

God of War se define por sus arranques. Todos recordamos cómo empezaba el primer *God of War* ¿verdad? En cualquier otro videojuego, matar a Poseidón sería el clímax de la campaña, pero en *God of War III* es el principio. Por eso es tan potente el arranque del nuevo *God of War*. Es tranquilo, callado; Kratos es emotivo, acaricia un árbol con una mano. Un símbolo, contacto con alguien que no está ahí. Se siente el aprecio. La echa de menos. Cuando agarra el hacha, el primer *quicktime event*, nuestro primer ataque, es para talar ese árbol y cortar el hilo que nos separa de un ser querido. Ya no está con nosotros; ahora su recuerdo sirve para alimentar una pira funeraria. Kratos grita de rabia, pero no destructiva. Ella nunca volverá. Parece un llanto.

[Cae el hacha de Kratos, corte a un cachetazo en mi trasero. Risas. Me agacho]
Eso era mi culo

[Mostrando el primer *God of War*] *God of War* es un gran videojuego y una de las mejores obras de su generación, una mezcla de géneros exquisita con una trama intrigante que... [Divertido] Espera, esto es *God of War* de PS2 ¿qué hago?

Vale, *God of War* es un videojuego de 2018 publicado originalmente para PlayStation 4, recibió todas las notas y... Está bien. No, lo siento, no voy a despedazar este juego para decir que es horrible. El juego va sobre cómo Kratos... esperad, quizá no sepáis quién es Kratos, vamos al principio

LA HORA DEL CONTEXTO. Rápidamente qué es *God of War*, la trilogía original, Kratos es casi tan despreciable como Elon Musk. Casi.

Aunque al menos lo de Kratos era intencional¹

God of War II arranca porque Kratos se enfada y no respira. Y entonces se enfada más y respira incluso menos cuando Zeus le empala. *God of War III*, según algunos, es intencionalmente incómodo²³

Tras participar en *God of War III*, Cory Barlog se siente creativamente estancado y viaja para conocer a otros creativos. Entre medias, Barlog entra a trabajar en Lucasfilm y lee el guion de una serie cancelada sobre cómo Palpatine cayó al lado oscuro. Esto no es coña, leer esta historia sobre cómo una mujer le partió el corazón a Palpatine hasta tal punto que decidió cometer un genocidio espacial le marcará tanto que, años después, lo referencia como una de sus inspiraciones⁴⁵

Barlog está embarcado en un proyecto que, ya desde la base, es difícilísimo: casi nadie en el equipo quería volver a Kratos porque da asco⁶, pero precisamente por eso, él quiere revisarlo⁷. Al comienzo del documental *Raising*

¹ EVANS-THIRLWELL, Edwin (2019) – [Cory Barlog discusses almost cutting Kratos from God of War 2018](#)

² LEJACQ, Yannick (2015) – [God of War III reveals Kratos for what he is](#)

³ MCCARTER, Reid (2018) – [Killing gods, feeling great](#)

⁴ MAKUCH, Eddie (2018) – [God of War PS4 director explains why they changed the combat and more](#)

⁵ MINOTTI, Mike (2016) – [God of War director Cory Barlog says that Sony's violent series is growing up with the industry](#)

⁶ EVANS-THIRLWELL, Edwin (2019) – [Cory Barlog discusses almost cutting Kratos from God of War 2018](#)

⁷ KLEPEK, Patrick (2018) – ['God of War' triumphs because it confronts its own bloody legacy](#)

Kratos, Barlog resume la premisa: “es posible cambiar”⁸. Por eso, siento que darle vueltas a la idea de que Kratos sea un imbécil es una pérdida de tiempo. Es la premisa.

Y entonces llegamos a *God of War*, y por evitar más líos, esto es *God of War*, esto es *God of War 1*. ¿Por dónde iba? *God of War* es un videojuego al que le encantaría contar una historia sobre lo permisivos que somos con los padres abusivos si no estuviera tan ocupado dando hachazos

En este juego Kratos vuelve a tener esposa e hijo, así que podría decirse que está... padreado más [Sakura: “¡ese es un chiste horrible!” No, no lo es “es un chiste malísimo, ¿por qué lo has usado?”]

