VOCES Y SABERES

Voces y Saberes. Año 5 núm. 14 julio - octubre 2025

Claire Obscur: Expedition 33

"Para los que vendrán después" – Gustave

Fernando Sánchez Huerta[1]

[1] Egresado de la carrera de Ingeniería en Computación de la FES Aragón, UNAM

La industria de los videojuegos actualmente se encuentra en un punto donde las producciones "AAA" de los grandes estudios tienen acaparado el mercado, es por eso que resulta una enorme y grata sorpresa el escuchar que un juego independiente haga eco en la comunidad, ver cómo la propuesta de un estudio pequeño se sobrepone a los titanes de la industria, es algo que no se debe pasar por alto. Debido a esto es como surge esta reseña de *Clair Obscur: Expedition 33*, que, a poco tiempo de su estreno, podemos tomar como uno de los principales candidatos a juego del año.

Desarrollado por el estudio *Sandfall Interactive* conformado por ex trabajadores de *Ubisoft*, la gran compañía de desarrollo y distribución francesa, *Clair Obscur: Expedition 33* es el resultado de la libertad creativa de un equipo de apenas 30 personas, donde se conjunta todo su conocimiento y amor por los juegos de video en un proyecto que trae de vuelta a los videojuegos RPG por turnos con un *gameplay* fresco, dinámico, sumamente disfrutable al control del jugador y, sobre todo, con una narrativa impresionante.

Expedition 33

La historia nos posiciona 67 años después de una catástrofe que le dio la vuelta al mundo entero, pues en alguna parte de Europa surge de la nada un monolito de piedra gigante, arrasando con todo a su paso, y a su par, una mujer de tamaño descomunal cuya primera acción es tomar al monolito como lienzo y pintar sobre él el número 100, lo que provoca en la humanidad que toda persona que supere la edad escrita, termina pereciendo en medio del polvo sin esperanza alguna. Cada año la mujer al costado del monolito, ahora conocida como "la pintora" se levanta nuevamente a pintar un numero menos en el monolito… La humanidad en un desesperado intento por detener esto ha mandado año tras año numerosas expediciones al territorio a las cercanías del monolito, de las que ninguna ha vuelto. Es así como ahora nos ubicamos en la expedición 33, pues es el numero escrito al momento en el monolito, quienes sin perder la esperanza se embarcan rumbo a la pintora para tratar de detenerla y conseguir que la humanidad prevalezca.

Nota: Captura de pantalla propia del videojuego: *Clair Obscur: Expedition* 33 (2025). Desarrollado por *Sandfall Interactive*

Voces y Saberes. Año 5 núm. 14 julio - octubre 2025

Nota: Captura de pantalla propia del videojuego: *Clair Obscur: Expedition* 33 (2025). Desarrollado por *Sandfall Interactive*

Una historia elegante y misteriosa

Argumentalmente la historia es increíble, llena de emociones, la intriga por lo acontecido te atrapa apenas iniciando el juego y conforme avanzas todo empieza a volverse más impactante, lo que vas descubriendo te acerca y te aleja de tu objetivo al mismo tiempo, pues, así como encuentras una brecha para darle fin a la pintora, a su vez te envuelve cada vez más en sus incógnitas. Lleno de elementos influenciados por el estilo francés en su diseño, la historia toma un toque refinado a la hora de narrar lo que va sucediendo con cinemáticas que rebosan de belleza.

Controlamos a una serie de personajes partícipes de esta expedición 33, pese a que algunos de ellos toman mayor relevancia narrativa, no podríamos considerar a los demás como personajes secundarios, ya que cada uno de ellos tiene algo que aportar al equipo, y han sido construidos de manera tan espectacular que resulta imposible no encariñarse de cada uno de ellos; desde sus personalidades tan marcadas y diferentes, hasta sus objetivos y deseos personales, cada uno tiene una historia, un sentimiento diferente al ver a la pintora a lo lejos. Después de todo, son un equipo, y como tal funcionan de maravilla, logrando un sentimiento de unión, de fraternidad y sobre todo de superación, pues logran convencer de que unidos cumplirán su cometido.

Frenetismo en… ¿Combate por turnos?

Cuando hablamos de un juego por turnos, automáticamente pensamos en ciertos títulos en particular: *Final Fantasy*, *Pokemon*, Persona, juegos cuya principal característica es combatir por pausas, este juego toma esa idea, pero la vuelve mucho más dinámica, agregando elementos como bloqueos, esquives, o pequeños *quick time events* al realizar un ataque para incrementar los beneficios. Esto nos ofrece un juego muy entretenido brindando al usuario una enorme sensación de satisfacción cuando tal sistema es dominado.

Una obra de arte en todo lo visible y lo audible

Que decir del apartado artístico, podríamos resumirlo en una única palabra… "Hermoso" en todos los sentidos que se puedan tomar para un videojuego. Comenzando con el estilo artístico que es una belleza, apuesta por un gran nivel gráfico y cinematográfico, un estilo semirealista con elementos de fantasía muy llamativos, cada escenario que podemos encontrar en el juego es único, lleno de elementos que lo difieren de los demás como el entorno, los enemigos o la música; y hablando de esta última, la de *Expedition 33* es una obra maestra, cada pieza creada para el juego esta meticulosamente incorporada acorde a la situación que se vive, desde canciones de índole misterioso, música

Nota: Capturas de pantalla propias del videojuego: *Clair Obscur: Expedition* 33 (2025). Desarrollado por *Sandfall Interactive*

intensa para los combates, ambiental y ligera para cuando estas explorando este mundo tan diverso, cada canción es un deleite auditivo donde escuchamos una mezcla clásica, en el que predominan géneros como la ópera.

Apartado técnico

En cuestiones técnicas el juego resulta sumamente eficiente, pues su funcionamiento ha destacado en todas las plataformas en las que fue distribuido, la prueba realizada del juego para esta reseña fue hecha en un *Xbox* Series S, la cual podríamos considerar dentro del mercado la de menor potencia, sin embargo, el juego demostró funcionar de manera espectacular y fluida.

En conclusión, *Clair Obscur: Expedition 33* es uno de esos juegos que pueden demostrar que no necesitan de un estudio gigantesco o de un presupuesto multimillonario para hacer bien las cosas, un juego que demuestra que la creatividad y el amor por los videojuegos sigue presente, que solo se necesita de esa libertad creativa para darnos experiencias frescas, historias únicas y un ejemplo de qué camino debe seguir la industria para demostrar que los videojuegos pueden ser una verdadera expresión de arte. Un juego imperdible para este 2025.

Veredicto: 10/10