nosotros a él.

Pero, hasta que no lleguemos a este punto, nos encontraremos con más de una sorpresa, provocada por la naturaleza animal de nuestro nuevo amigo, como que se ponga a dormir cuando tenga sueño, y eso puede pasar en el momento más inoportuno para nosotros como, por ejemplo, cuando intentamos resolver un puzzle.

Hay que recordar que Trico no deja de ser un animal, y la programación de su inteligencia va en ese sentido, es decir, el de dotarle de comportamientos acorde con su naturaleza. Todo esto me lleva a una reflexión: ¿no estará hablando Ueda realmente de la amistad que nos puede unir a una inteligencia artificial? Es decir,



a una máquina, aunque aquí disimulada con una forma animal.

Pensémoslo durante un instante: las inteligencias artificiales ya están aquí, cada vez más presentes en nuestro día a día, y los robots con aspecto humanoide están al caer, por lo que pronto nos preguntaremos si es posible desarrollar sentimientos de amistad -e incluso más- por uno de estos seres artificiales, y deberemos lidiar con ello para llegar a convivir.

Y el mensaje cala todavía más en los tiempos de tribulaciones en los que vivimos, por lo que es fácil encontrarle lecturas subliminales al mensaje de ir hacia la libertad acompañado y trabajando en equipo con un ser diferente. Y la diferencia puede ser tanto de idioma, color de piel o religión, como de especie animal o, incluso, de naturaleza. Así pues, y no sin ciertas reservas, yo me tomo el mensaje de *The Last Guardian* como una parábola sobre lo que debemos hacer para llegar a un futuro próspero.

Si todo esto no fuera suficiente para plasmar el nivel de adelanto de la inteligencia artificial de Trico, este se irá “acostumbrando” a nuestros movimientos a medida que vayamos progresando en el juego, y respondiendo a ellos, de forma que el comportamiento de “mi” Trico puede acabar siendo ligeramente distinto al del “tuyo”, según juguemos de forma diferente.

