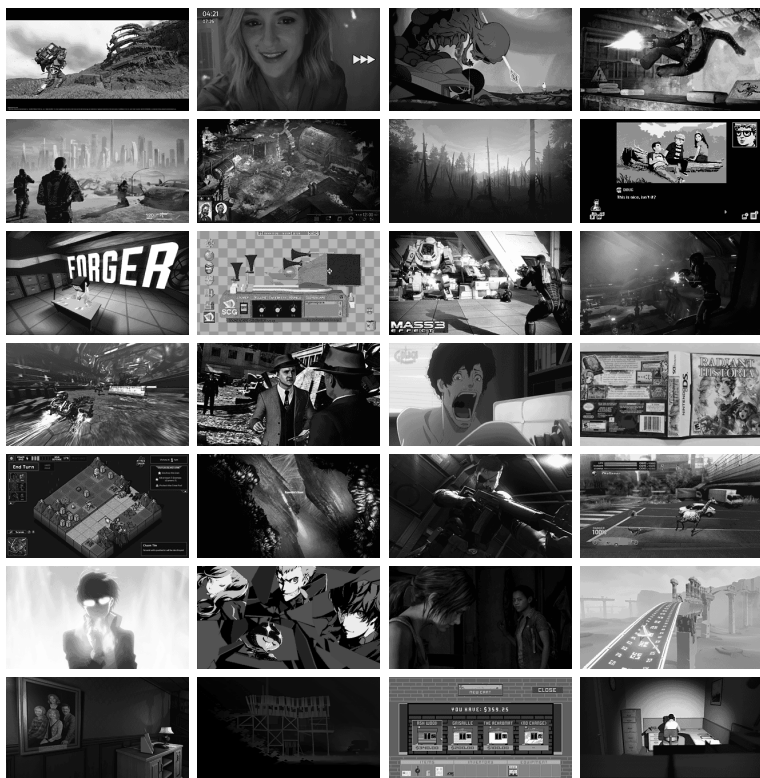




fichinescu

2007-2025

Inventario

50 reseñas de videojuegos

ARCHIVO FICHINESCU

Inventario

50 reseñas de videojuegos

Ignacio Esains

Notas publicadas entre 2007-2025 en Malditos Nerds, Revista Loaded, Tumblr y Cultura Geek.

Cada nota conserva el texto tal como salió publicada. Se corrigieron únicamente erratas evidentes. Las imágenes se reproducen en una resolución estilizada. La versión original se puede encontrar en la fuente.

A diferencia de la crítica o el análisis más literario, las reseñas (“reviews”) están más cerca del periodismo que del ensayo y la teoría. Se escriben corriendo, sobre impresiones en caliente, y además de expresar una opinión con intento de vuelo literario y los argumentos más sólidos que a uno le salen, tienen que funcionar como guía de compras para una audiencia que, lógicamente, no quiere gastar 60 o 70 dólares en cualquier cosa. Ese equilibrio imposible la hizo mi parte favorita de escribir sobre videojuegos, y creo que en esta colección se nota.

IGNACIO ESAINS

ÍNDICE

01	Death Stranding MALDITOS NERDS (NOVIEMBRE DE 2019)	8
02	Telling Lies MALDITOS NERDS (OCTUBRE DE 2019)	30
03	Sundered MALDITOS NERDS (AGOSTO DE 2017)	36
04	Sleeping Dogs REVISTA LOADED (AGOSTO DE 2012)	40
05	Spec Ops: The Line REVISTA LOADED (JULIO DE 2012)	46
06	Disco Elysium MALDITOS NERDS (OCTUBRE DE 2019)	52
07	Firewatch MALDITOS NERDS (FEBRERO DE 2016)	63
08	Varney Lake TUMBLR (ABRIL DE 2023)	66
09	Thirty Flights of Loving REVISTA LOADED (AGOSTO DE 2012)	71
10	Hypnospace Outlaw MALDITOS NERDS (MARZO DE 2019)	74
11	Mass Effect 3 REVISTA LOADED (MARZO DE 2012)	81
12	Mass Effect: Andromeda MALDITOS NERDS (MARZO DE 2017)	91
13	Vanquish REVISTA LOADED (NOVIEMBRE DE 2010)	99

14	L.A. Noire REVISTA LOADED (MAYO DE 2011)	102
15	Catherine REVISTA LOADED (ENERO DE 2011)	108
16	Radiant Historia REVISTA LOADED (FEBRERO DE 2011)	114
17	Into the Breach MALDITOS NERDS (FEBRERO DE 2018)	116
18	Sunless Skies MALDITOS NERDS (MARZO DE 2019)	118
19	Metal Gear Solid V: Ground Zeroes REVISTA LOADED (ABRIL DE 2014)	127
20	Tokyo Jungle REVISTA LOADED (OCTUBRE DE 2012)	133
21	Persona 4 Golden REVISTA LOADED (ENERO DE 2013)	136
22	Persona 5 MALDITOS NERDS (MAYO DE 2017)	141
23	The Last of Us: Left Behind REVISTA LOADED (MARZO DE 2014)	155
24	Journey REVISTA LOADED (MAYO DE 2012)	158
25	Gone Home REVISTA LOADED (AGOSTO DE 2013)	160
26	Kentucky Route Zero - Act 1 REVISTA LOADED (FEBRERO DE 2013)	162
27	Cart Life REVISTA LOADED (FEBRERO DE 2013)	165

28	The Stanley Parable REVISTA LOADED (OCTUBRE DE 2013)	167
29	9 Hours, 9 Persons, 9 Doors REVISTA LOADED (DICIEMBRE DE 2010)	169
30	Zero Escape: Virtue's Last Reward REVISTA LOADED (ENERO DE 2013)	172
31	Hitman Intro Pack MALDITOS NERDS (MARZO DE 2016)	176
32	Hitman: Episodio 2 – Sapienza MALDITOS NERDS (ENERO DE 2016)	179
33	Hitman 2 MALDITOS NERDS (NOVIEMBRE DE 2018)	181
34	Hitman 3 CULTURA GEEK (ENERO DE 2021)	190
35	Hatsune Miku: Project DIVA F REVISTA LOADED (SEPTIEMBRE DE 2013)	201
36	The Eternal Castle [REMASTERED] MALDITOS NERDS (ENERO DE 2019)	204
37	Almanac of girlswampwar territory & the _girls who swim as fertilizer through the warm soil cloaking the roots of the glorious tree of eugenics (giving birth to a black hole in a walmart parking lot at 1am) MALDITOS NERDS (DICIEMBRE DE 2018)	209
38	Serena REVISTA LOADED (ENERO DE 2014)	211
39	Assassin's Creed IV: Black Flag MALDITOS NERDS (OCTUBRE DE 2013)	213
40	Assassin's Creed Origins MALDITOS NERDS (NOVIEMBRE DE 2017)	219

41	Assassin's Creed Odyssey MALDITOS NERDS (OCTUBRE DE 2018)	230
42	Night in the Woods MALDITOS NERDS (MARZO DE 2017)	238
43	Nidhogg REVISTA LOADED (ENERO DE 2014)	242
44	The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel IV CULTURA GEEK (OCTUBRE DE 2020)	245
45	Heavy Fire: Shattered Spear REVISTA LOADED (FEBRERO DE 2013)	253
46	Control MALDITOS NERDS (AGOSTO DE 2019)	256
47	Portal 2 REVISTA LOADED (ABRIL DE 2011)	263
48	Lightning Returns: Final Fantasy XIII MALDITOS NERDS (MARZO DE 2014)	266
49	Lair REVISTA LOADED (OCTUBRE DE 2007)	271
50	Death Stranding 2: On the Beach MALDITOS NERDS (JUNIO DE 2025)	272
	Obras y personas mencionadas APÉNDICE	286

Death Stranding

“Matar”, dice Solid Snake en su primera conversación con Meryl Silverburgh, “es una de esas cosas que se vuelven más fáciles mientras más las hacés”. Es una de las líneas más citadas del personaje, pero pierde mucho de su impacto cuando se la saca de contexto.

En esta conversación, que toma lugar en las primeras horas del primer Metal Gear Solid, Snake está intentando tranquilizar a una agente recién salida de la academia, que acaba de matar a su primer soldado enemigo. La frase no expresa arrogancia, sino resignación. Es una advertencia. Del camino que Meryl empezó, no se puede volver atrás.

La estructura de un videojuego (en especial de un juego de Hideo Kojima) no es la de una película. Al “ser” el personaje que estamos jugando, adoptamos sus cualidades, y cada vez que en su discurso se autodefine, nos define a nosotros. Kojima nos está invitando a que nos preguntemos por qué matamos en un videojuego. Que reflexionemos sobre nuestros actos de violencia en un juego en el que siempre se ganan más puntos cuando se matan menos enemigos.

Esta secuencia fue el momento en que me a mis 19 años me di cuenta de que estaba jugando algo especial. Algo completamente distinto a lo que había visto antes.

A lo largo de los cinco Metal Gear Solid y sus muchos spin-offs, Kojima juguetea con este concepto. En cada uno hay un punto en el que toda esta matanza pierde sentido. Naked Snake resulta ser un peón de la persona que acaba de asesinar. Solid Snake termina perseguido por su propio gobierno. Raiden descubre que toda su aventura tomó lugar en una simulación.

Pero sin embargo, cada uno de ellos sigue obsesionado con la muerte, las armas, la guerra, la idea de que un soldado es básicamente un cuerpo sin alma desde el momento en que mata a otro. Kojima

comparte la resignación de Solid: “en el campo de batalla, es fácil olvidar lo que es un pecado”. Si matar es lo único que podemos hacer ¿por qué hacer otra cosa?

¿Y qué pasa si no es así? ¿Qué pasa si, como Snake y sus clones, todo lo que creíamos que era verdad no es más que una ilusión? Durante años, Kojima quiso retirarse de la saga Metal Gear Solid, y solamente pudo hacerlo cuando fue despedido. A la hora de empezar de nuevo podía seguir el camino de Snake, un espiral infinito de violencia con un final predecible. O quizás dar un paso al costado de su propia filosofía y preguntarse si hay otra cosa más allá de la violencia.

Quince minutos de caminata

Más de 20 años después de jugar ese primer Metal Gear Solid, volví a encontrarme con un juego que redefine todo lo que daba por sentado del gaming AAA. El momento en que me di cuenta de que Death Stranding era una revelación tomó lugar en la primera hora de juego, cuando mi personaje Sam Bridges tuvo que cumplir su primera misión: llevar el cadáver de una de las personas más importantes de su vida a un incinerador en la cima de una montaña.

Algunos minutos se ven acompañados de una de las canciones que vimos en los tráilers, un acompañamiento melancólico que al poco tiempo nos deja en silencio. O mejor dicho, nos deja disfrutar del sonido ambiente. Del atardecer, los pájaros, el agua en los ríos, todo girando alrededor del trabajo que tenemos que hacer, nuestro último regalo a la mujer que nos crío.

En otro juego sería una caminata simple del punto A al punto B, y duraría lo que dura la canción. En Death Stranding el trayecto toma unos 15 minutos, y sin mucha interferencia funciona como tutorial de los controles básicos del juego. Aprendemos a leer el mapa, calcular la distancia con binoculares y a ojo, a medir la profundidad de un río o la inclinación de una ladera. A usar las escaleras y sogas que simplifican el ascenso. A mantener el equilibrio y balancear el peso en la espalda para no caer hacia un lado. A saltar una roca, a escalar un acantilado, a evitar pendientes con pasto resbaloso.

La cantidad de mecánicas de las que Kojima carga un acto que damos tan por sentado como caminar hace que *Death Stranding*, de inmediato, se vuelva una experiencia atrapante, completamente inmersiva. Lo que en *Skyrim* o *Far Cry* logramos empujando el stick hacia adelante, apretando un botón de vez en cuando, acá es un esfuerzo que requiere nuestra atención completa. El cuerpo de Sam es nuestro cuerpo. Tiene peso, es frágil, necesita cuidado.

La secuencia termina con la llegada al incinerador, un momento tan cruento como es de esperar, pero que a la vez deja claro el lugar en donde Kojima está parado. Desde su título, *Death Stranding* es un juego que gira alrededor de la muerte, y este ritual que vivimos en tiempo real es importante para entender que, además, es un juego sobre el valor de la vida, un universo en el que una muerte es una catástrofe, literalmente un agujero en el mundo.

Es un prólogo tan audaz como abrumador, rodeado, por supuesto, de secuencias cinemáticas espectaculares, tan extensas como siempre pero que cambian la geopolítica y la testosterona de *Metal Gear* por un tono filosófico, casi poético. La ambientación es postapocalíptica, pero el tono no se acerca a la distopía de *Fallout* o *Mad Max*, sino a algo más cercano a *Blade Runner*, el terror existencial de un fin del mundo lento y carente de dramatismo, no una bomba que explota sino una vela que se apaga.

Las playas y el mensajero Sam

En un futuro cercano, el hombre ha descubierto las “playas”, un espacio entre la vida y la muerte que, en teoría, puede revelar los secretos de la inmortalidad y por lo tanto cambiar la concepción del más allá. El “*Death Stranding*” del título es una catástrofe relacionada con el intento de explotar ese descubrimiento, que acabó con la mayor parte de la vida en Estados Unidos (¿y el mundo? no sabemos) y tiene secuelas que décadas después todavía se sienten. Fantasmas llamados “CV” (“BT” en inglés) que pueden causar explosiones (“vacíos” / “voidouts”) al contactar con un ser vivo. Una lluvia llamada la “mengua” (“timefall”) y que tiene el efecto de envejecer todo lo que toca. Personas afectadas por un síndrome llamado “DOOMS” que tienen un contacto

casi directo con el más allá. “Bebés Puente” (“Bridge Babies” o “BBs”) de macabro origen, entre la vida y la muerte, y usados casi como brújula para evitar “BTs”... en fin, está claro que este post-apocalipsis es más poético que científico.

El protagonista es Sam Bridges, un sobreviviente del Death Stranding que hoy se desempeña como mensajero, uno de los trabajos más difíciles y más importantes en este mundo hostil, ya que es el que lleva provisiones de un refugio a otro, evitando que los habitantes arriesguen sus vidas. La vida de Sam, en cambio, se sacude cuando sus viejos compañeros de una organización llamada Bridges lo convocan con una misión ridículamente ambiciosa: viajar de punta a punta de los Estados Unidos conectando las ciudades sobrevivientes a una especie de Internet sobrenatural llamada la “red quiral”, buscando de alguna forma revivir el espíritu del país.

Como en cualquier película de acción ochentera de esas que tanto le gustan a Kojima, Sam no está interesado, pero como en esas mismas películas, termina aceptando como un favor personal a Bridget Strand, una mujer que es casi su madre y que, casualmente, es la última presidenta de los Estados Unidos.

Es el inicio un poco ridículo, pero al menos claro de un juego que desde el principio expresa la filosofía con la que el autor lo creó: conectar a la gente en vez de separarla. Un juego de acción que no es necesariamente un juego violento.

Un simulador de cartero

Lo que más me impactó de las primeras horas de Death Stranding es que es exactamente lo que Hideo Kojima había dicho que era, aunque en el momento sonara a una broma: un simulador de cartero. O de chico del delivery. Lo que vos prefieras.

Lo que Death Stranding definitivamente no es, es un “walking simulator”. Este género de “simuladores de caminata” popularizado por juegos como Gone Home o Firewatch tiene más en común con las aventuras gráficas, y se basan en espacios para recorrer con

interacciones mínimas. Si hay un “simulator” al que el juego de Kojima se parece es Euro Truck Simulator, la serie de juegos relajantes que te invitan a recorrer ciudades y autopistas haciendo un trabajo rutinario pero que exige la aplicación de varias mecánicas tan realistas como adictivas.

Vamos a pasar la mayor parte de las 50/60 horas de juego yendo de un punto a otro en el gigantesco espacio de juego, dividido en varios mapas que se sienten enormes. Entre ciudades, puestos de avanzada y bunkers habitados por una o dos personas hay unos cincuenta puntos de interés. Cada uno de estos puestos tiene una lista de misiones que podemos elegir, de un nivel de dificultad y longitud generalmente expresado en un estimativo de los “likes” en la red quiral que nos otorgarán al completarla.

Al tener tantos destinos posibles, la cantidad de posibles rutas es casi infinita, y a la vez la forma perfecta de conocer e ir dominando cada uno de los mapas. El proceso previo a la misión recuerda a The Phantom Pain, que a su vez se inspiraba mucho en la serie Monster Hunter.

Al principio es poco lo que podemos elegir. Llevamos un par de sogas para escalar, unas botas nuevas por si las nuestras se arruinan, quizás alguna granada de humo para defendernos, pero con el paso del tiempo la cantidad de objetos, vehículos, y armas que podemos usar para hacernos camino se hace imposible de medir - aunque lo más probable es que para este punto ya hayamos elegido un estilo de juego.

El peso de la carga

Después del plan viene la ejecución, y en este aspecto es donde Death Stranding nos va a seguir sorprendiendo hasta su último episodio. La simulación de la física de Sam, de su equipo y de las cualidades del terreno que vamos a recorrer es la mejor que haya visto en un videojuego, pero ese mismo nivel de detalle nos obliga a tomar buenas decisiones desde un primer momento o lidiar con las consecuencias.

La enorme mayoría del tiempo vamos a estar llevando carga en la espalda (muchas de las áreas del mapa son al menos parcialmente inaccesibles para vehículos), y además de las complicaciones de la ruta, el peso es un factor importante. Si tenemos que llevar 70 kilos en la espalda, quizás no sea una gran idea cortar camino a través de una montaña, ya que aunque el castigo a nuestros errores no es definitivo, en este juego no hay nada peor que perder tiempo.

El trabajo de Sam no es glamoroso. Correr por una ladera en bajada puede parecer una gran idea hasta que nos llevamos por delante una piedra y se nos cae la mitad de nuestra carga, recibiendo daño al contenedor (reparable) o el contenido (irreparable, y si acumulamos demasiado tenemos que volver a empezar la misión). Y las caídas son las peores que haya visto en un videojuego - sí, aún peor que ese resbalón de Raiden en las primeras horas de Metal Gear Solid 2. Aparatosas, dolorosas, y que no sólo causan daño a los objetos sino al pobre mensajero y hasta a BB.

Hay más sistemas. La temida barrita de resistencia se reduce o aumenta de acuerdo a lo hidratado que esté Sam, y parar un rato para tomar aire puede parecer contraproducente pero resulta imprescindible en las entregas más largas. Las zonas de alta precipitación hacen que la “timefall” arruine nuestros contenedores y equipo. El equipo que nos facilita las misiones más avanzadas del juego incluye hasta poderosos exoesqueletos mecánicos que aumentan nuestra capacidad de carga - pero con el detalle de que tienen una batería que se agota. Si llevamos 200 kilos y nos quedamos sin batería a mitad de camino, no hay otra que dejar la carga en el suelo, rogar que no la roben, y salir disparado en busca de una base o una estructura que nos permita cargar.

Estas complicaciones, tan humanas, tan realistas, son similares a las que Kojima viene desarrollando desde Metal Gear Solid 3, y aunque Sam es un tipo joven, tiene achaques dignos del viejo Solid de MGS4. Lo que en esos juegos eran mecánicas curiosas sin mucho uso, en Death Stranding se alimentan y entrelazan para complicar ese objetivo tan simple en la teoría como complejo en la práctica: ir de A a B.

Fricción en lugar de flow

Uno de los conceptos que se suele discutir en diseño de videojuegos es la “fricción”, que es la sensación de que un juego no está haciendo lo que queremos que haga. Es lo opuesto del concepto de “flow”, esa sensación tipo Tetris de que el tiempo se contrae y el juego fluye como un río. Juegos como Assassin's Creed o Call of Duty no tienen ningún tipo de fricción. El diseñador sabe lo que el jugador quiere y se lo va a dar. En Odyssey o en Origins, nos tiramos contra una pared, apretamos un botón y estamos escalando como expertos en parkour.

En Death Stranding el mundo es inmutable, no se adapta a nuestros caprichos. No es tampoco la relación sadomasoquista de un jugador con un Dark Souls, porque acá el objetivo de Kojima no es el “git gud” sino al revés, que el que fluya sea el jugador y no el juego, que entendamos nuestro entorno no como un enemigo sino como un espacio que existe más allá de nuestra interacción. Intentar subir una pared a la fuerza es suicida. Mirar, medir, calcular, ejecutar - el proceso es lo que nos va a llevar a nuestro objetivo.

El entramado de mecánicas y sistemas es tan rico que contradice el marketing de misterio que rodeó al juego desde su anuncio. Esos extensos tráilers que mostraban infinitas secuencias cinemáticas alternadas con imágenes de un estoico Sam explorando imponentes paisajes tienen poco que ver con la experiencia minuto a minuto del juego. Si estás esperando un paseo minimalista tipo Fumito Ueda, no estás en el lugar correcto.

Y no por eso Death Stranding es menos poético. Vince Gilligan, creador de Breaking Bad, habla de que no hay nada más interesante que ver a la gente trabajar, porque el proceso en sí es interesante. La forma en la que un profesional encara de forma metódica una tarea y va resolviendo los pequeños problemas que surgen es fascinante de ver - y aún más de simular con este nivel de detalle.

Es en ese aspecto en el que cobra sentido la idea de Kojima de que Death Stranding es un juego independiente, ya que por ahora sólo en este campo se han visto simulaciones parecidas, el uso de mecánicas y sistemas como una estilización del proceso laboral. Los vimos en los

mejores “simulators” que nombraba al principio, pero también en juegos indie de una ansiedad kojimesca como los de Lucas Pope. El trabajo de chequear pasaportes de Papers, Please se vuelve tan tenso como cualquier batalla campal de un FPS. El trabajo de investigación de Return of the Obra Dinn es atrapante justamente porque el juego se aleja del cliché de la aventura gráfica, y traduce el proceso de razonamiento a mecánicas que nunca se sienten arbitrarias.

Lo concreto y lo satisfactorio

Si algo quiero comunicar sobre el diseño de Death Stranding es lo concreto que es todo. Acá no hay nada experimental ni abstracto. Es la simulación más realista que haya intentado Kojima, y a la vez hay una elegancia en la forma en la que se comunica. Los dos gatillos, por ejemplo, representan las manos de Sam (ecos del primer Assassin's Creed), y presionarlos a la vez hace que trate de mantener el equilibrio aferrando las correas de su mochila. Lo vamos a repetir por reflejo miles de veces a lo largo del juego, y la respuesta orgánica del personaje siempre es satisfactoria.

“Satisfacción” es otro concepto clave, ya que un juego que busca expresamente abrir otras avenidas de interacción que no tengan que ver con la violencia tiene que darle al jugador esas dosis de dopamina de alguna otra forma.

Más allá de que el esfuerzo que toma cada misión hace que ver el destino en el horizonte sea una inyección de orgullo inmediato, al igual que los pequeños detalles de feedback como los “likes” y ciertos golpes musicales, desde el lado narrativo Kojima se toma muy en serio la misión de Sam.

Los personajes que nos dan misiones no son los grandes actores que vimos en los tráilers, sino trabajadores, como Sam, que están desesperados por dar a los habitantes de sus refugios las provisiones que necesitan. Estas conversaciones son breves y las descripciones de lo que tenemos que hacer son escuetas, pero la inteligencia de Kojima está en cambiar el nivel de intensidad.

Mientras las cinemáticas son tan telenovelas como esperamos del autor, estas otras conversaciones son casuales, sinceras. No hay exageración ni dramatismo, ni siquiera planos cinematográficos, ya que casi nunca conocemos a estos administradores en persona, sino a través de hologramas. Y sin embargo, la sensación de que les cambiamos la vida, aunque sea un poco, es incomparable con el “loot” que podemos ganar al final de “quests” más tradicionales.

Porque a veces transportamos medicina, ropa o comida, pero en otras ocasiones los envíos son objetos cotidianos, recuerdos de un mundo que se terminó. Hay un anciano en el segundo mapa que envía a otras ciudades fotos y recuerdos del pasado. Un ingeniero que produce vino en un mundo en el que es casi imposible de conseguir. Hasta un director de cine que parece estar juntando miniaturas para hacer una peliculita stop-motion en su bunker. Banal, sí, pero tan humano.

Sin economía y con habitación propia

Hablando de “loot”, una de las cosas que más me sorprendió de Death Stranding es su carencia de economía. Sam está haciendo este trabajo como un favor a su amiga Amelie, y aunque tiene alojamiento y comida en cada uno de sus destinos importantes, no recibe ningún tipo de pago. El equipo se “compra” con los recursos de cada establecimiento, y aunque Sam diga que necesita tres camiones y 14 ametralladoras nadie le va a decir que no. Es un giro refrescante y que realmente tiene sentido - ¿por qué el héroe que salva el mundo de tantos RPG tiene que comprarse su propia armadura?

No sólo eso. La “habitación privada” que Sam tiene en cada uno de estos recintos es una locación memorable. En vez de explorarlo en tercera persona, manejamos una cámara ubicada en el centro del cuarto que gira en 360 grados. Podemos ver a Sam, revisar su arsenal, chequear su terminal con sus mails y archivos, ver como anda BB, y (como estamos en un juego de Kojima) darnos duchas, y hacer necesidades fisiológicas. Que uno de los científicos del juego convierte en granadas. Kojima.

Podemos pasar horas explorando esta habitación que se acerca en su nivel de personalización al cuarto del capitán de la Normandy de Mass Effect, o a ciertos aspectos de Mother Base en The Phantom Pain. Es un lugar de descanso, propio, lleno de recordatorios de cómo va nuestra misión (en forma de soldaditos de plástico que representan los enemigos que derrotamos).

El mundo de Death Stranding es inmutable, pero vamos a repetir las mismas rutas tantas veces que pronto vamos a querer simplificar el camino. Al principio tenemos elementos rudimentarios como las escaleras extensibles que vimos en los primeros tráilers, pero pronto vamos a poder construir estructuras más interesantes. Generadores que recargan nuestra batería, refugios que nos protegen de la lluvia, y mis favoritas, tirolinas que hacen que superemos montañas en segundos.

