# Documentos

## MILNER, 2018 – [*The Making of Hollow Knight*](https://www.gameinformer.com/2018/10/16/the-making-of-hollow-knight)

El núcleo duro de Team Cherry lo forman William Pellen (diseñador) y Ari Gibson (supervisor de arte), que se conocieron en 2003, pero esta era la primera vez que trabajaban juntos

El juego ha tardado 15 meses en alcanzar el millón de ventas, pero se ha convertido en una bola de nieve y, por ejemplo, en su primeras dos semanas en Switch, ha vendido más de 250.000 copias

*Hungry Knight* nació en la Ludum Dare de 2013, y ahí estaba el personaje que luego protagonizaría *Hollow Knight*, pero la idea no empezó a cuajar hasta 2014, con la Ludum Dare 29, cuyo tema era “bajo la superficie”. Pellen y Gibson no llegaron a participar, pero les gustó la idea. “*Pensamos en el caballero insecto explorando un reino antiguo y oculto bajo la superficie del mundo, y todo creció desde ahí*”

*Hungry Knight* originalmente tenía solo una estrella sobre cinco, pero ahora tiene cuatro sobre cinco porque estamos rodeados de cobardes.

El juego toma muchas ideas de los juegos de NES y SNES; Pellen explica que el *moment to moment gameplay* era crucial, y que cada mecánica debía ser divertida. “*Queríamos que los jugadores se sintieran totalmente en control de su personaje a cada momento, así que nuestro modelo para el movimiento fue* Megaman *y* Megaman X”. Pellen admite que este grado de control es para que el jugador sienta cómo “*cada golpe que recibe o error que comete podría haberse evitado hasta el último momento*”. Este principio se extiende al resto del juego, lo cual podría explicar, por ejemplo, por qué los enemigos telegrafían tanto.

Gibson resume la filosofía estética de Hollow Knight en “*mantenerlo simple*”. Esto permitió que “*creáramos un mundo tan grande en dos años*”, según él.

Según Gibson, el juego está hecho para que el jugador explore e, incluso, se pierda. “*Hay señales ubicadas en zonas que dan un contexto apropiado, y utilizamos las habilidades que recoges para mantener a los jugadores en zonas seguras*… *pero no nos preocupamos. En vez de centrarnos en cómo dirigir a los jugadores, nos centramos en darles cosas interesantes con las que encontrarse conforme iban encontrando la ruta: personajes ocultos, tesoros y batallas*.”

El sistema del mapa está pensado para existir en una tensión donde no tengas tan poca información como en *Metroid*. Según Gibson, “*no puede conocer la forma del escenario antes de que lo haga el jugador, pero tampoco puede ser tan hostil como para que el jugador deje el juego por frustración.*” La solución, a nivel mecánico, es “*comprar mapas simples de un cartógrafo y expandirlos conforme vas explorando*”, pero a nivel artístico es difícil, ya que hay que “*encontrar un equilibrio visual para el mapa que sugiera lo suficiente, pero no sea un caos de detalle sobrecogedor.*” El [diseño original](https://s3.amazonaws.com/prod-media.gameinformer.com/styles/body_default/s3/2018/10/15/39d7fe3d/map_feb_10.jpg) muestra lo mucho que se ha logrado.

La transformación de Cruces Olvidados se debe a cómo, en palabras de Pellen, “*cuando vuelves a una zona con un nuevo abanico de movimientos y de pronto moverse por el área es distinto. Lo que una vez era un laberinto de callejones sin salida y zonas de una sola vía ahora está abierto y libre, y los enemigos que antes eran peligrosos ya no son tan mortales. En cierto sentido, el área se ‘transforma’. Se nos ocurrió hacer esta transformación literal al cambiar la zona de inicio conforme avanzas.*”

Cuando hicieron el Kickstarter, ya tenían cinco zonas terminadas. Gracias a la financiación adicional, pudieron contratar a David Kazi (director técnico) y Chris Larkin (compositor y diseñador de sonido)

La idea del Vacío y la verdadera naturaleza del Caballero nació de una pregunta muy simple: “¿Qué pasa cuando mueres a nivel mecánico?” En Team Cherry querían darle un giro, y desde ahí fueron rotando por distintas ideas: “*Ya teníamos la animación de muerte del Caballero, que termina con su cabeza cayendo al suelo y rompiéndose. Pensamos que sería interesante si tuvieras que viajar de vuelta al lugar donde has muerto, encontrar la calavera y abrirla para recuperar tu dinero. Entonces estuvimos barajando algunas ideas sobre los enemigos poseyendo la calavera, o que esta luchara contra ti, que parecía muy divertido. Esto acabó evolucionando en la idea de dejar atrás un fantasma de tu vida anterior que te ataca* […] *Este es un muy buen ejemplo de cómo una idea mecánica que tuvimos al principio y parecía inconsecuente acabó teniendo un gran impacto en la mitología e historia y la naturaleza del personaje con el que juegas. Eso ocurrió un montón*”, explica Pellen.

