

DOCUMENTACIÓN

Análisis y opiniones - PATERNIDAD

BRICE, Mattie (2013) – [The dadification of video games is real](#)

Al ver un *gameplay* de *Bioshock Infinite*, y pensando en *The Last of Us* Mattie Brice observa cómo “siento que está capturando la fase que están atravesando los videojuegos en reacción a las ideas contemporáneas del medio: ambos protagonistas son padres, ambos tienen compañeras que toman el papel de hijas, ambos tuvieron noticias sobre el arte de las portadas de esas mismas hijas, ambos quieren lidiar con temas más adultos, ambos tienen activistas radicales no blancos demonizados”.

Aunque sea no intencional, Brice cree que *TLoU* “representa un ‘que te jodan’ a esta población de gamers y devs más crecidos, estos hombres que quieren mantener sus matanzas y excitación al mismo tiempo que piden ser tomados en serio como jugadores” debido a que “Joel es, directamente, una mala persona [...] Es un gilipollas egoísta, al igual que muchos otros protagonistas en el videojuego, y todo lo que ocurre en él es para su beneficio” y que hechos como las grabaciones al final sugiriendo que hubo otros experimentos como Ellie fallidos son “Joel buscando una excusa para conseguir lo que quiere, en detrimento de muchos otros”.

Brice llama la atención sobre cómo de revelador es que “juegas como Ellie cuando Joel está fuera de juego y no puede ver cómo de increíble es. También es revelador que su drama personal está rodeado de imaginaria de violación, además de una amenaza real de ser violada, porque ahora mismo parece que es la principal manera de cómo los desarrolladores dramatizan a sus personajes femeninos. No terminamos el episodio de Ellie con una nueva perspectiva, porque siempre hemos sabido que ella podía cuidarse solita. Esto hace que la intrusión de Joel en escena sea incluso más amarga, porque sabes que el juego va a volver a centrarse en él justo después de que una chica sobreviviera un intento de violación.” Brice es crítica de este momento, ya que tras la lucha contra David “cedemos su control para que, al final, sirva como un momento de unión que haga progresar aún más el arco de Joel.”

Brice concluye diciendo que “nuestra audiencia y desarrolladores están envejeciendo, pero todavía no son conscientes de cómo hacen que otras clases de personas les sirvan para su desarrollo de personaje. Por algún motivo, pensamos que es moralmente complicado hacer gilipollas que quizá cambien algún día. Todo esto me recuerda a cómo hablamos sobre la violencia armada y cómo los hombres mayores siguen hablando como adolescentes al referirse a cuánto necesitan que los videojuegos sirvan sus propósitos específicos.”

Al final del texto, Mattie Brice dice que “TLoU seguramente no sea un comentario en la dadificación de los videojuegos, pero es un gran artefacto para hablar sobre ella”

GREEN, Holly (2018) – [God of War is a great reminder that most of our dads suck](#)

Green abre de manera brusca: “No sé qué me rompe más el corazón: ver a Kratos intentar ser un padre soltero o escuchar a los demás hablar sobre cuánto se identifican con la relación padre-hijo en God of War”. Continúa diciendo que “cuando estás condicionado a aceptar menos del mínimo esperable, agradeces cualquier cantidad de paternidad”, y que “aunque hay un elemento de tradición y rito iniciático en cómo Kratos enseña a Atreus a cazar y matar [...] el hecho de que tantos de nosotros nos veamos en estos personajes es alarmante. Kratos es un abusador con una profunda historia de violencia, intentando educar a su hijo a regañadientes a pesar de que no sabe cómo. Atreus, que no tiene ni idea de que Kratos asesinó a su primera esposa e hija, está a su merced. ¿Con quién se supone que debe identificarse el jugador, con Kratos o Atreus?”

“Cuando veo la sentimentalidad que rodea a Kratos como padre, pienso en lo mucho que perdonamos a nuestros propios padres y el por qué. [...] Somos conscientes de las distintas reglas y expectativas de la expresión emocional y de cómo son asignadas según roles de género binarios. Esa consciencia es [...] un mecanismo de defensa para salir al paso”

A pesar de que Green reconoce que hay buenos momentos y desarrollo en Kratos, “el retrato sigue teniendo sus problemas, principalmente en cómo asigna roles parentales y su división en líneas de género tradicional”, hablando sobre cómo Kratos educa a Atreus en términos de fuerza, militares.

“La permisividad social que permite que estos roles paternales tradicionales eludan la educación emocional es la misma herramienta con la que se desestima la autoridad de las mujeres”, y pone como ejemplo la caza del venado de Kratos, algo que hace inmediatamente después de enterrar a Faye y que contradice las enseñanzas de su esposa a Atreus. “Esta directiva es presentada por el bien de la supervivencia [...] pero es antisocial, no cooperativa y dismantela la santidad del papel de Faye como madre de Atreus al socavar todo lo que le ha enseñado”. Sin embargo “nos lo tragamos, porque hemos sido condicionados para valorar incluso los retazos más pequeños de atención paternal, hasta el punto de que proyectamos una sentimentalidad que simplemente no existe”

Green explica lo complicado del análisis de God of War, ya que “casi parece injusto juzgar a los guionistas por reflejar el único entendimiento de la paternidad que muchos de nosotros hemos conocido jamás”

El texto cierra con una mezcla de empatía y lamento. “Hay veces en el juego en que parece que Atreus está educando a Kratos [...] Simpatizo con él en

ese sentido. Yo también tuve que enseñar a mi padre a ser una persona de verdad [...] Pero me gustaría que la vulnerabilidad emocional que rodea la crianza de un niño no fuera el único contexto en que los hombres pueden expresar con seguridad sus sentimientos. Merecemos más que eso. Entiendo por qué tanta gente se identifica con Kratos y Atreus. Pero me gustaría que viviéramos en un mundo donde no tenemos que hacerlo”

JACKSON, Gita (2018) – [It sucks to be a mom in God of War](#)

Jackson abre diciendo que “en God of War, ser una madre acabará con tu vida, ya sea literal o metafóricamente” y que “las madres en este juego tienen arcos menos inspiradores. Una de ellas, Faye, está muerta al principio del juego, aunque es claramente amada por su hijo y esposo. [...] La otra madre, Freya, es un personaje complicado, cuyos lazos familiares la atan”

“Las madres en God of War son personajes de apoyo. Freya actúa como el inverso narrativo de Kratos. Igual que Kratos, Freya se lamenta de mucho y tiene una relación complicada con su propio hijo [...] presenta un hipotético mal final para la relación de Kratos y Atreus. Ella es la advertencia”, mientras que Faye “es elevada al ideal platónico de la maternidad [...] Es un símbolo que llevan nuestros dos protagonistas, vista como perfecta porque no tiene el lío inconveniente de ser una persona viva”

El problema que ve Jackson es que la maternidad limita a estos personajes, y “mientras que la paternidad de Kratos le permite aprender y crecer como persona, la maternidad de Freya parece haberla limitado [...] Al principio, es un personaje muy activo, uno que parece tener sus propios objetivos y motivaciones en paralelo a los de Kratos. Conforme pasa el tiempo, su potencial disminuye [...] Al aceptar que es un padre, nuevos mundos literales y emocionales se abren a [Kratos]. Después de que Freya fuese madre, acabó atrapada en su casa. Ambas madres han abandonado una vida más activa para dedicarse a asuntos domésticos”

Gita Jackson explica que, aunque no es una madre, entiende que el juego va sobre el legado y los sacrificios que hacen los padres por sus hijos. Sin embargo, “lo frustrante es cómo Kratos se ve liberado al ser un padre, mientras que la maternidad de Freya es un callejón sin salida de desesperación y aislamiento”, y que aunque su posición “podría ser un amargo comentario sobre los acercamientos a la paternidad según el género, no estoy tan segura”. Poco después, Gita dice que “la paternidad es una emocionante nueva aventura, mientras que la maternidad es un sacrificio interminable”

Jackson explica que Freya acaba tan obsesionada por Baldur, jurando venganza tras su muerte, que “toda su identidad es lo último que sacrifica por él”. Deja de ser ese personaje tan interesante que conocimos al principio.

LACINA, Dia (2018) – [In 'God of War', moms come last](#)

El texto abre con una reflexión sobre la marca de Faye en los árboles, “*nuestro primer vistazo a cómo, en God of War, las madres son intercambiables y vienen en dos variedades: muertas o vivas. Pero hay una constante: las madres se guardan secretos*”. Lacina explica que, aunque Kratos – y otros personajes – guardan sus propios secretos, “*los secretos que guardan las madres forman su corazón*”

Según Lacina, los árboles “*representan una verja, una celda y un cordón umbilical. En cierto sentido*”, la introducción de Kratos talando un árbol representa cómo “*corta el cordón con el mismo hacha que le regaló su esposa cuando tuvo que dejar de ser una guerrera para convertirse en madre y esposa*”.

Para que el viaje de Atreus “*sea posible, [el papel de Faye] es morir. En el mundo creado por God of War, los hijos deben separarse de sus madres para convertirse en hombres. La contribución de los hombres es realizar el examen final, la viabilidad de un hijo en el mundo. Dar a luz y criar es la labor de una madre, pero también dejar ir. [...] Si, como en el caso de Freya, es incapaz de renunciar a su control, dejar que su hijo viva la vida sin un lazo, entonces ha fracasado y, con ella, su hijo.*”

“*Un remanente de las ideas regresivas que permean en los primeros juegos de God of War, ideas que esta entrega asegura haber dejado atrás, es la dualidad de la maternidad a través de una perspectiva misógina. La criadora benevolente que sabe cuándo y cómo soltarse (y abandonar la vida de su hijo por completo) y el monstruo posesivo que no puede soltarse*”

Haciendo referencia al artículo de Kunzelman, Lacina dice que “*nadie quiere que Baldur vuelva. Cualquier mundo nuevo que él traiga sería una pesadilla. Está hecho un desastre. Nos muestran lo roto que está desde su presentación y, por supuesto, es su madre quien lo ha roto*”

“*Al poner a Baldur a salvo del mundo, Freya no sólo le ha negado la muerte, sino la emoción de la batalla, del sexo, de los festines, las cosas que God of War ve como símbolos de la masculinidad. Pero él siente rabia, traición, vergüenza. Su madre le ha vuelto impotente con su negativa a dejarle convertirse en algo más que su hijo*”

Freya oculta a Baldur cómo romper el hechizo, pero “*en vez de mostrar esto como el amor desafortunado que sí se le permite al amor restrictivo y seco de Kratos, se convierte en un amor paranoico, necesitado y egoísta*”

Tras matar a Baldur, Atreus “*se vuelve incapaz de sentir pena por Freya. Se pregunta si se volverá malvada. No puede entender por qué el duelo de Freya podría herirla tan profundamente. Mimir tiene que explicar que ‘has matado a su hijo’, pero sugiere que acabará entrando en razón y su ira se aplacará. Rodeada por hombres, Freya se encuentra sola en su*”

pena. Y, conforme Kratos y Atreus continúan con su misión, ella está a solas, quitando el cuerpo sin vida de su hijo y su angustia”

En *God of War* los secretos de las madres “no sólo serán perdonados sino aceptados, siempre y cuando inspiren una llamada a la aventura, la creación de un espacio para que los hombres ejerzan violencia y conquisten. Y, en *God of War*, las madres sólo pueden hacer esto estando muertas. Imponen demasiado como para existir a la vez que los hombres. Sus secretos son demasiado poderosos, demasiado desestabilizantes, demasiado suyos. Los hombres, en *God of War*, necesitan que las mujeres los armen y entonces se empequeñezcan para que sus secretos queden libres”