Quizá vaya a sonar como un pedante, pero cuando salió *God of War*, la obsesión era cómo representaba la madurez del medio. Todo el mundo hablaba sobre lo maduro que era, sobre lo que significaba para los videojuegos^{9,10}, en el documental *Raising Kratos* no paran de decir que parecía que estuviesen trabajando para *Juego de Tronos* o una película

Todo lo que estoy haciendo es tratar al juego en los términos que él mismo pide. La historia de George Miller diciéndole “¿por qué has hecho eso?”¹¹. Eso es todo lo que voy a hacer. ¿Por qué has hecho esto, Cory? [Más serio] ¿Por qué lo has hecho?

[NOTA: A lo largo de todo el metraje, la narración se ve ocasionalmente interrumpida, con sonido, por las peleas que van ocurriendo a lo largo del trayecto]

Volvemos al juego y Kratos está cremando a Faye, su difunta esposa. Tras la ceremonia, lleva a Atreus de caza, una prueba para ver si “está listo”

Me gusta esto; de nuevo, es otra inversión respecto a la trilogía original, que siempre empezaba con una violencia cruel, vengativa, agresiva. Aquí el acto de matar a un ciervo se ve como un intento por estrechar la relación entre un padre y un hijo: es aprendizaje, es cercanía. A su manera, es hasta compasivo

El propio Barlog admite que esto es intencional¹²

También es un buen momento para hacerte al *gameplay* y cómo ha cambiado

Los principios de lanzar a los enemigos y moverte de uno a otro siguen ahí, y los *QTE* han sido agilizados con R3, seguramente por *DOOM 2016*

El *parry* es muy generoso con el *timing* y puedes cancelar las animaciones; los golpes del hacha hacen *stun* y arrojarla congela

⁸ V. ULLMAN, William; SORENSEN, Scott; NIELSEN, Janet (Productores); AKIATEN, Brandon (Director) 2019 – [Raising Kratos](#)

⁹ KLEPEK, Patrick (2018) – [‘God of War’ triumphs because it confronts its own bloody legacy](#)

¹⁰ YEO, Amanda (2018) – [God of War has finally grown up](#)

¹¹ 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](#)

¹² MAKUCH, Eddie (2018) – [God of War PS4 director explains why they changed the combat and more](#)

La cámara más cercana y el combate más centrado en el 1v1 o gestión de grupos pequeños podría verse como una referencia a *Dark Souls*, pero podría haber sido de otra manera. El equipo de *gameplay* originalmente quería una cámara más al estilo de *Assassin's Creed* o *Arkham*, pero Jason McDonald, *lead gameplay designer*, concluyó que sería más cercana, seguramente para darle protagonismo al hacha¹³

Ya que estamos, el hacha es un gustazo. El simple hecho de arrojarla y traerla de vuelta ya es satisfactorio, y es violenta y directa

Eso sí, hay como mucha pelea aquí, ¿no? Que sí, es un juego de acción, pero... Nah, debe ser mi imaginación

El cambio de perspectiva y tono también hace que cambie nuestra relación con los enemigos. Antes un cíclope era un enemigo común, pero ahora un elemental de piedra es un jefe final y no puedes atravesarlo a hachazos, tienes que buscar su punto débil. Por eso, imagino, la relación con los enemigos individuales se ha simplificado respecto a la gestión del campo de batalla que permitía el juego original

Atreus es más un apoyo que otra cosa. Una preocupación de los desarrolladores – y una bastante habitual, teniendo en cuenta la mala fama de las misiones de escolta – era que Atreus fuese una carga para los jugadores¹⁴, y aquí no tenemos que preocuparnos nunca por él. En combate tiene su cierta autonomía, y podemos pulsar Cuadrado para que dispare a lo que apuntamos

Esto tiene algo de sentido; Kratos es un soldado y ve las cosas de manera práctica, así que me encaja que Atreus sea un recurso más para él. Todavía no sabe verle como un hijo. Supongo que es eso

El encuentro con Baldur. Según Ron Davis, diseñador de niveles, sirve para enseñar y poner a prueba todo lo que has aprendido hasta ahora, además de ofrecer una introducción por todo lo alto. Es decir, este momento... [Baldur golpea a Kratos] ... es bastante impactante. Sobre el papel está bien...