Por si el juego ya no era suficientemente grande, iba a haber OTRA ZONA MÁS, el bosque de huesos. La quitaron al final porque se estaban atrasando con la entrega. “*William y yo estábamos hasta arriba con las otras áreas tan grandes, y habrían sufrido si hubiéramos incluido el Bosque de Huesos*.”

## NEW FRAME PLUS, 2019 – [*The Effects Animation of Hollow Knight*](https://www.youtube.com/watch?v=SIJtfr-PO4Y)

*Hollow Knight*, especialmente el protagonista,se sostiene en la llamada animación de efectos: no es tanto que el personaje esté brillantemente animado como que hay una plétora de efectos que le acompañan y resaltan qué hace.

Depender tanto de la animación de efectos permite que te centres en lo que realmente importa en la batalla: si estás herido, si estás haciendo daño, qué daño haces. Tu personaje es muy pequeño, así que no vas a fijarte en él, pero aun así, necesitas comprender lo que pasa

## NINTENDO AUSTRALIA – [*The Metamorphosis of Hollow Knight, with Team Cherry, Aussie Developer Interview*](https://www.nintendo.com.au/news-and-articles/the-metamorphosis-of-hollow-knight-with-team-cherry-aussie-developer-interview)

Hablando sobre el diseño de los personajes y el mundo, Team Cherry explica que “*no planificamos estas cosas con demasiada antelación. Simplemente se nos ocurren personajes que pensamos que son interesantes y zonas que explorar, y entonces, a través del desarrollo, no paramos de pensar en qué piensan estos bichos, qué harán a continuación, cómo reaccionarían a los eventos y demás. Puede sonar raro, pero muchas de estas historias se resuelven solas*.”

El motivo por el que el mundo es tan expansivo, en parte, es porque así los jugadores tienen varias opciones. “*Uno de nuestros grandes focos de interés es darle al jugador muchas opciones para forjar su camino, así que, si se encuentran con un enemigo difícil o se atascan en una zona muy difícil, pueden volver a la ciudad, equiparse e ir a un nuevo lugar*.”

## WALKER, 2017 – [*Hollow Knight feels too familiar, despite being a solid metroidvania*](https://web.archive.org/web/20170812094620/https%3A/www.rockpapershotgun.com/2017/03/02/hollow-knight-review/)

Walker abre con una idea muy clara: este juego no es original, pero funciona. “*¿Qué haces con un juego que es genuinamente bueno, pero no muy original? Un juego que es tan,* tan *parecido a otros que han venido antes, pero aun así es un metroidvania de construcción sólida y hermosos dibujos?*”

Para Walker, *Ori and the Blind Forest*, que salió antes, es superior en todos los aspectos a *Hollow Knight*, porque ambos son poco originales, pero *Ori* ejecuta con más gracia.

Aquí coincido con Walker, quien critica que *Hollow Knight* tarda mucho en decirte por qué estás aquí. “*Carente de una dirección de por qué estás aquí, qué buscas lograr y por qué querrías ir a ninguna parte más allá de un ‘porque está ahí’, la apertura de las varias zonas termina haciéndome sentir agorafóbico más que liberado*”. Al menos *Dark Souls* explicaba de qué iba.

## HAMILTON, 2018 – [The Makers of Hollow Knight are fine with players missing things](https://kotaku.com/the-makers-of-hollow-knight-are-fine-with-players-missi-1828721254)

En una entrevista con la sección Splitscreen, Ari Gibson explica que “*no creamos algo donde esperásemos que todo el mundo lo viera todo. Conforme creábamos, todo en lo que pensábamos era que alguien seguramente vería esto. Y, si la gente viene aquí y descubre algo nuevo, sentirán quizá que es algo que no todo el mundo lo ha descubierto, y eso lo hace más especial.*” Pellen continúa, aludiendo a *Zelda II* y *Faxanadu*, dos de sus referencias. “*Antes los juegos eran muy nuevos, así que no había reglas grabadas a fuego. No es como ahora, donde todo el mundo sabe qué pasa. Es la sensación de que podría haber algo oculto a la vuelta de la esquina.* […] *Para imitar eso, quisimos asegurarnos de que hubiera cosas en el mundo que la gente sintiera que, si encuentran un muro rompible o lo que sea, o localizan un tesoro, podría ser cualquier cosa. Podría ser, no sé, un huevo podrido. O podría ser una nueva zona con su propio jefe final*.”

## NADIA, 2014 – [*Hollow Knight: Interview with indie developer Team Cherry’s William Pellen and Ari Gibson*](http://brutalgamer.com/2014/12/01/hollow-knight-interview-with-indie-developer-team-cherrys-william-pellen-and-ari-gibson/)

Originalmente Team Cherry lo formaba una tercera persona: Rohan Fraser.

Ari Gibson ha trabajado en el mundo AAA como animador. MobyGames le acredita en *The Last Airbender* (el juego de la película de M. Night Shyamalan), *de Blob*, *de Blob 2* y *Megamind: Mega Team Unite* en distintos papeles de producción, cinemáticas y arte. Pellen, sin embargo, sólo ha trabajado en proyectos personales y no tiene experiencia profesional.