Y aunque no las construyamos, a veces las vamos a encontrar en nuestro mapa, ya que al jugar Death Stranding en línea, nos conectamos con un número limitado de jugadores que representan a otros mensajeros que están haciendo el mismo trabajo que Sam. Nunca nos cruzamos otros jugadores, pero sí sus construcciones, a las que podemos dar “likes” en caso de que nos resulten útiles (estoy orgulloso de un muy buen ubicado generador cerca de la ciudad de South Knot que tiene como 3000 likes). No sólo eso, sino que podemos dejar carteles que, por ejemplo, avisen dónde empieza una zona de BTs, o guardar vehículos que no usemos en los garage de las ciudades grandes como para que los pueda usar un jugador que no haya llegado al mismo nivel que nosotros.

El mapa, que al principio del juego es un enorme espacio vacío, se empieza a llenar de color y variedad mientras avanzamos en el juego. Es una paradoja muy Kojima que cada uno de estos jugadores que se cruzan “sea” Sam, y a la vez puedas leer tu nombre de usuario de PSN en cada una de las construcciones que dejás en el mundo.

Los MULE y las armas no letales

La intención expresa de Kojima es la de hacer un juego que no gire alrededor de la violencia, pero eso no quiere decir que Death Stranding no tenga combate o secuencias que relacionamos directamente con la acción y el sigilo. El porcentaje de tiempo que le dediqué a las mecánicas de acción debe ser menos del 20% de mi tiempo de juego, pero todos estos aspectos son, al menos, competentes.

Los enemigos que enfrentaremos más seguido de forma directa son las personas que viven al aire libre, terroristas llamados “MULEs” (), que ocupan varias secciones del mapa y que roban nuestra carga (en el juego los llaman “obsesivos del loot” ¿una parodia de cierto tipo de gamers?). La mayoría de las veces los vamos a evitar, pero si nos toca enfrentarlos tenemos un simple combate cuerpo a cuerpo y un arsenal de 4 o 5 armas no-letales. En caso de que matemos a alguien tenemos que llevarlo al incinerador para que no se convierta en BT (más adelante, más sobre estos muchachos).

Por suerte las armas no letales que se usan en el juego son divertidísimas. La primera (y la que más vamos a usar) es la “Bola Gun”, una escopeta que dispara boleadoras y deja fuera de combate a nuestros enemigos. Los MULE, en cambio, nos atacan con lanzas eléctricas, que pueden detener a Sam o a los vehículos que manejan. Cuidado, porque no solo tienen buena puntería sino que son capaces de predecir la dirección en la que nos vamos a mover. Toca hacer mucho zigzag.

Son varios los juegos de sigilo que nos premian por no matar a los enemigos, pero en los que dejar a alguien inconsciente es básicamente matarlo, ya que como en Hitman o Dishonored, no vuelven a despertarse hasta que terminamos la misión. En Death Stranding, como pasaba en The Phantom Pain, los MULEs se quitan la soga que ata sus piernas en cuestión de minutos. Esto evita que encaremos una incursión al estilo Far Cry, eliminando a cada enemigo del campamento.

Los BT y los bosses

Mucho más peligrosos que los MULE son los BT (), fantasmas que flotan en silencio y pueden detectarnos hasta por nuestra respiración. Las zonas de BT se deben transitar haciendo el menor ruido posible, y la combinación de BB y nuestro radar nos ayuda a detectarlos. Aunque vamos a ir recibiendo armas para defendernos, lo mejor es aprender a circular sin llamar su atención, ya que un encuentro con un BT puede ser mortal.

Si entramos en contacto con ellos, una especie de pileta de alquitrán se extiende desde los pies de Sam, y manos espectrales intentan llevarnos a la profundidad de la sustancia espectral. Si lo logran, van a llevarnos al centro de la zona, en la que ese charco se convierte en una verdadera laguna de la que salen los restos de ciudades del pasado y debemos escapar de gigantescas criaturas hechas de esa brea negra como la noche.

Por supuesto, es una típica mecánica de survival horror, pero aún así es sorprendente verla dentro de un juego de mundo abierto, y las formas sutiles en las que la narración visual cambia al entrar a estas zonas. La cámara se acerca un poco, la paleta de colores se oscurece, BB se pone nervioso, el radar enloquece por un segundo en cámara lenta y sabemos que se viene un desafío. Cada vez que en las 70 horas de juego llegaba esa combinación de alertas se me erizaba la piel. Los BT son enemigos perfectos porque nunca los terminás de entender del todo. No se hacen fáciles ni predecibles, el juego nunca te da toda la información.

A pesar de que las misiones de Sam son bastante prosaicas en su estructura de “punto A a punto B”, algunos de los elementos de ciencia ficción y fantasía de Death Stranding complican nuestras entregas. “BB” es tan importante como el material promocional del juego sugería, tan macabro como podíamos imaginar. Estos “bridge babies” o “bebés-puente” viven en una especie de incubadora portátil que existe entre la vida y la muerte - hijos nonatos de madres que sufrieron muerte cerebral.

El catálogo de enemigos se cierra, como en todos los juegos de Kojima, con peleas de “bosses” que cierran varios de los distintos episodios. Obviamente no voy a entrar en detalles - sólo voy a decir que son espectaculares, y algunas de ellas utilizan el truco favorito del autor al romper la cuarta pared.

Quizás la única crítica que tengo es que varios de los combates requieren que el jugador ataque a los bosses con armas que casi no se usan en el resto de las secuencias. Cualquier jugador con mínima experiencia en un shooter en tercera persona va a superar el desafío sin problemas, pero me gustaría que un juego expresamente diseñado para atraer al público de propuestas más narrativas no nos obligue a usar una mecánica que no nos enseña.

Aún así, una regla se aplica a todo el combate del juego: la ubicación de Sam es mucho más importante que nuestros disparos. Las peleas están ambientadas en espacios grandes y nos invitan a recorrerlos como si fuera cualquier mapa del juego. Escalar, esconderse, usar objetos que encontremos en el campo de batalla - todo se puede simplificar de esa manera.

Aliados antes que villanos

Hablando de “bosses”. A pesar de que tenemos cierto amor por Otacon o Kazuhira Miller, sabemos que en la saga Metal Gear Solid los personajes más interesantes siempre fueron los villanos, creaciones memorables como Psycho Mantis, Revolver Ocelot, y mi favorito de todos, The End, el francotirador centenario que sólo tenía planeado vivir el tiempo suficiente como para matar a Naked Snake.

Si el planteo de Death Stranding es potenciar la idea de la conexión por sobre la agresión, entonces lo lógico es que nuestros lazos no se den con los antagonistas sino con nuestros aliados. Y a pesar de que es mucho más difícil escribir personajes “buenos” y hacerlos interesantes, Kojima logra un elenco memorable, a la altura de cualquiera de sus otros juegos.

No tiene mucho sentido hablar en detalle de la historia. Suficiente es decir que los tráilers del juego están editados de forma intencionalmente engañosa. Mezclan conversaciones reales con sueños, alucinaciones y visiones de los personajes, de forma en que la narrativa parece fragmentada y confusa. Sin embargo, no es así.

La misión de Sam es absolutamente lineal y la historia acompaña su viaje sin distraernos del objetivo, concentrando cada capítulo en las vivencias de uno de los personajes del elenco. Una estructura episódica que nos permite concentrarnos en nuestras misiones y alternar con secuencias cinemáticas que nos permiten conocer cada vez mejor a nuestro equipo.

Si tuviera que conectar a Death Stranding con un Metal Gear, sería el tercero, que se aleja de la grandilocuencia del segundo y el melodramatismo del cuarto en busca de contar una historia personal y que desde el principio anuncia que va a terminar mal. La historia de Death Stranding es bellísima, conmovedora, dolorosamente humana. Es esa secuencia cinemática del beso de The Last of Us 2 llevada a 60 horas de personajes que se enfrentan a un mundo cambiante, y aunque saben que las posibilidades de detener la catástrofe son pocas, no están dispuestos a resignarse.

Fragile, Amelie y Mama

Por primera vez en un juego de Kojima, los personajes femeninos resultan mucho más interesantes que los hombres. El problema, quizás, es que Sam es el típico protagonista monosilábico, que tiene fobia física al contacto con otros seres humanos y por lo tanto tarda varias horas en salir de ese caparazón. No es un salto para Norman Reedus, que al menos encuentra matices y variedad en esta variante de Daryl Dixon de "The Walking Dead".

El peso emocional está en personajes como Fragile (la actriz francesa Lea Seydoux), dueña de un servicio de mensajería, y sobreviviente de una traumática tortura. Su búsqueda de venganza parece predecible al principio, pero la dirección en la que va al personaje se renueva de forma constante. Aún con las espinas que

literalmente salen de su cuerpo cuando usa los poderes que le da su “DOOMS”, Fragile es uno de los pocos personajes que no se guarda secretos. Dice lo que piensa, negocia para conseguir lo que quiere. En un universo paralelo, podría (¿debería?) ser la protagonista del juego.

Fascinante por otras razones es Amelie (una Lindsay Wagner cómo se veía en los ‘70s, con la voz de Emily O’Brien, una tormenta de intensidad casi religiosa), hija de la presidenta y claramente amor platónico de Sam. Una figura que está entre lo maternal y lo etéreo, una idealización superficial de la femineidad que contrasta con Fragile - y de a poco también muestra matices preocupantes, obsesionada con la misión semi-evangélica de su madre de reconectar al país.

La que seguramente resulte inolvidable para los que jueguen Death Stranding será “Mama” (Margaret Qualley, fantástica en “Había una Vez en Hollywood”) parece al principio otro cliché de Kojima, la ingeniera súper inteligente que prácticamente vive en su taller, pero revela de a poco una historia personal atrapante, que explora varios temas clásicos de Kojima: la dualidad, la conexión telepática, la forma en la que definimos nuestra identidad. Aunque no lo parezca, es el personaje más Metal Gear del juego.

El resto de los personajes conforma la plana directiva de Bridges, tres reyes magos que aconsejan a Sam a través de (¿qué más, en un juego de Kojima?) eternos monólogos a través de la radio, que hasta se llaman “Codecs”.

Deadman (Guillermo del Toro, con la voz de Jesse Corti) es el nexo de Sam con su BB, Heartman (Nicolas Winding Refn y Darren Jacobs en voz) investiga el origen del “death stranding”, mientras que Die-Hardman (Tommie Earl Jenkins, tan desconocido como talentoso) es una especie de líder militar. Los tres tienen giros inesperados y escenas memorables, aunque siento que hasta sugerirlas sería spoilear algo.

Ah - evité linkear en esta nota el “launch tráiler”, que es una compilación emocionante de algunos de los puntos más altos del juego. Si ya lo viste una vez, no te preocupes, pero recomendaría esperar a terminar el juego para volverlo a ver, ya que son tantos los momentos

que muestra, en un orden tan arbitrario, que comunica una estructura que poco tiene que ver con la historia (aunque sí refuerza sus líneas temáticas).

Los antagonistas, en cambio, son necesariamente menos interesantes, casi como si Kojima estuviese buscando evitar el efecto “Joker” de glamorizar asesinos. En los primeros capítulos conoceremos a Higgs (el legendario Troy Baker), mientras que los otros enemigos se revelan mucho más tarde en el curso de la historia.

Un final en forma de embudo

A pesar de su audacia temática y sus mecánicas revolucionarias, Death Stranding sigue siendo un juego de acción de mundo abierto, y cualquiera que haya jugado un ejemplo del género sabrá que tienen la forma de un embudo. Amplio al principio, pero inevitablemente angosto en sus últimas instancias.

En un punto de Death Stranding los mapas se cierran y la historia se empieza a resolver, y al conectar todas estas historias individuales, Kojima se apura y empieza a lanzar una revelación tras otra, tanto que mi terror era repetir el final abrupto e inconclusivo de Metal Gear Solid V.

Pero es un bache en el camino, nada más. En sus últimas cuatro o cinco horas la historia retoma su coherencia y alcanza niveles de intensidad que no esperaba. A pesar de que algunos de los secretos se pueden adivinar, lo que importa es el impacto de la verdad en cada uno de los personajes, y ahí es donde se ven los resultados de la apuesta por enriquecer a los “buenos”. Si los momentos más poderosos de Metal Gear Solid tienen que ver con las traiciones que indefectiblemente cierran cada uno de los juegos de la saga, en Death Stranding la palabra clave es “redención”, la expiación de pecados de estos personajes que sienten cada vez más cerca el fin del mundo.

El nivel de actores justifica que se juegue en inglés con subtítulos en castellano, pero los que prefieran un doblaje tampoco la van a pasar mal. No todas las voces tienen la misma calidad, pero la de Sam es perfecta, y la usual desconexión emocional de los actores de doblaje resulta efectiva, al menos en las primeras horas.

La cámara de God of War

Death Stranding también marca un enorme crecimiento de Kojima como director. La colaboración con Del Toro, Winding Refn, y otros amigos personales como Edgar Wright y Jordan Vogt-Roberts ha sido productiva. Las referencias visuales ya no están en el cine de acción de los '80s y '90s sino en las técnicas que, más allá del género, ayuden a exaltar la intensidad dramática de la historia que busca contar. Podría listar 50 imágenes inolvidables, muchas de las cuales se han mostrado en tráilers, pero que en contexto cobran otro valor. Amelie abriéndose paso a través de un holograma. El ritual de transportación de Fragile, que cambia de forma cada vez que lo realiza. La revelación de la verdadera naturaleza de Deadman.

Pero quizás la mayor influencia en la dirección no venga de los amigos de Hollywood de Kojima, sino de Santa Monica. Death Stranding es el primer juego en el que se ve el impacto del trabajo de cámara de God of War de Cory Barlog - esa cámara en mano, libre de viajar a donde sea, que giraba constantemente alrededor de los personajes y nos hacía sentir ahí.

Esta elegancia visual contrasta con el estilo verborrágico, sobrexplicado, de los guiones de Kojima. No esperes naturalidad ni sutilezas - cada escena dura el triple de lo que duraría en una película, cada personaje habla en monólogos que se reiteran una y otra vez. Nunca pierden una excusa para definirse y para explicar su relación con el mundo. Y cada uno de estos soliloquios es maravilloso. El estilo Kojima no va a sorprender a nadie, pero con un mundo tan interesante, una historia tan original ¿realmente molesta que nos la expliquen quince veces?

No voy a simular que entiendo del todo la mitología del juego. Algunos conceptos tan básicos como lo que realmente fue el “death stranding” solamente se sugieren, y parte del atractivo de seguir la historia es reconstruir la línea temporal y entender dónde están los baches. Además de las horas y horas de secuencias cinemáticas, hay cientos de archivos para leer (también en las “voces” de los personajes principales) y una catarata constante de mails que Sam recibe de los distintos asentamientos que transmiten una visión humana, desde el llano, de este nuevo mundo. A pesar de ser un completo delirio, se aprecia mucho amor por la ambientación... casi como cuando a Ubisoft le importaba la mitología de Assassin’s Creed.

La propuesta de Kojima me resultó admirable en concepto desde la primera vez que la expresó en una entrevista, pero no voy a negar que temí que esta estructura no pudiese sostener un juego de mundo abierto de 50 horas. No sólo me equivoqué, sino que después de terminarlo volví para resolver las decenas de misiones paralelas que me habían quedado por completar.

Al principio (hace como 14 páginas, ¡perdón!) hablaba de los complejos sistemas entramados que gobiernan la lógica del mundo de juego, y las también complejas mecánicas a través de las que controlamos a Sam. Y no es que aprender estas cosas sea esencial para entender el juego, sino que de alguna forma, aprender - es - el juego.

El juego nuevo de la hora 25

En la hora 25 o 30, Death Stranding es un juego nuevo, no porque haya cambiado diametralmente el control, sino porque a fuerza de repetición, el análisis de este mundo ya se vuelve intuitivo. Calculamos las distancias con la mirada. Empezamos a armar en nuestra mente una ruta de regreso cuando estamos en nuestro viaje de ida. Dejamos de crear estructuras de forma ocasional e iniciamos verdaderos proyectos de renovación que nos pueden permitir recorrer el mapa entero en tiempo récord.

Y al mismo tiempo, la carencia de loot y la tranquilidad con la que Kojima cuenta la historia (al menos antes de llegar al modo embudo) nos contagia otro ritmo. Cuando Sam descansa, el tooltip del tutorial nos sugiere que aprovechemos ese momento para descansar nosotros. Podemos realizar cada misión en modo normal o, si queremos estresarnos, en modo “premium” que tiene exigencias adicionales. Nos recomienda que tomemos órdenes en grupo, así aprovechamos los viajes. Es el juego perfecto para poner un podcast y “grindear” una horita o dos de misiones.

Death Stranding tiene sus trofeos y sus premios por sacar el 100%, pero a la vez intenta explicarnos que nada de lo que estamos haciendo es permanente, y que la obsesión no tiene muchos puntos de contacto con el placer. Cada una de las estructuras que construimos, por ejemplo, es vulnerable al paso del tiempo - aunque no se empieza a deteriorar hasta las 50 horas de juego. Podemos volver a cada generador y cargar kilos y kilos de materiales para renovarlo... pero también podemos decidir que se terminó ahí, y jugar alguna otra historia. O hacer otra cosa ¿por qué convertir un juego en una manía?

Esta conversación constante con el jugador es una de las muchas marcas personales de Kojima que se perciben en cada esquina del juego. Ballenas voladoras, guiños a la cuarta pared, el contacto entre hombres entre cómico y homoerótico, las referencias a la industria del videojuego, una mujer semidesnuda corriendo bajo la lluvia...

Las fijaciones de Kojima

Ah, sí. Kojima ya tiene 56 años, pero sigue trayendo sus fijaciones sexuales a sus juegos, y aunque en esta ocasión no hay cámaras mágicas que nos permitan ver ropa interior, la cosificación de los personajes femeninos hace complicado tomárselos muy en serio. No es un problema constante con Fragile o Mama, pero sí con el personaje de Amelie, interpretada no por Lindsay Wagner (que hoy tiene 70 años), sino por una visión fantasmal de Lindsay Wagner a los 25. Y si no creés que la participación de la actriz tiene que ver con una fantasía del autor, considerá que Kojima tenía exactamente 13 años cuando la serie “La Mujer Biónica” se estrenó en Japón.

No me gusta usar la palabra “problemático” para describir contenido incómodo, pero no voy a negar que me resultaba muy difícil involucrarme emocionalmente con el Frankenstein digital que es Amelie. Aunque ciertos elementos temáticos pueden justificar contratar una actriz de 70 para “interpretar” un personaje de 25, me hubiese gustado que un rol tan importante tuviese la pulsión de vida que Margaret Qualley y Léa Seydoux dan a sus actuaciones.

Lo que pasa con Kojima es un poco lo que pasa con Tarantino. No hay otro director (en particular en el gaming) dispuesto a este nivel de autoexploración a través de su carrera. Y como Tarantino, me parece que en esa autoexploración hay una corrección de elementos de sus juegos anteriores de los que está menos orgulloso que otros. La sinceridad y entrega de Kojima es valiosa más allá de que revele aspectos con los que algunos (como yo) no estén cómodos.

Lo que todavía le falta

Hay aspectos más prosaicos de Death Stranding que también demuestran lo complicado que es redefinir un género. El peso de la carga de Sam siempre impacta nuestro movimiento, pero la forma en la que el volumen lo afecta es errático - a veces se nos cae una caja al entrar a una cueva demasiado baja, a veces los polígonos de nuestra carga pasan como hologramas por paredes y objetos.

Todavía le falta, también, un golpe de horno al equilibrio de la economía de recursos. Los costos de algunas mejoras son ridículamente baratos (por eso mi mapa está repleto de tirolinas), y elementos como la ruta que se auto-pavimenta necesita una manera un poco más lógica de alimentarse.

Durante el período de análisis (últimos días de octubre) sentí mucha inestabilidad en los servidores, pero imagino que aún están probando sus niveles de saturación. En todos los demás aspectos Death Stranding es un juego estable, así que no dudo que se solucione con el tiempo.

Llegando al final de este texto (¿ya pedí perdón?) me doy cuenta de que no profundicé en los aspectos técnicos, aunque creo que está claro que nada de lo que logra este juego sería posible sin la tecnología que lo sostenga.

Decima, caras y banda sonora

Ese mundo abierto tangible, real, cortante está creado en Decima, el motor gráfico de Guerrilla Games, y aunque se nota en la vegetación y la geografía que hay puntos en contacto con Horizon Zero Dawn, también se ve que en los últimos dos años se ha aumentado el detalle y la distancia de dibujo (esperemos ver pronto otra aventura de Aloy, a la que Kojima homenajea en cada oportunidad). No puedo ni imaginarme cómo se va a ver en PC.

El trabajo de captura facial es una vieja obsesión de Kojima, y la calidad de los rostros de Death Stranding sólo se puede comparar al trabajo de Naughty Dog. Pero hay algo que personalmente me gusta más que el estilo “se ve cada poro” de los creadores de The Last of Us, y es una suavidad y flexibilidad medio caricaturesca que me recuerda a lo que Capcom está haciendo con su motor propio en los últimos Resident Evil.

El trabajo de sonido es tan bueno como se puede esperar de un equipo entrenado en juegos de sigilo, y la banda sonora suma muchísimo a la ambientación. Las canciones de la banda Low Roar marcan un ambiente tan consistente como Rockstar había logrado con Red Dead Redemption 2, y la música incidental de Ludvig Forssell está a kilómetros de su trabajo para Metal Gear Solid V. La influencia del disco de Blade Runner de Vangelis está clarísima, pero filtrada a través de compositores modernos de cine de ciencia ficción como Johan Johansson o Disasterpiece.

Como Shadow of the Colossus en la era de PS2 o The Last of Us en PS3, Death Stranding se siente como la culminación del gaming de esta generación. Pero como aquellas dos obras maestras, corre el riesgo de convertirse en un monolito, en un objeto más fácil de admirar que de imitar. Espero que no pase, ya que a pesar de los excesos y la dispersión

narrativa que caracterizan a su autor, Death Stranding no sólo es un juego brillante, sino la prueba de que el gaming comercial puede hablar otro lenguaje. Que sea solo el principio.

PUNTAJE **10**

Telling Lies

Una videollamada no es lo mismo que una conversación. Controlar la cámara nos da cierto poder sobre la mirada del otro, y de repente nos volvemos los protagonistas de nuestra propia película. Elegimos el mejor ángulo y un fondo que nos representa. Escribimos unas notas que mantenemos fuera de campo y que nos recuerdan lo que queremos decir. Y si las cosas salen mal, podemos cortar, en lo que toma un parpadeo.

Telling Lies (Contando Mentiras), la nueva propuesta de Sam Barlow, entiende la forma insidiosa en la que nace una mentira, casi como un juego verbal, una narrativa paralela que se va alejando más y más de la realidad, de forma tan efectiva que hasta el mismo mentiroso se cree lo que está narrando.

Contar historias es contar mentiras, y lo que pasa con el juego de Barlow es curioso: el cuento que nos cuenta es intrascendente, casi descartable, pero cuando se maneja al costado de la ficción, el hilo conector entre sus fragmentos se convierte en un profundo y muy personal comentario sobre su propia narrativa. Es en nuestro viaje por las ruinas de una tragedia que la historia banal de suspenso deja paso a algo audaz, bellísimo, único.

El disco robado a la NSA

Barlow fue el diseñador del premiado Her Story (y del interesante pero ignorado WarGames), y la estructura del juego es muy similar al de aquel clásico de 2015. La secuencia que da inicio al juego nos muestra a una mujer entrando a un departamento, acelerada, nerviosa, con algo entre manos. Su secreto resulta ser un disco rígido robado a la NSA (Agencia de Seguridad Nacional), y tiene solo unas horas para explorar su contenido y descubrir la verdad sobre un caso archivado, relacionado con el eco-terrorismo.

El disco contiene alrededor de 200 segmentos de video grabados a lo largo de 16 meses, una colección de videollamadas y cámaras ocultas que tienen a un protagonista excluyente: David Jones, un agente del FBI que busca infiltrarse en una célula terrorista verde llamada Green Storm en la ciudad de Ann Arbor, Michigan.

Sin embargo, la enorme mayoría de los videos no tiene que ver con su misión sino con tres mujeres que se cruzan en su vida: Ava (una adolescente que será su punto de entrada en la organización), su esposa Emma (que está criando a su hija Alba en Los Ángeles) y una “cam-girl” a la que David contacta ocasionalmente y que, lógicamente, no revela su verdadera identidad.

Puede parecer que estoy revelando demasiado, pero *Telling Lies* no es *Her Story*. El primer juego de Barlow era un misterio que tomaba un par de horas resolver, y cada uno de sus factores era un interrogante ¿quién es la mujer que aparece en los videos? ¿por qué la están interrogando? ¿qué la conecta con nuestra protagonista?

Telling Lies empieza con una búsqueda que nos da una pista de que Barlow está interesado en otras cosas más allá del misterio: la palabra es “amor”, y el primer video que encontramos explica claramente la premisa de la historia. El juego tiene tanto para contar detrás de ese planteo que es una pena que el marketing se haya ido por el lado del misterio.

Un elenco de veteranos de la tele

Aún más que la incógnita detrás de la historia, la gran apuesta de la campaña promocional fue destacar a los actores, un grupo de veteranos de televisión de alto perfil que demuestran entender perfectamente el planteo de Barlow, y (con algunas excepciones) despojan su interpretación de cualquier artificio, logrando la naturalidad que el formato exige.

El personaje más complejo es el de Emma, a la que Kerry Bishé (*Halt & Catch Fire*) aleja del lugar de la esposa sufriendo a distancia, y en un registro completamente distinto se destaca Alexandra Shipp

(Storm en las últimas X-Men), que logra componer con Ava a un personaje tan vulnerable como inteligente. Angela Sarafyan (la sufrida Clementine de Westworld) casi no interactúa con los otros personajes y tiene el desafío de crear a una mentirosa profesional, dejando ver atisbos de verdad que podrían ser solo una parte más del negocio.

La verdadera sorpresa es Logan Marshall-Green (protagonista de Quarry y Damnation) como el agente encubierto que va creando mentiras cada vez más complicadas y se vuelve el verdadero misterio a resolver: ¿por qué está haciendo lo que hace? ¿qué es lo que realmente siente por cada una de estas tres mujeres? ¿cuánto pesan sobre sus hombros los engaños que se apilan a lo largo de esos meses?

Como en Her Story, la mecánica principal consiste de escribir palabras en un buscador y encontrar nuevos videos que van completando la historia. Por suerte, cada video tiene en sus metadatos el día y la hora en que fue grabado, lo que nos permite ir construyendo una cronología y, por ejemplo, darnos cuenta de que dos videos grabados el mismo día y de la misma duración son las dos partes de una misma videollamada. Resulta fascinante verlos por separado y poder concentrarnos en minutos enteros de reacciones de un actor a un monólogo que quizás aún no vimos.