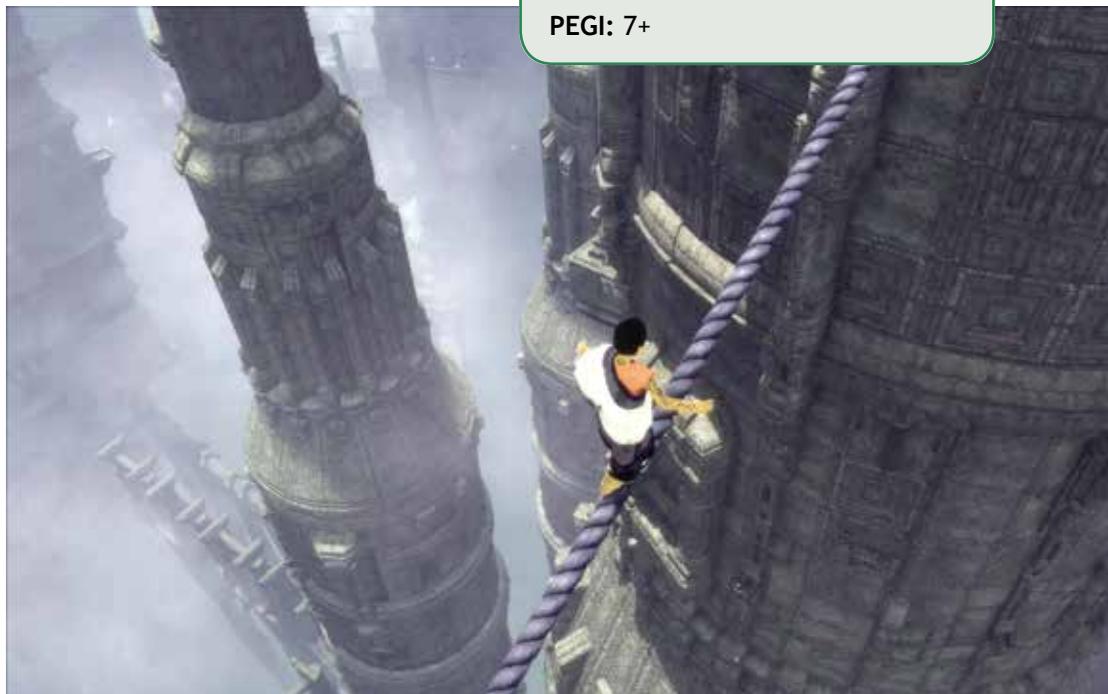
Detallismo gráfico y sonoro

El entorno en el que se desarrolla la acción es otro de los grandes atractivos de este juego, mimado al detalle como el resto de la creación. El castillo en el que empezamos presos la historia, o las planicies que lo rodean -y que nos recuerdan a la Ciudad del centinela de *Shadow of the Colossus*-, son escenarios muy trabajados, con un nivel de calidad y detalle altísimo, y unos tonos ocre preciosos. En general, la ambientación del juego se encuentra dominada por tonos pastel suave.

Las ruinas que nos encontraremos dan perfecta idea de un mundo que fuera esplendoroso en un pasado remoto, del cual ahora solo queda el recuerdo y las ruinas por las que transitamos como testigo físico de un glorioso pasado.

El motor físico es también realmente espectacular. Así, cada pluma que protege el cuerpo de Trico tiene un comportamiento individual, a la cual afectan el viento y los

objetos con los que el animal topa. Otros elementos, como la vegetación, también han sido cuidados con esmero hasta el detalle. Y, como buen acompañamiento, la banda sonora se encuentra a la altura del resto del conjunto, siendo equilibrada de forma que en ningún momento se nos hace pesada. No en vano, su responsable es Takeshi Furukawa, quien ha trabajado en series de televisión como *Star Trek: Enterprise* y *Star Wars: The Clone Wars*.



The Last Guardian™

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS4

Género: Aventura

Nº de jugadores: 1 jugador offline

Lanzamiento: 07/12/2016

Desarrollador: Team ICO

Distribuidor: SCEE

PEGI: 7+

Conclusión

Olvida todo lo que has visto hasta ahora. No intentes clasificarlo (aunque podríamos decir que mezcla acción de plataformas con resolución de puzzles). *The Last Guardian* va más allá de todo en concepto y en materialización, incluso del mismo concepto de videojuego para convertirse en una obra de arte a camino entre este género y el filmico.

Todo en él es digno de un verdadero artista: desde el guión hasta la puesta en escena, pasando por el cuidado grafismo. Obra de un perfeccionista como son Fumito Ueda y su equipo que podríamos definir como poesía interactiva.

¿Gustará a todo el mundo? Decididamente no. Es para paladares exquisitos, personas con una cierta sensibilidad y, al igual que un cuadro, un vino o una ópera, puede gustar a unos y no a otros, sin que ello signifique que sea mala, más bien al contrario, es excelsa.

Si eres de los que en los videojuegos SÓLO busca pasar el rato matando enemigos o humillando al rival a base de marcarle goles, ni se te pase por la cabeza probar con *The Last Guardian*, pues vas a salir sin duda decepcionado con la experiencia. Si, en cambio, eres de mente inquieta y te gusta aventurarte con diversos géneros y paladear las excelencias de una verdadera obra de arte, no lo dudes, este título te llevará a la reflexión y a dejarte perplejo de lo que es capaz un buen guión. Y ni que decir tiene que, una vez acabado, lo vas a volver a jugar.

Respondiendo a la pregunta que da título a este artículo, decididamente, sí, ha valido la pena esperar una década. Aunque sea un juego que no gustará a todo el mundo, obras así valen la pena. Recordemos que la Capilla Sixtina tardó 33 años en estar completa, y cinco siglos después nos sigue maravillando. ▀