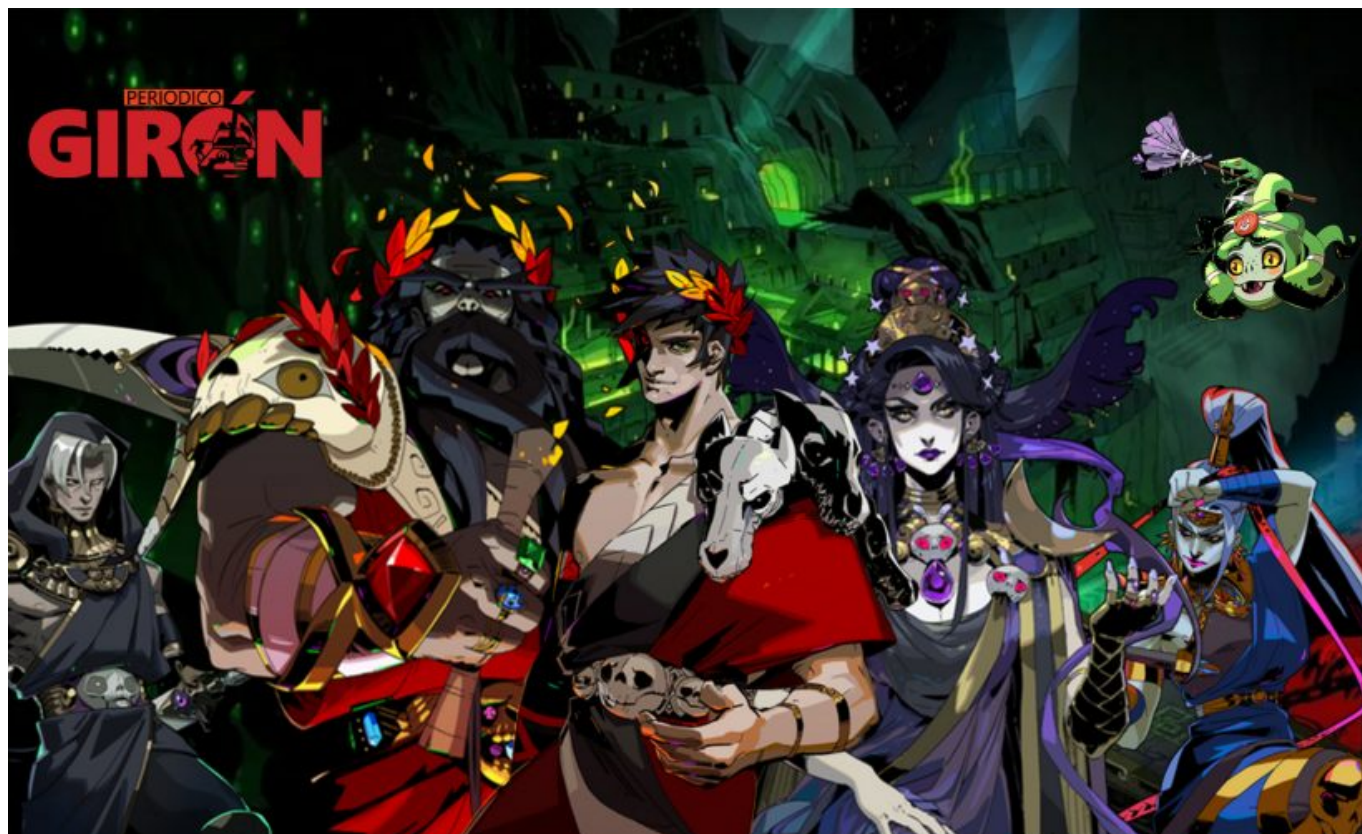


[Boris Luis Alonso Pérez](#)



Lo que antes significaba en el mundo gamer perder una vida y recargar en el punto de guardado más cercano o, en el peor de los casos, un reinicio total, se ha vuelto una de las mecánicas en las que más se ha innovado en los últimos años en el mundo de los videojuegos.

La primera vez que morí a los mandos de una Nintendo fue con el Super Mario Bros. Uno iba recolectando puntos que se traducían en oportunidades, las cuales a su vez definían la cantidad de veces que podías morir sin consecuencias antes de que te vieras obligado a empezar todo el juego de nuevo.

Esta mecánica fue mutando con el tiempo y comenzaron a aparecer nuevos sistemas de muerte como el de la saga Souls o el de Cult of The Lamb (del que ya hemos hablado en esta sección). Hasta llegar a [Hades](#), un juego que toma el hecho de morir como base en su mecánica jugable.

En él encarnamos a Zagreo, el único hijo del Dios del Inframundo que desea con todas sus fuerzas escapar del infierno y reunirse con sus parientes, el resto de dioses del Olimpo, y para ello tendrá que enfrentarse a cientos de criaturas que le pondrá su padre en el camino

para obstaculizar su escalada.



Como dioses al fin, y más en el inframundo, al morir simplemente revivimos en una especie de piscina de sangre donde volver a comenzar nuestra travesía desde el principio, con la única ventaja de ahora conocer mejor el camino a recorrer, más algún que otro potenciador permanente que obtengamos.