Según Gibson, poblar el mundo con bichos “*puede haber sido una cuestión de creatividad a través de restricciones. Originalmente* [el caballero] *estaba diseñado como el protagonista de un pequeño juego para una* game jam*. Los bichos son simples de dibujar, así que están bien cuando quieres crear un montón de personajes rápidamente.*”

Siguiendo con Gibson, explica que “*para mí, la palabra clave es ‘aventura’. Explorar un mundo, enfrentarse a desafíos, encontrar secretos… Incluso aprender el patrón de un jefe final, morir un puñado de veces y, entonces, destruirlo cuando de pronto todo hace ‘click’ en tu cabeza… ¡Eso es una aventura en sí misma!*”

Pellen admite que su personaje favorito seguramente sea Zote, a quien describe como “*una versión mala del protagonista*”, explicando las ganas que tiene de ponerle “*en toda clase de situaciones desagradables*”.

## SAF, 2015 – [On bugs and bouncing: Hollow Knight’s William Pellen interview](http://toschestation.net/on-bugs-and-bouncing-hollow-knights-william-pellen-interview/)

Pellen tiene otra explicación de por qué hay insectos. En general le quita hierro, diciendo que lo eligieron porque quedaba bien, pero luego explica que “*hay muchas cosas que puedes hacer con los insectos. Te llevan a muchas ideas porque hay tantísimos insectos y son todos tan raros, así que hay un montón de cosas que puedes hacer con ellos. No hay muchas cosas que tengan insectos como temática, ¿sabes? Así que parecía un buen ángulo para crear*.”

La perspectiva de Pellen para con la dificultad es que “*no queremos que sea difícil, queremos que sea atractivo, así que imagino que parte del proceso es asegurarnos de que no puedas ir en piloto automático. Tienes que prestar atención a lo que estás haciendo. El juego está construido alrededor de la idea de que sí, tiene su truco, pero si prestas atención o si perseveras, ¿sabes? Si sigues, aprendes, te vuelves mejor y puedes encontrar tu camino.*”

A pesar de que *Dark Souls* es una referencia, según Pellen, no es una de las principales referencias. “*Nos llega mucha gente que dice: ‘Ah, sí, es como un* Dark Souls *en 2D con bichos.’ Incluso aunque nunca lo mencionamos, acaba reluciendo*.” Cuando el entrevistador dice que hay muchos parecidos, por ejemplo, con la penalización por morir, responde que “*eso es algo de la vieja escuela. Lo pillamos de ahí. Imagino que para mucha gente, la principal exposición para este tipo de estilo es* Dark Souls*, así que por eso se fijan en eso*”

## FENLON, 2017 – [*How to design a great Metroidvania map*](https://www.pcgamer.com/how-to-design-a-great-metroidvania-map/)

Los propios miembros de Team Cherry eran conscientes de que el punto de partida mecánico de *Hollow Knight* no era muy original. “*Salían otros juegos similares, juegos indies, y oías a la gente decir: ‘Dios, otro* metroidvania*, ¿por qué siguen haciendo de esos?’ Y pensabas: ‘Todo lo que eso significa es un juego ambientado en un mundo enorme e interconectado’. Nos escudamos de describir el juego, en* marketing *y tal, como un* metroidvania”.

En un principio las mejoras del personaje iban a obtenerse de manera muy lineal, pero conforme desarrollaron y expandieron el juego, fueron abriendo las posibilidades hasta que, finalmente, no hace falta conseguir todas las habilidades para pasarte el juego. Así, es menos lineal.

Originalmente el juego iba a ser mucho más directo. “*Una de las primeras ideas era tener la ciudad en la zona del centro; el motivo por el que se llama Cruces Olvidados es porque está en el centro, es el cruce del mundo. Entonces tendrías la zona de hongos a la izquierda, la zona desértica a la derecha, y entonces por debajo estaría la Ciudad de las Lágrimas.* […] *Bajarías por los cruces y, en cada una de estas tres áreas, te enfrentarías a uno de los tres jefes, e iba a ser el mismo jefe, pero son un ligero* reskin*.*” Gibson continúa: “*Estas son las tres durmientes a las que matas. En realidad eran un solo jefe.* […] *Una vez vencías a una en cada zona, volvías al comienzo y luchabas contra el jefe final*. *Puedes ver cómo esa estructura permanece en el juego, pero aumentada*.”