Videos que arrancan a mitad de camino

Cada video empieza en el punto en el que uno de los personajes dice la palabra que buscamos. Podemos verlos desde ese punto o ir hacia atrás para tener todo el contexto, usando herramientas que (por alguna razón) parecen las de una vieja VHS y no las de un reproductor de video moderno. Para ver desde el principio, por ejemplo, hay que “rebobinar”: arrastrar el mouse hacia la izquierda y perder unos segundos mientras vemos el video en reverso.

Las primeras veces esto resulta simplemente tedioso, pero cuando encontramos el primer video de 8 minutos que empieza en el minuto 7:20, se vuelve enfurecedor. Los foros de Steam del juego están repletos de jugadores que se quejan de esta irritante mecánica, pero es una decisión creativa de Barlow (inspirada en la película “Walkabout” de

Nicolas Roeg) que evidentemente no será modificada. Por suerte existe un simple parche creado por un programador amateur que se puede encontrar en los foros de Steam y permite volver al principio del video con una sola tecla - creo que de no haberlo usado mi experiencia con Telling Lies hubiese sido mucho menos placentera.

El minimalismo de la interfaz ayuda a sostener la fantasía de que interpretamos a un personaje metido de lleno en la historia (tanto que siempre podemos adivinar el reflejo de su rostro sobre la pantalla). Pero mientras que en Her Story era fácil mantener toda la historia en la mente con solo anotar un par de palabras para buscar, Telling Lies nos obliga a armar una línea de tiempo en la que hay varios nombres propios, eventos que en un primer momento parecen inconexos, y un elenco de más de 20 personajes distintos.

Y aunque tiene cierto atractivo armar dibujitos en papel o en el bloc de notas básico que el juego incluye, es imposible pensar que un cuaderno a medio llenar como el de Return of the Obra Dinn, hubiese simplificado (¿"gamificado"?) la parte más tediosa de armar el puzzle, permitiéndonos concentrarnos en la psicología de los personajes - que al fin y al cabo es lo que más le interesa a Barlow. Y a nosotros.

Una historia que no alcanza

Un problema un poco más grave (y no hay forma suave de decir esto) es que la historia no es particularmente buena. El misterio tiene su atractivo, y las escenas individuales tienen la inmediatez que les da el sentir que somos voyeurs de una conversación real, pero si Barlow contase la misma historia de forma lineal no podría sostener ni la más genérica película editada directo a DVD.

A las tres o cuatro horas de investigación encontré casi de casualidad el último video en la cronología, un final que me resultó emocionalmente hueco, hasta forzado. Aunque técnicamente había "llegado al final", decidí pasar un ratito más atando los cabos sueltos.

El "ratito" se estiró a otras tres horas.

Porque ahí, realmente, es cuando Telling Lies empieza.

Los lados B cambian todo

En ese camino hacia atrás encontré decenas de videos sueltos que no estaban atados a la narrativa principal, sino al viaje interno de cada uno de estos personajes. Algunos de ellos eran simples charlas que complicaban la caracterización de David y las mujeres que lo obsesionan, pero otros eran ventanas a la intimidad que me hicieron sentir casi culpable de meterme en la vida de esta gente.

A simple vista estos videos son simples lados B de la historia. David leyendo un cuento a su hija. Ava dedicando a David una canción. La cam-girl bailando sola su canción favorita. Pero la función de cada una de estas imágenes es de contrapunto temático al final que ya vimos. Por un lado revelan que esos cambios de personalidad que parecían bruscos ya pulsaban detrás de la mirada de cada personaje, y por otro van formando una tesis del autor sobre las historias que nos contamos y contamos a los demás.

Hay una pulseada en la obra de Barlow entre las ganas de contar una historia atrapante, tipo best-seller, y un impulso experimental que se aleja de la narrativa tradicional. Por eso es que los peores momentos de *Telling Lies* recuerdan a las más tediosas series de Netflix, con giros narrativos difíciles de justificar, psicología de manual, y escenas que rompen el naturalismo y terminan siendo monólogos de un estudiante de teatro que quiere impresionar al profesor.

Pero Barlow parece saber que sus instintos a veces no son los mejores, y la historia termina siendo solo una excusa para armar esa línea temporal, ver el final y volver a fragmentarla, recontextualizando cada interacción y haciendo que conversaciones comunes pasen a ser tan ominosas como esas escenas de surrealismo cotidiano que tan bien logra David Lynch.

El Barlow guionista es omnívoro y busca cualquier estrategia para generar una catarsis emocional en el jugador/espectador, cayendo en cada uno de los vicios del “pulp” y la telenovela de prestigio. Pero el Barlow director se rebela contra el excesivo formalismo del guionista y

se contagia la vulnerabilidad de sus actores, procesando cada una de estas escenas superficiales con una alquimia que saca de mentira, verdad.

La sensación es que Telling Lies empezó como un enorme puzzle, una estructura hermética en la que cada pieza/video tenía una razón de ser. Ese diseño ridículamente ambicioso se fue de las manos de su creador, que en vez de reducir la estructura a un tamaño manejable, decidió explorar cada tangente, entregarse al caos de una narrativa que colapsa sobre sí misma, casi desafiando al jugador a que encuentre su propia conclusión entre esos personajes, esas historias.

En la notebook que funciona como interfaz de Telling Lies se puede abrir un Solitario similar al de Windows. Después de jugarlo un par de veces me di cuenta de que es básicamente imposible de “ganar” porque en una brillante broma de Barlow, falta una carta - algo que no debería poder pasar en un juego digital, pero ahí está, y no se puede ignorar. Es la metáfora perfecta de un juego que se resiste a cerrar su historia con un moñito, y que encuentra en su propia imperfección una veracidad que contradice a su nombre.

Empecé Telling Lies más de una vez. Las primeras dos veces pude jugar sólo una hora y me di cuenta de que era imprescindible dedicarle una sesión completa. En mi caso el juego duró 6 horas, pero llegué a ver solo 120 de los más de 170 videos. Lo jugué en PC y pude probar la versión de iOS, que es virtualmente idéntica. Usé el parche del usuario UnluckyNinja para poder retroceder los videos de forma automática.

Sundered

Si algo tenemos que agradecer al fenómeno “indie” de la última década es la resurrección de géneros que estaban comercialmente muertos. Hoy sale una nueva aventura gráfica todas las semanas, los roguelikes salieron del ghetto ASCII hace rato, y los “metroidvania” se vuelven cada vez más sofisticados, superando a sus dos inspiraciones con pequeñas obras maestras como Guacamelee!, Ori and the Blind Forest, y este flamante, impecable Sundered.

Cualquiera que haya visto un tráiler (o probado Jotun, el juego anterior del mismo estudio) sabe que el fuerte de Thunder Lotus está en las detalladas, fluidas animaciones de personajes 2D y los enormes jefes de final de nivel. En Jotun tanta belleza no compensaba un diseño repetitivo y desbalanceado, y Sundered comparte con aquel juego de vikingos una historia absolutamente trillada, descartable, irrisoria. En este caso la inspiración no es Loki sino Lovecraft, y la historia tiene que ver con un alma condenada a un infierno que es el resabio de una civilización llamada las valkirias, y los dioses antiguos... ya la viste mil veces.

Pero seguro que el mundo no lo viste mil veces. En vez de esa cosa tentáculos + túnicas + pantanos de los mil juegos basados en el autor, Sundered se juega por el color a lo largo de tres mundos de diseño completamente distinto: una instalación retro-futurista invadida por la naturaleza, un sistema de cavernas de vívidos grises y azules, y la Catedral, que... que tenés que ver con tus propios ojos. Un nivel imponente, que juega con la arquitectura y con los controles de formas que no te esperás - posta. La primera vez que ves el mapa no entendés como cuernos el juego supone que lo vayas a navegar. Descubrirlo es uno de los muchos placeres de este metroidvania para gourmets.

Un Castlevania acelerado, con oleadas

La estructura básica del juego toma elementos de los clásicos que dan nombre al género, pero a la vez incorpora una estructura libre que recuerda al reciente Ori and the Blind Forest, elementos de roguelike al estilo del genial Rogue Legacy, y un sistema de combate brutal, veloz, como un Castlevania acelerado, un hack-and-slash frenético.

La primera vez que descendas a cada uno de los particulares infiernos de Sundered te vas a encontrar a los primeros enemigos del nivel, sorprendentemente fáciles de eliminar. Hasta que te das cuenta que la dificultad no está en los ataques de cada enemigo, sino en las oleadas que combinan distintos tipos de oponentes, 10, 15, 20 de ellos, de distintos tamaños, con la capacidad de saltar, esconderse, disparar, teletransportarse... un caos que te inyecta adrenalina, porque sabés que encontrarte a un enemigo solito significa que detrás viene una legión.

Y después está el gong.

Como si las oleadas “normales” no fueran suficiente desafío, en ciertos momentos del juego escuchamos sonar un gong, una alarma que indica nuestra presencia y ordena nuestra eliminación. Aquí las oleadas de 15 o 20 monstruos se repiten, una y otra vez, y Sundered ya no es un Castlevania, sino algo más parecido a los shoot-em-up “bullet hell” que tanto le gustan al gamer japonés, esos Galaga que evolucionaron en pesadillas como Ikaruga, Warning Forever, o Axiom Verge, otro elegante híbrido de metroidvania.

Por supuesto que vas a morir mil veces en Sundered, pero cada muerte te permite regresar al nivel central del juego, un “hub” en el que podés invertir la moneda que vas ganando en el combate y evolucionar distintas cualidades de tu personaje (armadura, salud, escudos, daño). Este árbol de desarrollo es mucho más simple de lo que en realidad parece, y no hay ningún camino “incorrecto”. Hay otras formas de hacer evolucionar al personaje, que nos obligarán a tomar la decisión de rechazar la influencia demoníaca o aceptarla (un sistema que Thunder Lotus llama “resist or embrace”). El juego, obviamente, te empuja a rechazar el pacto satánico, pero los poderes lovecraftianos son demasiado divertidos como para no aprovecharlos.

El roguelike que no termina de cerrar

No todas las innovaciones de Sundered son tan interesantes, y nunca llegué a entender en qué lo benefician los elementos roguelike. El mapa “macro” del juego es siempre igual, dividido en grandes secciones con entradas y salidas inalterables, pero cada una de estas secciones se resetea cada vez que morimos, tomando una forma diferente que evita formar callejones sin salida o enrevesar mucho los caminos. El problema es que a pesar de que estos niveles estén generados al azar, las partes que usan son siempre las mismas. Las trampas son similares, los túneles terminan teniendo la misma forma, y hay una tubería que estoy seguro que vi 58 veces en la misma recorrida. El intento de crear rejugabilidad termina, paradójicamente, haciendo los niveles mil veces más repetitivos.

A pesar de que la rejugabilidad es nula, Sundered es una aventura de satisfactoria extensión para un juego que ronda los 20 dólares (¡11 en GOG!), con 15 a 20 horas de juego, un par de decisiones que justifican repetir la aventura, y una enorme variedad de contenido. Hay 12 tipos de enemigos distintos (e infinitas combinaciones en cada oleada), y ninguno de los tres mapas principales agota. Thunder Lotus hace magia con ciertas variaciones de paleta, y en algunas secciones se da el gusto de alejar la cámara y mostrar el nivel de detalle de las más imponentes secciones. Esa estrategia se repite con los inmensos jefes de final de nivel, cada uno un minijuego que nos matará un par de veces antes de descubrirle la vuelta.

Como todo metroidvania, Sundered te invita a volver a niveles anteriores y probar nuevos poderes para acceder a secciones previamente cerradas. Por lo tanto, es posible que terminemos el juego con un exceso de poder que haga el último (y mejor) nivel más fácil de lo que debería ser. Este defecto, la carencia de un “new game +” y la repetición en los niveles roguelike, son factores que hicieron que, a pesar de que disfruté muchísimo mi experiencia con Sundered, no tuve interés en retomarlo después de terminarlo.

Sundered es amor a primera vista: la música, el diseño de menús e interfaz, y la estilizada animación 2D causan un impacto inicial tan positivo que permite superar unas primeras horas ligeramente confusas. En poco tiempo lo superficial pasa a un segundo plano y el juego se gana nuestro respeto con sus controles precisos y el combate basado en oleadas que nos obliga a improvisar estrategias. Llega un punto en que las 20 horas de juego se sienten, la dificultad baja, el sinsentido de la historia termina cansando y ya queremos llegar al final, pero el viaje vale la pena y el precio es más que justificable. Sundered se merece un puesto de honor entre los metroidvania modernos.

PUNTAJE **9**

Sleeping Dogs

Grand Theft Auto en Hong Kong. Desde el primer trailer quedó claro que esa era la propuesta de Sleeping Dogs – tiros y autos, acción y aventura, ultraviolencia y libertad en una ciudad ideal para el mundo abierto, con su propio submundo, la mezcla de tecnología de punta y arquitectura milenaria, y, como cereza sobre la torta, una de las mafias más temidas del mundo: las implacables “triadas”.

La excusa que inicia la historia de Sleeping Dogs es tan vieja como el más viejo de los policiales. Wei Shen, oriundo de Hong Kong, pero que ha vivido desde su adolescencia en San Francisco, regresa a su tierra buscando formar parte de la más poderosa de las triadas, pero guardando un secreto: es policía encubierto, y su objetivo es desmantelar la poderosa organización delictiva.

Pero dejemos la historia en un segundo plano, ya que un clon de Grand Theft Auto vive o muere por la calidad de su mundo, y el Hong Kong de Sleeping Dogs es un placer para los conocedores del género, mezclando la diversidad de actividades de un Saints Row, con el detalle arquitectónico y estético de Mafia II, los personajes memorables de un Grand Theft Auto y la fluidez de un Assassin's Creed. No tiene la extensión de muchos juegos de la serie, sino que la ciudad es compacta pero sus cuatro áreas están divididas de forma clara, haciendo que nunca sea una tortura manejar desde una punta a la otra y que a la vuelta de cada esquina haya un desvío fascinante.

Estamos en terreno conocido: podemos robar cualquier auto, huir de la policía, robar dinero (hasta de los parquímetros) y tenemos una línea principal de misiones, algunas secundarias, y una serie de actividades que nos permiten acumular dinero para comprar autos y ropa nueva. Nada original hay en el diseño de misiones ni en las actividades paralelas que se pueden realizar en Sleeping Dogs, pero se nota que el equipo de United Front ha prestado atención a los defectos más molestos de la competencia. Son mejoras sutiles, algunas de ellas

inmediatas (la disponibilidad casi inmediata del área completa de juego, las enormes flechas de neon, clarísimas, que nos guían hasta nuestro objetivo sin depender del minimapa) y otras que recién percibimos luego de horas de juego, como la cantidad de taxis disponibles, o la forma en que las actividades paralelas están distribuidas para permitirnos siempre alcanzar dos o tres de ellas en camino a una misión – y nunca hay más de un minuto y medio de distancia entre un objetivo y otro dentro de una misma misión.

Las actividades opcionales van desde las clásicas (carreras de motos y autos, robo de todo tipo de vehículos, desafíos de combate cuerpo a cuerpo) pasando por algunas casi surrealistas como el karaoke y las riñas de gallos y culminando en secuencias magistrales como las que nos invitan a librar de pandilleros un área, hackear las cámaras de seguridad, y luego identificar narcotraficantes desde un receptor ubicado en nuestro departamento.

Tanta variedad carecería de valor si los sistemas básicos de juego no fueran entretenidos por sí mismos. Y por suerte en dos de los tres aspectos clave de un juego de mundo abierto *Sleeping Dogs* da cátedra a los grandes tanques.

Para empezar, está el combate cuerpo a cuerpo, que mezcla la riña callejera y distintos estilos de artes marciales con mecánicas de contraataque, combos y agarres inspirados claramente en los juegos de *Batman* de *Rocksteady*. La dificultad no es especialmente alta, pero cada combate requiere atención, reflejos, y una hábil combinación de tipos de ataque para enfrentar a cada enemigo. En las veinte o treinta horas que nos tomará terminar el juego al cien por ciento, las peleas jamás se vuelven aburridas.

La mitad de un juego de mundo abierto se experimenta al volante de un auto, otro aspecto que *United Front* (estudio también responsable de la franquicia *Modnation Racers*) domina sin problemas. El control de los autos es más pesado que los autos “flotantes” de *Saints Row* pero a la vez de respuesta más veloz que *Grand Theft Auto*. Los autos de *Sleeping Dogs* se sienten como los de *Need for Speed Underground* o los de los últimos *Midnight Club* – y ni hablar de las motos, sin duda las mejores que hayamos controlado en un juego del género.

Pero es en las armas de fuego en donde Sleeping Dogs no da la talla. Pistolas, escopetas y fusiles de asalto tienen la misma velocidad y precisión, y empeoran las cosas un sistema de puesta a cubierto mal implementado y una caprichos mecánica de cámara lenta estilo Max Payne.

Cuidado – Hong Kong no es New York ni las triadas son la mafia de Lost Heaven o la parva de psicópatas de Stillwater. La importancia de las armas es mucho menor que en cualquier otro juego de mundo abierto y aunque esto no excusa la pobre implementación, tampoco hay que pensar que esta pata coja es un obstáculo para disfrutar Sleeping Dogs.

Hilando todos estos sistemas dispares de juego está la evolución del protagonista Wei Shen, que se da a través de puntos de experiencia acumulados en tres categorías distintas: Prestigio (el respeto de la gente de Hong Kong por Wei), Policía (acumulados al cumplir misiones y mantener la ley) y Triadas (se juntan en las misiones principales de acuerdo al nivel de nuestro desempeño). Cada categoría tiene su propio árbol de mejoras, que es un arma de doble filo, ya que lo que nos hace personalizar a Wei, también reduce notablemente la dificultad del juego. Mientras más misiones paralelas realicemos, más fácil resultará enfrentar las principales.

Aunque quizás esto tampoco sea tan preocupante. Las misiones principales de Sleeping Dogs no se alejan del modelo básico del género, son lineales y predecibles, y llenas de cómodos puntos de control. El desafío casi es nulo, y el modo principal sería otro defecto del juego si no fuera por la alta calidad de su historia – al menos de la primera mitad.

La historia de Wei Shen empieza de forma realista y humana. El policía encubierto se infiltra en una pandilla que responde a las triadas pero que está formada de viejos amigos de la infancia, y en las primeras ocho horas de juego los personajes son realistas y cálidos. Es fácil identificarse con el conflicto de Wei Shen, ya que la pandilla de Jackie y Winston lo acepta como un miembro más de la familia. Sin embargo, Wei asciende en la jerarquía de la triada, y las misiones posteriores están llenas de política interna, matanzas exageradas, y traiciones

burdamente transmitidas. La segunda mitad parece un juego distinto, más cerca de la confusión narrativa de Mafia II que de las escenas magistrales del inicio.

Son detalles que alejan a un muy buen juego de la perfección, pero también hay un desgaste en el concepto cuando el formato se convierte en un género. ¿Qué sentido tiene la posibilidad de robar cada auto? Es práctico, pero también lo sería escalar los edificios volando como en Prototype. Sleeping Dogs está lleno de factores divertidos, pero que rompen la verosimilitud de la historia, algo que los Arkham saben mantener con la misma sensación de mundo abierto.

El olfato de Square Enix no falló. Hay algo fascinante en este mundo y estos personajes, fascinación compartida por el público responsable del éxito de ventas. United Front demostró que puede hacer un gran juego, ahora toca lo más difícil: sumar una pizca de originalidad a la inevitable secuela.

LAS CHICAS SOLO QUIEREN DIVERTIRSE

Todos conocen la historia de Sleeping Dogs. Fue desarrollado para Activision, primero como Black Lotus, y después bajo el nombre de True Crime: Hong Kong y luego de que esta empresa lo cancelara, volvió a ser adquirido por Square Enix y rebautizado. A pesar de esto, el juego de United Front es sorprendentemente cohesivo, demostrando ideas bastante claras de diseño de principio a fin – con una enorme excepción: las citas románticas. Este concepto, inspirado en el de Grand Theft Auto y con un par de toques de la serie Yakuza, nos invita a salir en misiones paralelas con distintas chicas, que incluyen a una sexy turista (interpretada por la novia del Hombre Araña, Emma Stone), la sarcástica dueña de un negocio de computación y una atlética migrante rusa. Las misiones son divertidas, y los personajes mucho más interesantes que lo que deberían ser, los diálogos (en especial con la divertidísima “No Soy Ping”) están entre lo mejor del juego, pero las chicas desaparecen casi de inmediato, como si estuvieran sumadas a último momento. Eso sí, en caso de que Wei Shen sea demasiado picaflor, se encontrará con varios problemas de polleras...

TELETRIADA

Sleeping Dogs está inspirado en varios clásicos del cine de acción de los últimos años. Si querés absorber de lleno el mundo de las triadas y la violencia estilizada, pasate una tarde viendo estas pelis antes de empezar el juego.

THE KILLER (1989): La película que hizo de John Woo el más cotizado director de cine de género (bueno, al menos por un tiempo). Chow Yun-Fat interpreta a un asesino de las triadas que accidentalmente deja ciega a una cantante y, para pagar su operación decide matar a un último blanco. Tiene todas las marcas del cine de Woo: amor, identificación entre criminales y policías, y palomas volando en cámara lenta.

YOUNG AND DANGEROUS (1996): Basada en el comic *Teddy Boy*, es la menos popular en Occidente de esta lista, pero un absoluto fenómeno en su tierra de origen que impulsó cinco secuelas. Es la más parecida a *Sleeping Dogs* en términos de narrativa, mostrando la profunda influencia del glamour de las triadas en los impresionables jóvenes de baja clase social.

THE MISSION (1999): Aún más estilizada que la película de Woo, esta obra maestra de Johnnie To revela el lado más despreciable de los líderes de las triadas. Lung, un capo que acaba de sobrevivir un intento de asesinato, contrata a un grupo de matones sin nada que perder para que lo protejan en un ballet de sangre y fuego.

TIME AND TIDE (2000): El veterano Tsui Hark, influenciado por el romanticismo de Wong Kar-Wai (director de *Chungking Express*) narra con mucho humor una historia de mafiosos, guardaespaldas, y asesinos a sueldo. El enfrentamiento en el edificio de apartamentos que marca la mitad de la peli está entre las mejores escenas de acción de todos los tiempos.

INFERNAL AFFAIRS (2002): Esta película que narra la historia paralela de un policía infiltrado en las triadas y un criminal oculto en el departamento de policía formó la base de la premiada "Los Infiltrados" de Martin Scorsese. Sin embargo, la versión original es aún superior, gracias a su implacable moralidad y un nivel de tensión que no deja respiro.

Además de *Grand Theft Auto*, *Arkham City* y *Yakuza*, hay una enorme influencia en *Sleeping Dogs*: el clásico de Dreamcast *Shenmue*.

El combate cuerpo a cuerpo usa elementos de Muay Thai y Kung Fu, y está inspirado en la película de Tony Jaa "El Protector" (Tom-Yun-Goong).

La excelente banda sonora que puede escucharse en las radios incluye selecciones del catálogo del sello de música funk Daptone Records y el de heavy metal Roadrunner.

Para variar, Square Enix ofrece carísimos e inútiles paquetes de contenido descargable puramente estético. ¿No sería mejor poder comprar más misiones?

El nivel técnico del juego es altísimo, y la calidad gráfica destaca en la versión de PC gracias a múltiples opciones de calibración.

PUNTAJE **8,5** KUNG FUSIÓN

Spec Ops: The Line

Pasa cada año, casi por reloj. Hace unos días, pasó otra vez.

Un psicópata, triste y patético con su armadura, casco y rifle de asalto, disparó sobre un grupo de gente en una sala oscura de cine, matando a 12, hiriendo a 58. Se mezclan en la memoria, aunque cada una de estas matanzas (la escuela, la isla, el cine) tiene sus propias raíces de locura y de caos.

Frente al caos, la naturaleza humana busca la ecuación perfecta: razones + motivos + circunstancias = la aritmética detrás del mal. Respuestas fáciles que nos dejen dormir de noche. Un circo de expertos y analistas desfila por la tele durante un mes y los miedos se evaporan de a poco, convirtiéndose en demonios fáciles de identificar: los antidespresivos, el heavy metal, los videojuegos.

Y una vez más la prensa especializada tiene que salir en defensa del medio más popular del mundo, explicando que no existen pruebas ni estudios que indiquen que los videojuegos generan impulsos violentos. Que los juegos que este psicópata o el de Noruega o los de Columbine disfrutaban son los mismos que disfrutaban millones de gamers perfectamente cuerdos en el mundo. Que los fichines son positivos, sociales, mejoran la coordinación y el trabajo en equipo. Algunos, hasta son obras de arte.

Pero este año me costó un poco ponerme el cassette y repetir como un loro la defensa de siempre, porque no quería escuchar las acusaciones facilistas de la tele ni la racionalización superficial del gamer ofendido.

Está claro que solamente un loco, viviendo en una sociedad que da a un ciudadano acceso irrestricto a armamento militar, puede hacer realidad una fantasía asesina. ¿Pero por qué millones y millones de gamers cuerdos elegimos vivir todo el tiempo otras fantasías, igual de sangrientas? ¿Cómo procesa nuestra mente nuestros inofensivos

genocidios pixelados? ¿Son lo mismo los patitos del tiro al blanco de una feria que los soldaditos poligonales que caen en un charco de sangre frente a nuestras balas? No me interesa criticar la violencia fichinera, o los juegos que se regodean en ella, pero sí me interesa saber por qué nos (me) gusta tanto.

Es una introducción extensa y aunque parezca no tener nada que ver con el análisis de un juego, es necesario trazar ciertos parámetros para hablar de *Spec Ops: The Line*, una bomba retórica disfrazada de fichín de guerra. Ocho horas de tiros, tensión y muerte completamente satisfactorias como juegos de acción en tercera persona y a la vez absolutamente subversivas, que nos obligan una y otra vez a analizar lo que nuestro personaje ve y hace - sus actos y sus consecuencias, en carne viva.