... pero, en la práctica, es un síntoma de los problemas con *God of War* y otra muestra de lo predecibles que son los videojuegos: no es un tipo cuya vida se regenere y que no veamos cómo es posible ganarle, es un jefe con varias fases como lleva ocurriendo de toda la vida de Dios.

Terminada la pelea, comienza la verdadera aventura: esparcir las cenizas de Faye en la montaña más alta. Parece un viaje sencillo, seguro que no ocurrirá nada-[corte a peleas, muerte] “¡Oh! ¡Oh, no!” [Montando en el dragón] “¡Oh, mierda, ¿eso es un DRAGÓN?!” [Vuelta al paseo] Ah, un paseo sencillo, sí

Llegados a este punto, quizá os hayáis dado cuenta de que el juego está en plano secuencia. Me gusta, creo que está muy bien hecho

¹³ MAKUCH, Eddie (2018) – [God of War PS4 director explains why they changed the combat and more](#)

¹⁴ DAVIDSON, John (2017) – [How fatherhood, 'Dark Souls' creator Miyazaki and 'Mad Max' director Goerge Miller inspired a sequel that's been five years in the making](#)

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 transiciones. Esto se ve desde que tienes que meterte en la garganta de la hidra

El plano secuencia ayuda a que la escala épica del juego tenga otra dimensión: al verlo todo a la altura de los ojos, lo gigante es aún más gigantesco y las hazañas de fuerza son aún más impresionantes.

Sí que es algo frustrante que el juego se vendiera como el primero en plano secuencia. *Dead Space 2* está en plano secuencia, *Hellblade* está en plano secuencia, *Half Life* ya estaba en plano secuencia en 1998

Además, me gusta mucho la iluminación naturalista de este juego. Sí, es normal hoy en día que los juegos tiendan al hiperrealismo, pero hay algo en la luz, la manera tan sin filtros con la que conecta, que le da una sensación de realidad y calidez; es más vídeo y menos pintura

Conocemos a los personajes secundarios: Brok, Sindry y Freya a lo largo de nuestra aventura. Todos parecen tener problemas familiares pendientes

Freya es de MILFgaard [risas] El chiste no es mío, es de ficticiusjr20. Echadle las culpas a él, yo no lo hice [*Salvar al Soldado Ryan*: "¡Fue Hitler!"]

Atreus comienza a buscar misiones secundarias y le pide a Kratos ayudar a la gente

Entiendo la base. Atreus busca implicarse para llevar a cabo un cambio positivo, y entiendo cómo las misiones secundarias pueden ser una prueba 1:1 de qué haríamos en el papel de Kratos. Sin embargo...

... al final de estas misiones secundarias hay una gran pelea o una recompensa material. No estoy haciendo esto porque quiera, no realmente. Lo hago por el *loot*, por los desafíos opcionales, por ¡JODER, UNA VALKIRIA!

¿Hace falta? ¿Es necesario que *God of War* sea un juego de mundo abierto? Cómo era la trilogía original

Hago una misión secundaria porque un espíritu quiere reunirse con su amada, quien nos asegura que podremos reunirnos y hablar con Faye un momento. Cuando lo hacemos... es un *miniboss*. Hay otra misión secundaria en la que vamos a buscar a un enano, y cuando le encontramos... es un dragón. Tenemos que esquivar su aliento mortal a la vez que vencemos a los enemigos que protegen el área para liberarlo. Cuando sale volando, nos informan de que hay dos dragones más. OK.

La progresión al estilo RPG responde a cómo se hacen videojuegos ahora, pero como suele ser el caso, me pregunto lo necesaria que es. Barlog dice que la personalización que nace del árbol de habilidades y las opciones de RPG son "*una de las mayores victorias*" de *God of War*, pero... ¿realmente es tan distinto como el dice? ¿Tenemos distintas versiones del mismo Kratos o avanzamos a distintos ritmos para alcanzar el mismo Kratos chetado? Sobre todo si hacemos las misiones secundarias, que nos dan más nivel

En lugar de tener varias armas, Kratos tiene varias técnicas – quizá tomadas de *Destiny*. Lo entiendo, y me gusta, pero no me gusta todo lo demás

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 el árbol de habilidades da cosas tangibles, pero o bien los siento sutiles o no me encajan tanto en este sistema de lucha. Es decir, cuando se usaban los botones frontales, un sistema de combos me podría encajar, pero alternar entre ataque fuerte y ligero con los gatillos es otra mentalidad. *Dark Souls* y *Elden Ring*