A lo largo de todo el artículo, **Dia Lacina habla sobre su propia madre** y cómo ella lidió con un marido abusivo del que huyó, con un entorno difícil, la enfermedad de sus seres queridos y el miedo a que su hija fuese trans. **Su madre guardó muchos secretos porque esperaba que, con ello, protegería a su hija, y contrapone estos secretos compasivos, de un amor profundo, a los de Freya y cómo se presentan de manera egoísta.**

Cuando se revela que Faye sabía que todo iba a ocurrir, “para toda la tortura que han causado esos secretos, su revelación sólo resulta ligeramente curiosa para Kratos y Atreus. [...] Ni Kratos ni Atreus se cuestionan nada de esto. Es hora de dejar ir a Faye, esta vez de verdad.” Aunque empiece el Ragnarok y el Fimbulwinter, da igual; “ninguno de los dos es consciente de cómo sus acciones han acelerado su perdición. Pero da igual”, Atreus dice que Faye habría querido que se fueran de aventuras por ahí. **“Los hombres tienen un campo libre de restricciones y ya no tienen que responder ante nadie”**

MACDONALD, Keza (2018) – [God of War gets the stress of parenthood right](#)

MacDonald abre diciendo que **“la versión de la paternidad de los videojuegos suele ser reductiva: padres e hijos rara vez se alejan de los papeles de protector y guía. Tú, el jugador, eres casi siempre el padre (masculino), guiando a un personaje vulnerable”** y que **“apenas exploran las otras maneras en que padres e hijos aprenden el uno del otro o el daño que los padres temen hacer”**

Curiosamente, **MacDonald le da la razón a Holly Green** cuando dice que **“hay partes de esta historia que resultarán familiares a cualquiera que haya vivido con un padre que no sabe cómo expresarse, optando por ocultarse tras una fría máscara de autoridad”**

“La mayor preocupación de Kratos es que Atreus resulte ser como él. Este es el mayor temor de cualquier padre. [...] Los pecados y defectos de Kratos son exagerados [...] pero su miedo es algo que la mayoría de padres experimentan”

“La divinidad de Atreus se siente como una metáfora de la masculinidad patriarcal: podría ser motivadora o monstruosa. [...] Esta es la versión de divinidad – y masculinidad – que Kratos teme transmitir a la siguiente generación. Teme que la sabiduría, curiosidad y gentileza de Atreus se vean hundidas por la violencia” “Este miedo es, en parte, lo que ha prevenido que Kratos forme una relación más estrecha con Atreus en su infancia. En cierto sentido, cree que su hijo estará mejor sin su influencia [...] Kratos fracasa en tal medida a la hora de reconciliarse con su propio pasado y acciones que teme que, si deja que Atreus sepa quién es él realmente, estará tan asqueado con él como Kratos lo está consigo mismo”

MacDonald aquí presenta a Baldur y Freya como *“un ejemplo instructivo y trágico de qué ocurre cuando un padre está tan desesperado por proteger a su hijo del dolor que no les dejan vivir su propia vida”*

Análisis y opiniones - OTROS

DANIELS, Shonte (2018) – [Your monster no longer: God of War and Final Fantasy X](#)

“El diseño tan plano de Kratos demuestra que la historia no va sobre él sino Atreus”. Sin embargo, aunque “los juegos sobre malos padres no suelen ir sobre malos padres” sino que son “exploraciones en profundidad sobre cómo los hijos crecen más allá de la influencia de sus padres”, “God of War apenas deja que Atreus se explore a sí mismo o su relación con su padre”. Daniels resume que “la relación de Atreus hacia Kratos pasa del desdén a la admiración sin muchas dudas por parte del juego”

Como punto de comparación, Daniels presenta la relación entre Tidus y Jecht en *Final Fantasy X*, concluyendo que *“igual que Tidus, Spira sufre la carga de un hombre que sólo sabe ayudar hiriendo”*. Luego continúa con cómo *“God of War tiene demasiado miedo de tratar a Kratos igual”*. El pasado de Kratos y los flashbacks *“existen para recordar a Kratos el daño que ha hecho a otros dioses y justificar las dudas de Kratos al a hora de revelar la verdad a su hijo”*

Al final de *FF X*, *“Tidus llora mientras su padre muere y, aun así, le dice a Jecht cómo le odia. Su relación no parece haber sanado, pero tampoco está completamente rota”*. Por su parte, Atreus *“sólo tiene una relación complicada con su padre hasta que aprende que Kratos es un dios”*, momento en que se centra en *“el potencial de sus poderes”*. [Joseph Anderson](#) también era crítico de este momento en que Atreus *“se vuelve más agresivo, más dado a la violencia”*, pero por otros motivos. Para Daniels el problema es que, *mientras que “Tidus pasa todo su viaje intentando reconciliarse con su padre perdido”*, una relación tan difícil que *“para el momento en que, finalmente, se reúnen, Tidus no puede*

contenerse más”, en *God of War* “aparecen nuevas misiones, nuevos mitos por contarse y Atreus deja sus problemas atrás”.

El problema, en resumidas cuentas, es que, mientras “*Final Fantasy X* cuenta una historia sobre la identidad y crecer en una familia rota”, *God of War* “pasa tanto tiempo en la identidad de Kratos como para dejar que Atreus se desarrolle. La historia no va sobre el pasado monstruoso de Kratos, sino en cómo Atreus trabaja para no convertirse en el monstruo que ha heredado”.

EM (2018) – [A father presses, a son acts: a Kratos-centric model of God of War’s universe](#)

El texto es una reflexión sobre cómo plasman a Atreus a través de las mecánicas. Em comienza describiendo la escena de la primera vez que Atreus dispara una flecha, momento en que “*el juego te pide pulsar el botón de acción del hijo. Porque, al fin y al cabo, Atreus no está en control de la situación. Lo estás tú*”. Tal y como explica, “*tú eres el músculo, no el pulsa botones o lee runas. Eso se le deja al hijo. Kratos está ocupado*”.

“*Acción del Hijo nunca se utiliza para nada que no sirva para la eficiente consecución de los objetivos de Kratos*”, hablando sobre cómo, tras asesinar a una persona, Atreus queda paralizado, pero “*si pulsas el botón suficientes veces, Kratos puede reunirse con su hijo. Continúas. No tienes que volver a pulsar el botón de Acción de Hijo otra vez*”.

Em bromea con que el botón debería permitir que acariciases a Atreus como un perro, pero continúa explicando que “*Acción del Hijo sólo puede estar para las cosas que son útiles. Los cuidados no son útiles en God of War. God of War es un juego obsesionado con la utilidad del mundo en su relación con Kratos y, por extensión, el jugador.*” Kratos “*nunca se ha preocupado por aprender la geopolítica*”, cultura, intereses, localizaciones o idioma “*de la tierra en la que ha vivido durante años, la tierra que su amada segunda esposa muerta y su hijo vivo llaman ‘hogar’*. Le trae sin cuidado y a nosotros no nos piden que nos preocupemos. Los cuidados no son útiles en God of War”.

“*El juego es una producción carísima que te da un mundo abierto enorme para explorar y entonces te pide que controles a un personaje que odia cómo tiene que existir en él*”. Más adelante, Em habla sobre cómo la mitología y el contexto de este mundo parece poco importante, ya que “*Kratos actúa de manera clara como si nada de esto le importara, así que ¿por qué se iba a preocupar en investigar un jugador que le está siguiendo el rollo? [...] Si el juego no puede ver sus inspiraciones como algo digno, por supuesto no puede pedirnos que nos importe. En vez de eso, parece estar avergonzado de molestarse con los dioses cuando en realidad va sobre padres y hombres.*” Em continúa hablando sobre Alfheim y el conflicto entre los elfos: “*Atreus se cuestiona la moralidad de sus decisiones, pero Kratos se encoge de hombros. Sólo tienen que hacer esto para recargar*

su llave mágica para poder continuar con la larga cadena de cosas que encontrar para hacer que la trama continúe. La anticuriosidad divina de Kratos es una violencia que permea en cada acción, no sólo cuando apuñala a alguien”

“Por mucho que God of War busca anunciarse como un reflejo de un cierto tipo de violencia física explícita, ni siquiera rasca la superficie de todas las asunciones implícitas que centran las acciones del jugador contra los sistemas de juego como lo único importante por lo que debemos preocuparnos. Nunca te pide a ti o a Kratos preocuparte por la cultura viva y cambiante por la que pasó, incluso cuando se detiene para soltar un monólogo al respecto cuando el juego necesita un momento silencioso. Nunca pide que te preocupes por el estado mental de los demás, ya que los problemas personales son sólo impedimentos para tu misión de esparcir unas cenizas en la colina. [...] God of War quiere hablar sobre qué significa que un asesino de sangre fría se convierta en un padre. Pero no puede reconocer que ser un hombre trae consigo la habilidad de utilizar la fuerza bruta y causar daño irreparable a todo el mundo a través de la naturaleza misma de la opresión patriarcal apática.” Em lo describe como “un elefante en la habitación”.

“Quizá Kratos no esté follándose y asesinando a este nuevo panteón [...] pero, en todo caso, el Nuevo Kratos, con su cultivado desdén por todo lo que no sea su propia visión de ciudadanía soberana ancestral, logra verse como incluso más tóxico que el joven PadreFuria que destruyó Grecia con tanta fuerza que no dejó ningún dios con el que enfadarse”

“Tu hijo no es la persona con la que el guión te pide lidiar conforme Kratos intenta conllevar su paternidad: es una extensión de la voluntad de Kratos, un tercer brazo siempre listo con un arma tan útil como tu hacha, con su propio árbol de progreso y tablas de loot y habilidades que controlas con tu llamada. Incluso los poderes divinos de Atreus te son legados, espíritus animales que puedes invocar para que ataquen apretando el botón de Acción del Hijo”

“Da igual que hayas pasado más de treinta horas moviéndote por una historia sobre cómo Kratos educa a Atreus para ser una persona mejor, con su propia agencia y un camino separado de su padre. Cuando el juego lo requiere, El Hijo es otra herramienta más en tu arsenal, otra floritura en tu combo de rabia siempre y cuando te acuerdes de pulsar Acción del Hijo”

KLEPEK, Patrick (2018) – [‘God of War’ Triumphs because it confronts its own bloody legacy](#)

“Así que esto es God of War. Utilizando a Atreus como vehículo, sus creadores han decidido dar la vuelta a la tortilla sobre [el juego] y, por tanto, sobre ellos mismos. ¿Qué significa crear, ser un monstruo?”