En un futuro cercano, una devastadora tormenta de arena cubre por completo la ciudad de Dubai, en los Emiratos Arabes Unidos. Este oasis en el desierto, símbolo de los excesos casi obscenos de los hombres más ricos del mundo, queda aislado de la civilización. El batallón 33 del ejército de los Estados Unidos, comandado por el coronel John Konrad se introduce en la ciudad para evacuar a los sobrevivientes, pero se pierde en la arena sin dejar rastros. Hasta que semanas después sólo una transmisión de radio atraviesa el límite de la tormenta. Es la voz de Konrad, con sólo un mensaje: “la evacuación ha fracasado.”

Buscando respuestas, las fuerzas armadas envían un comando de tres hombres, veteranos de la Fuerza Delta: Adams, Lugo y Walker, el protagonista del juego que conoce a Konrad de Afganistán y sabe que jamás abandonaría su misión. Apenas llegar a Dubai, el comando es atacado por rebeldes, y durante los primeros combates, parece que estuviéramos jugando un mix de lo mismo de siempre. La ambientación de *Call of Duty*, la perspectiva de *Uncharted*, un manejo mínimo de compañeros de equipo y una historia lineal, como está de moda en los últimos años. El descubrimiento de la verdad sobre el 33 y el cambio de enemigos (ya no enfrentaremos insurgentes musulmanes, sino a otros soldados norteamericanos) no parece cambiar mucho la acción hasta bien entrado el juego.

Pero de a poco, Spec Ops revela un diseño controlado y preciso. Walker no es una “esponja de balas” como Soap o Nathan Drake. Un segundo fuera de posición y el disparo de un francotirador con suerte bastan para morir de forma humillante. La munición es poca en Dubai, y los elementos de juego empiezan a incorporar a otro género: el “survival horror”, que termina de dar sabor a la receta de Spec Ops.

Es que en Resident Evil y Silent Hill están las raíces de muchas de las decisiones de los diseñadores alemanes del novel estudio Yager. La escasez de armamento y balas nos fuerzan a jugar de forma más arriesgada y a confiar en el sigilo y los ataques cuerpo a cuerpo. A la vuelta de cada esquina, un ataque sorpresivo (o una imagen horrorosa) nos espera. Los enormes espacios deshabitados ocultan trágicas crónicas personales que no son necesarias para entender la historia, pero profundizan el impacto de la devastación de Dubai. El sistema de recarga y de puesta a cubierto parece lento y torpe al principio, hasta que nos damos cuenta que la intención es mantener nuestros nervios de punta.

Los tiroteos empiezan cómodos y predecibles, casi fáciles para el gamer experimentado, pero de a poco se vuelven una lucha por sobrevivir en espacios demasiado amplios, repletos de soldados que nos atacan de cada flanco. El arsenal limitado entra en juego, y cada escopeta o rifle de precisión que podamos robar del enemigo nos dará una ventaja en la siguiente escaramuza.

Walker y su comando se adentran más y más en el corazón de las tinieblas en busca de Konrad, y la historia cobra matices siniestros. La interacción entre los tres miembros del comando es constante y refleja la lenta transformación que el grupo sufre durante el viaje. Lugo y Adams comienzan el juego bromeando entre ellos, aún bajo el fuego enemigo. Cerca del final, la noche se avecina, Konrad parece más lejos que nunca, y la sangre propia y ajena mancha los uniformes. Ya no hay chistes, sino culpa y resentimiento. ¿Valió la pena tanta muerte, cuando queda tan poco por salvar?

En sus últimas horas, Spec Ops: The Line cruza una línea a la que pocos juegos se atreven. El fichín de tiros que por la mitad se convirtió en survival horror cambia su cara una vez más, y la inestabilidad emocional de Walker se transmite en secuencias inspiradas en Hideo Kojima y su visión fatalista y ambigua de la guerra.

A la manera de Kojima, pero con más ligereza, Spec Ops rompe la cuarta pared para interrogar al jugador. Responsabilizarlo de cada disparo, de cada muerte, de la decisión de seguir adelante sin importar las consecuencias. Es un giro ambicioso y magistral, que dejará a la mitad de los gamers frustrados, a la otra mitad fascinados, pero que culmina con una serie de giros tan fascinantes como los del primer BioShock.

Los aspectos técnicos de Spec Ops están un poquito retrasados en el tiempo, notándose en especial en las cinemáticas codificadas en bajísima resolución. Esto no afecta a la recreación de Dubai y sus hoteles, joyerías y palacios consumidos por la arena. La campaña dura ocho horas y nunca cambia de locación, lo que hace aún más admirable el trabajo de Yager en la búsqueda de variedad visual.

El modo multijugador de Spec Ops: The Line es un insulto a la calidad de su campaña, constando de modos genéricos y un puñado de mapas que, de cualquier manera, parecen estar siempre desiertos (al menos en PC). Quizás las misiones cooperativas que Yager promete como DLC merezcan la pena, pero esta modalidad multijugador innecesaria ensombrece un poco la valoración total.

El enorme triunfo de Spec Ops: The Line está en su campaña, que toma riesgos narrativos y de diseño con la confianza que esperaríamos de un estudio veterano. Esperemos que el relativo fracaso comercial de este juego no disminuya las posibilidades el brillante futuro de Yager.

Volviendo a las ideas planteadas en la introducción, Spec Ops The Line no sólo es un gran juego, sino que es un paso importante en la evolución del videojuego de acción. Como las películas “Nacido Para Matar” de Kubrick o “La Delgada Línea Roja” de Malick, tiene la madurez necesaria para entender la atracción primitiva del acto de

matar, sea real o virtual. Pero al retratar las consecuencias con tanta intensidad como la violencia, nos da una lección que resuena aún al apagar la máquina.

Los rostros del mal no son tan fáciles de identificar. Un monstruo (un asesino, un terrorista, un soldado) es solamente un hombre. Y lo único que nos diferencia de los monstruos es nuestra sensibilidad al dolor ajeno.

ABRE EL COCO, LEE UN POCO

La historia de Spec Ops está inspirada en la novela “El Corazón de las Tinieblas” de Joseph Conrad, y su adaptación libre “Apocalypse Now”, de Francis Ford Coppola. De las dos mantiene a un hombre ominoso y distante (Kurtz en las obras anteriores, Konrad en el juego) al que conocemos sólo de referencias, un tono afiebrado y simbólico, y la idea de un viaje que transforma a su protagonista.

EL CAMALEÓN

Spec Ops: The Line tiene un excelente doblaje al español, de los mejores que hemos escuchado. Sin embargo, no está a la altura del original, en que Walker es interpretado por el gran Nolan North, uno de los grandes actores vocales de la industria del videojuego, la voz de Nathan Drake y Desmond Miles. Durante las primeras misiones del juego el tono de Walker es casi idéntico al del relajado Drake, pero a lo largo de la historia su voz se transforma en un gruñido rasposo, casi animal, que transmite a la perfección la metamorfosis del protagonista.

La beta multijugador se realizó en noviembre de 2010, casi dos años antes del lanzamiento.

La banda sonora, de clásicos de los 60s y 70s, complementa a la perfección al hippie locutor del juego.

Originalmente fue desarrollado por Rockstar Vancouver, pero los alemanes de Yager descartaron lo hecho y empezaron de cero.

PUNTAJE **9** SPECTACULAR

Disco Elysium

Filosofía. Política. Psicología. Religión. Los grandes temas, ¿no? Tan difíciles como inabarcables. Son emocionantes para algunos, agotadores para otros, pero para cualquiera que no dedique su vida a ellos son abstractos, confusos, y subjetivos al punto de poder terminar con amistades y arruinar más de una cena familiar.

Pero hay un truco para bajar estos temas a tierra, y no es un truco nuevo: convertir la teoría en conversación.

Seguramente el primer texto filosófico que leíste fue uno de los diálogos de Platón, que toman la forma de conversaciones (probablemente apócrifas) entre Sócrates y sus discípulos, usando una técnica llamada mayéutica que (simplificando) consiste en charlar sobre un tema hasta ir depurando una teoría, tirando y corrigiendo hipótesis hasta encontrar una respuesta, dentro de todo, satisfactoria. Era un método ideal para estos discípulos que Platón pintaba como absolutos salames, y para los efectivos salames a los que nos tocó leerlo en Filosofía de cuarto año.

Podés encontrar variantes de esta estructura de conversación en cada uno de aquellos grandes temas. La terapia es conversación, tanto como lo es la confesión a un sacerdote o (en términos de estructura) una oración a nuestra deidad favorita. Es la lógica forzada, casi circense del debate televisado, del ping pong vehemente de un programa político.

No es raro, entonces, que los géneros más ambiciosos del gaming, la aventura y el RPG, tengan la estructura de una conversación.

Del Colossal Cave al rol

El gaming moderno nació al mismo tiempo que los juegos de rol de mesa. En 1973 las máquinas de “Pong” invadían los bares de Estados Unidos, a la vez que Gary Gygax probaba en convenciones de todo el país su juego “Dungeons & Dragons”, que era una especie de evolución de los juegos de guerra tipo TEG, pero con una dimensión narrativa. Uno de los participantes (el “dungeon master”) ofició de narrador y árbitro. Los jugadores declaran lo que querían hacer y el “master” usa reglas, dados, y su propio criterio para decidir si logran su objetivo. Era un sistema más complejo y flexible que el de cualquier juego que se hubiese visto antes, pero el acto de jugarlo era simple. Tan simple como una conversación.

En 1976 (son dos parrafitos más de historia, prometo) Will Crowther diseña la primera aventura. Su nombre es “Colossal Cave Adventure” y nos invita a recorrer un complejo de cavernas, enfrentando criaturas fantásticas en busca de tesoros escondidos. El jugador interactúa con el juego leyendo descripciones y escribiendo comandos: “ir al norte”, “abrir puerta”, “atacar ladrón”. Un narrador virtual responde con el resultado de cada comando. Otra conversación, en este caso inspirada por “Eliza”, un famoso experimento de inteligencia artificial que simulaba una sesión de psicoterapia (y que dio nombre a otro de los grandes juegos narrativos de 2019).

El programador Don Woods, entusiasta de “Dungeons & Dragons”, descubrió la aventura de Crowther y expandió su estructura sumando reglas basadas en las de Gygax, y el género tomó una forma que no cambiaría en más de 10 años. Esta idea de la conversación entre jugador y narrador, el duelo entre autor y lector, continuaría en los juegos de Infocom, las aventuras de Sierra On-Line, los primeros RPG de SSI basados en D&D, y la popular (al menos en nuestro país) serie de Aventuras Dinámicas (“Carvalho”, “El Jabato”, “La Diosa de Cozumel”) que, casualmente, los españoles llamarían “aventuras conversacionales”.

De a poco la figura del narrador y las mecánicas conversacionales desaparecerían de las aventuras y juegos de rol en busca de una estructura menos literaria y más cinematográfica, en algunos sentidos

más inmersiva pero menos flexible a la hora de contar historias. Por eso son cada vez más los estudios que retoman ese camino perdido. Juegos como Pillars of Eternity, 80 Days, o Sunless Skies, que buscan formas alternativas de modernizar ese lenguaje – pero a mi entender ninguno lo ha logrado con la audacia, la inteligencia, y el exceso enajenado de Disco Elysium, tan admirable como imperfecto.

Una conversación en una barra negra

Disco Elysium se puede ver recargado en las fotos, pero la parte realmente importante del juego toma lugar en una barra negra que ocupa poco más de un tercio de la pantalla, en la que nuestro protagonista tendrá una conversación constante. No con un narrador ni (usualmente) con otros personajes, sino con su propia psique, representada por 24 aspectos distintos de la mente, el alma, o como más te guste llamarla.

El juego empieza en una negrura absoluta, en la que dos de estos “aspectos” debaten sobre el próximo paso que nuestro protagonista (del que no sabremos el nombre hasta bien entrada la aventura) debe tomar. El “antiguo cerebro reptiliano” está feliz en esta negrura, mientras que el “sistema límbico” intenta convencernos de volver a dormir para evitar el dolor que, sí o sí, esta aventura nos va a causar. Vale aclarar que estos dos aspectos de la mente del protagonista tienen (excelentes) actuaciones de voz. Son cinco minutos que son casi una declaración de intenciones: lo que vas a jugar no parece a nada.

Y sin embargo, ni bien el protagonista abre los ojos el jugador se encuentra una estructura, a todas luces, bastante convencional. Una vista isométrica que no se puede rotar, similar a la de los juegos que usan el motor Infinity Engine (Baldur's Gate, Icewind Dale). Un cursor que podemos clicar en cualquier punto del mapa para enviar allí al personaje. Distintas áreas con las que se puede interactuar (objetos para recoger y utilizar, textos para leer). Cualquiera que haya jugado un RPG o una aventura gráfica en los últimos 20 años entenderá perfectamente lo que hay que hacer.

Este primer espacio es un cuarto de hotel por el que parece que hubiese pasado un huracán, en el que nuestro personaje se despierta con una resaca destructiva y sin registro de quién es o lo que hace allí. Y aunque el recurso de la amnesia es en sí un cliché, en este caso resulta una interesante complicación, ya que pronto descubrimos que el protagonista es un detective y debe resolver un asesinato sin siquiera saber su propio nombre.

Pero antes, nuestra primera misión, que consiste en vestir al despojo humano que nos toca controlar: un cuarentón patillado que parece congelado en los años '70, panzón y cansado, dueño de una vergonzosa expresión (que el juego simplemente llamará "la expresión") que para nuestro horror descubrimos en el espejo del baño del hotel. Es la primera de muchas imágenes de Disco Elysium que quedarán para siempre grabadas en las retinas del jugador sensible.

Las habilidades que hablan

Este primer cuarto es un tutorial efectivo, que en solo minutos logra mostrarnos las mecánicas más importantes del juego (desplazamiento, exploración, uso de un inventario simple) y a la vez nos ayuda a entender la forma en la que nos comunicará información. Al interactuar con un objeto, la voz omnisciente y distante de un narrador nos cuenta lo que vemos, pero pronto empiezan a intercalarse los distintos aspectos psicológicos del protagonista.

Algunos son fáciles de entender: "Lógica" es nuestro poder analítico, pone paños fríos en cualquier situación. "Empatía" nuestra capacidad de entender al otro. Hasta ahí todo bien, pero otros son más abstractos ("Half Light" es la suma de nuestra agresividad, "Savoir Faire" es el estilo que le ponemos a lo que hacemos), y después están los verdaderamente surrealistas como Inland Empire ("Imperio Interno") que representa nuestras corazonadas y conexión con lo espiritual, o Shivers ("Temblores") que nos conecta con el presente, pasado y futuro de la ciudad.

Estas cualidades funcionan como las “skills” de cualquier juego de rol. Podemos poner puntos en cada una de ellas y mejorarán nuestra chance de lograr objetivos relacionados... pero también actúan como miembros del equipo de un juego de BioWare, conversando con el personaje (por supuesto, sólo él puede escuchar a su propia mente) en momentos inesperados. En medio de una autopsia, por ejemplo, un Inland Empire alto puede darnos la posibilidad de hablar con el muerto, o un puntaje bajo en Drama hacer que nos perdamos la actitud incriminatoria de una testigo.

No es un sistema perfecto. Hay habilidades más claras que otras, y algunas que parecen expresar lo mismo. Las conversaciones son interesantes pero al no tener una forma de iniciarlas por nuestra cuenta, recién vamos a entender qué hace cada una de las habilidades a las 10 o 12 horas de juego, cuando ya es demasiado tarde para volver a empezar y desarrollar el personaje en una dirección que nos guste más.

Pero a pesar de no funcionar del todo bien, el sistema es tan original que se le pueden perdonar las imperfecciones (algo que haremos muchas, muchas veces a lo largo del juego).

Luego de vestir a nuestro personaje y arrastrarlo hasta el piso de abajo, con una idea más clara de los sistemas y mecánicas, empieza una aventura en un mundo que, como el resto del juego, no es lo que parece a simple vista.

Revachol, un mundo maximalista

Aunque por las imágenes parezca que Disco Elysium está ambientado en una ciudad europea en los años ‘70, en realidad toma lugar en la ciudad ficticia de Revachol, una urbe gigantesca que tiene puntos en común con la Berlín de la Guerra Fría, la Sarajevo de los ‘90, y (supongo) la Tallin (capital de Estonia) nativa de los creadores del juego. La amnesia del protagonista es una buena excusa para ir enterándose de la compleja historia de Revachol, en particular de la herida abierta más importante de su pasado – un intento de revolución pseudo-marxista que tomó lugar 50 años atrás y dejó la ciudad ocupada por una coalición de fuerzas extranjeras.

Disco Elysium nació como un mundo imaginario creado por el novelista Robert Kurvitz para (justamente) un juego de rol de mesa, y por lo tanto su universo tiene el nivel meticuloso de detalle de cualquier tierra de fantasía amada por un grupo de brillantes nerds, sumado a la riqueza literaria que sólo puede darle un escritor de carrera. Por eso no creo que exista un mundo de videojuego que se le compare. Revachol es tan personal como la Macondo de García Márquez, tan rica en metáforas como las ciudades imaginarias de Calvino, y tan multifacética como la Beszel de China Miéville, uno de los grandes referentes del juego.

Quizás sea porque la estética que suele inspirar al gaming está tan acotada a Lucas, Tolkien, y sus descendientes, pero uno de los grandes placeres de Disco Elysium está en la forma en la que conversa (de nuevo esa palabra) con novelistas, cineastas, artistas plásticos, y hasta otros juegos olvidados, sin por eso caer en el usual snobismo indie de subrayar cada referencia cultural. La fascinación con los cuerpos en decadencia tiene un poco del cine de Fassbinder, mientras que la paleta de colores recuerda a los cuadros de Francis Bacon, y es imposible no reconocer los elementos (la amnesia, la ciudad como metáfora) de un juego tan, pero tan admirado que otros desarrolladores parecen temer imitar: Planescape Torment.

Pero el punto de referencia más claro de Kurvitz está en lo literario, en autores que se podrían llamar “maximalistas” porque su estilo es de alguna forma una reacción al minimalismo, el rechazo de la idea de que la experiencia humana se presta a la simplificación o una esencia única. El maximalismo es un reflejo del caos y el exceso de nuestra naturaleza, pero sus obras más importantes son mecanismos de relojería de una estructura tan enrevesada como admirable. Es imposible jugar Disco Elysium y no pensar en Thomas Pynchon, en “Los Detectives Salvajes” de Roberto Bolaño, en David Foster Wallace, y hasta en el argentino Alberto Laiseca (que tiene el toque sobrenatural que tanto parece gustar a Kurvitz).

Como cualquier maximalista, Kurvitz contiene la libertad del jugador/lector en sus primeras horas, limitando el mapa a unas pocas cuadras del barrio de Martinaise, en el que el problema urgente es bajar

de un árbol a la víctima: el matón de una empresa naviera, al parecer asesinado por miembros de un sindicato en huelga. Pero esta investigación simple se complica casi de inmediato cuando empiezan a surgir personajes secundarios, cada uno con su historia que se toca de forma directa o indirecta con el asesinato. Los sospechosos se suman. Las pistas son pocas. Las chances de que nuestro personaje recupere la memoria parecen prácticamente nulas.

La forma en la que el estudio ZA/UM logra mantener al jugador involucrado en medio de esta sobrecarga de información está en los personajes, en especial nuestro compañero Kim Katsuragi, un tipo pragmático, paciente, que es un contrapunto ideal para los frecuentes desvaríos de nuestro protagonista. Pero no es el único personaje perfecto del juego. Entre mis favoritos están dos viejos compañeros de batalla que juegan a las bochas en el cráter de una explosión, la dueña de una librería que no se ha molestado ni en hojear uno sólo de los productos que vende, y un tal Cuno, quizás el niño más irritante que hayamos visto en un videojuego. No hay un personaje que no esté desarrollado en profundidad.

Un juego muy, muy gracioso

Y acá hay que resaltar que Disco Elysium es muy, muy gracioso. El guión está tan cómodo con tirar un comentario ingenioso sobre la ideología de algún burócrata como con hacer un buen chiste de pedos o reirse un rato de los fluidos corporales de nuestro personaje, tan desagradable como humano.

A diferencia de otros juegos de rol, Disco Elysium no divide sus misiones en distintas ramas que se van resolviendo de a poco, sino que cada objetivo pasa a formar parte de una lista enorme, que se vuelve cada vez más extensa, pero a la vez da cierta libertad al jugador de llevar la historia en una dirección menos predecible que la que el juego ofrece. Porque a pesar de que sus sistemas vienen directamente del RPG, la estructura de Disco Elysium está más cerca de la de una aventura gráfica tradicional.

En las 20 a 25 horas de juego no saldremos del barrio de Martinaise – un mapa bastante detallado, cargado de espacios para explorar y personajes que conocer, pero que se puede recorrer de una punta a la otra en menos de cinco minutos. La primera mitad de este mapa es accesible desde el inicio, y la segunda se habilita en el tercer día en tiempo de juego (la historia toma lugar a lo largo de más o menos una semana, y hagamos lo que hagamos el reloj va a seguir corriendo). A pesar de que hay varias formas de resolver cada situación, la historia principal del juego es extremadamente lineal.

Y a pesar de eso, hay un nivel de personalización en las cosas que podemos llegar a hacer que en un punto puede resultar abrumador, en especial cuando tan pocas impactan en el desarrollo final del juego. Además de las habilidades que conversan con nosotros, tenemos otra pantalla llamada Thought Cabinet, un depósito de distintos pensamientos, teorías que el protagonista puede analizar y que van a modificar nuestras habilidades además de abrir nuevas posibilidades de conversación. La ropa también tiene sus modificadores, al igual que distintas drogas y bebidas que podemos consumir.

Por si esto fuera poco, el juego está tomando nota de varias de nuestras decisiones, y de repente puede intentar encasillarnos en un tipo de personalidad ¿creemos en el regreso del comunismo, lo que abriría ciertos caminos de conversación con revolucionarios de barrio? ¿somos policías violentos, y por lo tanto bajamos nuestra Empatía para subir nuestra Autoridad? ¿somos racistas, con todas las aristas problemáticas que eso implica? En nuestro perfil de personaje podemos ver estas respuestas y tratar de enderezar o aprovechar cada camino... pero una vez más, el impacto en el resultado final es tan poco, que parece estar complicando de más una historia que tampoco es tan fácil de seguir.

Eso no quiere decir que Disco Elysium no tenga rejugabilidad. Después de terminarlo repetí las primeras dos horas con opciones completamente distintas y es sorprendente cuánto cambia la experiencia, en especial en lo que respecta a la relación de los distintos personajes con nuestro protagonista. Sin embargo, dudo que el impacto de la experiencia sea igual en una segunda pasada, ya que la estructura

del misterio tiene una resolución única – no cambia el culpable ni las motivaciones, solamente el camino que seguimos para llegar al mismo punto.

Lo que no cierra del todo

A pesar de que durante el juego se suman tantas mecánicas y modificadores a un juego que realmente no las necesita, Disco Elysium es, para mi gusto, demasiado riguroso con la forma en la que interactuamos con la información. El conocimiento que vamos acumulando sobre Revachol y su historia no se guarda en los “codex” típicos de otros RPG, y lo mismo pasa con los datos sobre el caso (presumo que para mantener la estructura conversacional y no romper ese ritmo).

En la práctica esto quiere decir que para repasar la información que sabemos, no hay otra que conversar con nuestro compañero o revisar una carpeta rotosa que es tan simpática como poco práctica. Se entiende que el equipo creativo quiera mantener la idea de que el protagonista está recibiendo una sobrecarga de información constante, pero en las últimas horas del juego termina resultando torpe, confuso, y agotador.

Pero estas observaciones no son más que detalles, porque a pesar de la poca experiencia del estudio y de la ambición desmedida de la propuesta, Disco Elysium funciona. Cada uno de sus aspectos, aún los que se sienten más endeble durante la aventura, cierra de forma satisfactoria.

La historia del protagonista funciona. El lugar común de la amnesia resulta ser más que un recurso para explicar el mundo que nos rodea, y el historial de autodestrucción del personaje se vuelve una especie de mapa de un pasado del que cualquiera querría escapar. Lo que Disco Elysium realmente cuenta es una historia de reinención, y ahí es donde está el placer de tomar decisiones en una historia necesariamente lineal.

El misterio funciona. Que el juego se vaya de viaje por terrenos surrealistas no quiere decir que no esté contando una historia con cierta resonancia humana, y la forma en la que día a día se complica el caso es un ejemplo magistral de estructura de suspenso. La resolución final es sorpresiva, pero lógica – en especial para los que se esforzaron en explorar el mapa en profundidad.

Una metáfora política que funciona

Y acá va lo increíble, que es que la metáfora política y social funciona. A pesar de que nuestro protagonista puede elegir su ideología o determinarla de acuerdo a las respuestas que elija en conversación, Disco Elysium toma posición del lado de un socialismo pragmático, que a la vez desconfía de las doctrinas más dogmáticas. Desde el fenomenal *Night in the Woods* no veía un juego tan comprometido con mostrar el impacto humano del capitalismo rampante, y como pasaba en aquella obra maestra, Disco Elysium lo hace a través de la compasión y la esperanza, sin ofrecer soluciones ridículas ni finales de cuento de hadas.

Este primer juego de ZA/UM es una demostración del poder expresivo del gaming. Disco Elysium no es un espacio a explorar, un arenero, o un parque de diversiones, sino la expresión de una forma de ver el mundo. Sus estrategias narrativas y las emociones expresadas en mecánicas hacen que lo que en cualquier otro medio hubiese sido un monólogo se convierta en un diálogo. En una conversación.

En las últimas horas el ritmo baja, las historias se cierran y el humor se empieza a diluir. La nube negra que desciende sobre Revachol parece apropiada para lo que se está contando, pero donde otro juego se hubiese regodeado en la melancolía de la derrota, Disco Elysium apuesta por una carta que se guardó durante casi toda su extensión: la belleza.

Es la belleza de lo natural, de lo inevitable, de lo sublime, del vuelo casi poético que se logra al dar un nuevo sentido a elementos que parecían secundarios. Disco Elysium alcanza su clímax con un par de escenas que me dejaron sin aliento, y que no tendrían el mismo efecto

si no estuviesen cimentadas en la base grotesca y paranoica de las 20 horas anteriores. Los defectos quedan de lado. Las imperfecciones pasan a segundo plano. Lo que queda es el impacto furioso, honesto, de un mundo, una historia, y un puñado de personajes imposibles de olvidar.

