

A Plague Tale: Innocence, análisis: la pureza de la inocencia



Lejos quedan ya las típicas propuestas de héroes legendarios que no necesitan nada más allá de su poder innato para superar cualquier adversidad y salvar al mundo. Y es que recientemente vemos cada vez más propuestas que **nos acercan al concepto contrario de fragilidad**, como el recién estrenado A Plague Tale: Innocence.

En esta ocasión tendremos que acompañar a los jóvenes hermanos de Rune, **Amicia y Hugo, de apenas 15 y 5 años, a través de la Francia del siglo XIV**, que sufre del azote de una mortal plaga y la creciente influencia de la Inquisición.

Ajenos a todo peligro, Amicia y Hugo se ven envueltos en **la repentina persecución de la Inquisición**, que por algún motivo oculto quiere hacerse con el pequeño, y descubren el horrible secreto de la plaga: **la invasión de millones de ratas** que parecen relacionadas con algún mal mayor y más oscuro.



Y es que el juego nos pondrá en una tesitura perfecta para demostrarnos la fragilidad de nuestros personajes, que en el fondo no dejan

de ser unos niños enfrentados contra caballeros armados y males mayores.

Para ello, Amicia contará con **la única defensa y ataque de su honda**, un pequeño juguete que le cedió su padre para cuando ambos saliesen a cazar y divertirse. Así, con la única ayuda de este trozo de cuero y unas pocas piedras, deberemos tratar de idear formas más originales que la confrontación directa, haciendo uso de diversos elementos del entorno.

También **podremos ir mejorando poco a poco nuestro equipo** con las herramientas y materiales que iremos encontrando por el escenario, aumentando su eficacia, velocidad de uso, e incluso la cantidad de elementos que podemos cargar en los bolsillos.



En general, **esto nos llevará a una dinámica de sigilo** en la que, llamando la atención de nuestros enemigos con ruidos, os iremos abriendo un camino seguro. No obstante, no siempre será tan sencillo. Y es que podemos hablar de una experiencia de juego lenta, intercalada con unos momentos de pánico y urgencia muy bien intercalados.

Ni todos los enemigos serán humanos, ni todos se regirán por la misma lógica. Aquí es donde entrará en juego **la Alquimia**, un pequeño complemento que nos sumará nuevas capacidades como la de encender o apagar fuegos, e incluso dormir a nuestros enemigos sin la necesidad de eliminarlos.

Un aspecto a tener muy en cuenta, ya que A Plague Tale: Innocence, tal y como su propio nombre nos indica, **tendrá un fuerte componente emocional ligado a la propia inocencia de los hermanos**, pudiendo ver en muchas ocasiones las aflicciones mentales y sentimentales que muchas de las escenas y acciones tendrán sobre ellos.

Y es que el juego contiene **varias escenas bastante explícitas**, en las que podremos ver no sólo cadáveres y sangre, si no incluso algún cuerpo desmembrado o despellejado. Dicho esto, A

Plague Tale cuenta con una opción especial para desactivar gran parte de este contenido, haciéndolo más llevadero para los más escrupulosos.



En este aspecto el juego suele mostrarnos muy bien este estado anímico con el intercalado de los paisajes naturales, con escenas de preciosos y relajantes atarcederes, con todo tipo de escenarios lúgubres donde hasta las propias superficies se mostrarán afectadas.

Algo por lo que A Plague Tale: Innocence nos ha sorprendido muchísimo en lo técnico. No podemos olvidar que **se trata de una producción modesta, un doble A, pero se ve genial**. No puede competir en ciertas cosas contra los grandes, pero hay momentos en los que podría pasar fácilmente por uno de ellos.

Pero más allá de **la impresionante ambientación y la bastante buena calidad de los personajes y entornos**, lo mejor es su banda sonora. Y es que no hay nada que nos haya atrapado más que esta mezcla instrumental que se sitúa a la perfección entre la Edad Media, la penumbra, y la intensidad de su historia.