Gibson explica que lo que buscaban al hacer un mundo tan abierto era generar una sensación de descubrimiento. “*El descubrimiento, para nosotros, no significa sólo encontrar 500 banderas o algo. 500 monedas. Significa pensar en nuevas vistas, personajes únicos, sistemas únicos, como un nuevo vendedor que te ofrece algo que no has visto antes, un nuevo evento en el mundo…*”

## WILTSHIRE, 2018 – [*Hollow Knight and the art of consistency*](https://www.rockpapershotgun.com/hollow-knight-and-the-art-of-consistency)

Junto a decisiones como la mecánica de muerte que llevó a crear un *lore* sobre el vacío, Team Cherry desarrolló otras tantas facetas del juego por pura casualidad. Por ejemplo, la Ciudad de las Lágrimas vino primero, pero era un lugar lluvioso, y estaba bajo tierra, así que, ¿cómo puede llover? Hay un hueco arriba en el mapa que todavía no han llenado, así que pusieron el Lago Azul. Según Gibson, “*la mitad del juego está construida de esa base, una evolución de lo que el mundo nos duce, de cómo recorremos ciertos caminos y encontramos qué hay y qué esperas que haya. Eso seguramente haya ocurrido con todos los elementos del mundo, una vez tuvimos que darles contexto*”. El artículo explica que las garras de mantis vinieron primero y el diseño de la aldea y los enemigos, después, y vino informado por la mecánica que abre

Gracias a este deseo de querer dotarlo a todo de sentido, el juego tiene mucha más identidad. La forma improvisada en que diseñan, por ejemplo, hizo que lo que originalmente era simplemente la Armadura de Ácido se acabara convirtiendo en la Lágrima de Isma. Todo alude a un *lore*, y si no existe, lo crean

Aquí describen a Pellen como “diseñador web”. Pellen comenzó a hacer videojuegos por su cuenta y Gibson propuso que los dos participasen en la Ludum Dare

El juego se hizo básicamente sobre la marcha, y si los *bosses* y las áreas posteriores son más complejos, no es sólo por hacer la dificultad más accesible, sino porque, honestamente, ahora saben más que antes.

El método de trabajo de Team Cherry, improvisando constantemente, permitía iterar sobre la marcha, de tal manera que ninguna zona se sintiera muy vacía. Si el equipo veía que había pasado mucho tiempo sin nada interesante, metían un NPC o una vista sorprendente.

El equipo quería romper con ciertas convenciones del videojuego que lo hicieran repetitivo: hay zonas que parecen contener un *boss* y no tienen nada, o lugares que parecen curiosidades pero resultan llevar a nuevas áreas con sus propios recovecos.

# General

Me gusta mucho *Symphony of the Night*, aunque también tiene que ver el que haya un sistema de niveles y *stats* que puedes explotar para ser invencible. Qué queréis que os diga, soy hijo de aristócratas: me gusta que me den el trabajo hecho y luego decir que me lo he currado.

Esta mezcla de ternura y desolación trae una sensación agradable, no de desesperación, sino melancolía, la caída como recuerdo y no como fin. Puedes hasta sentirte acogido entre estas ruinas y estos personajes tan perdidos como tú

En otras palabras, este juego funciona porque es furro. Gracias, KuniferXIII

Justamente hace poco he jugado a *Metroid Dread* y una de mis mayores críticas es que no aprovecha nada el *lore*. Todo es muy “lo que ves es lo que hay”, texto de “haz esto, ve aquí”, mientras que todo en *Hollow Knight* tiene sabor. Sientes que descubres un mundo más que simplemente jugar a un buen juego

Ah, yes, puedes ir a la zona de la burguesía en la Ciudad de las Lágrimas y matarlos a todos. Este juego sabe

Hay una banquera a la que puedes darle todo tu dinero. Si lo haces, huye cuando vuelves a retirarlo tras morir y resulta que el “banco” era un dibujo en cartón piedra. El cartel se cae mientras sales. Me encanta. Y LUEGO PUEDES ENCONTRARLA EN UN BALNEARIO, DARLE UNA PALIZA Y TE DEVUELVE EL DINERO

Lo de vencer a las tres soñadoras y luego ir a por el Hollow Knight suena a *Dark Souls*, pero a ver, que la idea también estaba en *Super Metroid*.

La estética parece haber sido inspirada por *El Huevo del Ángel*.[[1]](#footnote-1)

# Narrativa

Todo tiene mucho encanto. Hasta el viaje rápido del juego es un escarabajo rinoceronte que habla y te cuenta cosas sobre el mundo. Lo que en *Assassin’s Creed* eran plumas repartidas por el mapa aquí son adorables gusanitos que hacen ruiditos cuando les rescatas

Como todo es tan acogedor y tierno y el *lore* tira por la ruta de *Dark Souls*, tienes curiosidad. Ni siquiera sabes por qué estás aquí. No sabes siquiera si eres un bicho de la misma categoría que el resto, porque al morir dejas atrás una sombra de ti, así que hay mucho interés por descubrir, y cada vez que te encuentras con estos personajes tienes ganas de saber qué nuevo tienen que decir. La recompensa por avanzar es doble

No es hasta que llevas dos horas y media-tres horas que el juego pone de manifiesto que tu personaje es un recipiente de algo mayor, un “fantasma”, como dice Hornet en su primer enfrentamiento. Pero para entonces, ya has absorbido el mundo y conocido a un montón de personajes. Estás metido en la historia, así que quieres más. Estás a bordo y no te pierdes, sino que deseas descubrir