Jugué Disco Elysium en una notebook, con una GTX 960M y un i7 bastante viejito. Me tomó 22 horas aproximadamente terminarlo. En general el rendimiento fue correcto, con caída de cuadros por segundo en algunas ocasiones (en especial cuando alejaba el zoom al máximo). Los tiempos de carga son muy extensos en un HDD, recomiendo instalarlo en SSD. El juego fue provisto por el desarrollador.

PUNTAJE

9

Firewatch

La idea del escapismo está grabada a fuego en la estructura de los videojuegos modernos. Mundos virtuales, cada vez más inmersivos, que ofrecen un cálido refugio de los problemas del mundo cotidiano.

La enorme mayoría de los videojuegos ofrecen ese escape, y Firewatch es uno de ellos, pero el logro de Campo Santo está en realizar una fantasía escapista que a la vez habla directamente de las razones por las que escapamos, y de la imposibilidad de quedarse resguardado en esos refugios, sean virtuales, reales, o emocionales.

El protagonista de Firewatch es Henry, un cuarentón en crisis que está empezando una jornada de tres meses como vigía en el gigantesco (y real) parque nacional Shoshone... el lugar perfecto para meditar y alejarse de ciertos problemas domésticos que atormentan al pobre Henry (comunicados en una secuencia interactiva brillante, un toque de experimentación que se extraña en el resto del juego). Por supuesto, las cosas se complican ni bien llegamos a nuestro puesto. Misteriosas desapariciones, crípticas cartas de los antiguos moradores de la torre, siluetas en la noche.

Desde el primer momento Firewatch nos ofrece admirable libertad para recorrer el enorme mapa de la sección del Shoshone que nos toca vigilar, pero las interacciones con este espacio están limitadas a manipular ciertos objetos y resolver simples puzzles ambientales. A simple vista Firewatch parece un juego de exploración, pero es una aventura gráfica clásica que, sin embargo, aprovecha al máximo la perspectiva en primera persona. El aspecto visual del juego es impactante, una recreación impresionista de la belleza natural de la meseta norteamericana, sus pastos dorados, sus atardeceres rojos, sus torres desgastadas por el tiempo. Campo Santo destila belleza hasta de las catástrofes naturales, enmarcando uno de los momentos más poéticos del juego alrededor de un incendio forestal en la distancia.

Henry está sólo en su sección del bosque, y su única compañía es una voz en la radio. Delilah, la supervisora de Henry, es la gran creación de Firewatch: un alma solitaria, infinitamente curiosa, que puede pasar de comprensiva a sarcástica en segundos y que prestará mucha atención a lo que le digamos, con memoria digna de un personaje de Telltale (estudio del que salieron los diseñadores narrativos de este juego). Las conversaciones con Delilah nos ayudan a enriquecer nuestra propia opinión de Henry, un personaje lleno de fallas que está muy lejos de ser el héroe de su propia historia. Nada de esto sería efectivo de no ser por las sublimes actuaciones de Rich Sommer (el siempre ofuscado Harry Crane de “Mad Men”) y la actriz fetiche de Telltale Cissy Jones, que entre muchos otros personajes interpretó a la atormentada Katjaa, esposa de Kenny en la primera temporada de The Walking Dead.

La estructura de Firewatch refleja con sutileza la experiencia de Henry. Pasamos nuestros primeros días cumpliendo objetivos triviales, charlando con Delilah de la vida, pero de a poco el misterio empieza a consumirlo todo, y la historia se vuelve urgente, emocionante, camino a una controversial, inesperada resolución que ha generado amores y odios, pero que es consistente con el planteo narrativo y emocional del juego.

No se puede negar la influencia de Gone Home sobre Firewatch. Aquel emblemático indie utilizaba las técnicas del gaming “triple A” (primera persona, narrativa a través de diarios de texto y audio, ambientación inmersiva) para contar una historia cotidiana, y Firewatch hace algo parecido cayendo en algunos de los mismos baches que limitaban al juego de The Fullbright Company. Como Gone Home, sería un juego perfecto para recomendar para un público no-gamer si no fuera porque sus controles son tan complejos como los de cualquier Call of Duty. La combinación de botones para contestar la radio es innecesariamente confusa, y lo mismo pasa con el frustrante mapa, a mitad de camino entre un sistema realista y el típico mapa de videojuego.

Las cinco horas que dura Firewatch están equilibradas a la perfección, el tiempo justo para disfrutar el impactante escenario y enfrascarse en las rutinas de Henry sin caer en el tedio de la repetición. Nuestros primeros pasos en Shoshone parecen indicar que estamos frente a una obra maestra, pero de a poco las limitaciones (quizás de presupuesto, quizás de ambición) de Campo Santo terminan irritando. Lo que al principio parece un enorme mundo abierto revela poco de interés para el explorador, la fascinante experimentación de los primeros 15 minutos no se repite y las conversaciones con Delilah sufren del efecto Telltale: digamos lo que digamos, el resultado suele ser el mismo.

Firewatch es una experiencia satisfactoria, imperdible para los entusiastas de este tipo de aventura... pero a pesar de sus logros es imposible quitarse de la boca el gusto a poco que deja esta historia pequeña, adulta, muy bien contada, que aprovecha al máximo las posibilidades narrativas de las aventuras gráficas en primera persona y que, sin embargo, podría haber llegado mucho más lejos.

PUNTAJE **7**

Varney Lake

Cada juego, sin importar género o escala, tiene ese momento en el que hace “click”. Una pelea con un boss, un diálogo, una secuencia cinemática que inclina la balanza hacia lo positivo y nos hace recibir con brazos abiertos lo que sea que venga después, entregados ciegamente a la voluntad del equipo de desarrollado.

Para mí, en Varney Lake ese momento llegó a los 15 segundos de juego.

La historia comienza en 1954, con Doug, Jimmy y Christine. Tres adolescentes caminando por un valle junto a un lago. Christine corta el tedio proponiendo a Jimmy, nuestro protagonista, un juego: “¿verdad o consecuencia?” Doug, irritado, dice que no tiene sentido preguntárselo, porque siempre elige lo mismo. De repente, el menú ofrece nuestra primera elección. VERDAD/CONSECUENCIA.

¿Pero cuál es la elección correcta? ¿Qué es ese “lo mismo” al que Doug se refiere? ¿Cómo puedo inferir la dinámica de este grupo con lo poco que sé de ellos? La atmósfera veraniega y el chirriar de los grillos no eran más que un engaño. Querían que baje la guardia solo para ponerme de golpe en un rol activo.

Después de pasar más tiempo pensando de lo que imaginaba, decido, aunque sé que no importa mi elección. Porque Varney Lake no quiere contarme una historia, quiere que la viva a través de sus personajes. Y lo que reciba a cambio de esta experiencia va a ser tanto como lo que invierta.

Érase una vez el terror

Varney Lake es el segundo juego del estudio argentino LCB Studios, dúo compuesto por el artista Fernando Martínez Ruppel, también compositor, y el escritor y diseñador Nico Saraintaris. Como su juego

anterior *Mothmen* 1966, *Varney Lake* es lo que el dúo llama un “pixel pulp”: una aventura basada en menús con elementos de novela visual, minijuegos y múltiples finales. Hasta el nombre del estudio (“Literatura Clase B”) es un guiño a la literatura pulp, esos libros extraños e imperfectos, de terror y misterio, que parecen nacidos para caer en una mesa de saldos de la calle Corrientes.

Lo primero que salta a la vista de *Varney Lake* es el estilo visual. Las imágenes de Martínez Ruppel están ejecutadas en baja resolución con una paleta reducida que evoca las limitaciones de las computadoras personales de la década del ‘80, en particular la ZX Spectrum y el estándar CGA de PC.

El universo de *Mothmen* 1966 era rojo sangre y negro noche. Un juego que transcurría a lo largo de una única noche de horror. *Varney Lake* es otra cosa, y se extiende en el tiempo a lo largo de un verano que parece eterno. Las imágenes están impregnadas del azul del lago y el verde de las colinas a las que huyen nuestros héroes. Y como en las historias de adolescentes de Bradbury o King el terror es una mancha de humedad que no queremos ver hasta que creció más allá de nuestro control.

El rigor estético de Martínez Ruppel encuentra su contraparte en la filosofía de diseño igual de estricta de Saraintaris, que propone al jugador resolver cada interacción a través de la selección de opciones en menús tan primitivos como los de los juegos que jugábamos en aquellas máquinas. Algo que parece normal en una decisión tipo “Elige tu Propia Aventura” pero que el diseñador elige llevar a todo tipo de situaciones: juegos de cartas, puzzles, pesca y hasta un minijuego rítmico que hay que ver para creer.

Pero Saraintaris no es un monje zen del diseño al estilo de Jonathan Blow, sino que implementa cada interacción con un sentido del humor que contrasta con esa rigidez que LCB respeta a rajatabla. En primera instancia las limitaciones pueden resultar opresivas para un jugador acostumbrado a la simpleza de apuntar y clickear, pero en mi caso se volvieron un placer cuando decidí entregarme a la máquina ucrónica que los “pixel pulps” proponen.

Mensajero de la oscuridad

Las imágenes promocionales de Varney Lake parecen sugerir que es un juego de vampiros, lo que es - sin caer en spoilers - una verdad a medias. Nada grita “literatura pulp” como poner un vampiro en la portada de una historia que resulta ser la de tres adolescentes incómodos con sus propios cuerpos, sufriendo una metamorfosis comparable a la de un murciélago en humanoide (o viceversa).

El verano de Jimmy, Doug y Christine involucra, efectivamente, un encuentro con el vampiro de la portada, pero al terminar la historia uno se queda pensando en que quizás esos meses interminables no hubiesen sido muy distintos de no haberse cruzado con Liszt. A lo sumo, el desenlace hubiese sido (un poco) menos sangriento.

Con el correr de la historia, el verano de 1954 se entrecorta con un reencuentro 15 años después, propiciado por Lou Hill, uno de los personajes secundarios de *Mothmen* 1966. Los episodios de Lou, un escritor en plena crisis creativa, ofrecen un bienvenido contrapunto a la angustia adolescente del ‘54 que aún así no deja de girar alrededor de las preocupaciones temáticas del juego: el poco control que tenemos sobre el mundo, la imposibilidad de volver el tiempo atrás, la creación como una forma más de inmortalidad.

Esto no quiere decir que Varney Lake sea un trip filosófico al estilo de juegos narrativos como *What Remains of Edith Finch*. El juego dura solamente dos horas y aún así se toma su tiempo para desarrollar escenas de suspenso, terror, comedia y hasta un trío de escalofriantes cuentos que parecen venir de una tradición narrativa siglos más vieja (y más oscura) que el humilde pulp.

A diferencia de *Mothmen*, que transcurría casi en tiempo real, Varney Lake está estructurado como una suerte de mini-Persona. Como en esa serie de JRPGs, los protagonistas tienen al principio de cada episodio la opción de pasar su tiempo libre en distintos puntos del pueblo, cada uno con distintas actividades. Este ciclo se repite lo suficiente como para reforzar la sensación de que estamos pasando días

más o menos idénticos junto a estos chicos que quisieran que ese verano nunca termine. A pesar de que jamás expresarían en voz alta una emoción tan poco cool.

La muerte ronda a cada paso

A pesar de ser un juego de terror, Varney Lake no es cruento. La sensación de incomodidad siempre está en el aire, pero el objetivo de Saraintaris es acercarnos a los volcanes emocionales que burbujan en sus personajes. Los devaneos románticos del pobre Jimmy o la impaciencia de Christine son capas que enriquecen la tragedia inevitable que se avecina.

En esa anticipación del horror están las imágenes que me quedaron grabadas de Varney Lake. Martínez Ruppel disfruta narrar los momentos más oscuros a través de una especie de cámara lenta: trípticos comiqueros que congelan el segundo anterior al destello de violencia como una serie de golpes. Casi desafiando al jugador a que haga click y vea lo que viene después.

Las influencias de LCB son evidentes desde la primera imagen. El Stephen King de “It”, “Cementerio de mascotas” y “El cuerpo” (mejor conocida por su adaptación “Cuenta conmigo”). La variante más nostálgica de Ray Bradbury (“La feria de las tinieblas”, “El vino del estío”). Y en especial los cómics de terror de DC y EC Comics, como “La casa de los secretos” y “Cuentos de la cripta”. Liszt es casi una cruza entre el guardián de la cripta y Rod Serling de la dimensión desconocida.

Pero como todo en Varney Lake, las referencias de Martínez Ruppel y Saraintaris van más allá de la cita superficial de, digamos, Stranger Things. No es casualidad que un juego que evoca hasta la tactilidad de un pasado imaginario elija justamente libros y películas de los ‘80 que eran - a su vez - cantos nostálgicos a los ‘50 y ‘60. Ese suspiro por un ayer idealizado e inocente resuena en cada uno de los personajes, con la estructura de la historia e, idealmente, con el jugador.

Mothmen 1966 era un viaje. Se consumía con la voracidad insaciable de, digamos, un hombre polilla cenando una víctima. Varney Lake es más tranquilo, más seguro, menos adepto a terminar cada capítulo con un gancho. Usa otras armas pero genera la misma curiosidad, el mismo “¿y ahora qué va a pasar?” de la literatura que los inspira.

Por eso los pixel pulp son pequeños milagros. Juegos compactos pero cargados de detalles. Experiencias atemporales, lejanas a cualquier moda, de esas que parecen diseñadas para esperar al jugador el tiempo que sea necesario. Algo ideal para dejar en el backlog esperando el momento ideal. Por ahí, quién sabe, una buena noche de lluvia como esas que le salen tan lindas a Martínez Ruppel.

PUNTAJE

9

Thirty Flights of Loving

Antes que nada, antes de empezar, encaremos el aspecto más dudoso de *Thirty Flights of Loving*: dura 15 minutos. 20, con toda la furia, y vale unos 25 pesos. El debate sobre la relación costo-duración es comprensible, pero no creo que se aplique a este juego que no tiene un segundo de más, y que en esos 15 minutos experimenta con mil formas de contar una historia desde la perspectiva en primera persona.

Además, vas a tener que jugarlo como cinco veces para entenderlo...

“*Thirty Flights of Loving*” es la secuela de *Gravity Bone*, un juego gratuito que salió hace varios años, diseñado por Brendon Chung (autor de *Atom Zombie Smasher* <http://www.loaded.vg/noticias/5157/indiegente-atom-zombie-smasher.html>) en una variante altamente modificada del motor gráfico del antiguo *Quake 2*. Las aventuras de Chung son fáciles de identificar por su original diseño gráfico, que mezcla la estética y los colores de la publicidad de los años 50 con un estilo de personajes que parecen contruidos en cartón (y recordarán a los memoriosos al fascinante *Gregory Horror Show* de PS2).

Gravity Bone era un experimento interesante (también de quince minutos, creo que en el tiempo que te va a tomar leer esto podés jugar al menos uno de los dos) que en sus últimos dos minutos pega un giro narrativo y abandona toda jugabilidad para convertirse en una experiencia, que por un lado es tan “cinematográfica” y lineal como cualquier *Call of Duty* (o *Half-Life*) y a la vez revolucionaria en la forma en la que altera las expectativas.

Thirty Flights parece empezar como *Gravity Bone*, con misiones y una línea argumental, pero aquí los experimentos narrativos empiezan de inmediato. Saltos en el tiempo, recuerdos, fragmentos, ilusiones, dos chicas idénticas que se confunden la una con la otra, y momentos intensos que se convierten en fantasías. Como sólo pueden lograr los juegos en primera persona, estamos ahí, somos nosotros.

En esos quince minutos, dos personajes claramente definidos entran a la acción, con una historia que salta de un punto a otro en el tiempo y en la que pasan años. Los dos personajes, Borges y Anita, se definen por su relación con el “protagonista”, y con los fragmentos y momentos que experimentamos (algunos duran sólo segundos) vamos armando el rompecabezas de una historia de crimen, amor y traición.

La primera vez el impacto es emocional, casi como una borrachera y resaca, una montaña rusa que se termina demasiado pronto y que sería imposible analizar de forma racional. Emocional y estético es el primer impacto, gracias a una ambientación consistente y original reforzada por la paleta de colores, la banda sonora, y el mínimo uso del sonido. Para el trabajo intelectual de ordenar la historia en nuestras cabezas y de reconocer el enorme esfuerzo de cada área, estarán las siguientes partidas.

No hay mucho más para “hacer” en *Thirty Flights* que avanzar e interactuar con las simples situaciones de las que participaremos, pero el punto de vista es siempre el nuestro (aún cuando, por ejemplo, seguimos la trayectoria de una bala como si estuviéramos montados en ella). La forma en la que experimentamos cada ambiente es la forma en la que decidimos contarnos la historia. Como juego, no hace nada especial... pero es una historia que no podría ser contada de otra manera que no fuese a través de un juego. Y la narrativa estilizada de *Chung* se podría aplicar a un género que no varió un milímetro su forma de contar historias, desde el primer *Half-Life*.

Al terminar el juego podemos entrar en la modalidad “comentario”, donde una serie de signos de pregunta flotantes nos permiten acceder a las decisiones estéticas de *Chung*, y apreciar realmente el enorme trabajo que hay en cada una de las zonas del juego. Lamentablemente, este modo (que también congela ciertas imágenes que en el juego duran cinco segundos) deja ver las limitaciones del motor gráfico de *Quake 2* que todavía utiliza *Chung*. Modelos cortados, texturas pixeladas, que contrastan con la meticulosa presentación del mundo. De paso, suele colgarse, aún en 15 minutos.

Jugué cuatro veces *Thirty Flights of Loving* desde el momento en que salió, y cada vez que creo que conozco cada aspecto de la historia, me vuelve a sorprender, a enriquecer la experiencia. Son varios los elementos del juego (pasaportes, posters de películas, la marca de una botella, una aeronave a la distancia) que sugieren un mundo mucho, mucho, más grande. Como la cantina de *Star Wars* que hizo explotar nuestra imaginación, este boceto de juego se conforma con sugerir desde lo abstracto un universo amplísimo antes de mostrarlo y matar la magia con lo literal.

Thirty Flights of Loving es una colección de momentos, donde el todo es mucho más que la suma de las partes. Es caro, sí, para el que mide sus juegos como si fueran fetas de fiambre... pero algún día te das el gusto y te comés un sanguiche de crudo.

PUNTAJE

9

10

Hypnospace Outlaw

Geocities. Altavista. Webrings. BonziBuddy. La world wide web de los '90 era un sueño hippie, un ciberespacio utópico que tenía bases más literarias que sociológicas. Más poéticas que prácticas.

Abrir una revista Wired de mediados de esa década parece un viaje a un mundo de ciencia ficción en el que todos los futuros juntos son posibles. Cada página propone una visión completamente distinta de las funciones de la web, ninguna de ellas viable en un presente centrado en la dictadura de la experiencia de usuario. Cada planteo viene con un estándar de diseño distinto y la mitad están atados a hardware propietario, carísimo. Universos paralelos que terminaron antes de empezar.

Veinte años después, esa edad de piedra de la web resulta inspiradora. Más allá de la nostalgia y el rescate emotivo, es posible percibir en esas visiones una preocupación real por el espacio consumista y tóxico en el que la web podría convertirse. O mejor dicho, en el que se convirtió.

A la vez, no es difícil entender por qué esos castillos de papel contraculturales fueron fagocitados por un colapso económico en 2000 al que solo sobrevivieron las empresas mejor preparadas para el futuro - y por lo tanto, las más aburridas.

Hypnospace Outlaw, el nuevo juego del creador del inclasificable Dropsy, Jay Tholen, está ambientado en una línea de tiempo paralela en la que una de esas ideas delirantes funcionó mejor de lo esperado y la primera web evolucionó en lo que se llama "Sleeptime Computing": periféricos que se conectan a nuestra mente mientras dormimos y nos permiten acceder a la web en sueños.

Es un concepto original que se presta a lo abstracto y lo psicodélico, y los primeros tutoriales tienen un aire a David Lynch que sugieren que la simulación pronto se quebrará y el inconsciente tomará el control.

No es un spoiler decir que eso no pasa, y que la premisa onírica de Internet se abandona casi de inmediato - a mi entender, una buena decisión. El juego funciona mejor como una fantasía retro que como una exploración del mundo de los sueños.

Moderador de Hypnospace

El juego empieza el 5 de noviembre de 1999, el primer día del jugador como moderador de Hypnospace, una especie de enorme portal que aloja sitios web personales, blogs semi-profesionales, canales de chat y páginas comerciales. Las funciones de un mod son las mismas desde la creación del primer foro de Internet: revisar páginas y logs en busca de infracciones a las reglas de la red y reportarlas a una autoridad superior.

Todo Hypnospace Outlaw toma lugar en el escritorio de una PC que parece excesivamente primitivo para la época, una melange de épocas que resulta apropiada. Al fin y al cabo, los recuerdos no son un registro fidedigno de lo que pasó en un lapso de tiempo, sino una reconstrucción subjetiva, siempre cambiante. Hace que cobre más sentido la exploración del inconsciente de Tholen. El año es 1999, la web parece de 1997, pero el sistema operativo recuerda más al lento y torpe Windows 3.1 que a las versiones ligeramente más elegantes que siguieron a Windows 95.

El jugador, en su rol de “enforcer”, puede instalar aplicaciones y jugar con el escritorio, pero principalmente usará una versión modificada del navegador tipo Netscape de Hypnospace para explorar sitios web simples y buscar lo típico: contenido pirata, ciberacoso, virus, imágenes no apropiadas.

Los sitios del Hypnospace están divididos en zonas, similares a los “barrios” de Geocities, el portal emblemático de los ‘90s. Cada zona está dividida por intereses pero engloba todo tipo de contenido. Teentopia, por ejemplo, es un lugar en el que los adolescentes pueden expresarse a su gusto y visitar los sitios de sus obsesiones del momento, como unos pokémones/neopets tan horribles como perfectos.

Goodtime Valley es para mayores de 40 que se sienten abrumados por tanta tecnología. Open Eyed es una colección de conspiranoicos, no muy distinta al YouTube de hoy.

Tholen, junto al coguionista Xalavier Nelson, ha puesto un nivel de trabajo imposible de calcular en cada una de estas páginas, que aprovechan la estética noventera pero a la vez tienen sus guiños hacia el presente. Un barrio en particular, por ejemplo, ha sido hackeado por sus propios usuarios (viejos hippies roleros) como un acto de rebeldía contra la corporación que domina Hypnospace y limita cada vez más su libertad de compartir lo que quieren. Mi favorito es Coolpunk, que está dedicado a un ficticio estilo musical de moda que hace parecer al Nü Metal la expresión más excelsa de la cultura occidental.

Al principio hay pocas zonas y una veintena de sitios para explorar, pero muy pronto el abanico se expande y las páginas a nuestra disposición superan el centenar (cada una con sus personajes, diseño, contenido - el trabajo de Tholen y Nelson es titánico). Por suerte el juego da una guía a través de una serie de misiones iniciales concentradas en infracciones específicas, que a la vez hacen correr el reloj del juego, pasando el tiempo y trayendo pequeñas modificaciones a los sitios.

Pequeñas historias en cada página

Al explorar cada zona se descubren pequeñas historias y conexiones entre los distintos personajes que vamos conociendo a través de sus interacciones en foros y chats. Las páginas de Teentopia están cargadas de drama adolescente, desde amores no correspondidos hasta páginas claramente creadas por nerds solitarios para simular que tienen una novia que les escribe. La comunidad Coolpunk tiene sus peleas internas que giran alrededor de un festival tipo Woodstock '99, con suficientes giros inesperados como para haber podido ser su propio juego. El amable experto en tecnología que asesora a los viejitos de Goodtime podría estar jugando una broma cruel - o algo más siniestro.

Pasé horas perdido en estas páginas, atrapado por estos personajes y sus mundos pequeños, delicados, curados con la importancia de vida o muerte que cada uno de nosotros le da a su perfil de redes sociales. Como enforcer, el jugador no puede comunicarse directamente con ellos, así que la relación siempre es indirecta, un poco como el espía de la película “La Vida de los Otros”. Y como había mostrado en Dropsy, Tholen siente una enorme compasión por sus personajes. Aunque los crudos GIF animados y los colores chillones de las páginas sean graciosos, el autor nunca se toma en broma sus creaciones.

De a poco la historia va avanzando, el tiempo pasa y el cambio de dirección comercial de Hypnospace se vuelve más claro. La misma corporación que da un lugar a sus clientes para expresarse está tratando de monetizar esas conexiones, y por lo tanto no tiene reparos a la hora de demoler lo que no signifique un rédito inmediato. Una de las páginas guarda los poemas de amor de Pete, que sólo tiene una cuenta de prueba, y con el pasar de los días su página se cierra y se borra, con la crueldad de una topadora pasando por encima a una hormiga.

Un policía de Internet con límites

Las mismas herramientas que el jugador usa como “policía de Internet” tienen limitaciones que parecen crueles. La primera misión nos obliga a borrar todas las imágenes que reproduzcan a un viejo personaje de tiras cómicas, incluyendo dibujos de niños de escuela primaria. Una chica que está siendo acosada sube fotos de los chats y el sistema solo nos deja denunciar el contenido de las imágenes, y por lo tanto marcar la página de la víctima como si fuera una posible infractora.

El juego de Tholen es mucho más que un ejercicio de nostalgia. Es un comentario constante sobre la forma en la que la web nos da la herramienta de expresión más poderosa y accesible de todos los tiempos, y a la vez nos deja completamente vulnerables a los que la quieran usar en nuestra contra. Ni siquiera dentro del microcosmos de Hypnospace hay soluciones fáciles.

Con el paso de los días la cantidad de sitios se acumula y es difícil mantener un control sobre todo sin tener un cuadernito a mano. O una ventana de Word, pero saltar del 640x480 de Hypnospace al HD de tu escritorio podría derretir tu mente como casi lo hace con la mía. El juego tiene un sistema de etiquetas para organizar los sitios, pero realmente necesita una forma más flexible de organizar la información. Tendría sentido que los moderadores tuvieran una herramienta de rastreo más poderosa, o al menos señaladores y la capacidad de cortar y pegar texto.

Cuando sentía que ya no podía llevar el hilo de todo lo que está pasando, el juego da un giro sorprendente, que abre una segunda mitad mecánicamente más interesante y flexible, pero en la que el jugador debe usar todo lo que aprendió en la primera. Sí, aún las horas que me tomé para stalkear el romance entre el papá divorciado new age Gus y la tímida psíquica Sherri.