“God of War llegó en un momento en que la idea de una premisa ‘dura’ y un antihéroe no llevaba a un desdén cínico; era nuevo. Hizo que Kratos fuese un personaje con una profundidad y pathos significativos; al menos, más de lo que solemos esperar de un juego de acción sobre luchar contra monstruos gigantes”. Sin embargo, cuanto más avanzaba la franquicia, más mostraba que “la serie – como Kratos – sólo conocían un truco”

“Uno de los puntos habituales del juego es cómo la fuerza de Kratos hace poco a la hora de ayudarlo a entender a los demás, mientras que Atreus se ha pasado toda la vida aprendiendo sobre los demás y otras culturas a través de su madre” [...] “Conforme Atreus se vuelve más confiado, Kratos se ve forzado a enfrentarse con un sujeto al que no puede echar a puñetazos”

“God of War es, al final, tanto una reflexión de cuánto han cambiado los videojuegos desde 2005 como una respuesta natural por parte de la gente que decidió hacer otro juego más de la serie. Muchos de los desarrolladores senior en este juego llevan en la franquicia desde el principio. Muchos de ellos, incluyendo al director creativo, Cory Barlog, ahora tienen hijos, y puedes ver sus pequeñas huellas por todo el juego”

“Aunque la esposa de Kratos es el motor principal del guion del juego, nunca la escuchamos hablar. Es una presencia descomunal, sí, pero una que permanece en las sombras, cuyo impacto se mide en buena medida por su influencia en los hombres de su vida, no sus logros individuales. Hay mérito en criar a un hijo y ser una buena esposa, pero la maternidad y ser una buena compañera no son la totalidad de una mujer”

“Una pregunta se mantiene en el núcleo de God of War: ¿por qué cambia alguien y qué definimos como progreso? ¿Qué significa cambiar cuando no crees que seas capaz de hacerlo?”

“God of War siempre ha ido sobre la imposibilidad de Kratos de encontrar la paz. Da igual cuánta gente mate, nunca es suficiente. Siempre encuentra otra manera de ser herido, una justificación para su odio, otro motivo para agarrar sus espadas y encontrar más ovejas a las que asesinar”

“La franquicia podía haber terminado con el tercer juego, con Kratos, como personaje, alcanzando una conclusión lógica, aunque ineludiblemente trágica. No había razón para que God of War (o Kratos) volvieran si el plan era resucitarle para recorrer el mismo camino. Ya estaba gastado. Pero aquí estamos, con una secuela. Los desarrolladores de Sony Santa Monica podrían haber inventado un nuevo personaje, pero no lo hicieron. Así, invirtieron las viejas motivaciones de Kratos: ¿y si quisiéramos dejar el pasado atrás pero fuéramos incapaces?”

“Tener un hijo es la forma más rápida de enfrentarte de manera visible con tus propios defectos y fracasos y verte forzado a enfrentarte con la idea del legado. Tu hijo sólo conoce a esta persona después de haber nacido, y al igual que las imágenes que seleccionamos subir y compartir en las redes

sociales, ser un padre es una performance. No eres tú, es una versión de ti mismo. **Es tentador ver la ignorancia de un hijo como una oportunidad de volver a empezar, de ser una mejor versión de ti mismo.** [...] Todos los padres ocultan secretos a sus hijos diciendo que es por su bien, incluso cuando lo que están diciendo es que es por el bien del padre. Esta tensión se encuentra en el centro de God of War, y es una que permea en el resto del juego.”

“O intentas proteger a tu hijo del mundo o le preparas para enfrentarlo. El ‘mundo’ no sólo es lo que se encuentra fuera de las paredes de tu casa, sino también lo que hay dentro. El padre más amable también está lleno de errores, debilidades y años de lamentos, y puedes fingir que eso no existe o ver que el mejor regalo que puedes dar es aceptarlo”

[Kratos] **“es un cobarde que ve que nada merece la pena. Atreus, por inocencia y la empatía que ha aprendido de su madre, cree que sí merece la pena. La vida no merece ser vivida, explica, si no intentas mejorar las cosas. [...] En Atreus, la cobardía de Kratos se refleja en un espejo vivo, uno que no puede ignorar.”**

KUNZELMAN, Cameron (2018) – [The real ancient myth at the heart of ‘God of War’](#)

Tras tantos juegos sobre la destrucción vengativa, **uno de los giros de este nuevo de God of War radica en cómo “Kratos recibe el encargo de añadir algo. Este ser de pura negatividad que acaba con todo utilizando la violencia tiene que amoldar a un chico para que sea algo distinto a lo que Kratos ha sido”**

“Kratos es bueno a la hora de repartir violencia, pero Baldur es el receptáculo perfecto para esa violencia. Después de todo, no puede morir ni siente dolor”

“Es fácil sentir al final del juego que Baldur sólo cumplía esta función [de contener el Fimbulwinter]. Vive para soltar un poco de exposición e interponerse en nuestro camino y muere para que podamos avanzar y matar a dioses más importantes en el panteón”

“God of War hace todo lo que puede para evitar que pensemos demasiado en Baldur [...] Baldur da la impresión de ser un síntoma, un heraldo de otros seres más poderosos de lo que él es. Esos seres nunca aparecen en God of War. En su lugar, sólo tenemos a Baldur y, al igual que en la mitología, su función principal es morir para que el cambio pueda ocurrir”

Kunzelman explica que, con todo, Baldur sirve como catalizador “que permite que el mundo renazca mejor de lo que era antes”. La frase de Kratos sobre ser mejores y romper el ciclo “se refiere al ciclo en el que los hijos

matan a sus padres. Se refiere al sistema de dioses matando dioses, de la violencia más allá del entendimiento humano marcada por la rabia. Se refiere a la venganza, tanto la suya como la de Baldur, y el coste de perseguirla". En resumidas cuentas, como dice Kunzelman, "Baldur muere [...] como símbolo de una lección monstruosa de padre a hijo. 'No te permitas ser como yo, y no permitas que tu mundo sea como el mío'"

Con todo, "Baldur es, al final, un hijo furioso con su padre, igual que Kratos era un hijo furioso contra su padre Zeus, y si la muerte de Baldur conlleva una lección, esa es la de un padre diciéndole a su hijo dónde debería estar en relación con su padre. Dice que el ciclo termina aquí, pero parece que su muerte abre más ciclos de los que cierra", ya que "es difícil imaginar que Atreus [...] se recupere de esta lección de asesinato a sangre fría"

LEJACQ, Yannick (2015) – [God of War III reveals Kratos for what he is](#)

Yannick postula que *God of War III* "te hace sentir atrapado. Te obliga a hacer cosas cada vez más perturbadoras sin darte siquiera la opción de ir por otro camino".

"Cuando *God of War* comenzó en PlayStation 2, [Kratos] era un tipo que generaba simpatía. En el *God of War* original, entregaba su vida al servicio de los dioses del Olimpo como penitencia por el asesinato de su familia. El único motivo por el que Kratos había matado a su esposa e hija era porque Ares, el dios de la guerra original, le había engañado para hacerlo enloqueciéndolo durante una batalla. Incluso matar a Ares era un acto de venganza, algo que el público podría entender e incluso apoyar. Los jugadores quizá no aprobasen todo lo que hacía, pero al menos podían entenderlo"

En *God of War II* "la principal afrenta que cometió Zeus fue intentar impedir que Kratos [...] librase una guerra contra sus viejos aliados espartanos, matándole y quitándole sus poderes divinos en el proceso." Lejacq explica que "al comienzo del tercer juego, [Kratos] se ha convertido en el villano"

"Jugar como Kratos comienza a sentirse incómodo. Va de eso. Se supone que tiene que ofenderte, hacerte sentir como alguien encerrado por impulsos sombríos. Hay un motivo por el cual todos los jefes finales terminan con un dios olímpico u otro aterrorizados frente a Kratos: ahora eres aquello que debe ser temido, aquello frente a lo que los demás tiemblan"

Lejacq explica que el *quicktime event* final, en el que Kratos aporrea el cráneo de Zeus hasta que la sangre mancha sus ojos y no ve nada salvo rojo, es un mensaje en sí mismo: el juego "espera hasta el último segundo para ponerte a prueba, para ver cuánto puedes aguantar escuchando a Kratos disfrutando hasta que te asquee. Porque no sólo estás escuchando y viendo. Eres el que está produciendo este dolor sin sentido."

MCCARTER, Reid (2018) – [Killing gods, feeling great](#)

Según McCarter, el atractivo de *God of War* es que “Kratos, siendo el miserable que es, no es alguien admirable” y que los juegos originales “son mejores si se ven como la crónica de un hombre estúpido” cuya personalidad está confinada a la infantil inhabilidad de concebir un mundo cuyos problemas se resuelven de otra manera que no sea violencia explícita”, que el jugador “es un cómplice incómodo del protagonista”. Esta relación, sin embargo, ahora es “complicada”, con Kratos en el papel de “un padre terrible que parece saber que es terrible” y Atreus como “una herida caminante, hambriento por la aprobación de su padre cuando no se ve reducido por su hostilidad”.

“El espectáculo del pasado se ve reducido a algo [...] distinguiblemente tranquilo en comparación con los días pasados de enfrentarte a, digamos, un Poseidón del tamaño de una casa o una versión de Cronos tan gigantesco que Kratos se mueve por su cuerpo como un hámster furioso. Las peleas del nuevo *God of War* suelen ocurrir en arenas. El sistema de combate más lento y deliberado enfrenta a Kratos contra criaturas más o menos de su mismo tamaño”

Hablando sobre las diferencias tonales y un Kratos más cercano, McCarter habla sobre cómo *God of War* “es una fantasía de poder diferente. Antes, el deseo absurdo de *God of War* era encarnar a un pedazo mierda tan fuerte que podía matar a los dioses. Ahora el espectáculo de fuerza física se ve reemplazado con uno sobre reparar la distancia emocional rota entre un padre autoritario y un hijo desesperado. Esto se ha visto y se sigue viendo como una muestra de madurez, pero en realidad no es más que un cambio de prioridades. Era más fácil ver la motivación tras las aventuras pasadas de Kratos como una forma de hacer que el jugador – asumiendo que era joven, hetero y masculino – se sintiera como si pudiera hacer cualquier cosa si se entregaba a ello”. Sin embargo, ahora “el mundo se doblega de nuevas maneras” ocultándolo bajo la estética de una road trip que funciona “con la lógica que cualquier gran misión de un videojuego asumiría” según la cual “padre e hijo aprenden a entenderse [...] subiendo de nivel y venciendo al jefe final.”

Al final McCarter dice que “esta última iteración de *God of War* sigue siendo sorprendentemente parecida a su pasado más colorido en lo que se refiere a filtrar las dificultades de la vida en un arco narrativo más placenteramente esperanzador: todo lo que es difícil, ya sean las frustraciones de una etapa vital o la relación con la familia, acaba resolviéndose si le echas suficientes horas.”