Las misiones secundarias resuelven un problema que la base del juego ha creado: 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. Encaja, pero porque no te replanteas la base, es lo que hay

Llegamos a Alfheim y Atreus está harto de todo. Aquí estamos, en otro mundo, y Atreus se comporta como Max cuando Goofy le lleva a un resort hortera en *Goofy e Hijo* [risas]

Yo también empiezo a cansarme, porque no paran de alejar mi objetivo. Vamos a Alfheim porque necesitamos recargar el Bifrost, pero luego llegamos a la cima y nos vamos y ahora tenemos que volver a subir y ¡no me jodas! ¡Cómo que se ha roto el portal a Jotunheim, pero de qué me estás hablando!

No sé, quizá es intencional, estás a punto de conseguir algo y te lo arrebatan en las narices, puede... ¿tener que ver algo con lo difícil de aceptar la muerte de un ser querido? Ehm... [imágenes de violencia, peleas]

Es innegable que *God of War* toma notas de *The Last of Us*, pero me da la impresión de que lo hace a nivel superficial. *The Last of Us* era diegético: sus puzzles eran encontrar una tabla o poner unas escaleras, y había un montón de escenarios donde parecía que podía ocurrir algo pero no pasaba absolutamente nada. Era un juego callado y donde el combate era disfrutable, sí, pero con una estética desagradable, con la baraja en contra. No veo nada de eso en este juego, donde no paro de encontrar cofres de todos los colores, los enemigos sueltan *loot* de rangos, igual que en *Destiny*, las habitaciones parecen existir por el puzzle en vez de por sí mismas y donde cada pared tiene tiza indicando si puedes ir

Atreus ha asesinado a una persona y es... ¿es un momento importante? Si pulsas Cuadrado suficientes veces, Atreus te hace caso, tienen una conversación y, para la siguiente pelea, vuelves a matar como si nada hubiera pasado

Puede ser una referencia al comienzo de la primavera en *The Last of Us*, pero hay una diferencia: ya no volvemos a luchar junto a Ellie. El juego entiende su trauma y, como catarsis, nos dan la escena de las jirafas.

Em – no me preguntéis, se llama Em [*Los Simpson*, “no tenemos apellidos, como Cher”] – habla sobre cómo “*Acción de Hijo nunca se utiliza para nada que no sirva para la eficiente consecución de los objetivos de Kratos [...] Los cuidados no son útiles en God of War*”¹⁵

Siendo justos, según Rob Davis, la intención era que Kratos y Atreus se complementaran, que cada uno tuviera habilidades que no tiene el otro para que brillen en distintas áreas¹⁶, pero las habilidades de Atreus – y su aplicación – están supeditadas a lo que le convenga o quiera Kratos

Atreus “*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 [...] 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 su arsenal*”¹⁷

Kratos entra en la luz de Alfheim. Me gusta la estética, me recuerda a una secuencia parecida en *God of War III*, pero... ¿esto es todo lo que vemos de Faye?

No puedo hablar de la paternidad a nivel personal; no tengo hijos, sólo un bebé [la cámara apunta a Walt]

Los distintos estándares con los que vemos a Kratos y a Freya. Dije que yo no le iba a dar vueltas al que Kratos sea despreciable, pero nunca dije de otros. Esta sección va a ser lo contrario a mi yo adolescente: tiene un montón de citas

Faye, Freya y las mujeres en *God of War*

“*En God of War, ser una madre acabará con tu vida, ya sea literal o metafóricamente [...] Las madres en God of War son personajes de apoyo*”. Faye “*es elevada al ideal platónico de la maternidad [...] porque no tiene el lío inconveniente de ser una persona viva*”¹⁸

Para que el viaje de Atreus “*sea posible, [el papel de Faye] es morir [...] 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*”¹⁹

“*Ambas madres han abandonado una vida más activa para dedicarse a asuntos domésticos [...] Kratos se ve liberado al ser un padre, mientras que la maternidad de Freya es un callejón sin salida de desesperación y aislamiento [...] La paternidad es una emocionante nueva aventura,*

¹⁵ EM (2018) – [A father presses, a son acts: a Kratos-centric model of God of War's universe](#)