El *lore* te mete detalles inquietantes a la par que interesantes, y puedes armar la baraja antes de que te revelen las cartas. Por ejemplo, a través de varias señales (Myla siendo la más obvia), se da a entender que la gente a la que estás matando están conscientes y aún vivos

Hay muchos giros interesantes, siendo para mí uno de los mejores cuando te das cuenta de que los durmientes NO son bosses, sino que los asesinas sin que puedan defenderse

## Agradable decadencia

Hay una sensación de decadencia. No es sólo que empieces en un sistema de cuevas, sino que te dicen que, tras todo esto, se viene, que aquí está la última gran civilización, Hallownest. Destruyes la gran puerta, que lleva varios golpes, y al otro lado… No hay nada. Hay ruinas y, cuando finalmente llegas a los pocos edificios que se sostienen, es Bocasucia, un pueblo venido a menos donde sólo hay un hombre viejo esperando alguien que escuche sus historias sobre cómo ya no queda nadie

Hay zombis en Hallownest, pero no son zombis crueles, malvados, que te gruñen. Son bichos gorditos, chiquitos, con los ojos naranja porque son malvados, pero tampoco mucho.

En el santuario de las almas hay un montón de fosas comunes llenas de cadáveres de dios sabe cuántos cientos de insectos. Sin embargo, al ser insectos y por su diseño y disposición, lo ves con más interés que horror. No son crímenes de guerra, es *lore*

Al contrario que en otros juegos, hay mucho humor y ternura repartidos. Los personajes tienen diseños agradables, su personalidad suele ser juguetona

Rescatas a una insecto que estaba siendo poseída por alucinógenos y ella, al volver a Bocasucia, escribe un *fanfiction* sobre cómo le rescataste de manera gallarda. Te ha hecho un peluche. Es adorable

Puedes sentarte en el banco de Bocasucia junto a tu fan y se sonroja. Me muero. Y CUANDO TE ACERCAS DICE UWU

Para cuando llegas a los lugares más lúgubres, el juego te ha dado tanta ternura, tanta melancolía agradable, que no entiendes esto como el nuevo tono, sino un bajón. No es que de pronto vayas a morir, es que esta es una zona difícil, pero los buenos tiempos volverán

La fan se enamora de las mentiras de Zote y puedes verles hablar. Zote tiene 57 preceptos, Y PUEDES ESCUCHARLOS TODOS. Además, la fan ha cambiado su casa y ahora la tiene dedicada a Zote y abajo hay una estatua en su nombre que puedes golpear para luchar contra Zote versión *boss* real, uno tan roto que es injusto, lo cual encaja perfectamente con la idea de *marty stu*. Es brillante

## Sentido, vida y renacer

Bocasucia empieza como un lugar oscuro y vacío, pero lentamente, conforme vas conociendo gente y recorriendo las profundidades de Hallownest, va cobrando vida. Hay luces en los edificios, gente que vuelve.

## El Dark Souls de los metroidvania

*Hollow Knight* tiene evidentemente una inspiración muy *Dark Souls*. Se nota en lo difuso de su *lore*, en cómo habla el escenario, su mecánica de muerte, en sus personajes sueltos y cómo la trama se construye a través de historias que debemos unir

Me gusta que haya muchos detalles que hablen sobre cómo tu personaje es una criatura extraña. Incluso antes de que puedas empezar a sospechar nada, ves que al morir dejas un fantasma, y tu alma se recupera cuando haces sangrar a los enemigos. Sangrar, que no golpearlos

Como buena *Dark Souls*referencia, tiene por supuesto hasta un herrero enorme que mejora tus armas si le traes un cacho de trozo de metal

Otra *Dark Souls* referencia (aunque imagino que también es *Super Metroid* referencia) es que, a la ¿mitad? de la historia te dicen dónde están los *bosses* que tienes que vencer para abrir el lugar final y pasarte el juego

Desde luego toma la herencia tonal, de sugerir y crear intriga, muy bien. En Nido Profundo te encuentras con un *doppleganger*, pero te lo puedes perder (de hecho, me lo perdí la primera vez). También puedes utilizar la aguja onírica en los cadáveres para ver sus últimos pensamientos, en todos los NPCs (incluyendo enemigos) para ver cuáles son sus pensamientos, comprender el horror de cómo no entienden, no desean hacer lo que hacen

Hay algunas zonas en las que puedes llegar tarde, por ejemplo, si vienes después de que Cruces Olvidados sea infectado. Da la sensación de que el mundo vive, que la historia terminó cuando tú no estabas

Algo que me gusta más respecto a *Dark Souls* es la manera triunfante en que te encuentras (o reencuentras) con los NPCs al cerrar sus tramas. Aparecen de pronto y tenéis esta gran batalla, por ejemplo, o aparecen de manera inesperada para dar carpetazo. Esta interacción, ese “qué haces tú por aquí”, me gusta mucho, porque no les encontramos, sino que nos encuentran ellos