Mención especial también para el doblaje, que si bien no cuenta con una versión en español, le aporta un carácter único. En más de una ocasión (y jugando con las voces en inglés) se pueden apreciar **los matices de una pronunciación francesa en muchas de las palabras**, que al menos a mi juicio, le suman mucho al trasfondo de los personajes. Además, contaremos con la opción de activar unos subtítulos, completa e impecablemente traducidos a nuestro idioma, de igual manera que el resto de la interfaz, menús y textos.

Lo que quizás si echamos de menos en este juego es la inclusión de una selección de dificultad, ya que para muchos **el juego podría llegar a quedarse algo sencillo**. Una decisión quizás promovida para tratar de hacer una aventura centrada en la historia, y de la que cualquier jugador pueda disfrutar sin demasiadas complicaciones.

Dado que los combates son en general evitables y muy cortos, el juego nos propone **la inclusión de algunos puzzles lógicos**. Más que un aumento en la dificultad, estos rompecabezas nos aportan la rotura de una posible monotonía de las dinámicas de sigilo, algo muy de agradecer.

Para ello, tendremos que coordinar la activación de diversos elementos en órdenes y momentos determinados, pudiendo controlar a Amicia en solitario, y en algunas ocasiones necesitando de la ayuda (bajo órdenes nuestras) de otros personajes secundarios como Hugo para que nos ayuden.

Así pues, **la máxima dificultad la podemos encontrar con el modos inmersivo** que ofrece el juego, y con el que podremos desactivar todos las ayudas, avisos, y otros elementos de la interfaz, lo que nos llevará a estar más pendientes de la cantidad de objetos que llevamos, así como de asegurarnos de no alertar a los enemigos. No parece la gran cosa, pero la verdad es que acaba suponiendo un buen reto.

Dicho esto esto, al igual que la jugabilidad de A Plague Tale:

Innocence no nos propone una dificultad ni una duración excesivas, **tampoco hemos tenido una sensación de necesitar rejugarlo**. Y es que si bien contaremos con varios objetos coleccionables y secretos distribuidos alrededor de los mapas, en mi caso no me ha sido necesario retomar la partida para completar todas las mejoras del equipo, y más del 90% de los objetos ocultos.

Además, la recopilación completa **tan sólo nos servirá para desbloquear los logros**, sin ofrecernos ninguna clase de contenido adicional del juego para tratar de alentarnos. Y es que tan sólo con haber añadido una pequeña selección de bocetos o la posibilidad de escuchar algunos temas de la banda sonora, la rejugabilidad tomaría un papel muy distinto.

Con este juego, los chicos de Asobo Studio nos traen **una propuesta a la par modesta e impresionante**. Y es que si bien se nota que no han querido apuntar a crear un triple A, el haberse conformado con un doble A es precisamente lo que le otorga mayor fuerza.

A Plague Tale: Innocence ya está disponible para PC (versión en la que lo hemos analizado) a través de Steam por **45,99 euros**, así como para PS4 y Xbox One, donde su precio ascenderá hasta los **49,99 euros**. Si bien muchos puedan pensar que se trata de un precio algo elevado al tratarse de un título de una desarrolladora pequeña, os aseguro que el juego merece bastante la pena.

NOS GUSTA

Banda sonora y ambientación de diez.

Una historia muy profunda.

Un juego que transmite cada emoción.

A MEJORAR

Ausencia de una mayor dificultad.

Menos de 15 horas de duración.

RESUMEN

Una potente historia de superación y hermandad que nos ha hecho meternos y vivir el juego como hacía ya tiempo, con una

ambientación y una banda sonora dignas de alabanza. La mayor pega que le puedo encontrar a este juego es sin duda no haberlo podido jugar más.

Gráficos y sonido: 10, Jugabilidad: 9, Rendimiento: 9, Duración: 8.

Fuente: muycomputer.