¹⁶ MAKUCH, Eddie (2018) – [God of War PS4 director explains why they changed the combat and more](#)

¹⁷ EM (2018) – [A father presses, a son acts: a Kratos-centric model of God of War's universe](#)

¹⁸ JACKSON, Gita (2018) – [It sucks to be a mom in God of War](#)

¹⁹ LACINA, Dia (2018) – [In 'God of War', moms come last](#)

mientras que la maternidad es un sacrificio interminable”²⁰, con Freya dejando de ser el personaje tan interesante que parecía ser al principio al relacionarse con Baldur, ya que “lo último que sacrifica por él es su identidad al completo”²¹

Y, mira, entiendo que algunos podáis saltar ante esto. Mientras estaba escribiendo las notas para el análisis, alguien dijo que eso no es justo, que Freya tuvo una gran vida, entrenó a las valquirias y lo que hace es por represión de Odín. Y... sí. Lo hizo, pero lo que hace es esto. Freya no existe, es un personaje de ficción; los motivos por los cuales está reprimida son excusas y están ahí igual que no podrían haber estado. Podríamos haberla visto entrenando y luchando junto a las valquirias, pero la vemos recluida en su casa del árbol, lamentándose por Baldur

La maternidad, en la cual las madres sólo son “*la criadora benevolente que sabe cuándo y cómo soltarse [...] y el monstruo posesivo que no puede soltarse*”, es reflejo de “*un remanente de las ideas regresivas*” de *God of War*.²²

“Aunque la esposa de Kratos es el motor principal del guion del juego, nunca la escuchamos hablar [...] 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”²³

Las relaciones entre padre (varón) e hijo. Lo que le perdonamos a Kratos. Mi relación personal con mi padre no se parece en NADA a esta, y si lo pienso, quizá hasta me duele esperar tanto este tropo. ¿Cómo suelen ser las relaciones paternofiliales, qué dice esto de nosotros, de los hombres, de los padres, que es tan habitual encontrarse con esta idea? O, más tristemente, con esta realidad

“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*”²⁴

“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 [...] El retrato sigue teniendo sus problemas, principalmente en cómo asigna roles parentales y su división en

²⁰ JACKSON, Gita (2018) – [It sucks to be a mom in God of War](#)

²¹ JACKSON, Gita (2018) – [It sucks to be a mom in God of War](#)

²² LACINA, Dia (2018) – [In ‘God of War’, moms come last](#)

²³ KLEPEK, Patrick (2018) – [‘God of War’ triumphs because it confronts its own bloody legacy](#)

²⁴ GREEN, Holly (2018) – [God of War is a great reminder that most of our dads suck](#)

*líneas de género tradicional”, hablando sobre cómo Kratos educa a Atreus en términos de fuerza.*²⁵

*“God of War apenas deja que Atreus se explore a sí mismo o su relación con su padre”, ya que “la relación de Atreus hacia Kratos pasa del desdén a la admiración sin muchas dudas por parte del juego”*²⁶

*“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.”*²⁷

Shonte Daniels compara *God of War* con *FFX* y concluye que Atreus “solo tiene una relación complicada con su padre hasta que aprende que Kratos es un dios”, mientras que “Tidus pasa todo su viaje intentando reconciliarse con su padre perdido”. En *God of War* esto queda ignorado porque “aparecen nuevas misiones, nuevos mitos por contarse y Atreus deja sus problemas atrás”²⁸

*“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.”*²⁹

Quizá Faye tiene que estar muerta porque no es varonil enseñar a Kratos siendo cariñoso [dibujos felices] No, la gente no quiere otra cosa. [Música dramática, dibujos serios, sombras duras] La gente quiere una historia DURA sobre un hombre DURO en un entorno DURO y SERIO y MADURO, pero también das hachazos

Nos hemos olvidado muy deprisa de cómo KRATOS TUVO MUJER E HIJA EN GRECIA. SUS CENIZAS LITERALMENTE AÚN EMPOLVAN SU CARA.

Honestamente, leyendo las entrevistas y viendo cómo Barlog habla sobre lo importante que es tener un hijo, cómo eso le ha hecho cambiar, pero sin mencionar su matrimonio... ¿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

Cory habla sobre cómo el trabajo no le permite estar con su esposa, que ella lleva las finanzas y “se encarga de todo eso porque soy un idiota”³⁰. No estoy diciendo que no esté enamorado, sino que me pregunto cuánto ha pensado en las implicaciones de lo que está diciendo, en cómo parece darla por sentada.