# Jugabilidad

La introducción es un tutorial silencioso brillante. Empieza guiándote hacia la derecha porque tienes un muro a la izquierda. Hay una “pared” con una grieta. Si la golpeas (¿cuál es el botón para golpear?) la rompes, así que aprendes dos cosas: puedes atacar y hay elementos del escenario que puedes destruir para avanzar. Tras probar en un par de habitaciones, te encuentras tu primer enemigo: un gusano que no te ataca pero te hiere si te toca. Si eres torpe como yo y te da, ves que sufres daño, pero tienes varias vidas, así que todo bien, y si utilizas tu ataque para golpearlo ves no sólo que le hieres, sino cómo marcar cuándo estás haciendo daño a un enemigo: sangran naranja. Al morir, deja caer unas monedas, así que entiendes que matar enemigos es valioso porque te dan un recurso. Desde ahí, el entorno se abre y tienes varias plataformas a distintas alturas con las que experimentar cómo el personaje salta a distintas alturas según cuánto pulses X y puedes hacerte a una idea de cómo el mundo se va a abrir, porque hay otra habitación que puedes explorar para conseguir más monedas. Tras esto, llegas a una segunda sala donde un adorable enemigo volador te enseña que algunos enemigos serán agresivos y no todos están a nivel de tierra, así que tienes que aprender a atacar mientras saltas. Siendo un enemigo tan poco peligroso, puedes experimentar

Además, estos enemigos aguantan varios golpes. Incluso desde el principio de la historia, hay que mantener la guardia en alto

El dinero tiene valor. Duh, pero en serio, los geos, las monedas del juego, sirven para comprar muchas cosas. No sólo están los mapas que puedes (y, en realidad, deberías) ir comprando por el camino, sino las distintas mejoras para el mapa (hasta algo tan simple como el marcador tiene que adquirirse) y otros objetos, como llaves, se compran y te hacen valorar ir matando bichos por el camino y arriesgarte. Hace también que la muerte sea más dolorosa.

Además, los precios no son bajos, así que ahorrar y tener mucho dinero sirve. Quiero decir, una linterna que ilumina zonas oscuras cuesta 1.800 geos. Eso es una barbaridad

Hay zonas del mapa que tienes que pagar para acceder. Es poco, pero es dinero. El viaje rápido también es de pago

Los enemigos en el fondo son variaciones de los mismos principios: enemigo aéreo que te ataca, enemigo explosivo con área, enemigo con espada que combina ataques. Lo que pasa es que van extendiendo sus ataques, rangos o añaden variaciones, como el enemigo volador de las mantis, que te ataca, pero de inmediato retrocede

Los enemigos telegrafían muchísimo sus ataques, de tal manera que siempre que te golpean, sabes que es tu culpa

Los amuletos son añadidos muy interesantes, porque no suelen hacer cosas de porcentajes (tu arma hace un 20% más de daño) sino que cambian cosas sutiles pero significativas, como permitir ver dónde estás en el mapa o recoger automáticamente los geos. Además, hay ranuras limitadas, así que tienes que vigilar bien tu *build*.

Alguna vez el juego lanza un *boss* con una nueva dinámica, como es el caso del “gollum” en el Coliseo, al que debes perseguir. Es muy poco habitual, pero refresca el *gameplay*

Hay un Coliseo, por supuesto, pero las pruebas son larguísimas, de diez, quince minutos, y tienen enemigos especialmente diseñados para esta zona, tanto en diseño estético como en patrones de ataque. En sí mismo podría ser un nuevo área, pero compone una esquina del mapa. Apenas hacen refritos de otros enemigos. Según me dicen, iba a tener más historia, pero por temas de Kickstarter, al final se cortó

Es muy tonto, pero me gusta que te den recompensas por ir rescatando a las larvas en vez de hacer un “todo o nada”. Así, incluso si no haces las larvas al 100%, tienes un motivo para volver a Cruces Olvidados y ganas dinero, amuletos y otros ítems por el camino

El jefe del *true ending*, el Destello, realmente se siente como un jefe final porque pone a prueba todo lo que has aprendido: tu habilidad moviéndote, tu habilidad atacando, tu magia, tu paciencia… Sólo falta que explote tus habilidades de *metroidvania* (golpe contra el suelo, garras de mantis…) para que sea 100% perfecto.

## Gameplay

Me gusta mucho el efecto cuando te golpean. En los juegos de Vlambeer, la pantalla vibra cuando atacas o cuando te atacan, contribuyendo al estilo agresivo del juego, pero aquí cuando te golpean, no es que la pantalla vibre, es que el tiempo se detiene para que veas la cagada y luego la pantalla no sólo vibra sino que ves una plétora de efectos visuales marcando cómo te han hecho daño, pedazo inútil

Puedes atacar en cualquier dirección, lo cual te da libertad y la posibilidad de cubrirte desde muchos ángulos, por ejemplo, sin la necesidad de saltar

Cuando utilizas la concentración para recuperar vida, no la recuperas todo de golpe sino fase a fase, punto a punto. Esto da, por una parte, un sentido estratégico, de “voy a curarme, pero sólo un poquito, a ver qué hay por el camino”, pero también una cierta tensión, ya que si estás jodido, curarte punto a punto sólo va a hacer más agobiante el jugar a la defensiva

Tu alma es multiusos y sirve tanto para defensa como ofensa: la misma piscina de la cual extraes tu energía para atacar a distancia y utilizar distintas habilidades es la que usas también para curarte. Eso hace que tengas que pensártelo mucho antes de hacer nada, porque no da para tanto: tres cargas de salud y ya está.