De dónde viene Hypnospace

Los juegos que inspiraron a Hypnospace Outlaw están bastante claros. Hay un poco de Her Story en la forma en la que nos relacionamos con la interfaz, y los puzzles tienen mucho en común con Digital: A Love Story, mientras que la forma en la que crea una conexión humana a través de juegos y la colaboración creativa de los personajes es similar a la de Cibeles, de Nina Freeman. La diferencia es que estos tres juegos cuentan historias cortas y acotadas, mientras que en Hypnospace no solo hay docenas de personajes, sino que se cruzan de formas inesperadas, que recién salen a la luz después de horas de investigación.

Por eso, una vez más, resulta para mejor que Tholen mantenga en la periferia el concepto de las “redes sociales que se acceden en sueños”, y que el contenido del juego sea lo más concreto y consistente. Dentro de lo posible.

Lo que más impacta a la hora de leer estas páginas es lo bien que Tholen y Nelson capturan nuestro entendimiento, en ese entonces limitado, de lo que significaba exponer nuestra vida en una página personal. Hoy hasta el influencer que vive 24 horas en Instagram se

guarda un poco de su vida privada, o se escuda detrás de un personaje, sabiendo lo que puede pasar. Los ciudadanos de Hypnospace no tienen ese lujo, su fragilidad está a la vista y la angustia que provoca cada conexión rota es tangible.

No me imagino lo agotador que debe haber sido para el equipo del juego canalizar a cada uno de estos cientos de personajes, escribir como ellos, y diseñar para cada uno un sitio completamente distinto, desde los errores de ortografía hasta la sobrecarga de tipos de letra y efectos que son papel de lija en los ojos (en el buen sentido).

La corporación Merchant, que controla Hypnospace, encuentra (como Google, como Facebook, como todas) una forma de fallarle a cada uno de sus usuarios, y las comunidades se conectan por esa misma frustración, la sensación horrible de que en Internet siempre sos un okupa, y no importa lo hermoso que sea lo que construiste: nunca es tuyo, y nadie te va a avisar antes de quitártelo.

Una macrohistoria que no cierra

Hypnospace trastabilla a la hora de poner una macrohistoria sobre todos estos personajes, quizás con la idea de que una línea narrativa con villanos, protagonistas, y un objetivo claro es importante para llevarnos al final del juego. Está claro que este elenco infinito necesita algo de orden, pero aún así los giros que nos llevan al final se sienten arbitrarios y forzados, como si vinieran de otro tipo de narrativa, y no del minimalismo entrelazado en el que Tholen y Nelson se sienten más cómodos.

Seguramente en algún universo paralelo haya un Hypnospace Outlaw perfecto, que tiene una app similar al cuaderno de Obra Dinn que te permita ordenar todo lo que vas descubriendo, que cierra su historia de una forma más natural y de paso incorpora mejores herramientas de búsqueda en su navegador interno - pero no está mal que un juego que celebra un punto de la historia torpe, poco práctico y

excesivamente emocional comparta esas mismas cualidades. El juego vibra con una belleza única, una elegía a los internautas de ayer y hoy. Es imperfecto, pero es imprescindible.

PUNTAJE **9**

Mass Effect 3

“¿Es un imperio esa luz que se apaga o una luciérnaga?”

– Jorge Luis Borges

Después de cinco años y tres títulos que redefinieron las posibilidades de la narrativa de este medio, la historia del comandante Shepard termina con el mejor juego de la serie, una aventura espacial que no nos deja respirar un segundo, donde por fin BioWare logra mezclar el rol y la acción en un género único. La primera secuencia muestra la feroz conquista de la Tierra por parte de los Segadores - que en esta edición se gradúan como los villanos más temibles de la ciencia ficción moderna - y recuperarla será nuestra única misión. Gracias a esta premisa, Mass Effect 3 tiene una sensación de urgencia y una intensidad dramática que sostiene nuestra atención a cada minuto, sea una discusión política o un brutal combate lo que esté en juego en el momento.

La serie Mass Effect siempre ha tenido ingredientes de rol y acción. El primero nos ofrecía un universo completo para explorar mezclado con un torpe combate que simulaba ser un juego de acción en tercera persona similar a Gears of War, pero que en la realidad se basaba en estadísticas e inventario. El segundo juego mejoraba el combate, pero reducía la exploración y pecaba de una historia excesivamente episódica, que ponía más foco en los personajes individuales que en la compleja política y sociedad que tan meticulosamente se había construido en el juego anterior.

Luego de Dragon Age 2 y el irregular contenido descargable de los últimos años, desconfiábamos del presente de BioWare, pero este final de trilogía hace maravillas en términos de jugabilidad, comenzando por el renovado combate, mil veces más visceral y a la vez más estratégico que en sus predecesores. La mezcla de poderes bióticos, tiros y tecnología nunca estuvo mejor equilibrado, y en esta ocasión la evolución de nuestros personajes tiene consecuencias reales y directas

en el campo de batalla. Como en el primero, podemos ajustar nuestro arsenal y el de nuestros aliados... y vamos a tener que hacerlo, ya que la inteligencia artificial enemiga está más que precisa – implacable.

El combate no es perfecto, claro. La insistencia de BioWare en usar el mismo botón para cubrirnos, actuar, o revivir compañeros resulta en situaciones de comedia involuntaria en las que morimos una y otra vez tratando de realizar las acciones más simples, y sigue habiendo pocas diferencias visuales y auditivas entre una y otra arma. Pero es divertido, variado, y un complemento perfecto a la historia.

El universo no es tan amplio como el de Mass Effect 1, pero el resultado de múltiples decisiones tomadas en los tres juegos muestra su impacto de forma contundente, algo que se percibe especialmente en nuestros muchos viajes a la renovada Ciudadela, la monumental estación espacial en la que todas las razas de la galaxia esperan el desenlace de la cruenta guerra contra los Segadores.

El regreso de la Ciudadela y sus cientos de secretos nos da un centro claro para nuestra exploración espacial, que debido a la amenaza de estos escarabajos siderales se vuelve más tensa que nunca. Nuestros viajes por cada sistema solar están monitoreados por los Segadores, que aparecerán de la nada luego de dos o tres erupciones de nuestro radar. Las persecuciones son simples, pero tan bien realizadas que a veces invocaremos a nuestros enemigos solo por el placer de escabullirnos.

Cada minuto perdido es un minuto menos para la Tierra, y como el tiempo apremia, las conversaciones de Mass Effect 3 son mucho más breves que en juegos anteriores, pero tan complejas y cargadas de decisiones trascendentales como siempre. Las historias principales (Cerberus, el Genófago, los Geth) alcanzan momentos climáticos que nuestras elecciones afectaran de forma decisiva, y cada uno de nuestros compañeros tiene su momento para brillar. El fin del mundo pesa sobre el alma de cada uno de los aliados de Shepard, y las conversaciones con estos melancólicos alienígenas proveen, paradójicamente, los momentos más humanos de Mass Effect 3.

Las misiones relacionadas con la línea principal de la historia resultan sólidas y extensas, pero por primera vez las misiones paralelas cobran importancia y personalidad. La incursión a un monasterio habitado por la mayor vergüenza de las Asari muestra el costado agresivo de esta avanzada raza. En Noveria, una operadora de radio será nuestra única aliada contra los mercenarios de Cerberus. El rescate de un grupo de estudiantes de una academia biótica no toma más de 40 minutos de juego, pero en ese corto lapso veremos drama, heroísmo, giros inesperados... quizás eso sea lo más interesante de la estructura narrativa. Si *Mass Effect 1* era novelístico y *Mass Effect 2* cinematográfico, el tercero es la temporada final de nuestra serie televisiva favorita. Cada misión dura entre 30 y 90 minutos, y resulta satisfactoria en sí misma además de avanzar la historia principal. Como un capítulo brillante de una serie perfecta.

Pero *Mass Effect 3* no es perfecto, y quizás ahí esté su atractivo. El afán de BioWare de contarlo todo, de mostrarnos cada característica de sus razas y cada detalle de su universo hace que necesariamente, algunos aspectos sean superiores a otros. Las escenas de sexo siguen siendo irrisorias, los enemigos son pocos y nos hartaremos de ellos mucho antes del final, y la enciclopedia interna del juego sigue siendo una pesadilla para el que quiera descubrir más detalles sobre la historia. ¿Nadie inventó un buen buscador en el siglo 22?

Pero el resultado es mucho, muchísimo más que la suma de las partes, y aunque la nota que recibe este juego se puede extender a la trilogía completa, va a ser difícil dimensionar *Mass Effect* hasta dentro de 20 o 30 años, cuando por fin veamos su influencia y su importancia.

Porque esta trilogía en su extensión logra algo que ningún otro videojuego pudo siquiera soñar, convirtiéndose en el mejor exponente del género de ciencia ficción de este siglo. Es apropiado que un medio que ni siquiera existía hace 40 años haya alcanzado la madurez de la mano del género que siempre tuvo un ojo en el presente y otro en el futuro.

LA GUERRA DE UNA SOLA GALAXIA

Una de las novedades más curiosas de Mass Effect 3 es la inclusión de un modo multijugador cooperativo, una variante de esas clásicas variantes de juegos de acción en tercera o primera persona que involucran niveles pequeños y oleadas cada vez más poderosas de enemigos, como las Spec Ops del último Call of Duty o el modo "Horda" de Gears of War. Es sorprendente la cantidad de trabajo que BioWare puso en esta modalidad (explicado en parte por el enorme catálogo de armas y armaduras descargables a la venta), y aunque resultó bastante popular con los primeros compradores del juego, no es más que una diversión pasajera. Como se detalla en el cuerpo de esta crítica, el combate siempre ha sido la pata floja de Mass Effect, y aunque este juego ofrece el mejor de la serie, no tiene mucho sentido experimentarlo sin su historia ni sus giros... además, al funcionar exclusivamente en línea y no permitirnos jugar con amigos en casa, los que lo probemos debemos tener cuatro amigos listos para la aventura, o exponernos a la tortura del 90% de los gamers en línea del mundo: adolescentes norteamericanos risueños que dicen "fuck" cada tres palabras y patean de sus servidores a cualquiera que sea de menor nivel o no haya comprado armamento descargable.

Nota al pie 1: la rebelión de las Massas

Este recuadro, publicado poco después del lanzamiento del juego, incluye detalles narrativos sobre el final de Mass Effect 3, dentro del marco de una valoración estética y un breve comentario sobre la reacción de los fanáticos. El que no quiera ningún tipo de "spoiler" puede esperar a terminar el juego antes de leerlo.

Luego de una extensa misión que toma de dos a tres horas de intenso combate y una serie de conversaciones emocionantes con los sobrevivientes de una trilogía que dura entre 60 y 100 horas, Mass Effect 3 termina abruptamente. Hay, sí, una última decisión para Shepard que poco cambia la resolución del juego y una confusa explicación sobre la realidad de los Segadores que nos deja más preguntas que respuestas... pero no hay vuelta que darle, los últimos 15 minutos de Mass Effect 3 están entre lo peorcito de la trilogía.

¿Anula ese final lo que pasó antes? Claro que no. Los malos finales parecen un clásico de la fantasía y la ciencia ficción. En el caso de Star Wars, una fiesta ridícula con fantasmitas en la Luna de Endor no arruina “Luke, soy tu padre”. Una aventura patética de viajes en el tiempo como Star Trek: Generations no nos quita la gloria de Kirk y Picard. ¿Quieren más? Battlestar Galactica. The Matrix. O el Señor de Los Anillos, con su interminable final de 30 minutos que hace lo opuesto que el de Mass Effect: explicar todo de más luego del climax. Pero todas estas historias nos conmovieron gracias a sus grandes universos y personajes, y las brillantes 35 horas que pasé con Mass Effect 3 me dieron los momentos más conmovedores que experimenté en un videojuego, en particular dos muertes que muchos gamers nunca verán, ya que en ese caso las decisiones tomadas afectan, y mucho, el curso de la historia.

Es que ahí está la clave: los finales de Mass Effect 1 y 2 son idénticos sin importar lo que hagamos. Lo único que cambia es la gente que muere en el camino y la toma de una decisión clave en cada juego (dejar vivir o morir al consejo en el primero, rescatar o volar la nave de los Recolectores al final del segundo) que no afecta los hechos subsecuentes de forma profunda o duradera. El final de Mass Effect 3 no es bueno, pero en términos de personajes y sus sociedades, es suficiente.

Pero no para todos. La reacción de algunos fanáticos a este cierre resultó abrumadora y violenta, al punto de realizar protestas y colectas para “forzar” a BioWare a cambiar el final. Entre las demandas de los grupos más organizados había puntos sensatos (la desconexión de los eventos del final con la temática de la serie), discutibles (el pedido de un cierre que cuente todo lo que pasa con cada uno de los personajes) y ridículos (que BioWare incluya un final “heroico” – o sea, feliz). La empresa dijo estar preparando contenido descargable que “extendería” la experiencia de los usuarios, pero aún no sabemos lo que significa eso.

Nota al pie 2: reevaluando Mass Effect 3

En la época de los juegos físicos julio era un mes muerto, y en Loaded aprovechábamos para revisar los lanzamientos de los seis meses anteriores y dar una segunda opinión. En este caso, sigue siendo positiva.

Cuatro meses después de que saliera a la venta, Fichinescu aprovecha para revisar Mass Effect 3, en una ocasión muy especial, cercana al lanzamiento de los famosos finales extendidos. No se preocupen, que ningún secreto será revelado.

Mass Effect 3 era un 10 en marzo, y hoy sigue siendo un 10. Listo, esta podría ser la nota más corta de la web. Pero profundicemos.

Sin entrar en detalles, para ver los finales extendidos de Mass Effect 3, debemos retomar el juego en el “punto sin retorno” que cada RPG propone. Ese momento en el que entramos en la línea recta hasta el final, sean 15 minutos, o (la especialidad de BioWare) varias horas. Honestamente, no me hacía mucha gracia retroceder 3 o 4 horas para ver cambios que se iban a manifestar recién en los últimos minutos de juego.

Volver a Mass Effect 3 no fue fácil ni intuitivo, en especial después de una serie de juegos de acción en tercera persona de primera línea (Binary Domain, Spec Ops: The Line) que resuelven de forma mucho más elegante los temas básicos de disparar, cubrirse, y elegir cosas de un inventario. Sin embargo, me pasó algo que en ninguno de estos juegos había ocurrido: no pude abandonar. En el momento en que me conversé con mis compañeros, que dejé que la irritación se fuera y la música y las estrellas me transportaran de nuevo a donde debía estar, volví a ponerme las botas de Shepard, volví a sentir el peso, la intensidad de la misión.

“Salvar a la galaxia” no es un objetivo original, desde los clones de Space Invaders que flasheaban en rojo ese mismo mensaje antes de insertar una moneda hasta las fotocopias películas de alto presupuesto de esta época del año. Un objetivo fácil de entender, y casi

abstracto. Si por algo será recordado Mass Effect (imposible hablar del tercer juego por separado) es por lo concreto de la forma en que narra, a través de razas fantásticas, una historia política, social, y humana.

Y lamentablemente Mass Effect no será recordado por su final. Ninguno de los cierres de esta historia (ni siquiera en sus correctas, completas, mejor explicadas versiones extendidas) estuvieron a la altura de la saga que los precede. Por varias razones que implicarían explicar de más las vueltas del juego... pero digamos que el conflicto que se resuelve al final era la excusa para la historia, y no la historia en sí. Uno no le pone delante la zanahoria al burro para que el burro termine almorzando 100 horas después, sin siquiera mirar el punto al que llegó luego de trazar tanto camino.

¿Pero qué final satisfactorio podía tener Mass Effect? Cada misión que terminábamos tenía ramificaciones. Cada acuerdo de paz se sentía inestable, frágil. Cada personaje que creíamos conocer nos ocultaba un secreto que no revelaba hasta el peor momento. ¿Es posible pensar en un cierre de la historia que valiera la pena cuando la genialidad de Mass Effect era decirnos que toda acción tiene sus consecuencias?

Releo lo que escribí y me suena a apología de un final mediocre, y un poco tiene de eso. Me resulta difícil no ponerme en los zapatos de BioWare, un grupo humano que tiene que dejar ir a un mundo y a un héroe que como Flash Gordon, Kirk o el Doctor Who no era más que una representación, una puerta de carne y hueso a un mundo que tenía tanto de artesanal como de propio.

El análisis detallado, es para la revista. Esta sección es para reflexionar un juego, separados del ruido de foros, marketing y expectativas. En esta burbuja personal lo bueno se matiza y enriquece con el tiempo, y lo malo ya no irrita sino que resulta hasta simpático, cálido.

Mass Effect se terminó, y no deja sucesores, ni siquiera en BioWare. Sospecho que esta alquimia intentará ser replicada, en vano, durante décadas.

Nota al pie 3: Mass Effect 3, GOTY

Después de mucho, muchísimo debate, Mass Effect 3 fue elegido juego del año por la redacción de Loaded (éramos pocos y tres éramos fanáticos acérrimos). Esto fue lo que escribí en el número de diciembre de 2012.

El final de la trilogía Mass Effect es más grande que el juego en sí. Es (como dijimos en su análisis de abril) la prueba de que los videojuegos (con su narrativa no lineal, la ventaja de poder simular tecnología inexistente y el uso libre de elementos del cine y la literatura) son el medio perfecto para narrar una saga de ciencia ficción. Como nunca en la historia del género, Mass Effect construyó un universo completo, con clases sociales y razas claramente definidas, una mitología complejísima que no interfería con el desarrollo de la acción y lo más importante – un elenco de personajes que están a la altura de cualquier película, libro, o serie de ciencia ficción de las últimas décadas. Aunque la evolución de personaje, la conversación y la exploración de Mass Effect 3 definan a un juego de rol, el combate – que ocupa un gran porcentaje del tiempo de juego – perfecciona el sistema de acción en tercera persona que BioWare había abrazado en el segundo de la serie. Si quitáramos todo lo demás, Mass Effect 3 sería un más que correcto juego de acción. Nadie lo va a confundir con Gears of War, pero el compromiso con la acción se nota en el equilibrado modo multijugador.

El gran problema de Mass Effect 3, como lo sabrá cualquiera que esté en el tema (aunque en su vida haya cargado un juego de BioWare) es el poco satisfactorio final, equivalente a parar a Shepard frente a tres palancas que digan “buen final” “mal final” o “más o menos”. Una pésima, casi inexplicable decisión del estudio, que resultó en que durante los meses posteriores a su lanzamiento, los logros de Mass Effect 3 se vean opacados por las protestas de numerosos fanáticos, que finalmente recibieron una versión extendida de la secuencia final, pero no lo que realmente pedían: finales alternativos que tengan en cuenta las decisiones del jugador a lo largo de la saga, y no esas benditas palancas de colores.

Pero no es lo mismo decir “las decisiones no afectan el final” que “las decisiones no afectan la historia”. Las elecciones morales y de juego de Shepard generan diferencias apocalípticas en la narrativa, desde cambios sociales hasta la muerte de personajes claves o la aniquilación de una raza. *The Walking Dead*, 999, *The Witcher 2*, *Resonance* y otras grandes fábulas morales del fichín ofrecen elecciones que nos llevan siempre al mismo final, pero el impacto emocional de la forma en que decidimos llegar es insuperable, y otra muestra del poder de nuestro medio para las grandes narrativas. El tema de los múltiples finales es un terreno pantanoso, porque ningún juego podrá anticipar todas las posibilidades. Si la misión de Shepard siempre es la misma, el final debe ser siempre el mismo. Podemos decidir el cómo, pero no el qué. Podemos decidir el viaje, pero no el destino.

El mayor acierto de *Mass Effect 3* no está en ningún factor que podamos separar y analizar como las partes de un motor. El impacto memorable del final de esta trilogía está en su atmósfera apocalíptica, la desesperanza de una sociedad entera que ve su perdición en el horizonte, y el impacto humano y social de una guerra. Muy pocos juegos (*God of War 3*, *Shadow of the Colossus*) han elegido un tono tan opresivo, y ninguno lo ha sostenido por tantas horas de juego, explorando cada faceta de la dignidad del hombre frente al fin del mundo. El patriotismo y el entusiasmo que tanto relacionamos con el género no tiene lugar en *Mass Effect 3*, donde debates sobre fe, religión y lo que es realmente ser humano se enfrentan con la negrura del abismo.

La saga *Mass Effect* no es perfecta, de ninguna manera (el primero tiene un horrible sistema de combate, el segundo una historia que no va a ningún lado, y el tercero su desdichado final), pero su ambición va a contramano de una época en la que los *Angry Birds* y *Zyngas* del mundo nos dicen que el negocio está en lo portátil, en lo corto, en lo simple, en lo casual. *Mass Effect 3* desafía al gamer a comprometerse con la historia de Shepard, ignorando los límites de categoría, tiempo de juego, variedad y temáticas que los analistas comerciales intentan martillar en la industria y demuestra que el sueño de Infocom, Mike Singleton y *Origin* sigue vivo, aún dentro de una corporación. La saga *Mass Effect*, con su optimismo cauteloso y su humanismo representa lo

que en Loaded sentimos cada vez que abrimos una cajita o recibimos una gacetilla de prensa: la profunda esperanza en nuestros universos virtuales, y la fe en que lo mejor todavía no ha llegado.

PUNTAJE **10** LO MASS

Mass Effect: Andromeda

Hay un momento dorado, perfecto, en el que Mass Effect: Andromeda es todo lo que podía (y para muchos, debía) ser.

En ese momento, el que todos esperamos desde los primeros Mass Effect, el capitán (o capitana, en caso de que estés jugando de la forma correcta) Ryder contempla un mapa estelar repleto de puntos de interés, buscando cuál será su próximo destino. Seis planetas, una enorme estación espacial, y un puñado de destinos relacionados con las búsquedas personales de cada uno de los seis extraños soldados de varias razas como su tripulación.

Podemos ir al mundo desierto de Voeld en busca de uno de los temibles “arquitectos”, voraces máquinas inteligentes, serpientes aladas de obsidiana creadas por una cultura antigua e indescifrable. O si no explorar las minas de platino y uranio instaladas por colonos exiliados en H-047c, un planeta pulverizado, inhabitable, en el que nuestro vehículo terrestre Nomad corre el riesgo de alcanzar velocidad de escape y perderse entre las estrellas. Quizás es hora de escuchar el pedido desesperado del fiel soldado Liam e infiltrarse en una nave kett en busca de un grupo amigo de contrabandistas, camuflados en un container como si troyanos fuéramos.

Este es el momento en que las distintas influencias de Mass Effect convergen, como lo vienen haciendo en los puntos más altos de los diez años de historia de este universo de BioWare. La magia de Star Wars, la frescura de Firefly, la camaradería de Star Trek, la complejidad política de Battlestar Galactica y de otras musas como Dune, Fundación, y hasta Macross.

Es una pena, entonces, que este momento perfecto recién llegue a los dos tercios de juego, 40 horas después de empezar, justo en el momento en que recibimos la misión que nos llevará a la recta final.

Tardar tanto en liberar al jugador es sólo una de las decisiones inexplicables de este spin-off disfrazado de secuela. Cada uno de los juegos de BioWare repite su estructura de “embudo”, con una introducción lineal de 3 o 4 horas que da paso a la exploración de este nuevo mundo. En el caso de Andromeda, los planetas se liberan de a poco, a pesar de que las misiones más interesantes implican recorrer múltiples sistemas estelares y por lo tanto sólo se pueden jugar en ese último tercio en el que cada uno de los personajes trata de empujarnos a cumplir las misiones finales.

Para peor, la estructura del juego parece diseñada para obligarnos a pasar el mayor tiempo posible en cada planeta, resolviendo cada una de sus misiones para sentir que podemos “avanzar” en la historia - algo que atenta contra la forma más divertida de jugarlo, la que más recuerda al resto de una serie en la que la libertad (o la ilusión de libertad) era esencial.

La expedición a Andrómeda

En 2185 (entre Mass Effect 2 y 3, antes de que la galaxia descubra la amenaza de los “segadores”) una organización privada organiza una expedición a Andrómeda, la galaxia más cercana, a la que llegarán 600 años después. La expedición consiste del Nexus, una nave insignia que será la nueva ciudadela y 4 “arcas”, cada una poblada por unos 20.000 ciudadanos de las razas más importantes de la galaxia y dirigida por un “Pionero”, una especie de explorador que utiliza una inteligencia artificial (algo prohibido en la Vía Láctea) para asistir en su evaluación de cada planeta. Hyperión, el arca humana, impacta con una nube de energía negativa ni bien llega a Andrómeda y su Explorador queda varado en uno de los planetas marcados para exploración, que ahora se ha convertido en un infierno.

Es un planteo interesante por varias cosas. Con ingenio, BioWare logra esquivar los enemigos icónicos del universo de Mass Effect sin hacer trampa, y a la vez distanciarse de las convenciones sociales y políticas del resto de la serie, eliminando el militarismo que podía volverse un poco pesado en los tres juegos anteriores. Acá no hay

fuerzas armadas, y cualquier autoridad es interina, relativa, al punto de que el mismo protagonista repite una y otra vez lo poco preparado que está para el importante cargo de Explorador.

Y sin embargo, BioWare da marcha atrás casi de inmediato. Lo primero que encontramos en esta nueva galaxia es... otra versión de la Ciudadela, que en el poco tiempo que pasó en Andrómeda ha generado una burocracia que es un calco de la original, fuerzas militares organizadas de un modo similar, y un grupo de exiliados rebeldes que incluye (¿cuándo no?) a los gruñones krogan. Hay ciudades completas construidas de la nada, nuevas organizaciones secretas que se fundaron en poco más de un año de historia de esta nueva galaxia, y tres nuevas razas extraterrestres: una que nos ataca de inmediato sin mediar palabra y sin sumar profundidad en 60 o 70 horas de juego; otra que repite el trillado esquema de “tecnología inteligente de una civilización antigua” (y que nos ataca de inmediato sin mediar palabra); y una tercera que descubrimos a la hora 20 y en la hora 22 está integrada a nuestra sociedad como si siempre hubiera sido parte de ella - excepto por su facción rebelde que nos ataca de inmediato sin mediar palabra.