SHIMOMURA, David (2018) – [The meaninglessness of maturity in God of War](#)

“God of War (2018) es como lucen los juegos ‘maduros’ en 2018. Tiene todo lo que un juego maduro debería tener. [...] Hasta reutiliza el título sin llamarse una secuela numerada. Sep, lo tiene todo”

Shimomura muestra **la contradicción** que encarna el juego, ya que **al mismo tiempo que “muestra lo lejos que hemos llegado”**, dejando atrás los días donde *“las notas de la historia quedaban relegadas a los manuales y descripciones”* y *“los días de los devs estrellas del rock presumiendo de sus deportivos”*, también **“es una muestra de que los videojuegos no han llegado demasiado lejos”**, ya que **“sigue siendo un juego donde la forma más común de interactuar con el mundo es a través de la violencia”**. Kratos *“ni se plantea la idea de asesinar todo lo que se interponga en su camino. Incluso en el desenlace del juego, no se da espacio a la idea de qué significa arrancarle la mandíbula a una bestia y arrancarle la piel desde el cuello al abdomen hasta que muera. En el mundo de God of War no todas las vidas son iguales; algunas valen más que otras. Matar a un ser humano es sufrir una mancha negra en tu alma. Matar a una bestia es ser un conquistador”*. *“Está bien matar a un demonio, un escapista del inframundo, a un monstruo. No tienen agencia y, por tanto, no podemos razonar con ellos. Sólo podemos descubrirles la razón en el filo de un hacha. Al contrario que los héroes que nos describen, no podemos alcanzar la paz con nuestros enemigos ni tampoco podemos intentarlo.”*

El artículo da un paso atrás y se pregunta **“qué descanso reciben quienes son lo suficientemente desafortunados como para encontrarse con Kratos y su hijo mientras intentan esparcir las cenizas”** de Faye. **“¿Quién esparcirá sus cenizas?”**, pregunta Shimomura, más aún cuando no hay urgencia ni necesidad. *“El cielo no se está viniendo abajo. [...] Honrar los deseos de tus seres queridos es noble, pero ¿es bueno?”*

“Ser un juego maduro en 2018 es ofrecer una visión clara de las dificultades de la vida en un mundo peligroso, y que le den a los espectadores y personajes secundarios.” Los temas del juego se ven diluidos por su violencia, porque **“es más difícil mantener el foco en el panorama general cuando el juego también te pide que disfrutes con el placer de matar una y otra vez”**. Por eso *“God of War es un juego maduro en 2018, pero eso tampoco significa demasiado”*.

SMITH, Ed (2018) – [God of War’s warring parents](#)

*“Las sensibilidades del videojuego son tradicionalmente juveniles. Ya no me siento justificado del todo al pedirles que crezcan, porque **me siento como si criticase a las novelas de YA Fiction por no ser lo suficientemente avanzadas para mí.**”*

“Si God of War se presenta y muestra como una pieza holística, con la relación de Kratos y Atreus en el centro [...] cada momento frente a la cámara es tan importante como el siguiente. La caza de miscelánea inexplicable de

videojuego es tan parte de la historia, teatralización, enseñanza o lo que sea de God of War como un diálogo sentido entre padre e hijo, porque la acción recibe la misma prevalencia visual”, confrontando a Sony Santa Mónica con su presentación, cómo no puede “presentar tu juego como un bildungsroman centrado y esperar que la gente que lo juega ignore las partes mediocres que no encajan con esta definición”, ya que ellos han “puesto estas cosas aquí. Tú, literalmente, has presentado God of War como un todo cohesivo. Tienes que explicar qué relación tiene con el juego irme a encontrar cofres del tesoro y artefactos”. Sin embargo, Ed Smith está agotado y siente que esto “es contraintuitivo”, ya que siente que “nada de lo que hago como jugador enaltece la historia de God of War”. Ed Smith siente que “el juego tendría más sentido y sería mejor si no estuviera involucrado; es decir, la mejor manera que tengo de describir la cámara es una especie de bróker aplacador entre mis acciones y las intenciones del juego, y saber que ese bróker existe basta para que quiera irme”. Al final él se siente “como el Atreus al videojuego que es Kratos: aceptado de manera reticente, pero constantemente recordado de lo poco impresionante que soy, que soy una carta, que sin mi presencia la vida para mi padre no sería tan enriquecedora pero desde luego sería más directa”

“En God of War siento como si yo, nosotros, el jugador, fuésemos el hijo problemático, el mimado, cuyo comportamiento es el problema, quien, a través de años exigiendo interactividad, contenido e ir a lo mío, he acabado haciendo que los videojuegos cedan y ahora los dos estamos atascados en esta dinámica que está empeorando nuestras vidas, donde socavo la autoridad del juego y el juego no me orienta. Llegados a este punto, creo que un terapeuta familiar nos recomendaría que pasáramos un tiempo el uno sin el otro”

TYLER, Jackson (2018) – [The game of the generation](#)

No lo negaré, este texto resume en diez minutos lo que voy a decir en cuarenta.

“God of War siempre ha sido el juego de la generación, un espejo en el que podemos vernos a nosotros mismos y nuestros valores”, describiendo el original como una mezcla entre Devil May Cry, The Legend of Zelda y Jak & Daxter que “tomaba los juegos más amados de aquél entonces y les quitaba el alma, empaquetándolos en un Frankenstein impío que, con un cinismo casi autoconsciente, parecía preguntar a la audiencia: ‘¿es esto suficiente?’” Con este nuevo God of War, la historia se repite: es, una vez más, “el juego de la generación”, cuya función es “hacer lo que mejor se le da: declarar qué son los videojuegos para que todo el mundo lo vea”

El qué son estos videojuegos es simple: “Los videojuegos son para mayores. Son serios y se preocupan por los gestos más pequeños y las ideas más grandes; son el cadáver reanimado de un gigante caído que se estampa contra cincuenta capas de hielo y son una conversación tierna con tu

hijo. Los videojuegos no son un dragón encadenado de manera trágica por los dioses: son tres dragones en una línea de misiones, cada uno de los cuales suelta un tesoro épico cuando lo liberas”

God of War “hace todas las cosas que hacen los buenos videojuegos. Luce bien. La historia es atractiva. Da distintas formas de contenido de mundo abierto a un ritmo aceptable. Puede que sea un progreso tedioso con combate mediocre, un sistema de looteo innecesario, una historia con la profundidad de un charco y una cosmovisión regresiva, pero ya sabes, está bien”. El resumen es este: “¿Te gustan los videojuegos? Entonces te gustará *God of War*”

Aunque sería fácil llevar la contraria de todas las voces que claman lo increíblemente exquisito que es *God of War*, Tyler advierte: “la realidad es que este consenso – si bien no es cierto – al menos apunta hacia algo. Una cosa sin importancia, como ser mediocrecillo, no quita el hecho de que *God of War* es el ideal platónico del videojuego”

“*Kratos* ha crecido con su audiencia, con sus creadores, con todos nosotros, con los propios videojuegos. Ese crecimiento resuena porque se cimenta en la que, quizá, es la mayor mentira de los videojuegos: que siempre estamos avanzando. Que, con cada nuevo año y progreso tecnológico, nos alejamos más de los juguetes mientras nos acercamos al arte. A pesar de todo este supuesto crecimiento, *God of War* jamás critica al jugador o a los creadores o siquiera a *Kratos*; no es una redención sino una validación. Es lo lejos que hemos llegado. Es una GTX 1080 para tu alma”. Tyler continúa explicando cómo *God of War* “riza el rizo” de equilibrar “la estética del, entre comillas, ‘arte serio’ con el empoderamiento del jugador, haciendo que su audiencia sienta que ha confrontado algo en su interior sin que, en ningún momento, se sientan realmente amenazados”. Es un acto de equilibrismo en el que “nunca se entrega tanto a sus temas como para perder a su audiencia ni los ignora tanto como para colapsar en el nihilismo vacío”.

Según Tyler, la clave de *God of War* reside en la confianza de que “su audiencia sufre amnesia colectiva”, la amnesia de olvidar cómo era el *God of War* original: “una mazmorra con puzzles silenciosa y extendida, la escala mítica de los dioses contra la pequeñez de la forma mortal de *Kratos*”, la manera en que la trilogía original “fluye de momento a momento con un sentido del ritmo que se ha perdido conforme las preocupaciones presupuestarias de los videojuegos AAA han abandonado una progresión única de niveles diseñados a cambio de contenido repetible y looteo.”

Uno de los problemas en el corazón de la saga, según Tyler – y le doy la razón – es su **sexismo**. Sin embargo, Tyler dice que la trilogía original tenía un punto caricaturesco, tan brutal que casi era paródico, mientras que el nuevo, “al quitar esta capa de exceso caricaturesco, todo lo que consigue es presentar unos valores patriarcales más crueles e insidiosos bajo la máscara de la madurez”, presentando a Freya como “una

caricatura casi cómica de la maternidad, hermosa pero nunca sexual, llena de una empatía que acaba condenándola". El lamento de Tyler señala que "Kratos pasa todo el juego siendo brusco y distante, siempre listo para disciplinar a su hijo, pero nunca dispuesto a amarle. Al final, vemos a Freya con los brazos abiertos, lista y dispuesta para morir por la venganza vacía de su hijo, porque eso es el amor. El amor es cobarde, y nadie ama como una madre. Si tan sólo papá hubiera estado ahí para educarle como es debido"

El contenido temático de *God of War* es que "tenemos que oír ambas partes del abuso parental; los hombres educan a su progenie divina de esta manera, pero las mujeres educan a su progenie divina de esta manera. La violencia es maligna, pero también es la hostia. Las cosas estaban mal antes, pero ahora están mejor, no preguntes cómo. *God of War* toma el status quo de la cultura del videojuego, lo empaqueta con una estética de prestigio y nos lo vende de vuelta como si fuera incisivo. *God of War* nos dice que ahora somos niños mayores y que todo va a ir bien"

YEO, Amanda (2018) – [God of War has finally grown up](#)

Al principio del análisis, Yeo habla sobre cómo *God of War III*, aunque es un juego sólido, "este gameplay tan genial estaba envuelto en hostilidad hacia el jugador. La hipermasculinidad estaba imbricada en todo el juego y la hipersexualidad de las mujeres presentes era alienante". Tal y como ella explica: "me gustaba el juego. Pero yo no le gustaba al juego"

Ante la noticia del regreso de *God of War*, Yeo se pregunta "cómo su marca particular de tetas y baños de sangre acabarían encajando en un mundo más consciente socialmente. Al fin y al cabo, ¿no son estas las características que definen la franquicia?". Sin embargo, se encuentra con algo distinto: "Kratos es retratado no como el pináculo de la perfección viril y masculina, sino como una figura llena de defectos que intenta aprender de sus acciones pasadas y asegurarse de que nunca las repita"

Yeo cita a Aaron Kauffman, CM senior y marketing producer en Santa Monica, diciendo que "los juegos han madurado. Sin meternos a comparar, hay un montón de juegos en el espacio de la acción y aventura que están creando personajes más cercanos, historias que son mucho más interesantes que un dios dispuesto a vengarse"

Yeo habla sobre la nueva versión de masculinidad en *God of War*, y cómo "Kratos, aun siendo musculoso y capaz de partir en dos a sus enemigos, es todo incertidumbres y miedos. En vez de luchar contra autoridades corruptas o rescatar a seres queridos que han sido secuestrados, su mayor preocupación es criar a su hijo y mantenerlo a salvo"

"Igual que la mayoría de padres, intenta amoldar a Atreus para que sea alguien mejor que él mismo, pero no tiene ni idea de cómo conseguirlo"

“Atreus representa a la siguiente generación de hombres. Ya en los primeros minutos del juego muestra una reverencia por la vida que se opone a Kratos y es atípica de la mayoría de videojuegos.” Más adelante dice que *“Kratos y Atreus son emblemáticos del crecimiento social y la sofisticación en nuestro entendimiento de la masculinidad. Aunque Atreus es compasivo y Kratos es temeroso, su habilidad para sentir esto no impide su masculinidad. Al contrario, les lleva a sopesar sus acciones, a entender su peso, a tomar mejores decisiones y convertirse en mejores personas.* God of War demuestra que los hombres no tienen que dejar de lado sus fantasías de poder. Pueden seguir siendo las figuras fuertes y musculosas de sus sueños, luchando batallas peligrosas y conquistando hordas de enemigos. Pero, para ser verdaderamente fuerte, uno necesita entender por qué actúa y saber cómo y cuándo utilizar su fuerza”. Más adelante continúa: *“Aunque God of War sigue fijándose en la masculinidad, ahora explora una versión evolucionada, más madura. Una que es constructiva más que destructiva, que tarda en herir y es capaz de reconocer cuándo no hay que acudir a la violencia. Esta masculinidad sana predica una contención interna más que la agitación. Ya no consiste en cuántos cráneos puedes arrancar con las manos, sino cómo cuidar de tu propio hijo. [...] God of War concluye que la auténtica fuerza de los hombres puede encontrarse en la crianza y protección de los demás y en conocerse y controlarse a uno mismo”*

Yeo explica que, en este *God of War*, las mujeres *“son retratadas como personajes poderosos en sí mismos, con deseos alejados de un anhelo sexual”*, lo cual es poner el listón muy bajo.

