



Índice

Nota de los autores	11
Prólogo	13
Introducción	17
Fumito Ueda: el autor y su visión	20
Team Ico: la trayectoria de un estudio atípico	22
Ico: explorando el silencio	28
Sorteando las sombras	29
La experiencia de juego: entre la fantasía y el sueño	31
Mito y surrealismo	33
Un diseño más allá de las convenciones	37
La tecnología de Ico	42
Shadow of the Colossus, la bestia en nosotros	44
El asesino del pasado	45
La experiencia de juego: entrando en la Tierra Prohibida	47
Quimeras y recuerdos	50
La épica del silencio	55
Las animaciones de Shadow of the Colossus	63
La tecnología de Shadow of the Colossus	65
The Last Guardian y el refugio de la amistad	66
El niño y la bestia	67

La experiencia de juego: la madurez de la relación	71
Una criatura viviente	73
Nuevos desafíos narrativos	79
Belleza imperfecta	84
Las animaciones de The Last Guardian	86
El largo camino hasta The Last Guardian	87
Un universo forjado por la empatía	92
La conexión entre Ico y Shadow of the Colossus	94
Dos figuras clave: Kenji Kaido y Fumito Ueda	102
«Forjando» a Ueda: los videojuegos que influyeron	110
La música del Team Ico: Michiru Oshima, Kow Otani, Takeshi Furutawa	116
Ico: Michiru Oshima y pentagon	118
Shadow of the Colossus: Kow Otani	119
The Last Guardian: Takeshi Furukawa	120
La influencia de Team Ico en otros juegos	124
El vínculo emocional	126
El héroe improbable... o imposible	128
Las ruinas del mundo	129
La sombra de Team Ico: el universo fan	132
Más allá de los muros	133
Curiosidades	136
Fauna	136
Objetos secretos	138
Diferencias de Ico entre las versiones de EE.UU, Europa y Japón	141
El lenguaje de Yorda	142
Secretos del final	143
Arqueólogos digitales: desentrañando los misterios de Team Ico	143

Entrevista a Kenji Kaido	148
Conclusiones	156
Coleccionismo y merchandising	160
Bibliografía	191
Agradecimientos	197