El combate, lo mejor del juego

Considerando que hay una galaxia entera en nuestra contra, es una suerte que el combate sea lo mejor que Mass Effect: Andromeda tiene para ofrecer. La variante light de Gears of War que ofrecía el tercer juego de la serie se ve enriquecida por nuevas mecánicas que aumentan la movilidad. La puesta a cubierto es automática y muy satisfactoria cuando por fin entendemos qué objetos son protección y cuáles no lo son. Podemos esquivar con una finta veloz que no reduce nuestra resistencia. Una mochila propulsora nos ayuda a evitar obstáculos del campo de batalla y aunque el juego nos limita a acceder solo a tres poderes (técnicos o bióticos) al mismo tiempo, en la combinación de estas posibilidades podremos armar estrategias propias.

Y la creatividad, básicamente, se termina ahí, ya que por primera vez en la serie no tendremos control sobre los otros dos miembros de nuestro equipo, que dependerán de una inteligencia artificial errática - por suerte el juego les da cientos de puntos de golpe así que no

tendremos que preocuparnos por ser babysitters de nuestros propios soldados. El sistema de desarrollo de personaje también está simplificado, ya no hay especializaciones ni caminos sino tres áreas donde podemos distribuir nuestros puntos: poderes bióticos, técnicas, y combate. Lo más probable es que identifiquemos dos o tres mejoras que se adapten a nuestro estilo de juego y las llevemos al máximo sin siquiera pensar en las demás.

Llevar el combate de lleno a la acción tiene como efecto secundario desconectarnos de nuestro equipo durante el combate, algo que repercute en la relación con nuestros compañeros de aventuras. Las historias de los personajes que reclutamos son, como en todo juego de BioWare, más interesantes que la historia “macro”, pero la desconexión en el combate hace que nos de lo mismo llevar a uno o a otro a la superficie de un planeta, y para colmo las conversaciones se han reducido y simplificado. No vamos a enterarnos de ninguna sorpresa sobre el misterioso Jaal o la reservada Vetra mientras buscamos minerales en las colinas de Eos o las orillas de los géisers de Kadara.

Los compañeros de la Tempestad

Casi el total de nuestra interacción con los personajes principales se dará a bordo de nuestra nave, la Tempestad. Hay horas y horas de conversación con los seis personajes que se pueden reclutar y los cinco (si contamos a la aburridísima inteligencia artificial SAM) miembros de la tripulación. Como siempre hay personajes más interesantes que otros (la regla de Mass Effect de ignorar a los humanos cada vez que sea posible se mantiene), pero en general las conversaciones suman algo a la historia y a nuestra visión del universo. Cada uno de los que eligió viajar a Andrómeda sabe que en la Vía Láctea han pasado 600 años y su familia y amigos llevan siglos enterrados - ¿por qué alguien tomaría esa decisión? Cada personaje, aún secundarios y terciarios, tiene una razón para dejarlo todo atrás. Un espíritu de frontera que Andrómeda usa para canalizar el género del Western en sus misiones más afortunadas.

Fuera de la Tempestad y de sus misiones individuales, los personajes pierden consistencia. No solo en las previamente mencionadas conversaciones en la superficie de cada planeta, sino

también en sus reacciones a nuestras decisiones en cada misión. Es raro viajar con Liam, un personaje conciliador que no tiene problema con nuestras reacciones más violentas, o con Peebee, que a pesar de su sueño de una vida sin ataduras no interfiere cuando nos ponemos autoritarios. Quizás sea imposible para el equipo de guionistas escribir reacciones a cada una de las misiones.

Porque si algo hay en Mass Effect: Andromeda, es misiones. No se puede caminar de un punto al otro del mapa sin que cuatro o cinco personajes nos pidan ayuda, dando inicio a una infinidad de actividades secundarias que van desde la monotonía del MMO (recolectar 10 piedras galácticas) a aventuras un poco más elaboradas pero en general bastante repetitivas - la enorme mayoría consiste en disparar a un grupo de enemigos, escanear un par de objetos, y volver al punto de partida. La gran excepción son las “misiones de lealtad” de los seis personajes secundarios, verdaderas mini-películas de acción, más lineales que el juego principal pero que introducen nuevas reglas, mapas originales, y un dramatismo del que el resto del juego carece.

Las misiones que llevamos a cabo no solo nos dan experiencia y dinero, sino que en su mayoría aumentan de a poco el porcentaje de “viabilidad” de cada planeta. Lo más importante que haremos en cada planeta para maximizar ese índice es activar bóvedas de una civilización antigua que, entre otras cosas, estabilizan la atmósfera de cada mundo. Para activar cada bóveda hay que recorrer la superficie completa energizando monolitos a través de irritantes minijuegos de plataformas y ridículos puzzles tipo “sudoku” que quitan cualquier verosimilitud al juego.

El Nomad y los viajes entre planetas

En un juego en que es tan importante ir y venir a lo largo del extenso mapa, es inexplicable que el equipo no se haya esforzado más en hacer la exploración un poco más placentera. El Nomad, el jeep que usamos para movernos en la superficie de un planeta, es mil veces más maniobrable que el Mako del primer Mass Effect, pero sigue siendo lento y pesado, en especial cuando estamos tratando de mapear cada mundo, o escalar montañas usando el modo todo-terreno.

Recién en los últimos tres planetas la exploración en sí se hace divertida por razones que no vale la pena arruinar, pero lo que nunca deja de ser una tortura es viajar entre planetas. Imaginemos que tenemos que viajar de Eos a Voeld. Por alguna razón que sólo BioWare entiende, no podemos subir a la Tempestad desde cualquier punto del mapa. En las ciudades hay que correr al puerto, en los mapas grandes hay que volver al Nomad o a un punto de viaje rápido. Ese es el primer paso. Al llegar a la Tempestad tenemos que hacer zoom out y buscar nuestro siguiente sistema. Esto gatilla una lenta animación de viaje. Pero no podemos viajar de un planeta a otro - viajamos de un sistema a otro sistema, de ahí tenemos que elegir el planeta, que gatilla una segunda, aún más lenta animación, que alterna dos niveles de zoom y finalmente nos deja aterrizar. Luego de una animación más, imposible de saltar. Cada viaje entre planeta y planeta toma minuto, minuto y medio de ver animaciones, esperar tiempos de carga, y por fin descender... y no en el punto en que nosotros queramos, sino en un puerto, desde el cual tenemos que viajar hasta el punto en que vamos.

Y si ese párrafo no te pareció lo suficientemente agotador, pensá que eso lo tenés que hacer al menos un centenar de veces en el juego, en especial cuando en el último tercio del juego cada misión tiene paradas en dos o tres planetas. Un par de horas perdidas en clickear en mapas y esperar animaciones.

Más de 60 horas y 76% completado

Es que la cantidad de actividades secundarias es abrumadora. Con más de 60 horas de juego terminé un 76% de la aventura, dejando una treintena de misiones sin terminar (y más aún sin descubrir), a pesar de haber llevado cada planeta a un 100% de viabilidad y de haber terminado cada una de las misiones de lealtad. Una interfaz tan torpe como confusa hace que llevar la cuenta de lo que llevamos hecho sea una pesadilla, y parece increíble que 20 años después de Baldur's Gate BioWare todavía no sepa cómo organizar la información disponible sobre el universo del juego en algo más intuitivo que un código distribuido en carpetas.

Y sin embargo sería un facilismo inferir que es la influencia del “diseño tipo Ubisoft” es lo único que afecta la calidad de este juego - al fin y al cabo Dragon Age: Inquisition tenía los mismos problemas de sobrecarga de actividades, pero tratando de cerrar cada historia en su propio mapa, y reemplazar la extensión de cada área por densidad de cosas para hacer. El mayor problema de Mass Effect: Andromeda parece ser una indecisión por parte del equipo creativo. Frente a la pregunta “¿qué es lo que el público espera de un juego AAA en 2017?” Mass Effect responde, por las dudas, “todo” - desde lo que funcionó para la trilogía en el pasado hasta lo que pegó en Destiny, Dragon Age, Assassin’s Creed, y, ya que estamos, un poco de sudoku para ser originales. No es un juego de BioWare, es un Mars: War Logs con un presupuesto 10 veces más alto.

Supongo que tendría que incluir un párrafo sobre el modo multijugador. Es cooperativo, es modo horda, es completamente innecesario y no lo vas a jugar ni siquiera los 10 minutos que lo jugé yo. Este fue el párrafo sobre el modo multijugador.

Caras inexpresivas y cuelgues

La mala fama de Andromeda empezó con esos GIF que se reían de la pésima animación facial, algo a lo que uno se acostumbra después de 10 o 20 horas de ver esos ojos inexpresivos, esas expresiones confusas (¿por qué la Ryder mujer parece estar riéndose de todo?), y en especial esas bocas que parecen estar queriendo hacer burbujita de saliva. La animación de los cuerpos es todavía peor. Cada personaje parece tener tics o problemitas de sarpullido que hacen que no puedan mantenerse quietos ni siquiera durante una conversación. La cámara hace cosas de lo más extrañas, como enfocarse en una columna durante toda una conversación, o hacer zoom al rostro de nuestro personaje, pero 20 centímetros más arriba. Juro que dí un discurso conmovedor al Nexus en el que sólo vi la frente de Ryder. Al menos así no le tenía que ver esa sonrisita pícarona que elige tener TODO. EL. TIEMPO.

Mucho menos graciosos son los problemas técnicos que plagan el juego, al menos en su versión de PS4 Standard. En esas 60 horas se colgó por completo tres veces, sea cargando una nueva área o

mágicamente en medio de una conversación. Las texturas (en especial de los trenes del Nexus) desaparecen y aparecen mientras que en varias ocasiones aparecían clones de los personajes con los que estaba conversando realizando acciones completamente distintas. Pero el problema técnico más molesto es la cantidad de cuadros por segundo, que se mantiene por debajo de los 30 que uno espera de un juego moderno y que se reduce a la mitad en zonas como Havarl y Kadara y durante los primeros minutos de regreso en la Tempestad luego de visitar cualquier planeta.

Un juego empañado por sus defectos

Más allá de la típica listita de pros y contras con la que terminamos cada análisis, no hay momento en Mass Effect Andromeda que no se vea empañado por alguno de sus defectos. Los problemas técnicos constantes, la caracterización inconsistente de los personajes y de su sociedad, el final que a pesar de llegar a las 60 horas se siente apresurado e inconclusivo, o la sensación de que un enorme porcentaje de su contenido existe solamente para inflar la duración del juego. Andrómeda es una oportunidad perdida, un juego que se olvida de inmediato, tan intrascendente que ni siquiera puede ufanarse de haber manchado el buen nombre de BioWare.

PUNTAJE **5**

Vanquish

Dejando una estela de cromo y metal ardiente, Sam Gideon se catapulta por sobre sus desalmados contrincantes y girando en una pirueta casi imposible, dispara el tiro de gracia que se nos incrusta en la frente y redefine nuestra forma de ver los juegos de acción. Vanquish es el espejo japonés del género que domina occidente: un reflejo distorsionado y expandido que Shinji Mikami convierte en el fichín (nunca mejor usada la palabra) más estimulante en años.

A primera vista, Vanquish parece uno más del montón. Un juego de acción en tercera persona derivado del ya estándar Gears of War, con su sistema de puesta a cubierta intacto y la colaboración de un grupo de fortachones soldados listos para el combate. Casi como una respuesta natural, empezamos a jugar el juego como Gears nos enseñó. Escondarse tras una pared, disparar, avanzar. Repetir hasta terminar.

3 CODIGOS PARA DESCIFRAR VANQUISH

1. God of War

En una entrevista al sitio especializado Gamasutra, Shinji Mikami cuenta que planteó Vanquish como una respuesta a los “Quicktime Events” (esos momentos en los que el juego nos muestra botones en la pantalla para apretar en orden y que el personaje haga algo espectacular) que dominan los fichines desde el éxito del primer God of War. Mikami dice que su diseño se basa en dar las herramientas al jugador para que genere sus propias acciones espectaculares.

2. Tatsunoko Pro

Mikami cuenta que la mayor influencia para el personaje de Sam Gideon es el clásico personaje de animé Casshern Robot Hunter (tanto que el diseño original de Vanquish tenía un perrito robot y todo). Las series de Tatsunoko de los setenta con las que Mikami creció se caracterizaban por sus héroes acrobáticos y estilizados. Híbridos entre humanos y robots que parecían fusionados a sus trajes.

3. Treasure Co

En 1992, cuatro ex empleados de Konami formaron una empresa que sería sinónimo de intensidad, adicción y velocidad: Treasure, creadores de Gunstar Heroes, Alien Soldier y la serie Sin & Punishment. ¿Qué tienen en común los juegos de Treasure con Vanquish? La agilidad imposible del protagonista, enemigos incontables, dificultad salvaje, rejugabilidad infinita y tormentas, diluvios, torrentes de balas.

Pero lo más probable es que con esta estrategia terminemos por hartarnos de las aventuras de nuestro protagonista Sam Gideon, ya que Vanquish no premia al cauteloso, sino al temerario: al que está dispuesto a saltar esa pared para derrotar al enemigo en espectacular combate cuerpo a cuerpo; al que se desliza entre las piernas de un robot gigante para ejecutarlo de un escopetazo por la espalda; al que sacrifica su propia energía para alcanzar el momento previo a la muerte, en que la armadura de Sam detiene el tiempo y nos permite ver el mundo con otros ojos.

La historia que cuenta Vanquish es tan espectacular como estúpida. Una guerra sorpresiva entre Rusia y Estados Unidos, la destrucción explosiva de San Francisco en un futuro alternativo donde los machos son muy machos y las mujeres... las mujeres también son muy machos. Es casi una parodia de la narrativa emo/patriotera de Marcus Fénix y Noble-6, que nos permite concentrarnos en la acción infinita del mundo de Mikami.

Otro de los puntos engañosos sobre Vanquish: el juego se puede terminar en menos de ocho horas, y no tiene modo multijugador ni hay niveles adicionales. Pero de a poco vamos entendiendo que este no es un juego lineal: los niveles no son largos pero sí son amplios, ya que hay mil maneras de jugar Vanquish, y Mikami parece desafiarnos a probarlas todas, a morir mil veces en cada nivel y empezar desde el principio (los puntos de control son especialmente crueles) hasta que dominemos la armadura de Sam Gideon como si fuera nuestra segunda piel.

¿SABÍAS QUE...

Shinji Mikami anunció que se retira de la industria del fichín? En una entrevista reciente otorgada a la revista japonesa Famitsu dijo que le cuesta mucho diseñar juegos y a la vez administrar su empresa Tango Gameworks, así que luego de terminar el inminente *Shadows of the Damned*, diseñará un último juego y cerrará la cortina. ¡Sayonara, sensei!

Las balas de nuestros enemigos son visibles en *Vanquish*. Sus barras de energía también. Cada robot temible tiene un nombre y un punto débil color rojo furioso. De a poco la fachada occidental se cae y los códigos primitivos de *Vanquish* escarban en nuestra memoria fichinera. Lo que al principio nos recordaba a *Halo*, horas después evoca a los grandes juegos de Sega. La armadura de Sam Gideon será de última generación, pero su corazón es de 16 bits.

PUNTAJE **9,5** VENI, VIDI, VICI

L.A. Noire

Como una bala en dirección a su blanco, L.A. Noire es una bola de plomo envuelta en fuego. Una reacción en cadena donde cada elemento, por tirado de los pelos que parezca, se amalgama en un producto final sencillamente sorprendente, que eleva las posibilidades técnicas, artísticas y narrativas de este medio a niveles impensados. Es un logro monumental, pero a pesar de los esfuerzos de Rockstar, no es para todo el mundo.

L.A. Noire es, en su centro, un juego de investigación. El protagonista es un detective y su trabajo es resolver crímenes. Por lo tanto, eso es lo que haremos a lo largo de todo el juego. Revisar locaciones, interrogar sospechosos, conectar pistas. De vez en cuando, alguien saca una pistola y tenemos que defendernos, pero este no es un juego de acción. Es más, las secuencias más flojas de L.A. Noire resultan de la inclusión forzada de tiros y piñas.

A pesar de toda su inspiración cinematográfica, L.A. Noire está estructurada de forma episódica, como una serie de televisión. La acción está dividida en 21 “casos”, que funcionan como capítulos y narran una pequeña historia: un crimen que Phelps resuelve con ayuda de su compañero y que (a excepción de los primeros tres casos que sirven de tutorial) pueden tomar de 45 minutos a 1 hora y media para resolver. A lo largo de estos casos, como en una temporada de un policial, descubrimos poco a poco una historia más grande, centrada en Cole Phelps, nuestro protagonista, un veterano de guerra con una personalidad estricta y ningún tipo de sentido del humor. Un tipo que todos sus compañeros respetan pero con el que mantienen cierta distancia. No es un protagonista querible, al menos al principio, y no entraremos en detalle sobre la historia, pero basta decir que es excelente y nos explica de forma satisfactoria lo que hay detrás de las frustraciones de Cole.

La estructura interna de los casos es similar, pero no se vuelve repetitiva gracias a la variedad y la riqueza de los crímenes. Sus resoluciones son impredecibles, y hasta los que parecen más obvios a simple vista guardan secretos y giros que pueden escaparse al que no investiga en profundidad.

Las dos mecánicas principales de L.A. Noire (investigación e interrogación) nacen de la aventura gráfica, aunque encajar a este fichín en un género históricamente tan restrictivo puede prestar a confusiones. L.A. Noire tiene tanto de aventura gráfica como lo tenía Heavy Rain, un juego con el que tiene muchos puntos en común.

Escena del crimen y pistas

El caso comienza con la investigación de la escena del crimen. Cole recorre con libertad enormes y detallados ambientes (el campo donde dejaron un cadáver, las vías del tren y el auto lleno de sangre abandonado a su lado, la casa donde se cometió un crimen) y manipula objetos, registra cajones, observa fotos, encuentra evidencia y toma notas. Cada locación que visitamos tiene un número de pistas escondidas. No es necesario descubrir todas, pero mientras mejor investiguemos, más serán las pistas que tengamos para resolver cada crimen.

Las pistas nos pueden llevar en distintas direcciones. Un número de patente puede darnos una dirección cuando llamamos al archivo policial. Una foto de una pareja puede servir de evidencia de que el sospechoso conoce a la víctima. Manchas de sangre, tamaños de zapatos, documentos. Todo puede estar relacionado con el caso y el que recorra cada milímetro de un ambiente tendrá una ventaja por sobre el que no lo haga. No es cuestión para preocuparse, ya que en una gran elección de diseño por parte de Team Bondi, no es imprescindible recolectar cada detalle de evidencia. Si uno se pierde algo, se lo pierde. Esto tiene consecuencias en nuestra evaluación (el puntaje de 1 a 5 que recibimos al final del caso y que depende de nuestra agudeza como investigadores e interrogadores) y en la interacción con los demás personajes, ya que un buen policía se gana la admiración de sus compañeros, y si no hacemos bien nuestro trabajo, serán los mismos

compañeros los que tengan que sacarnos las papas del fuego. Las consecuencias pueden ser graves, pero una investigación pobre no hace que tengamos que volver a empezar, y una mala evaluación en un caso no quita que el próximo no lo hagamos a la perfección.

Es casi imposible quedarse trabado en L.A. Noire gracias a un ingenioso sistema que nos alerta de la cercanía de una pista con un leve sacudón del control y un sonido sutil que altera por un segundo la banda sonora. Además, la música “de investigación” seguirá sonando mientras haya pistas por descubrir, y nuestro compañero siempre estará a nuestro lado para recomendarnos el siguiente curso de acción. Todas estas opciones se pueden desactivar para el purista que quiere el desafío de una pesquisa real.

Interrogatorios con MotionScan

El modo de investigación no se separa mucho de una clásica aventura gráfica, pero es en los interrogatorios donde L.A. Noire demuestra toda su ambición gracias a la sorprendente tecnología MotionScan y un diseño simple pero lleno de sutilezas. Cada conversación con sospechosos, víctimas o testigos toma la forma de un interrogatorio.

Cole lleva a todas partes un diario donde anota cada detalle del caso, y usando nuestra investigación como punto de partida, podemos hacer las preguntas que queramos a cada sujeto. Lo que importa son las respuestas.

Los personajes responden en un primer plano que ocupa toda la pantalla, y L.A. Noire nos obliga a estudiar cada una de sus expresiones, las contradicciones en sus argumentos, la seguridad en su voz. Ahí es cuando tenemos que decidir: ¿Dice la verdad, o no? A diferencia del resto de los juegos donde somos espectadores de cada conversación (las famosas “cinemáticas”), aquí estamos jugando cada interrogatorio, sin apretar un botón. Algunos sospechosos y testigos mienten mejor que otros, pero siempre es un placer estudiar sus caras reproducidas al detalle gracias a MotionScan, la tecnología que captura expresiones faciales con un realismo jamás visto en un videojuego.

El sistema de interrogatorio es directo: pregunta, respuesta, y decisión. Podemos aceptar lo que dice, dudar (y por lo tanto “apretarlo”) o directamente demostrar con pruebas la falsedad de lo que dice. Es simple, pero cuando una investigación se hace especialmente compleja y tenemos, por ejemplo, seis preguntas y quince piezas distintas de evidencia se hace casi imposible acertar en cada punto del interrogatorio. Y no está mal que así sea. Como ocurre en las secuencias de investigación, un fallo no significa perder el juego. Como un detective televisivo, podemos jugarnos por una corazonada y, a lo sumo, quedar como unos salames cuando el interrogado se nos mata de risa. El juego no castiga al que arriesga y falla, al contrario: siempre sabremos más cuando preguntamos que cuando no preguntamos.

Sin posibilidad de volver atrás

La imposibilidad de volver atrás y hacer las cosas “bien”, puede enfurecer al tipo de gamer obsesivo que quiere descubrir cada detalle, sacar cinco estrellas en todos los casos y descubrir cada pieza de evidencia – el famoso “cien por ciento”. L.A. Noire propone jugar de forma más relajada, ya que en este juego todos los caminos conducen a Roma. Si no podemos sacarle la verdad a un testigo, quizás podamos seguirlo y descubrir por nosotros mismos sus intenciones, o interrogarlo con los puños, o simplemente dejarlo ir y perdernos un dato importante. El juego no carece de opciones, y siempre hay una manera de encontrar a un culpable.

O más precisamente, de encontrar un acusado. Cole Phelps no es Phoenix Wright: es un detective que necesita recolectar suficiente evidencia para acusar a alguien. Si nuestro trabajo policial fue malo, quizás terminemos con un inocente en la cárcel. Pero el juego no se detiene para contemplar estos errores. Para lograr la perfección, tenemos que tener habilidades casi psíquicas, pero para resolver un caso, lo que importan son los resultados y no el puntaje. Sorprende gratamente la flexibilidad de L.A. Noire y las mil formas que tenemos de llegar a la verdad. En el momento en que lo terminamos, queremos volver a jugarlo de inmediato para saber todo lo que hay detrás de cada caso.

L.A. Noire es un triunfo completo y absoluto en estos dos aspectos. No existe un juego de detectives tan ambicioso, una tecnología mejor aprovechada, un sistema tan elegante y tan lleno de recursos. Cada vez que creemos que estamos acostumbrados a registrar casitas y charlar con la gente, el juego ofrece un giro sorprendente.

El Los Angeles de 1947

Y sin embargo, todo eso palidece frente a la ambientación. La recreación de Los Angeles en 1947 es detalladísima, evocativa de 100 años de cine, literatura y televisión ambientados en la más fotogénica de las ciudades. Hasta la iluminación parece salida de la época de oro de Hollywood, contrastando las luces y las sombras de la misma forma en que la historia lo hace con los claroscuros de la conciencia. L.A. Noire es un juego serio, maduro de la forma que pocos juegos con esa “M” enorme en la portada pueden imaginar. Los crímenes pueden ser excesivamente violentos, y la crueldad de los personajes golpea emocionalmente de una forma que pocas veces haya visto en un videojuego.

L.A. Noire combina tantos géneros, de forma tan natural, que es una pena que Team Bondi se haya quedado sin fondos y recurrido a una rockstar-ización del juego, que no encaja con el diseño hermético de su creador Brendan McNamara. El presupuesto de L.A. Noire fue estratosférico, y para que la empresa lo recupere, tiene que alcanzar un público masivo. La solución, para Team Bondi, fue incluir secuencias de acción que recuerdan vagamente al resto de los juegos de Rockstar. Algunas de ellas funcionan muy bien, destacando las persecuciones en auto y, en especial, las corridas a pie, donde Cole reacciona contextualmente a su entorno, saltando vallas, subiendo escaleras y saltando cuando es necesario, sin que nosotros perdamos nunca el foco del sospechoso al que corremos. A veces el efecto está un poco exagerado y parece que Cole está a punto de mudarse a Persia con el príncipe o a Florencia con los Auditore, pero nunca deja de ser divertido correr maleantes.

La acción que no encaja

Como temíamos, lo que falla es el juego de acción en tercera persona. En el momento en que Cole saca el arma todo el realismo salta por los aires. El sistema de puesta a cubierto hace que todo sea cuestión de esconderse-disparar-recargar. Como si de Gears of War se tratara, Cole puede recibir cuatro disparos, tener el traje manchado de sangre, y salir caminando de la contienda. Las peleas a puños son aún peores, y por suerte son pocas. La libertad de recorrido de la ciudad es tan inútil como lo era en Mafia II.

Todas las secuencias de acción se pueden saltar, y en general son muy fáciles, hasta para los que no tienen mucha experiencia en ese tipo de juegos. El problema de su presencia es más conceptual que otra cosa: este es un juego que generará mucha insatisfacción en los compradores que esperan un juego “tipo Rockstar”.

La traba más grande para disfrutar L.A. Noire tiene que ver con la tecnología, que por primera vez en esta generación se queda corta para un juego de primera línea. Como pasaba en PlayStation 2 con juegos como Metal Gear Solid 3, Shadow of the Colossus y God of War 2, L.A. Noire es el comienzo del final de Xbox 360 y PlayStation 3. Especialmente en la versión de 360, el juego “arrastra”, las texturas se desdibujan, y la distancia hasta la que podemos ver en la ciudad no es la ideal. Para colmo de males, al cierre de esta edición, nos enteramos de que en sus dos versiones el juego recalienta las consolas al punto de obligarlas a apagarse.

L.A. Noire es un juego del futuro, no por lo que exige de las máquinas, sino por lo que exige del jugador: atención, poder deductivo, inteligencia, la capacidad de leer entre líneas. Son pocos los juegos actuales, en especial los de alto presupuesto, que obligan al jugador a sentarse y pensar antes de actuar. Sus más de 20 horas se disfrutaban con neuronas que solemos apagar para jugar, y solo por eso, L.A. Noire es una experiencia inolvidable para el gamer que acepte el desafío.