Además, tienes que estar decidido cuando consumes alma porque se gasta, pero si, por ejemplo, te concentras para curarte e interrumpes, gastas alma, pero no te curas, así que hay que planificar bien

Los enemigos van subiendo en escala lentamente: primero te ignoran, luego tienen un *aggro* muy bajo, luego te atacan a distancia, luego van a por ti con combos y se defienden. Lentamente vas relacionándote con estas nuevas categorías de enemigos que piden cada vez más de ti

Por parecerse a *Dark Souls*, hasta tiene los mismos caballeros que son enemigos más difíciles y resistentes y ponen a prueba tu habilidad

Hay un *boss* (¿alternativo?) que son los señores de las mantis. La pelea es dura, pero posible (quiero decir, yo he podido), y si vences, no los matas. Ceden y te saludan en señal de respeto, y las mantis de la ciudad dejan de verte como hostil y pasan a hacerte una reverencia. Es un detalle muy sencillo, pero genial

## Diseño de niveles

Ponerte al cartógrafo es un detallazo porque te invita a explorar: no sólo tienes que saber tu propia ruta, sino que encontrar a Cornifer te abre todas las posibilidades del espacio donde estás. Es una forma de integrar la exploración sin que parezca forzado, porque además Cornifer es compañía en un mundo solitario

Cruces Olvidados empieza muy abierto, pero al no saber qué demonios haces aquí ni cómo funciona nada, puedes explorar libremente. Eso hace que puedas perderte en este mapa sin sentirte perdido. Además, si encuentras a Cornifer, al haber tenido esta conversación con él, tienes ese pequeño *boost* de “sé dónde estoy” y puedes seguir perdiéndote sin que te importe. Ya llegarás

Los bancos no sólo guardan la partida y te recuperan la vida, sino que actualizan el mapa y permiten cambiar los amuletos, así que utilizarlos frecuentemente es recomendable. A través de distintos elementos, como este, te vas relacionando de manera más personal con el entorno. Necesitas saber dónde está todo

El juego integra muy bien exploración, plataformeo y acción. Volviendo a *Metroid Dread*, te dan un montón de habilidades y no un mapa donde usarlas (quitando las zonas E.M.M.I.), mientras que aquí, ya desde mucho antes, hay un interés en el plataformeo puro. De hecho, la aldea de las mantis parece estar hecha para ser un examen de la habilidad de trepar por las paredes que acabas de conseguir

Hay algunos lugares que tienen mucha identidad en su diseño de niveles. Igual que la aldea de las mantis se centra mucho en el plataformeo, las catacumbas en las Tierras del Reposo son lugares estrechos donde la mayoría de pasajes están ocultos y tienes que saber encontrarlos, además de ser muy puñeteras

El mundo se expande a unos niveles inesperados. Quiero decir, que llegas a los acantilados aulladores, una zona que parece estar lejos de la ruta de cualquier jugador, y esperarías que ahí no haya nada, pero no. Puedes conseguir tu ataque en círculo, hay un árbol de sueños, está la tumba de Joni, y la zona se abre en todas direcciones, conectando con Sendero Verde. El grado de detalle y esfuerzo es sobrecogedor

Hay una cascada con un pasaje oculto tras la puerta cerrada de las Tierras del Reposo. Ahí hay una estatua que te da un símbolo del rey, pero hay una esquina en la parte superior izquierda donde puedes subir y, desde ahí, golpear la cabeza de una de las estatuas. Si lo haces, te transportan a un templo donde están las lápidas con los nombres de los *backers* de Kickstarter. Es acojonante

El diseño de ciertas zonas cambia conforme avanza todo. Eso no sólo ayuda a refrescar zonas que puedes haber dado por sentadas, sino que trae una sensación de “¿qué cojones está pasando?”

El plataformeo está tan vivo, tan presente en el ADN del juego, que hay pruebas como el árbol espiritual, que se parece a las monedas rojas de *Super Mario Bros*: *tokens* que se esparcen por todo el mapa, marcando una ruta a recoger. Por suerte, no hay un cronómetro, pero allá donde hay un árbol espiritual, hay una prueba de plataformeo

Los niveles juegan mucho con distintas ideas de plataformas: por ejemplo, el jardín de la Reina introduce las plataformas sólidas y que se caen, lo cual te obliga a pensar de nuevas maneras en el espacio y enfrentarte a *timings* y formas de plataformeo más arriesgado con los que no habías tenido que lidiar antes y, seguramente, con los que no tendré que volver a lidiar después