El texto cierra con Yeo diciendo que *“¿qué oponente más formidable para Kratos que el propio Kratos?”*

Desarrollo y entrevistas

V. ULLMAN, William; SORENSEN, Scott; NIELSEN, Janet (Productores); AKIATEN, Brandon (Director) (2019) – [Raising Kratos](#)

Al hablar sobre de qué va realmente esta historia, Cory Barlog lo resume en que *“es posible cambiar”* [0:26]

De momento la hija de Cory Barlog tiene presencia, pero su esposa sólo ha aparecido un momento de fondo para ser inmediatamente tapada mientras la cámara se centra en ella de nuevo

Cory explica que *“después de Ascension hicieron un estudio sobre lo que pensaba la gente de God of War ¿vale? Y la opinión de la mayoría era que estaban hartos de Kratos. Había dos opciones: o había llegado a su fin o necesitaba empezar desde cero”* [8:00]

Se da a entender que, tras *Ascension*, y quizá por su causa, hubo despidos en Santa Mónica y que eso conllevó la cancelación de un proyecto original que estaban llevando a cabo [13:45]

El inicio del desarrollo del juego ocurrió en un momento transicional, cambiando de unas oficinas a otras que se estaban construyendo en 2013. La idea era convertir Santa Mónica en un “estudio 1.5”, con dos proyectos simultáneos. Iba a crecer... y entonces ocurrió.

La mujer no aparece hasta el minuto 38:50. No dura diez segundos.

BARLOG, Cory (2016) – [First look: Santa Monica Studio's new God of War on PS4](#)

Barlog dice que “no quería hacer un simple reboot de la franquicia” sino “reinventar su gameplay, darle una nueva perspectiva a los jugadores y una nueva experiencia táctil mientras que hondamos en el viaje emocional de Kratos y exploramos el drama que se desenvuelve cuando un semidios inmortal decide cambiar”. Ya en este momento habla sobre cómo “este cambio significa romper el ciclo de violencia, desconfianza y engaño que su familia, el panteón griego, perpetuó durante tanto tiempo”

Al preguntarse por qué Kratos cambiaría tanto su forma de ser, Barlog dice que “esa última pregunta quedó respondida por mi propia vida con el nacimiento de mi hijo, un evento inmensamente transformativo que me hizo pensar en un montón de cambios en mi vida” y que “no hay límite a qué haremos, ninguna adversidad que no superaremos para ser mejores... Para ellos.”

DAVIDSON, John (2017) – [How fatherhood, 'Dark Souls' creator Miyazaki and 'Mad Max' director George Miller inspired a sequel that's been five years in the making](#)

Cory Barlog quería evitar que Atreus se sintiera como una carga; según Davidson, “no le gustan los juegos que te castigan por cosas que no son tu culpa”, motivo por el cuál “asegura que Atreus nunca se sentirá como una carga” y que “nunca llevará a que falles en algo que no has iniciado”

Barlog habla sobre cómo estuvo desarrollando un juego de *Mad Max* con George Miller que no llegó a ninguna parte. Sin embargo, durante el proceso, aprendió mucho sobre la creación. Explica cómo Miller le enseñaba el storyboard y que “no era ‘esto ocurre y entonces esto ocurre’. Me explicaba por qué ocurrían las cosas y qué pasaba bajo la superficie”, algo que reproducía cuando, más tarde, jugaban a *God of War*. “Me preguntaba ‘¿por qué has hecho eso?’. Era genial”. Según Barlog, una de las lecciones que tomó de Miller, además de otras personas por el camino, es que “tiene que ser personal. [...] Tienes que mostrar estas partes de tu vida. No hay nada más potente que canalizar algo que te ocurrió de verdad y que sale de tu vida”

Aquí también se repite aquello de “las distintas marcas por las que vas pasando como niño” que vieron Barlog y el equipo.

En medio de todo esto, Barlog deja entrever algo cuando dice que *“trabajo un montón. No logro pasar mucho tiempo con mi esposa. No sé si quiero ser esa persona que trabaja todo el rato. Tengo que esforzarme de manera consciente”*, además de hablar cómo, mientras trabajaba en Tomb Raider *“vivía en el centro de San Francisco y Crystal Dynamics está en Redwood. Trabajaba hasta tarde y no volvía a casa hasta la una o las dos de la mañana. Me di cuenta de que eso era horrible. Estaba experimentando la vida de mi hijo a través de mensajes de texto”*. Más adelante explica que *“se me dan fatal las finanzas. Mi esposa se encarga de todo eso porque soy un idiota”*

Al menos Barlog admite que Kratos *“siempre busca la vía fácil con todos sus problemas si lo piensas bien. Al final de God of War 3, cuando se arrastra lejos de Grecia después de haber destruido todo un panteón, quiere dejar todo eso en el pasado [...] Quiere morir para poder huir de todo eso y no puede. No puede huir. Así que deambula a solas durante mucho tiempo, alejándose tanto de Grecia como puede. Decir que quiere empezar desde cero es quedarse corto: quiere romper el ciclo. Quiere enseñarle a alguien cómo no repetir los mismos errores que él cometió, y quizá eso le ayude a liberarse de su maldición”*

Barlog cree que *“la paternidad es miedo y dudas. Nunca sabes si lo que estás haciendo les va a destrozar. No sabes si estás haciendo suficiente o si tomas las decisiones correctas”* y que, al ver sus errores en Atreus, es algo muy natural de un padre: *“vives con alguien y te das cuenta de que algo que te molesta sobre ellos, en realidad, eres tú. Terminas más mosqueado porque estás enfadado contigo mismo por ser así. Con tus hijos es más de lo mismo: no quieres que acaben igual”*

“El secreto de una gran historia es que los personajes principales fracasan. Su fracaso constante hace que quieras apoyarles”, dice Barlog

Una admisión sobre las emociones a través del *gameplay* es que, según Barlog, *“todo lo que no sean miedo y rabia son emociones muy difíciles de evocar en un videojuego y meter en un loop de juego. No basta con ver una cinemática y quizá sentir algo, tienes que ganártelo para sentir algo profundo”*

Kratos, en palabras de Barlog, es *“una combinación de Jekyll y Hyde. En el fondo, es un ser humano. Le entrenaron en el régimen militar más brutal que ha existido nunca: Esparta. Era horroroso [...] Crecer así tiene que cambiarte. Somos un producto tanto de nuestro entorno como de nuestros genes. Así que intentar recuperar una parte de su humanidad, aunque sea una muy pequeña, es un esfuerzo monumental”*. No define a Kratos desde el enfado – según él, es una malinterpretación – sino que *“siente muchísima culpa. Tiene una cosmovisión casi infantil. Su educación militar estricta ha bloqueado su desarrollo emocional. De verdad piensa que puede borrar todo lo malo que ha hecho y empezar de nuevo. Pero, incluso en el primer juego, ya era consciente de todo lo malo que ha hecho”*

Barlog quiere darle valor a *God of War*. “Una de las cosas que dije a Sony cuando volví es que no quería hacer otro juego. Esto no va de hacer cualquier cosa. Va de hacer un juego que realmente signifique algo. Quiero algo con alma”

De nuevo sale la idea de que, en un principio, se dudaba si Atreus debería estar: “al principio de este proyecto parecía que iba a ser tan grande y difícil que nos pidieron que nos planteásemos de verdad si no queríamos reducir la escala del proyecto. Dijeron que quizá el hijo era algo que no debíamos hacer”, pero el resultado de un juego sin Atreus sería, en palabras de Barlog, “el videojuego arthouse más caro de toda la historia”

EVANS-THIRLWELL, Edwin (2019) – [Cory Barlog discusses almost cutting Kratos from God of War 2018](#)

El texto es una transcripción de algunas declaraciones de Barlog en Gamelab.

“Al principio la gente decía que teníamos que librarnos de Kratos. Era en plan: ‘es irritante, se acabó’”. Edwin continúa explicando que Barlog habla sobre cómo “Kratos comenzó como un antihéroe en una época en la que los antihéroes en los videojuegos escaseaban” y que “lo diseñaron para que fuese intensamente desagradable”, algo que “tenía sentido en 2005”. Por eso, “algunos miembros del equipo de *God of War* sentía que el personaje ya estaba dado de sí”. En palabras de Barlog: “De verdad que no les gustaba el personaje. Querían un personaje nuevo. Me tuve que esforzar mucho para hacerles creer que era una buena idea”

A la hora de crear a Atreus, el equipo creía que el juego sería una misión de escolta, pero Barlog señaló *The Last of Us* como un ejemplo positivo.

Según parece, a mediados del desarrollo la presencia de Atreus comenzó a cuestionarse cada vez más. “Llegó a un punto en el que íbamos a quitar completamente a Atreus. Tenía que ver sobre todo con el presupuesto”

Según esta charla, la revisión de *God of War* al estilo de *Cuando todo está perdido* nunca salió de Santa Mónica.

Mientras que, en otras ocasiones, Barlog había citado a George Miller como inspiración cuando estuvo trabajando con distintos creativos en busca de su chispa, en este caso cita a Sam Mendes. “Hay una conexión en cada historia que te es personal, y si no la hay se va a ver en la pantalla”, explica. Barlog interiorizó el mensaje y “cuando volví a Sony pensé que lo más importante que me había ocurrido en mi vida fue cuando nació mi hijo”

FOGEL, Stefanie (2018) – [‘God of War’ level design inspired by ‘Bloodborne’](#)

El texto llama la atención sobre algunas partes de una entrevista a Anthony Dimento – senior systems designer – y Luis Sánchez – lead level designer – en un podcast llamado ‘The lost pages of norse myth’.