En cada intento encontraremos bendiciones de los dioses, que nos darán diferentes tipos de pequeñas bonificaciones que deberemos administrar para mejor nuestras capacidades de combate. De lograr entender esta mecánica de power ups, sumado a memorizar los patrones de ataque de los enemigos, dependerá cuán lejos llegaremos.

La nota gamer: Hades y la muerte cómo mecánica jugable

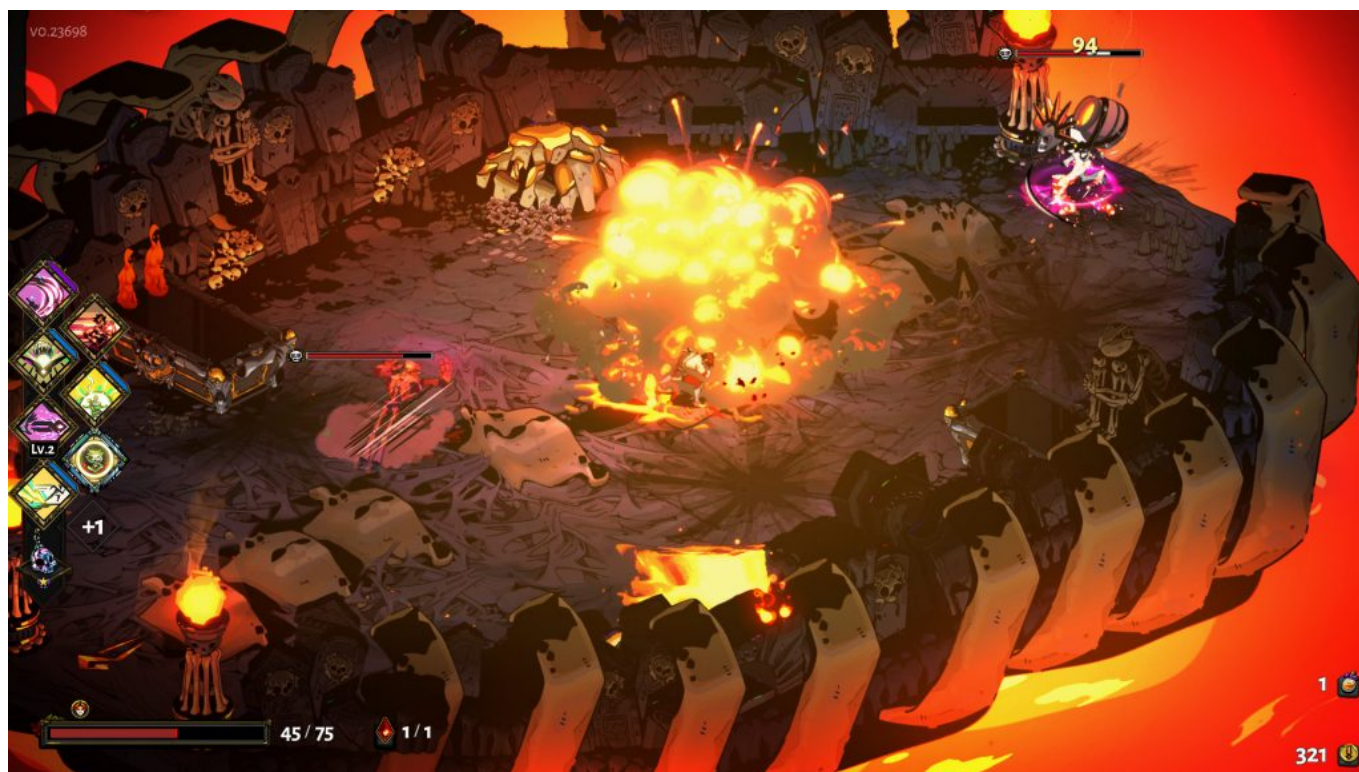
Última actualización: Lunes, 31 Julio 2023 11:21

Visto: 222



La muerte, como explicaba antes, no significa perder, sino que se integra al juego y es otra mecánica más con la cual interactuar, e incluso podemos optar por rendirnos a mitad de la travesía y simplemente volveremos a empezar.

Por otra parte, de cómo haya sido nuestra derrota y de cuantas veces perdamos dependerán las reacciones del resto de personajes del juego que interactúan con nuestro protagonista, que no son pocos, dicho sea de paso.



Además de un combate frenético al mejor estilo «ataca y esquiva» con vista isométrica, la desarrolladora Supergiant Games logró un apartado artístico hermoso que mezcla aspectos de la cultura griega con un estilo semejante al cómic occidental.

En lo narrativo vemos cómo Zagreo es la personalización del hijo mimado rebelde que desea conocer el mundo y para ello debe enfrentar a su padre controlador, quien a su vez aún no logra superar la pérdida de su anterior esposa y madre de nuestro protagonista.

Para disfrutar Hades, tenemos que asumir el concepto de prueba y error, y aprender a valorar la recompensa al conseguir ese progreso a nivel jugable que nos exige. El Olimpo está a nuestro alcance y dependerá de nosotros recorrer el camino las veces que sean necesarias para alcanzarlo.