

TES Morrowind, Reloaded

Author : Raszak



The Elder Scrolls III Morrowind es, probablemente, mi juego de PC preferido desde que apareció en el 2002. Eso sí, muy cercanos se encuentran **Deus Ex** y **Borderlands**. Y resto de miembros de las respectivas sagas de todos ellos.

Después de 11 años Morrowind sigue siendo un juego con una enorme profundidad y un universo tan inmersivo que, si eres de quienes gustan de perderse en universos ajenos a éste nuestro, puedes perderte en él durante horas y horas sólo disfrutando de los escenarios y de la viveza del entorno de la isla de Vvanderfell. Isla que, por cierto, dispone de muchos más ambientes que los territorios posteriores de la saga Elder Scrolls (Oblivion y Skyrim); a pesar de ser muy anterior.

Es difícil pensar en superar el grado en que Morrowind te permite meterte de lleno en el mundo de fantasía, con un grado de libertad y detalle que no estoy seguro de que se haya superado una década después (ni Oblivion ni Skyrim lo han hecho, y deberían haberse aupado por encima al ser secuelas).

Es por eso que, cada cierto tiempo, Morrowind vuelve a tener un espacio en mi disco duro y disfruto de pasear por las tierras de las Islas Ascadianas o la sorprendente Tel Branora, por no

hablar de la célebre Balmora.

Donde ha quedado ya muy desfasado ha sido en el aspecto técnico y gráfico. Un juego de principios de siglo no tiene comparación posible con los actuales. ¿O sí? Los juegos de la saga Elder Scrolls siempre han sido muy fáciles de modificar y desde el primer día han sido mejorados por una comunidad muy activa de modders, y a día de hoy existen una infinidad de modificaciones que permiten que Morrowind luzca pero que muy bien.

Cada vez que lo instalo busco los mejores y más actualizados. Pero seamos sinceros: es un follón lidiar con tantos parches y mods. Así que cuando he descubierto **Morrowind (Graphics & Sound) Overhaul**, que es una descomunal colección de los mejores y más potentes mods para el juego, que además se instalan en conjunto de forma prácticamente automática, me han hecho los ojos chiribitas. Tanto que el único motivo por el que existe esta entrada es por darlo a conocer a mis (escasos) lectores que todavía jueguen a Morrowind (y los que lo tengan y no jueguen, para darle una nueva vida).

Y sin marear más la perdiz os dejo con un vídeo de MGSO, mostrando el aspecto que llega a tener Morrowind en 2013 y el [enlace a la web de Ornitocopter](#) (los creadores/recopiladores de MGSO) para que os informéis bien y podáis descargarlo.

[youtube=<http://www.youtube.com/watch?v=-ZKHu5n8Til>]