El palacio blanco, me cago en dios. Me lo decían mucho, y sí, parece *Super Meat Boy* con tanta sierra circular. Es el límite del plataformeo, o lo sería de no ser porque existe el sendero del dolor que, según me han dicho, es peor aún

Me parece muy inteligente que el mapa sólo te enseñe la zona donde estás para no saturarte. Si quieres ver el resto de áreas y cómo se conectan, hay otro menú pulsando el botón dos veces, pero de base, el juego entiende que, si estás explorando una zona, quieres ver qué hay en esa zona y ya está

# Técnico

## Gráficos y diseño

Aquí coincido con Dan, de Extra Credits, que el juego confía mucho en los efectos visuales para transmitir: las animaciones son sencillas, pero los ataques y los golpes están brillantemente animados con efectos de acción

Hay muchos detalles interesantes que ayudan a dar atmósfera al juego y a transmitir una idea de decadencia, como el hecho de que, cuando caes en una plataforma en el aire, esta deja caer un poco de grava. Da la sensación de que va a caerse bajo tus pies

La luz que desprende tu personaje es un detallazo porque hace que los escenarios se sientan más solitarios. Hay recovecos en los que, si entras, dejas de ver el resto del mundo porque todo este tiempo estaba en sombras. Trae atmósfera sin cambiar prácticamente nada

Si caes desde muy alto, no te haces daño, pero te quedas *stuneado* durante unos segundos, marcando que, en efecto, te has metido un buen golpe. Esos toquecitos contribuyen a la buena sensación de juego

Cada entorno tiene un patrón de colores MUY distinto. Pero vamos, que esto también lo hacía *Symphony of the Night* y *Super Metroid*, así que tampoco es ninguna novedad.

Este juego tenía una estética no 3D y no pixelada en 2017. Aún no había llegado *Cuphead*. Eso también juega a su favor, aunque también, seamos sinceros, *Charlie Murder* o *Guacamelee* o, qué demonios, *Super Meat Boy* y *Limbo* ya están ahí para cuando ha llegado

### Decadencia cuqui

Es muy probable que parte del encanto de *Hollow Knight* venga de su diseño. Su estilo es sombrío, pero sus personajes son cucos. Eso siempre ha sido atractivo. Lo relaciono con por qué me gusta tanto *Buenas Noches Punpun*

EL BICHO MIRA EL MAPA CUANDO CONSULTAS EL MAPA QUÉ COSA MÁS CUCA ME LO COMOS

Nada es realmente hostil. El falso caballero es enorme, pero es redondito y, bajo su imponente armadura (siendo “imponente” una palabra cuestionable) hay una carita de bebé. Resulta que es un bichito pequeñito. Los enemigos hablan con palabras exageradas, Hornet grita “shaa” y “hadidi”, el gran hechicero habla como si estuviera proclamando su exagerada grandeza. Todo es muy *over the top*, muy chulo

Suele haber un aura de que, en el fondo, esto no es para tanto. En el Sendero Verde hay un enemigo enorme de hojas que se lanza a por ti, pero si le golpeas, resulta que es un bichito pequeño que sale corriendo

El Defensor del Estiércol es un *boss* de la zona de las cloacas, que normalmente sería, no sé, una rata gigante o un chamán de las heces, pero no, es un escarabajo estercolero que disfruta de la vida y parece estar pasándoselo genial mientras lucha contra ti ¡Y luego resulta que es pana!

Cuenca Antigua es una parte más desoladora y silenciosa. Ni siquiera tiene música, pero quitando que es un nadir tonal, uno de los más “te has metido en el barrio equivocado”, sigue jugando contigo. Sigue habiendo gente y, además, también tiene momentos como cuando bajas para encontrarte con un gusano gigante y te acojonas, pensando que va a ser una *boss fight*, pero no, tienes que entrar, es un cadáver y dentro hay una llave

## Sonido

Ya desde el principio, hay esta atmósfera lúgubre, pero acogedora, en la manera en que no suena música, sino que escuchas el fondo de la cueva, esta brisa. No es aterrador, pero estás preparado para lo que pueda surgir

Madre mía papú, la banda sonora. Ya entras en Bocasucia y el silencio que había venido antes se ve roto por una música que ya le gustaría a Majula en *Dark Souls 2*

La BSO tiene puntos muy interesantes, porque por ejemplo, la música de Cruces Olvidados es muy pausada, lo cual incita esta sensación de explorar y descubrir, pero cuando hay un enfrentamiento importante o un *boss*, en vez de cambiar a una música distinta, simplemente añaden violines dando golpes de cuerda (no sé cómo se llama) y de pronto tienes música tensa sin variar el tono

Por lo general, la BSO de cada zona está segmentada, de tal manera que la adición de distintos instrumentos puede intensificarla para un momento de *miniboss* o calmarla cuando estés en una zona de transición o más pausada

1. [AMA Reddit](https://www.reddit.com/r/HollowKnight/comments/8sxofn/team_cherry_ama_june_21_2018_abridged_summary/) [↑](#footnote-ref-1)