Ahí Sánchez habla sobre cómo *“me encanta construir espacios y hacer que se entrelacen [...] Uno de mis juegos favoritos es Bloodborne [...] Ha sido una inspiración para mí. Buena parte de la exploración es parecida a esos juegos. Tenemos estos microbucles donde vas desbloqueando caminos, desbloqueando atajos y no es hacer por hacer. Hay que darle propósito [...] e ir dando vueltas por un espacio y aprendiendo una zona, haciendo un mapa mental, ahí es donde me lo paso bien”*

KLEPEK, Patrick (2017) – [‘God of War’ creative director Cory Barlog on nihilism and fatherhood](#)

Barlog explica que *el desarrollo de God of War ha sido a una escala mayor de la que jamás ha acometido. “Escanear el rostro del chaval y preparar los rigs para el crío llevó como dos años [...] Te hablo de años de desarrollo para una parte pequeña del juego. La escala de todo esto es absurda.”*

Barlog explica que *“God of War era un equipo de 40-60 personas”, a lo que Klepek responde que ahora esas 40-60 personas son sólo el departamento de motion capture.*

Al hablar sobre sus hijos, Barlog explica cómo ha integrado partes de su propia experiencia. *“Hay una frase donde el chico comenta cómo algunos viven por su cuenta y dice ‘sí, a mi papá tampoco le gusta la gente’. Eso es de mi propia vida. Soy muy... Me encanta hablar sobre videojuegos, me encanta hablar sobre películas y series de televisión y adoro hacer lo que hago en el trabajo. Pero después del trabajo no quiero hablar con nadie. Soy súper privado. Me quedo en casa.”* Poco después Barlog habla sobre cómo *el equipo ha “tomado puntos clave, momentos de la infancia, ya sean de mi propia infancia con mi padre [o de los demás]. La primera vez que ves fuegos artificiales, la primera vez que vas a una montaña rusa, la primera cerveza que tenéis juntos [...] Se quedan contigo. Intentamos verlo y transponerlo al mundo. Trae un poco de verdad, ¿no? [...] Todos hemos tenido ritos de iniciación con nuestros padres”*

Klepek le dice a Barlog que, en la trilogía original, Kratos es directamente una mala persona, y que si el equipo se ha planteado que, en el fondo, Kratos sí sea cruel. Barlog explica que *“siempre cabe esa posibilidad, pero creo que lo realmente interesante [como narrador] es poder tomar un personaje y llevarlo al límite, hacer que sea despreciable. Son un anti-héroe en cierto sentido, pero creo que es interesante ver este sentimiento de – es decir, ¿cómo puedes traerlos de vuelta? ¿Cómo puedes redimirlos? Piensa en la vida que Kratos ha tenido. [...] Cuando todo comenzó a apilarse, comenzaron a pasarle cosas horribles. Somos producto de nuestro entorno. Nuestro entorno influye en tanto. Pero no creo que nos veamos afectados de manera irredimible”*. Barlog insiste en su desacuerdo con la idea de que Kratos es irredimible. *“Creo que todos podemos tomar malas decisiones, hacer las cosas mal, pero siempre cabe la posibilidad, aunque sea un pequeño gesto. Eso es lo que pasa con Kratos.”*

Barlog explica cómo los anteriores juegos podrían verse como trasfondo a este Kratos. *“Esto es el capítulo dos”,* donde el capítulo uno sería Grecia.

Al final, Barlog da a entender que Atreus permite una nueva perspectiva sobre Kratos: *“Conforme aprende quién es, cómo encaja en medio de todo esto y quién es su padre, es una manera interesante de – ve la vida de manera diferente a Kratos. Nos permite ver a Kratos bajo unas lentes ligeramente diferentes porque lo está experimentando todo de manera distinta.”*

MAKUCH, Eddie (2018) – [God of War PS4 director explains why they changed the combat and more](#)

Cory Barlog habla sobre cómo lanzar el juego es aterrador porque dejas de poder iterar sobre lo que estabas haciendo, que *“las cosas en las que quizá no nos hubiéramos fijado se convierten en algo importante”*, pero se fija más en cosas de *playtest*, algo como el esquema de control o estilo de combate.

En efecto, Cory explica que la introducción es tan distinta a lo tradicional por crear un efecto: *“queríamos circunvalar las expectativas. Desde el principio le dije a la gente ‘no quiero que la escala se nos haga bola’ y que sea ‘oh, mira, hemos puesto un tipo enorme y lo das por sentado’. Todo tipo de resonancia sería interactiva, quiero que sientas que ocurra lo que no esperas que vaya a ocurrir. Así, cuando empieza la nueva experiencia del Superhombre y dos personajes fuertes se lían a palos, se siente más real”*. Quiere que esta circunvalación sea una sorpresa agradable, y pone como referencia *Ascension*. *“Ascension tenía una introducción increíble, pero era un poco ‘bueno, ya hemos abierto por todo lo alto. Eso está bien, pero ya lo veo venir. Espero que hagas eso, así que ya no me sorprende”*

Cory Barlog menciona de pasada que la introducción de los anteriores *God of War* estaba inspirada en cómo arrancan *Indiana Jones* y *James Bond*.

Rob Davis, diseñador de niveles, explica que la pelea contra Baldur es una manera de *“enseñar al jugador sin que se dé cuenta de que le estás enseñando”*, ya que *“aprendes un montón sobre el combate de Kratos y cómo bloquear, cómo utilizar la rabia, cómo arrojar el hacha”* a la vez que *“sales pensando ‘wow, eso ha sido una introducción por todo lo alto al estilo de God of War”*. Barlog añade que la pelea ha sido cortada un tercio de lo que originalmente tenían pensado, pero lo recortaron por mantener el ritmo.

Barlog describe la forma de trabajar del equipo, al menos con la pelea contra Baldur, como un proceso colaborativo. *“Todo el mundo es súper creativo y empieza a soltar todas estas ideas geniales y terminamos con una situación ideal, que es cuando sabes que no se puede quitar nada más, ¿verdad? Hay un montón de cosas guays ahí, así que te pones a quitar y hacer que todo esté más compacto y acabas diciendo ‘mira, no puedo*

quitar nada más porque entonces se va a venir abajo'. Perfecto, lo tenemos"

Según Barlog, el cambio en el sistema de combate se debe a que "hicimos siete juegos con ese sistema de combate" y él quería que el equipo "se enfrentase al desafío que teníamos en God of War 1" de "que nadie sabe cuál es el sistema. Era un poco... no quiero decir un lío [...] simplemente que no teníamos las cosas claras en el combate y trabajando con [el equipo] fuimos desarrollando cómo funciona Kratos". Continúa diciendo que "no quería cambiarlo por cambiar, quería reflejar cómo hemos crecido y cómo... Lo que jugamos es diferente, porque God of War es un reflejo de lo que jugamos, ¿verdad?", citando Resident Evil 4 y Resident Evil 7 como ejemplos.

Rob Davis añade que "hay un dicho en el game design que dice que la cámara es el género, ¿verdad? Así que, si pones la cámara arriba, parece más un juego móvil o un Diablo, ¿verdad?" También explica que así parecería "más un juego sobre el movimiento o algo así", mientras que la nueva cámara "le da una perspectiva más íntima y visceral", y que ayuda a poner el foco en el hacha, que era lo que buscaban.

Barlog explica que hubo un debate entre él, que quería una cámara más cercana, y el equipo de combate, que la quería "más lejos, algo como lo que verías en Arkham o Assassin's Creed". Finalmente, Jason McDonald, lead gameplay designer, se pasó el fin de semana trasteando con la cámara (y, por admisión de Barlog, padeciendo sus insistencias) y finalmente concluyó que la cámara "va a estar más cerca de lo que ninguno de nosotros quería" porque era lo mejor.

A la hora de hablar sobre las armas, Barlog explica que "quería que todos pudiéramos jugar de maneras muy distintas, pero utilizamos las mismas herramientas" a través de "las mejoras que vas haciendo". Todas esas opciones de personalización, para Barlog, son "una de las mayores victorias que hemos logrado con este juego"

Agarraos los machos que se vienen curvas: al hablar sobre por qué ha intentado hacer que Kratos sea un personaje que se gane la simpatía del público, Barlog habla sobre una serie de Star Wars sobre el pasado de Palpatine y cómo una mujer le rompió el corazón. Eso le cambió la vida. "Cuando estaba en Lucasfilm, leí algunos de los guiones que habían hecho para una serie de televisión que iban a hacer, y un personaje de Star Wars muy conocido, que no me caía bien, estaba escrito de tal manera que sentía simpatía por él, y eso me desconcertó. [...] Kratos es un poco así en el sentido de que todo el mundo piensa quién es él, ¿verdad? Pero nadie es sólo una cosa, ¿verdad?" Así que se puso un desafío: "lograr que la gente alcanzara el final de este juego y dijera 'me siento mal, me siento conectado o siento que ese momento tenía que ver conmigo o que me ha pasado algo así'"

Por supuesto, Barlog también habla sobre cómo tener una hija afectó a cómo presentaba a Kratos. "Lo veía como 'vaya, ¿cuánto de mí mismo quiero

mostrar?’, ¿verdad? Cuántos de mis errores, ¿no? ¿Me pongo la máscara para taparme y cuántas de las cosas estúpidas que he hecho en mi vida quiero impedir que él haga? Y es como, vaya, ese es Kratos, es totalmente Kratos, ha tomado la peor decisión de su vida, pero puede ser un padre de manera sincera, ¿verdad?’

Rob Davis dice que darle habilidades a Atreus era una forma de integrar la relación padre-hijo en las mecánicas: *“Tenemos todas estas cosas que podemos hacer con Kratos, pero hacer que Atreus sea un experto en lenguaje nórdico y su mitología es genial porque puedes diseñar un montón de cosas en base a lo que Atreus es un experto y Kratos no tanto, ¿verdad? Y entonces tienes una relación de pareja curiosa, ¿verdad? Ya sabes, Buzz Lightyear es bueno con unas cosas, Woody lo es con otras”*. Según Davis, cuando tienes ese grupo de cosas en las que uno sabe y el otro no, viceversa y algo donde ninguno de los dos sabe *“ahí creo que tienes el chocolate con mantequilla de cacahuete entre Kratos y Atreus”*

En un principio hubo dudas sobre si Atreus estaría en el juego ya que añadía mucha complejidad a un diseño de por sí ya muy complejo, y Barlog propuso una cosa: *“Va, entonces va a ser Cuando todo está perdido con Robert Redford, va a ser un personaje que habla consigo mismo de vez en cuando pero, en general, será muy callado y todo el mundo hablará en nórdico antiguo, así que no entenderás lo que nadie dice”*. Sólo entonces, bajo esa *“amenaza”*, decidieron continuar con Atreus.

Rob Davis explica que la manera en que Kratos rompe los cofres de un puñetazo son una forma de mostrarle haciendo algo a su estilo clásico y que, en un principio, Cory Barlog detestaba la animación.

Respecto al *looteo*, según Barlog, originalmente *“los chicos de sistemas”* querían evitar dedicar un botón a la acción y querían que funcionase como antes, con absorción. Sin embargo, Barlog dice que *“es satisfactorio eso de recoger tus recompensas tras una pelea dura”*. Para evitar que la animación fuese muy larga y pudieras curarte durante un combate, integraron la animación del pisotón con los cristales, de nuevo, gracias a ese equipo.