²⁵ GREEN, Holly (2018) – [God of War is a great reminder that most of our dads suck](#)

²⁶ DANIELS, Shonte (2018) – [Your monster no longer: God of War and Final Fantasy X](#)

²⁷ BRICE, Mattie (2013) – [The dadification of video games is real](#)

²⁸ DANIELS, Shonte (2018) – [Your monster no longer: God of War and Final Fantasy X](#)

²⁹ GREEN, Holly (2018) – [God of War is a great reminder that most of our dads suck](#)

³⁰ 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](#)

“Casi parece injusto juzgar a los guionistas por reflejar el único entendimiento de la paternidad que muchos de nosotros hemos conocido jamás”³¹

Pero OK, quizá estoy siendo muy exigente. *God of War* es muy ambicioso y le estoy echando en cara muchas cosas difíciles de reflejar en un videojuego. Seamos justos. Hablemos de un videojuego hecho por una sola persona y con gráficos que ya serían feos en la SNES. **LISA** **borda todo lo que *God of War* no consigue.**

Similitudes entre *LISA* y *GoW*. Por qué *LISA* es una obra maestra, pero *God of War* está... bien. No voy a decir que *LISA* no tenga sus propios problemas – porque los tiene – pero dentro de su perspectiva centrada en lo masculino, el dolor y la violencia, hace un mejor trabajo

“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 [...] haciendo que su audiencia sienta que ha confrontado algo en su interior sin que, en ningún momento, se sientan realmente amenazados”³²

Por supuesto, la comparación más evidente: *TLoU*. No me cansaré de decirlo: al final de *The Last of Us*, Joel es un MONSTRUO y el juego lo sabe. *God of War* no se atreve a hacer algo así con Kratos

Al mismo tiempo que “muestra lo lejos que hemos llegado” también “es una muestra de que los videojuegos no han llegado demasiado lejos [...] la forma más común de interactuar con el mundo es a través de la violencia [...] 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 [...] 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?”³³

La obsesión del videojuego con una violencia que condena. La trilogía de la violencia de 2012 y cómo enfrentaban el tema. *God of War* simplemente es violento y espera que el tono haga el trabajo

Kratos habla sobre controlar la furia y utilizar tu fuerza no para destruir, sino para proteger a tus seres queridos, y se nota su progreso de personaje porque el juego empieza así [Kratos le parte el cuello a Baldur] y después termina así [Kratos le parte el cuello a Baldur].

El análisis de *Max Payne 3* de Errant Signal

³¹ GREEN, Holly (2018) – [God of War is a great reminder that most of our dads suck](#)

³² TYLER, Jackson (2018) – [The game of the generation](#)

³³ SHIMOMURA, David (2018) – [The meaninglessness of maturity in God of War](#)

Atreus sigue siendo un recurso, incluso después de haberte reconciliado con él. El único momento donde tiene iniciativa es, precisamente, cuando te ignora porque se vuelve arrogante

Al principio del juego, antes de iniciar su viaje, Kratos intenta darle una lección rápida a Atreus al principio con la práctica de los puñetazos, pero educar a un hijo no es tan fácil. O, al menos, eso nos hacen creer. Resulta que Sí es tan fácil

Barlog admite que Kratos es un cobarde y no se le da bien enfrentarse a los problemas que él mismo ha causado, que su cosmovisión es casi infantil³⁴. Pero no lo veo. Barlog, has ocultado el *lore* de tu OC, has caído en la trampa clásica

*God of War "es una fantasía de poder diferente [...]Esto se ha visto y se sigue viendo como una muestra de madurez, pero en realidad no es más que un cambio de prioridades [...] el mundo se doblega de nuevas maneras [...] padre e hijo aprenden a entenderse [...] subiendo de nivel y venciendo al jefe final [...] 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."*³⁵

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

*"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"*³⁶

La historia avanza, pero es cada vez más *gamey*, más cansina. La pelea contra el dragón parece salida de un videojuego de PS2. La parte en la que, para salir de Helheim, tienes que protegerte de oleadas de enemigos, es poco inspirada

Sigue habiendo esos trols...