MINOTTI, Mike (2016) – [God of War director Cory Barlog says that Sony’s violent series is growing up with the industry](#)

Al hablar sobre el cambio de tono, Barlog explica que *“vi un cambio en la audiencia. Vi que la gente estaba aceptando juegos más grandes que no tenían que gritar todo el rato. Lo vi como una oportunidad.”*

Según Barlog, esto va más allá de la redención. *“Limitarse a decir ‘oh, Kratos quiere redimirse’ es egoísta. Es el viejo Kratos. Es egocéntrico. No tiene propósito. Pero con esta idea [de un hijo] hay algo más allá de él que le motiva a cambiar”*

De nuevo, Barlog habla sobre cómo al principio el equipo no quería a Kratos. Lo que cambió fue cuando *“la gente empezó a ver algunos ejemplos de televisión y películas, sobre todo series de televisión. La televisión es un gran formato donde la gente puede relacionarse con un personaje durante mucho tiempo. Durante ese tiempo, un personaje puede pasar de un extremo a otro. Puede pasar de un personaje que detestas a uno que amas y apoyas”*

Igualmente de nuevo, aquí Barlog habla sobre la serie que cambió su perspectiva cuando trabajaba en Lucasfilm. Confirma que era una serie sobre Palpatine. *“El emperador me importaba. Hicieron que el emperador fuese un personaje que generaba simpatía y era herido por esta maldita mujer sin corazón”*. PALPATINE ESTÁ DETRÁS DE TODO ESTO

PRAMATH (2018) – [To be compared to The Last of Us is fantastic, says God of War director](#)

Cory dice que *God of War* es un pastiche de referencias. *“Para la interfaz en concreto nos fijamos en un montón de juegos, ya sabes, como Destiny o Battlefield”*

También Barlog habla sobre algo distinto en *la cultura de Sony y sus estudios. “Tenemos estas cosas que llamamos la Semana de Compartir Creatividad con varios desarrolladores, ellos envían nuestros desarrolladores a sus estudios durante una semana, ellos envían los suyos al nuestro durante una semana. Y entonces reciben un escritorio y trabajan en el juego. Y entonces, al final de la semana, nos hacen una especie de informe de ‘hey, resolvemos los problemas así, vosotros los resolvéis así. Hey, vosotros lo hacéis mejor’ o ‘nosotros lo hacemos mejor y déjame que te enseñe por qué’”*. Eso puede haber contribuido a la hegemonización de los videojuegos de Sony

Al hablar sobre *The Last of Us*, Barlog no oculta la inspiración. *“Estoy increíblemente inspirado por Neil y su equipo”* y le encantaría *“que me considerasen alguien a su nivel”*. Por eso *“nunca me molestará que nos comparen a The Last of Us”*.

SARKAR, Samit (2018) – [Here’s how God of War is different with Kratos’ ax](#)

Según Jason McDonald, *lead gameplay designer*, el hacha es el nuevo arma de Kratos porque, entre otros, contribuye a la dirección más *“asentada”*. Según explica McDonald, el hacha comenzó a funcionar *“en cuanto un desarrollador pensó en el concepto de Kratos arrojando el hacha y hacer que volviese a él, igual que el martillo de Thor”*.

GENERAL

En este juego Kratos ha vuelto a tener esposa y un hijo, así que podría decirse que está...
padreando más

Cuando salió la demo de este juego en el E3, parecía demasiado bueno para ser real, igual que
ocurrió con *The Last of Us*

Aquí estás caminando constantemente entre ruinas y restos. Los *God of War* originales ocurrían
en ciudades durante su apogeo o, como mínimo, ya habitadas: Atenas, Esparta... Eran
invadidas en el acto, pero no las encontrabas derruidas. Aquí, sin embargo, no hay
aldeas, no hay pueblos: sólo quedan cenizas

Cory Barlog explica que esto es adrede y precisamente por eso no eligió la civilización
egipcia, que consideraba "*menos aislada, menos yerma*". En cambio, aquí
"*queremos centrarnos en Kratos. Tener mucho a su alrededor nos distrae del
tema central de un desconocido en una tierra desconocida*"¹

God of War es sólido en los lugares donde se suele buscar solidez. Por eso le funciona a tanta
gente, porque no estamos acostumbrados a mirar desde fuera: si el juego funciona y la
trama funciona, todo bien.

Esto es algo que hacen prácticamente todos los videojuegos en plano secuencia, pero al tratar
la cámara como un objeto siendo llevado por otra persona, a la altura de Kratos, tan
sujeta a la gravedad y los zarandeos de las circunstancias como cualquier otro,
contribuye mucho más a esa sensación de escala y epicidad

Me hace gracia que Atreus haga comentarios al terminar cada pelea, como pidiéndote que
cuentes más con él o preguntándote, si ha hecho cosas, que cómo le has visto

El hecho de que Mimir hable balleno al conversar con Jormungandr es un punto de comedia
inesperada que adoro

Me jode bastante que vayas a la cima tres veces y no sea hasta la tercera que cruzas hacia
Jotunheim. El juego se alarga, y sí, es la historia que hay que contar, pero podrían haber
pensado en otro recurso que no fuera "hey, hagamos que visite los mismos sitios varias
veces, seguro que no es frustrante para nada"

Y LUEGO YA TIENES LA RUTA A JOTUNHEIM PERO NO PUEDES PORQUE LE HAN
ARRANCADO UN OJO A MIMIR Y NECESITAS LOS DOS PARA PODER VIAJAR, PERO
QUÉ HACÉIS. En serio, ¿hay algún significado en este acercarse tanto a lo que
quieres y que te lo arrebatan?

Freija es de MILFgaard (gracias, ficticiusjr20, te jaseo el chiste)

Los últimos QTEs son desde la perspectiva de Atreus, y desde ahí la cámara pasa a su foco
mientras Kratos dice que él es el verdadero protagonista de la historia

El arte contiene multitudes, y en mayor o menor medida dos cosas a primera vista
contradictorias pueden ser ciertas

Atreus, en efecto, actúa en un principio como hacía Kratos en los juegos originales: quiere
implicarse, quiere meter caña, pero mientras que Kratos lo hacía de manera impulsiva,

¹ BRATT, Chris (2016) – [God of War team considered setting the new game in Egypt](#)

por una venganza ciega e impulsada por su odio y asco hacia todo y todos, Atreus busca corregir los errores del mundo y luchar por uno mejor

La comparación con *Sin Piedad* y las Hojas del Caos

La idea de que Baldur sea inmune e inmortal resulta aterradora para alguien como Kratos: este hombre rompe las reglas de lo que lleva haciendo toda su vida. No puedes arrancarle el corazón ni partirle las piernas. Siempre se levantará y volverá. Baldur sería el momento ideal para que Atreus entrase en juego y le enseñase una lección de empatía, a vencer a sus enemigos de otra manera que no sea por la violencia, ya que Baldur no puede morir. Por supuesto... Atreus entra en juego, pero de otra manera. Y la lección de empatía resuena con el "crack" seco de un cuello partiéndose.

Honestamente, leyendo las entrevistas y viendo cómo Barlog habla sobre lo importante que es tener un hijo, cómo eso le ha hecho cambiar... ¿Cómo se sentirá su esposa? Es decir, conocer a Sakura me ha hecho cambiar, espero que a mejor. Es una parte muy importante de mi vida y quiero ser mejor por ella. Me apena que se ignore tanto a la pareja emocional para centrarte en el hijo

El problema del juego se espeja en mecánicas y narrativa: llena los huecos que solemos esperar, lo habitual, el estándar de lo mínimo esperable para dar "calidad", así que ignoramos las zonas en blanco

Espíritu God of War

Visto de cierta manera, tiene sentido que *God of War* sea en plano secuencia, ya que el original ponía mucho énfasis en el viaje sin cortes y, sobre todo, sin transiciones. Esto se ve ya desde el principio, cuando tienes que meterte en la garganta de la hidra que acabas de matar.

En los *God of War* originales, el tamaño era en sí mismo llamativo. Ciertas imágenes sorprendían porque costaba pensar que PlayStation 2 o PlayStation 3 fueran capaces de tanto. Ahora nos hemos acostumbrado más al hiperrealismo, a que todo es posible, así que, para seguir sorprendiendo, para mantener esa sensación de poder, de escala, lo que hace el juego es usar la cámara a su favor: al estar a la altura de los ojos y de cerca, vemos el mundo como es en su inmensidad. Lo que en un *God of War* anterior sería un momento interesante, ahora es sorprendente porque vemos en verdad lo inmenso que es todo lo que está ocurriendo

TRAMA

Kratos ¿redimido?

A lo largo de todo el juego uno puede reflexionar y debatir sobre si realmente Kratos ha cambiado, sigue siendo el mismo o sobre si su redención es incluso válida. Quiero decir, este es uno de los personajes más despreciables de la Historia del

videojuego reciente, y ahora se supone que tenemos que quererle como un padrasto

También aquí podríamos hablar sobre las diferencias entre cómo se ve a los hombres/padres frente a las mujeres/madres. Kratos lo tiene más fácil porque la imagen del tipo duro, del hombre con crímenes a sus espaldas, es más habitual en la ficción que la de la madre haciendo lo propio

También nos hemos olvidado muy deprisa de que, en Grecia, Kratos tuvo una mujer y una hija. Y las mató, sus cenizas le han vuelto la piel blanca, pero eso, estaría bien alguna idea, alguna frase, una escenita, mención... No sé, un toque

El pasado de Kratos no emerge hasta que la tensión es insoportable, hasta que Atreus está en peligro y Kratos tiene que hacer algo que no quiere

No voy a decir que en el juego no se vea que Kratos se esfuerza, porque se ve que Kratos quiere ser mejor y vivir tranquilo, pero no sabe cómo. Eso sí, la medida en la que ha cambiado... Sigue siendo la misma persona, no es que tenga que volver a una vida antigua. La vida antigua está ahí y sale a relucir de vez en cuando

Kratos mata a Baldur, mientras que Freija se iba a dejar matar. Ella estaba dispuesta a aceptar sus pecados y pagar el precio, pero Kratos se lo niega

Todo este tema de la redención después de matar a un puñado de personas me está recordando no sólo a la trilogía de la violencia de 2012 sino a *Barry*

The Last of Kratos

Es innegable que este juego está influido por *The Last of Us*, tanto por la *daddyficación* de Kratos como por su estilo, aura de videojuego prestigio, dinámica entre ambos personajes y un largo etcétera. El problema es cómo tira esto de la identidad de un juego que ya tenía su propia identidad

El primer problema con el que nos encontramos son los enemigos: son todos humanoides y hay muy pocas ocasiones en las que te encuentres con un enemigo monstruoso. Esto seguramente viene de la inspiración de los infectados de *The Last of Us*, aunque tampoco descartaría a *Dark Souls*

El problema lo van a corregir en *Ragnarok*, por suerte, pero sigue estando aquí

También me han pasado una lista de enemigos en la que figura que hay 88 aquí frente a los 35 del original. Es posible, pero ya en las primeras horas del original había un montón de enemigos con distintos cuerpos, formas, especies, tamaños y estrategias. Aquí no es tanto el caso

Ya en el primer *God of War* había puzzles, así que tampoco voy a decir que sea nada nuevo que los haya aquí, porque antes había mucha mezcla de géneros, pero una vez más diría que hay mucho videojuego en su funcionamiento: los mecanismos, el progreso, la intención. En *The Last of Us* con un par de tablas de madera se resuelve más que aquí moviendo puentes y lanzando hachas para congelar engranajes

También en esta nueva filosofía cambia tu relación con los enemigos. Para Kratos, antes, un ogro o un troll era un enemigo notable, pero al final nada del otro mundo. Aquí, si te encuentras un elemental de piedra, es un jefe final, no puedes atravesar su roca a hachazos

Hay una diferencia, para mí fundamental, entre este juego y *The Last of Us*: la diégesis. Este juego tiene bastante más de frente sus elementos *gamey*: puedes trepar aquí porque hay runas, puedes escalar por esta grieta que traza un camino, aquí tienes una cadena convenientemente puesta para trepar y retroceder por el escenario. No son elementos camuflados con la misma elegancia y fomenta más aún mi problema con la división trama/juego de esta obra

Algo que sí aprecio de *The Last of Us* que no veo aquí es que ahí hay un millón de momentos donde parece que va a ocurrir algo pero no pasa nada. La ciudad está así, en ruinas, todo parece que se vaya a romper, pero no tiene por qué romperse ahora. Puedes simplemente avanzar

Una historia con sentimiento

La introducción es una de las mejores introducciones a nivel narrativo que he visto en un videojuego: Kratos dramático, sentido, vulnerable, emocional, violento no para la destrucción sino para la compasión, desde el amor. Es una inversión de los originales, y además, tras talar el árbol, una de las vendas de Kratos se suelta: un amargo recuerdo de quién fue

Atreus tocando madera en la puerta de su casa igual que Kratos acaba de tocar la madera del árbol que ha cortado

La imagen de Atreus mirando a Kratos tras rendir un último tributo a su madre es muy poderosa: un Kratos distante, intimidatorio, pero no por ser un soldado, sino por la imagen imponente de un padre

También, que el juego empiece con Kratos cazando junto a Atreus es, en cierta medida, una subversión de los arranques de los anteriores *God of War*: de nuevo, violencia recontextualizada como una forma de relación paterno-filial. No matas porque odies, matas por un rito, por alimentarte, por educar a Atreus. Él aprende, tú le guías

Incluso cuando llega la hora de matar al ciervo, Kratos es compasivo. A su manera, pero lo es, quiere enseñar a Atreus

Me gusta el detalle de cómo, tras ver las montañas donde tienen que llevar a Frey, Kratos está a punto de tocar a Atreus para abrazarle, pero finalmente desiste y no se atreve

Me parece bonito que la única buena historia que Kratos logra contar es la de un ser querido: Atreus, el orígiánl

Salute, familia

Uno de los temas troncales del juego es la familia: se ve en Kratos/Atreus, en los enanos herreros, en Baldur/Freia e incluso la familia de Thor

Hay misiones secundarias que hacen eco con la relación entre Kratos y Atreus: el alijo de Fafnir resulta ser una decepción. Fafnir murió a manos de su hijo y, en vida, había sido un mal padre que le trataba de manera abusiva

Imágenes paralelas

Atreus al principio del juego no se atreve a matar al ciervo. Tras un combate contra un troll inmediatamente después, Atreus le apuñala entre gritos, harto de todo

Kratos "vence" a Baldur la primera vez partiéndole el cuello. Al final del juego, Kratos mata a Baldur partiéndole el cuello

Dentro del pilar de luz Kratos tiene una visión parecida a la del final de *God of War III*.

Kratos le da una paliza final a Baldur no tan distinta a lo que hizo contra Zeus

Kratos saltando el abismo del reino entre reinos podría ser una imagen paralela del primer juego

Atreus le dice a Kratos al final "déjalo, no es una amenaza" hablando de Baldur igual que Kratos hizo con él hablando de Modi

Kratos se aprieta las vendas al principio del juego, pero las suelta al final

Las muchachas y los muchachos

Aun a pesar de todo, el juego sigue siendo bastante hetero masculino: los protagonistas son hombres y, tal y como describía un artículo cuando salió el juego, las mujeres/madres están ahí para sufrir.

Kratos y Atreus

Me gusta cómo Kratos ve desde el principio en Atreus la misma ira que le llevó a él a destruir el mundo, pero no sabe controlarla. No sabe medirle. Kratos intenta enseñarle una lección con la clase de puñetazos tras volver a la cabaña, pero no sabe tratar con la gente.

Me cae bien Atreus porque, en Alfheim, se porta como si su padre le hubiera llevado de viaje a un sitio que no le gusta y estuviera agotado en vez de, en fin, un campo de batalla donde pueden morir

Ideas de violencia

La primera pelea contra Baldur/el Desconocido muestra el problema de este juego con la violencia: por mucho que Baldur sane y sea invencible, esto es una pelea. Sí, la barra de vida se le rellena, pero no se está curando. Estamos avanzando. Estamos ganando y puedes ver cómo ganas y progresas en esta pelea. Al final, *God of War* no puede evitar pensar como un videojuego

Kratos habla de controlar su fuerza y su rabia, pero eso no ocurre en el *gameplay*. En todo caso, Kratos grita más, se vuelve más fiero y peligroso, y aunque los últimos QTEs sean de Atreus, él nunca deja de ser un recurso. El único momento en que actúa por su cuenta es cuando se rebela

Cabría comparar este juego con la trilogía de violencia de 2012

Fey, madre, liante

Desde el principio, comienzan a dar señales de que Faye tramaba algo: se ve que el bosque de Kratos y Atreus estaba protegido, pero los árboles que ella marcó para su pira funeraria han roto el sello

JUGABILIDAD

Gameplay

El *gameplay* es un compromiso, a mi parecer, acertado entre la filosofía de *God of War* – pega fuerte, pega mucho y no pienses en los combos – y el estilo más *Dark Souls* de los videojuegos modernos. No es la gestión de multitudes del original, pero si te quieres poner al día, es lo que hay

Para qué mentir, controlar a Leviatán se siente genial. El mero hecho de agitar ese hacha, lanzarla y las diferencias entre combatir con el hacha y a puñetazos es satisfactorio en sí mismo

El combate, igual que ocurría con el original, es muy cómodo: el hacha hace *stun*, puedes congelar a los enemigos para controlar hordas y, sobre todo, puedes cancelar animaciones para esquivar o sacar el escudo cuando tú quieras. Está muy hecho para que entres en el juego de la violencia y el instinto sin que tus decisiones sean un obstáculo para ti mismo

En lugar de distintas armas, Kratos tiene distintas técnicas para su hacha, que se van recargando para que no las *spamees*

God of RPG

Las misiones secundarias resuelven un problema que la base del juego ha empezado: como el diseño es uno de atributos y niveles, con mejoras y demás, necesitas – o, más bien, quieres – ítems y equipo de colores bonitos, y para tener eso, qué mejor que explorar el mundo en busca de misiones y encargos que te den mejores armas o materiales que te ayudan a fabricar mejores objetos

Los enemigos tienen nivel. Por suerte, no es que haya 100 niveles, como pasa en otras partes, pero estando en nivel 2 puedes encontrarte con un personaje nivel 5 y, de pronto, tenemos un problema

Hay cuervos invisibles repartidos por el mundo; matarlos da un poco de experiencia, y matarlos a todos te da un logro. Es... útil, supongo

Irónicamente, como hay niveles, si haces esas mismas misiones secundarias, subes tanto de nivel que el juego se vuelve más fácil

Me ha pasado más de una vez que apenas subo de nivel mis habilidades y, cuando toca, lo hago casi por inercia. “OK, tiene sentido”. “Oh, no había pensado en esto”, pero no es una progresión interesante, no me llena huecos que necesite o aporta tanto

Al menos no hay tantísimas misiones secundarias. No voy a decir que sean pocas o que sean cortas o que tengan sustancia; digo que al menos no hay tantas

Mucho pelea

Que sí, entiendo que esto es *God of War* y Kratos gonna Kratos, pero a veces siento que este juego está entre *The Last of Us* y *DOOM 2016* sin ser ni lo uno ni lo otro: ni un ratio estable de peleas ni momentos de calma interrumpidos por súbitos repuntes en la violencia

Los trolls son un jefe final que cansa a la segunda. Creo que esta es una de las observaciones más comunes del juego, pero también abre la puerta a considerar por qué meten tanto un trol. Querrían hacer un juego que supiera a *God of War*, con muchas peleas intensas, mucho *boss*, mucho enemigo desafiante, así que tuvieron que acudir a esto para poder mantener el resto de detalles. La necesidad de meter acción a cada poco rato y mantener una buena curva de progresión, en la que cada poco tiempo hay una gran pelea, obliga a la existencia de los trolls

La pelea contra el dragón es muy videojuego. Que sí, valga la redundancia, pero su forma de moverse, atacar, el escenario... Es eso, muy evidentemente arcade, videojuego, con reglas

Llega un punto en que las peleas directamente cansan. Tanta oleada, tanta tontería, y yo lo que quiero es avanzar...

La misión de recuperar los restos de una mujer amada que promete reconectar brevemente a Atreus y Kratos con su mujer acaba con una pelea de jefe

final. La verdad, habría preferido que me hubieran mandado a la mierda y ya. Esto me pone de nuevo en el plano de un videojuego, de “para qué buscas misiones secundarias si esto es lo que vas a encontrar”

Esa necesidad de meter acción, tensión, momentos donde el jugador haga cosas, nos lleva a escenas como el barco en Helheim, donde tienes que ir despejando obstáculos y oleadas de enemigos. Podrían haberlo hecho de otra manera, simplemente un trayecto con una conversación, algo más cortito, lo que sea, pero por mantener el ritmo, como esto es un videojuego, pues oye, aquí tienes cosas que hacer

Hacia el final el juego entiende que, estando en el último trecho, hace falta subir la tensión de los combates y eso significa salas y salas llenas de enemigos, tenga sentido o no. El templo de Tyr es un infierno entre sus trampas y sus enemigos constantes

Con la violencia me encuentro en una encrucijada donde no sé qué respuesta es peor: o bien el *gameplay* es así porque, en el fondo, Kratos disfruta matando, o es así porque lo diseñaron pensando primero en el disfrute y ya si eso integrando la trama, o Kratos realmente quiere huir de la pelea pero el *gameplay* no lo reflej-NO, NO VOY A DECIRLO, NO VOY A DECIRLO, HE DEJADO ESA VIDA ATRÁS

Cuestión de números

La progresión por niveles lleva desde el primer *God of War*, pero era una progresión inmediata, fácil. Subes tu espada, la espada hace más daño. Punto. Ahora hay un sistema de equipo con rarezas, colores y distintos atributos que tienes que tener en cuenta. De pronto *God of War* se ha convertido en un RPG

Que oye, una vez más, lo puedo entender, porque es lo que se da en tantos otros videojuegos. Papá, todo el mundo lo está haciendo. Hay muchos videojuegos, y en PlayStation otros tantos (*Horizon*, *Ghost of Tsushima*...) además de, por supuesto, *No Man's Sky*, que quieras que no, tuvo su influencia, y todo eso ha afectado a la hora de popularizar una progresión por niveles dividida en segmentos divididos a su vez en otros tantos segmentos. No es que tu espada haga más daño, es que ahora tiene menos recarga o hace más crítico. Pero esa sencillez se pierde y, honestamente, no sé cuánto puede favorecerle

En cierto sentido puedo entender que esta progresión por números y colorinchis puede ser una forma de reemplazar la variedad de armas de los anteriores *God of War*. Como ahora sólo tienes el hacha y las cuchillas (que desbloqueas como a la mitad), toca compensar

Diseño de niveles

El juego bebe del diseño *metroidvania* con distintos lugares que se abren conforme desbloqueas ciertas habilidades, además de opciones para teletransportarte y, aludiendo a *Symphony of the Night*, los atributos

El juego es un falso mundo abierto: tener, tienes que ir a ciertos sitios, pero puedes desviarte para hacer misiones secundarias o conseguir ítems, abrir cofres, hacer encargos y demás

TÉCNICO

Gráficos

Parece una observación extraña por evidente, pero la luz de este juego es fantástica. Que sí, que a nivel técnico es brutal y todo lo que quieras, pero a lo que me refiero es a cómo esta luz se siente natural por los claroscuros, por cómo se refleja, por cómo funciona. Lo comparas con, por ejemplo, *The Witcher 3* – para mí uno de los grandes referentes en el uso de la luz para crear color – y parece un documental. Supongo que tiene sentido teniendo en cuenta las pretensiones “a pie de calle” del videojuego.

Diseño

A

Sonido

a