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

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

³⁴ 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](#)

³⁵ MCCARTER, Reid (2018) – [Killing gods, feeling great](#)

³⁶ SHIMOMURA, David (2018) – [The meaninglessness of maturity in God of War](#)

enemigos, tenga sentido o no. El templo de Tyr es un infierno entre sus trampas y sus enemigos constantes

Aquí estamos jugando a *God of War 1* y el templo de Pandora. No hemos avanzado un día desde que saliera en 2005.

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

Ed Smith confronta a Sony Santa Mónica, 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*” Ed Smith siente que “*el juego tendría más sentido y sería mejor si no estuviera involucrado [...] En God of War siento como si yo, nosotros, el jugador, fuésemos el hijo problemático, el mimado, cuyo comportamiento es el problema*”³⁷

Y entonces llegamos a mi escena menos favorita: las Hojas del Caos. Por qué no me gusta, comparación con *Sin Perdón*.

Irónicamente, la solución más simple a esta escena sería... que no hubiera una pelea al salir de casa. Pero las reglas del buen diseño dicen que, cuando el jugador obtiene una nueva herramienta, tiene que estrenarla, así que...

Pero más que a *Sin Perdón*, a lo que me recuerda es a... [tema de Barry]

Al final... volvemos a tener una pelea con Baldur, un *boss* que nos pone a prueba con todo lo que hemos aprendido y traza un paralelismo con el principio. Es, a nivel mecánico, una muestra del camino que hemos recorrido: ahora podemos con Baldur, pero... ¿es esto lo que queremos? ¿Realmente nos gusta este juego por esto? ¿Cuánto hemos avanzado realmente si, al final, seguimos pegándonos con un tipo con una barra de vida enorme que pasa por distintas fases?

Cuando Freya oculta cómo romper el hechizo de Baldur, “*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*” hasta el punto de que, tras la muerte de Baldur, Atreus “*es incapaz de sentir pena por Freya*”³⁸

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

³⁷ SMITH, Ed (2018) – [God of War's warring parents](#)

³⁸ LACINA, Dia (2018) – [In 'God of War', moms come last](#)

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.

Llegamos al final y ocurre la gran revelación. Nadie sospecha nada sobre Faye. Los secretos maternos “*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 [...] para toda la tortura que han causado estos secretos, su revelación sólo resulta ligeramente curiosa para Kratos y Atreus*” ya que ahora “*los hombres tienen un campo libre de restricciones y ya no tienen que responder ante nadie*”³⁹

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

Desde luego no quiero menospreciar la habilidad de los trabajadores en Santa Mónica ni ignorar el esfuerzo de Barlog por crear una gran historia. Es bonito verle llorar al ver cómo todo el mundo lo ama, y es un juego competente y con mucho que apreciar, pero, de nuevo, lo estoy tratando en los términos que busca.

También este es un problema dentro de la discusión del arte, que necesita ser excelente. No puede simplemente estar bien, y si llamo la atención sobre sus “peros”, entonces parece que lo esté insultando

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 ocurre tanto en mecánicas como en narrativa

El problema es que, al hablar de estas cosas, nos centramos mucho en lo bonitos e intensos que son los momentos clave, pero no recordamos que, antes de llegar al ciervo de Atreus, hemos tenido varias peleas contra distintos enemigos porque supongo que algo habrá que hacer

*God of War “hace todas las cosas que hacen los buenos videojuegos [...] ¿Te gustan los videojuegos? Entonces te gustará God of War [...] la realidad es que este consenso – si bien no es cierto – al menos apunta hacia algo [...] God of War es el ideal platónico del videojuego”*⁴⁰

Y quizá *Ragnarok* soluciona estos problemas. Todavía no me he pasado el juego, pero incluso si es el caso, si *Ragnarok* es todo lo que este *God of War* no fue... *God of War* sigue ocupando un lugar de prestigio, sigue señalando lo que, en el *mainstream*, consideramos que es el pináculo del medio

Entonces, ¿esto es lo más a lo que pueden aspirar los videojuegos? ¿Darnos algo que hacer mientras las cosas importantes ocurren lejos de nosotros?

³⁹ LACINA, Dia (2018) – *In ‘God of War’, moms come last*

⁴⁰ TYLER, Jackson (2018) – *The game of the generation*