Catherine

Es imposible hablar de este juego sin dar un paso atrás y analizar su exitosa pero confusa campaña publicitaria. Si sólo viste los videos de Catherine o jugaste esa cortísima demo, probablemente tengas una serie de preconcepciones. Partamos de lo que el juego NO es, antes de llegar a lo que es.

Para empezar, Catherine no es un juego erótico. Ni siquiera tiene escenas de sexo, ni se ve un mísero pezón. Catherine es una historia de terror psicológico en la que el sexo es un tema importantísimo, la obsesión de cada uno de los personajes. En cada una de las escenas, amor, deseo y sexo son temas de conversación... y sí que hay conversación en Catherine. La mitad del juego corresponde al género “novela visual”, un estilo muy popular en Japón en el que vemos largas escenas desde la perspectiva de nuestro personaje y tomamos ciertas decisiones que afectan el curso de la historia. En los ejemplos más tradicionales de este género, las decisiones son claras y las consecuencias casi inmediatas. No es así en Catherine, donde cada una de nuestras palabras, acciones o mensajes de texto a novias y amantes afectan una barra que va del rojo caos al azul del orden. ¿Quién evalúa nuestras decisiones? ¿Por qué la evaluación es tan arbitraria? Uno de los grandes placeres del juego es descubrir la respuesta a esas dos preguntas.

El protagonista de Catherine es Vincent Brooks, un tipo que tiene mucho en común con el gamer moderno. 32 recién cumplidos, una novia (Katherine, con “K”) de hace mil años con la que ya no siente tener nada que ver, y la nube negra de la madurez (el trabajo, el casamiento, la paternidad) acercándose de forma inevitable. Vincent está bajoneado, sus amigos también. En especial cuando hombres de treintaypico mueren durante el sueño, quedando con la cara chupada como una pasa de uva. Vincent sospecha que será el próximo, en especial cuando aparece Catherine, una mujer tan joven como fatal,

perfecta, irresistible. La fruta prohibida que Vincent de alguna forma se lleva a su departamento a pasar la noche... y ahí es cuando empiezan las pesadillas.

La mitad del tiempo de juego de Catherine transcurre en los bares, departamentos y oficinas (o más bien, baños de oficinas) que Vincent frecuenta con sus amigos y sus dos objetos de deseo. La otra mitad son las pesadillas, escaleras que Vincent debe subir sin parar, moviendo los bloques que las forman y pateando las cabezas de los que se le metan en el camino, mientras un pozo infernal se come de a poco los escalones que Vincent acaba de pisar. Es subir o morir. Al principio, estas pesadillas parecen minijuegos, distracciones que logran el efecto de tensión pero que resultan muy simples. Esta era la impresión, el gusto a poco, que dejaba la demo del juego.

Sin embargo, en los más de 30 niveles, la mecánica se hace cada vez más compleja, alejándose tanto del “juego de ingenio” como lo hacían clásicos del diseño moderno como Portal, Braid o Ico. Las pesadillas tienen el vértigo de púzles puros como Tetris y Bust-a-Move, mezclado con la acrobacia de un Prince of Persia cafeinado, la creatividad de Katamari Damacy, toques de estrategia que encantarán a los jugadores de Puzzle Quest, y una gota de azar que a veces nos premia por un movimiento ciego y salvaje, como pasaba con el gran Peggle de Popcap. Cada nivel, Catherine nos trae una variación: nuevos bloques, enemigos, poderes, y hasta pisos enteros que desafían las propias reglas impuestas por el juego.

El “jueguito de los bloques” es mucho más completo de lo que podíamos imaginar. Tanto que podemos (¡debemos!) entrenar en el mundo “despierto”, en una versión retro y 8 bit que podemos encontrar en el bar favorito de Vincent y tiene la crucial ventaja de no tener límite de tiempo.

Mientras cada noche ascendemos la torre, encontraremos a otros sobrevivientes, con los que podemos comerciar, intercambiar estrategias (las que vale la pena memorizar), o solamente charlar un rato, como en las trincheras de una guerra. En uno de los grandes

toques surrealistas de Catherine, nuestros colegas subidores son ovejas, con detalles como sombreros o corbatas que nos ayudan a identificarlos cuando los reencontremos en el mundo real.

Vincent no es un hombre cualquiera, y cada noche que sobrevive de las 8 que dura el juego se va convirtiendo en un héroe entre las demás “ovejas”, lo que aviva su furia contra el torturador que lo obliga a vivir estas pesadillas mientras lo interroga desde un confesionario demoníaco entre nivel y nivel (en otro toque brillante, nuestras respuestas se envían a Internet y podemos saber de inmediato el porcentaje de jugadores que respondieron lo mismo que nosotros).

Catherine es un estilo de juego de día y otro distinto de noche. No es la primera vez que Atlus se juega por esta estructura, ya que es similar a la de Persona 3, con la diferencia de que el Vincent diurno no recuerda los combates de la noche. Y mejor, ya que Vincent tiene suficientes problemas cuando está despierto. La nueva Catherine lo vuelve loco, pero si Katherine se entera lo mata... y a la vez ¿qué quiere Vincent? ¿Realmente es para él esta madurez que siente que le imponen? Aún entre los demonios y las pesadillas, Atlus busca que nos identifiquemos con el corazón humanista de esta historia, que la sintamos como la nuestra propia. Y lo logra, en especial en un tercer acto que lanza todo lo establecido por la ventana y lleva la narrativa de Catherine al nivel de las mejores jamás contadas en un videojuego.

Si Catherine fuera la obra de un equipo independiente, su historia narrada con texto y fotos, y gráficos dignos de un Nintendo 64, sería uno de los juegos del año, pero aunque la jugabilidad y la historia sean nuestras prioridades a la hora de revisar el juego, es imposible pasar por alto la altísima calidad artística de este juego.

Para empezar, el “Persona Team” de Atlus se supera a si mismo en cada rubro. Los personajes diseñados por Shigenori Soejima son originales e icónicos: desde los rulos juguetones de la irresistible Catherine, pasando por los anteojos severos de Katherine hasta Vincent, dueño de la mejor expresión de angustia de todos los tiempos.

Un juego que tiene conversaciones de casi 30 minutos no puede consistir de primeros planos de los personajes hablando, si el trabajo de dirección 3D de Katsura Hashino es digno de cualquier película de terror. Uniéndolo todo está la música de Shoji Meguro, tan ecléctica como siempre, jugándose por una serie de reversiones de música clásica que destroza (en el buen sentido) a todos, desde Beethoven hasta Mussorgsky. El trabajo de localización al inglés es el mismo al que Atlus nos tiene acostumbrados, muy bien actuado y sin perder nada del sentido del humor.

El surrealismo del diseño de Catherine está más cerca del de Dalí y Buñuel que del de Tim Burton o Suda 51. Cada símbolo tiene un significado (quizás un par de ellos explicados de más), y los paralelos entre los dos mundos son solo uno de los infinitos regalos de Catherine. Mandados a hacer para las secuencias surreales están los muchachos de Studio 4C, que logran grandes momentos, en especial uno completamente inolvidable protagonizado por una invasión de hormigas de la que David Lynch estaría orgulloso.

Entre tantas grandes ideas, mi aspecto favorito del juego es el sistema de mensajes por celular. Las dos Catherine suelen escribirnos cuando estamos con amigos, justo cuando estamos tratando de esquivar las complicadas decisiones de vida (matrimonio/cuernos) que las dos nos proponen. El proceso de redacción de las respuestas es simple: escribimos una frase, la pensamos, y si nos gusta pasamos a la siguiente. Si no, la borramos y probamos con otra. Así, hasta que finalmente mandamos el mensaje, que seguramente nunca causará los resultados esperados. Cada vez que apretamos “send” cruzamos los dedos y esperamos que la bomba no estalle. ¡Cómo la vida misma!

La historia dura 15 horas (en el modo de dificultad más bajo), y vale la pena jugarla dos veces para disfrutar las consecuencias de las acciones de los Vincents libertino y mojugato. De yapa, Catherine incluye dos modos de juego extra al terminar la historia: uno que permite repetir los niveles de la torre con ciertas variantes y rankings mundiales, y otro que consiste de desafíos nuevos que podemos jugar con un amigo o contra él, haciendo lo imposible para terminar primero. La libertad de la mecánica de juego hace que podamos encontrar mil

soluciones a cada problema (aún mi favorita, empujar todos los bloques de una pared al vacío a ver si cae algún bloque mágico que salve mi vida), haciendo el juego mucho más libre y emergente que obras similares como Braid y Portal, tan poéticos como este, pero mucho más líneales.

Hablando de Portal, vale la comparación. Todos queremos jugar Persona 5 (y Half-Life 3), y a veces no entendemos por qué los estudios que amamos dejan nuestra serie favorita en el freezer... pero los grandes creativos tienen que recargar las pilas dejándose llevar por una idea loca, algo en lo que confían ciegamente y puede ser el peor fracaso de todos... pero gracias a que Atlus y Valve son remalditos genios, terminamos con juegos como este: demasiado imaginativo, divertido y ambicioso como para llamarlo “juego de culto”. Catherine es un éxito para las expectativas modestas de Atlus, aunque no lo veremos en las listas de los más vendidos de 2011. Pero a no desesperar, que dentro de 10, 15, 20 años Catherine tendrá su lugar en la historia y su cotización exorbitante en los listados de eBay.

Puede parecer que no sea lo tuyo, pero dale una oportunidad a Catherine. Te aseguro que nunca te vas a olvidar de la rubia de los ojos enormes.

BELLA PERO CRUEL

Tres días después del lanzamiento de Catherine en Japón, Atlus tuvo que responder a las quejas de los gamers: el juego era demasiado difícil. No difícil, sino frustrante e injugable, tanto que hasta en el modo fácil era imposible llegar al final de la cuarta torre.

Atlus cedió y la versión final es sencilla, pero la recomendación Loaded es que la primera vez lo juegues en modo fácil... que es, en realidad, el modo básico de juego. El modo “normal” está tan acelerado que el más mínimo error significa que Vincent sea consumido por los infiernos. Y en el modo más alto

faltan bloques esenciales, y las complejas escaleras solo pueden subirse conociendo las técnicas más complejas... que se aprenden terminando el juego al menos una vez. Estás advertido.

PUNTAJE **10** CATHANOVA

Radiant Historia

El concepto del viaje en el tiempo siempre ha resultado fascinante para los desarrolladores de videojuegos. La idea de volver al pasado y tomar decisiones distintas está en el corazón de cada videojuego desde que nuestros personajes tienen “vidas”, y la “muerte” solo nos representa volver a jugar el nivel desde cierto punto. En occidente, la saga Prince of Persia y el brillante Braid implementan el viaje en el tiempo de forma simple y elegante, pero para los desarrolladores japoneses el concepto ha sido una obsesión desde el clásico Chrono Trigger, pasando por maravillas para Nintendo DS como Time Hollow y el reciente 999.

Pero Radiant Historia hace algo más original. El mundo está por terminar. Un desierto expansivo amenaza con devorar al más poderoso de los países de esta tierra, y sus líderes, desesperados, deciden invadir a su vecino más cercano. En ese país vecino vive Stocke, un duro agente de inteligencia (para los que conocen el género: es básicamente Cloud de Final Fantasy VII) que recibe de sus superiores un regalo misterioso: la “Crónica Blanca”, un libro que otorga a Stocke la habilidad de volver atrás en el tiempo y cambiar sus decisiones para alcanzar la “Verdadera Historia”.

Entre decisión y decisión, claro, hay una narrativa que gira y se entrelaza. Es un placer volver a jugar la misma secuencia y descubrir detalles sobre Stocke, su mundo y sus compañeros que nunca hubiéramos sospechado de otra manera. Es admirable el trabajo que el equipo se ha tomado en hacer concordar cada historia con cada posible final.

Es que este equipo, formado por veteranos de la serie Megami Tensei de Atlus, se ha tomado Radiant Historia como un trabajo artesanal, lo que se nota en el detalle de cada ilustración, cada personaje, y en el estratégico sistema de combate, el mejor para esta plataforma desde Sands of Destruction, y uno de los más divertidos

que haya visto el género. El combate es complejo y otorga una enorme libertad de acción, pero cuando dominemos las sutilezas, exterminaremos olas de enemigos en solo minutos.

Radiant Historia puede ser ferozmente retro a primera vista, con un estilo gráfico que recuerda a Final Fantasy VI y a Tales of Phantasia, pero el combate comprime y estiliza 30 años de juegos de rol, y sus diálogos pueden ser pesados, pero de a poco la historia se revela con la intensa emocionalidad que Atlus imprime a cada juego.

Radiant Historia. Infinite Undiscovery. Knights in the Nightmare. Dissidia Duocedim. ¿Será una coincidencia que los juegos de rol que menos venden en occidente son los que tienen nombres impronunciables? Quizás es hora de aprender algo de los nombres contundentes como Dragon Quest, Gothic, o Mass Effect.

PUNTAJE **8,5** PIXELICIOSO

Into the Breach

El mejor juego del año será, supongo, el mejor juego de todos los años de aquí hasta ahora. No me imagino una razón por la que alguna vez querría dejar de jugar Into The Breach, una genialidad en tantos niveles que llamarlo juego de estrategia sería como decir que el ajedrez es un juego de tablero. Into The Breach es Into The Breach.

El planteo no podría ser más simple, desde su control clásico de estrategia por turnos hasta la narrativa inspirada con un guiño en Terminator. El jugador comanda a un trío de viajeros temporales que se transportan al pasado a bordo de robots gigantes para pelear en un archipiélago de solo cinco islas la batalla (perdida) más importante de la historia de la humanidad, contra una raza de insectos gigantes llamados “Vek”. Si los Vek nos derrotan, nuestro mejor piloto viajará otra vez en el tiempo, creando una nueva línea temporal. Si derrotamos a los Vek... también nos toca viajar en el tiempo y ver qué pasa con la próxima línea temporal. La batalla es infinita, la guerra nunca se acaba, no hay tiempo de festejar ni de lamentarse - con esta estructura brillante, Into the Breach convierte las limitaciones de un roguelike en riqueza temática.

Las batallas toman lugar en un tablero de 8x8 casillas que siempre vemos completo. 3-5 insectos enemigos invaden el campo de batalla y debemos combatirlos a lo XCOM: posicionando y atacando. Pero la enorme diferencia de Into The Breach está en que siempre sabemos lo que nuestros enemigos van a hacer en el próximo turno. Dónde van a atacar, qué daño van a causar. En este juego no hay porcentajes de posibilidad - todos los ataques impactan, y el daño siempre es completo.

Tampoco es que ayude tanto saber esos datos. El juego es notoriamente tacaño con nuestra energía y nuestro movimiento. Para ganar una batalla en nivel normal o difícil tendremos que economizar nuestros recursos y optimizar cada ataque. No alcanza con causar daño.

Si podemos dañar a un enemigo, desplazar a otro, y posicionarnos como escudo humano/robot a un edificio aliado, mejor. O digamos que quizás sea mejor, quizás no - porque el caos también viene de otro lado ¿cuáles serán los nuevos enemigos que surjan de las profundidades de la tierra? ¿en qué dirección se moverán los insectos? y la peor, ¿qué consecuencias tendrá una mala decisión tomada en el primer turno?

Es uno de esos juegos que nos tiene 20 minutos mirando el mismo turno, trazando líneas imaginarias con los dedos, tratando de anticipar los próximos movimientos. Los recursos son mínimos, la información está completa. La interfaz nos comunica todo lo que necesitamos saber a todo momento. No hay azar, no hay suerte, y el uso creativo de nuestros recursos es más importante que una estrategia previa.

Pero Into The Breach va más allá de eso. No es una experiencia cerebral ni un ejercicio de lógica. Es una máquina de generar historias propias, y el diseño narrativo del juego está perfectamente ajustado para incluirlas. El guión de Chris Avellone está formado de parlamentos más cortos que un tweet y aún así está al nivel de sus verborágicas obras maestras como Planescape: Torment o Fallout: New Vegas. Avellone comprime personalidad en cada parlamento de los pilotos, inyecta humor en cada grito que sale de los edificios, y resume culturas enteras en los comentarios de los líderes de cada isla.

Cuando hablo de un indie que satisface las necesidades de un AAA, hablo de algo como Into the Breach, que en 2 horas me da los mismos picos emocionales, mecánicas integradas de forma fluida entre sí, sistemas que permiten juego emergente, narrativa inmersiva, y la construcción de un mundo consistente y lleno de personalidad. Into the Breach es la razón por la que juego videojuegos. No se me ocurre otra palabra para describirlo más que “perfecto”.

PUNTAJE **10**

Sunless Skies

Londres ha caído. En 1861, la Reina Victoria entregó la ciudad a los infiernos como rescate por salvar la vida de su esposo, y desde entonces la capital languidece en las profundidades, flotando en un mar infecto y maldito.

¡Pero Londres asciende! 30 años después del hundimiento, la Reina lleva a Londres a los cielos para iniciar la gloriosa conquista de un nuevo Imperio. Ah, y puede ser que accidentalmente hayan matado al sol en el proceso, pero los ingenieros de Su Majestad ya están trabajando en uno nuevo, y aún mejor, ya que es mecánico y nunca se apaga. Ni aunque uno quiera.

Sunless Skies es un juego de mundo abierto en el que controlamos a un capitán inglés autorizado a explorar este nuevo imperio espacial - pero no el espacio que conocemos nosotros sino el que se imaginaban Julio Verne y H.G. Wells, y en el que navegamos a bordo de una locomotora estelar que al flotar por el éter se siente más como un submarino de lata que como una nave espacial.

Una locomotora entre puertos

Como pasaba con su precursor *Sunless Sea*, la estructura del juego recuerda a la del clásico *Pirates!* de Sid Meier. Nuestro capitán vuela de puerto en puerto llevando mercancía para comerciar y un par de cañones - por si se encuentra en el camino naves piratas o alguna de las extrañas criaturas que habitan el Yermo ("The Wilderness"). Al llegar a cada puerto participamos en la segunda, y mucho más interesante, mitad del juego: secuencias narrativas al estilo "Elige tu Propia Aventura" que nos dan misiones adicionales para cumplir a lo largo del mundo.

Al principio la parte narrativa está en un segundo plano, pero de a poco vamos completando nuestro mapa y recibiendo misiones que revelan una narrativa más amplia. Luego de aprender lo básico podremos reclutar personajes especiales que, como en la saga Mass Effect, tienen sus propias historias y misiones personales, además de modificar las cualidades de nuestro capitán.

Sí, cualidades, porque por supuesto hay un overlay de RPG. Nuestro capitán tiene cuatro valores (puños, espejos, velos y corazones) que de acuerdo a su nivel podrán abrir nuevas posibilidades o aumentar nuestras chances tanto en las secuencias narrativas como en el combate. También hay puntos de experiencia que se acumulan, y dinero para juntar comerciando o cumpliendo misiones.

Otra parte importante de la exploración tiene que ver con la administración de los escasos recursos de nuestra nave. Cada segundo en el éter consume combustible y provisiones. Cada disparo recalienta nuestros sistemas. Cada impacto baja la integridad de nuestro casco. Y como no podía faltar en un juego en el que H.P. Lovecraft pulula detrás de cada decisión creativa, un elemento birlado al RPG “Call of Cthulhu”: cada combate o visión terrorífica que nuestra tripulación experimente en el camino sube puntos de terror que si se acumulan resultan en motines y brotes psicóticos.

Nuestra locomotora empieza con una bodega de sólo 12 espacios, lo que limita nuestra capacidad no solo de comerciar, sino de llevar combustible y provisiones. Para colmo, al principio no sabemos ni siquiera la ubicación exacta de cada puerto, y por lo tanto hay que vagar por el espacio rogando que esos puntos mágicos en el mapa aparezcan antes de que la tripulación decida comerse vivo al capitán.

El juego tiene tres objetivos principales (al menos al principio), y antes de empezar debemos elegir uno: cosechar fama, acumular fortuna, o descubrir “la verdad” sobre este universo. Se recomienda empezar por las dos primeras, ya que la tercera implica que conozcamos un poco mejor los riesgos de este nuevo imperio.

Donde el juego se rompe

Sunless Skies, entonces, tiene dos mitades claras: la exploración por un lado, y la narrativa con elementos de RPG por el otro. Y aunque la segunda es mucho más difícil de implementar, es en la primera donde el juego se rompe de formas inauditas y se vuelve un verdadero obstáculo para disfrutar todo lo que Failbetter tiene para ofrecer.

Para empezar, en su modo estándar está diseñado como un “roguelike”. Aunque los puertos siempre son los mismos, los mapas se redibujan cuando uno inicia el juego desde cero. Cuando el mapa ya está generado cada muerte es permanente, nuestro capitán (y toda su experiencia, y todas sus aventuras) muere y el juego nos regresa al puerto central más cercano donde un nuevo capitán hereda la locomotora y algunos tesoros, pero la parte narrativa (una vez más, la más interesante) se tiene que empezar de cero. Algo irritante en las primeras partidas pero directamente enfurecedor cuando uno pasó seis o siete horas cumpliendo misiones para ganarse el aprecio de una u otra facción.

Aún así, la tensión que este modo de muerte súbita propone podría ser interesante y alimentar la atmósfera de peligro que la estética del juego tan bien comunica, pero una vez más la implementación fracasa debido a los pésimos controles.

Nuestra nave es una locomotora que flota por el espacio, y por lo tanto tiene la lentitud de un burro cuesta arriba, que se suma a la exagerada gravedad del éter y hace de la navegación lenta y torpe. Ni hablar del combate, ya que los enemigos del primer mapa pueden destruirnos en tres o cuatro ataques, y si por alguna razón el juego combina por azar dos amenazas distintas, la derrota es inevitable.

Por suerte el juego ofrece un “merciful mode” (“modo piadoso”) que hace un autosave al salir de cada puerto, nos permite volver al último punto que visitamos. La dificultad de la navegación y el combate, sin embargo, se mantiene, así que podemos perder 30 o 40 minutos si no llegamos a un puerto, o terminar con una partida imposible de continuar si nos olvidamos de comprar combustible o provisiones.

En cualquiera de los dos modos la exploración es lenta y pesada, pero por suerte, en lo estético, el mapa es un placer de explorar. El trabajo visual y sonoro de *Sunless Skies* es intachable. Tiene un poco de steampunk, monstruos dignos de H.R. Giger y el nivel de detalle de una pintura del Bosco. Cada uno de los cuatro mapas tiene distintos biomas y efectos que recompensan la tortura que es viajar de un punto a otro.

En las casi 50 horas que le puse, nunca dejé de descubrir construcciones imponentes y horrores que me dejaron sin aire. Una catedral flotando congelada en el tiempo. Una anomalía espacio-temporal que consume criaturas del tamaño de elefantes. Un panal de abejas del tamaño de un sol. La mismísima Puerta de la Muerte.

Los puertos y sus textos

El corazón de *Sunless Skies* está en los puertos. Nada en esta visión decimonónica de la exploración espacial tiene que ver con la realidad, pero eso no quita que el universo de *Fallen London* tenga una lógica interna inquebrantable, aún cuando se vuelve demasiado abstracta como para seguirla sin revisar páginas y páginas de notas.

La exploración en los puertos está basada en menús, diálogos y textos descriptivos. De vez en cuando veremos el retrato del personaje que habla con nosotros, pero nunca la imagen del lugar que visitamos. Cada una de nuestras acciones se elige por un menú, y de acuerdo a nuestras cualidades y los objetos que tengamos se pueden abrir distintas opciones. Es un sistema simple de hipertexto tipo aventura de Twine, pero sorprende con su flexibilidad.

Aún así, se derrumbaría si los textos no fueran buenos. A pesar de haber perdido a su fundador Alexis Kennedy (el de *Cultist Simulator*), el nuevo director narrativo Chris Gardiner reclutó un equipo de escritores de primera, que incluye a Meg Jayanth (*80 Days*), la legendaria Emily Short (*Galatea*, *Counterfeit Monkey*), el autor de cómics Kieron Gillen y el ex-periodista gamer Richard Cobbett (*The Long Journey Home*), además de un equipo interno ridículamente talentoso.

El texto está a la altura de cualquier novela de fantasía oscura, pero a veces las descripciones son un poco floridas, y por eso los diseñadores tienen la inteligencia de darnos los textos narrativos en blanco y debajo un párrafo en azul que explica exactamente cómo lo que ocurrió modifica las variables de juego y cuál es nuestro nuevo objetivo. Hay un esfuerzo real de comunicar cada cosa al jugador de la forma más clara posible y a la vez no atar a los escritores a textos sobreexplicativos. Cualquier cosa, léelo de nuevo.

Esto no quiere decir que los puertos sean simples choclos de texto con opciones A, B y C que bifurcan la historia. Cada uno de los aproximadamente 30 lugares a visitar tiene su propia estructura de poder y mecánicas de juego implementadas a través de menús. Port Avon, por ejemplo, es un paraíso natural que los lugareños no están interesados en compartir con visitantes. Por lo tanto, debemos ganarnos su tolerancia con pequeños actos de hospitalidad. Contar en la taberna chismes de puertos lejanos, por ejemplo, o servir té exóticos en nuestra locomotora.

The Reach y Albion

El primer mapa, The Reach (que podría traducirse como “lo inalcanzable”) podría ser el Caribe de los bucaneros o el salvaje Oeste de la fiebre del oro. Casi no está colonizado y ofrece grandes oportunidades para capitanes valientes y/o temerarios. Cada uno de los puertos tiene su propia historia y personajes, y la mayoría ofrecen aventuras que nos tomará varias horas completar y nos obligarán a viajar de punta a punta del mapa, buscando extraños recursos y cumpliendo misiones que más de una vez pegan giros inesperados.

Pasaremos las primeras 8 a 12 horas del juego conociendo The Reach, sin riesgo a que se agoten las cosas para hacer. Podemos visitar el Bosque del Traidor, por ejemplo, y conocer a tres académicos que terminaremos llevando a una especie de cementerio de vegetación orgánica que habitará durante días nuestras pesadillas. Podemos rastrear uno por uno a los antiguos miembros de una pandilla de ratas inteligentes en busca del líder que clavó a sus compañeros un puñal por

la espalda. Y no dejes de visitar mi favorita, la ciudad de diablos de Carillon en la que pueden limpiar tu alma por un precio que no te ves venir.

Albion, el segundo mapa, es todavía más ambicioso. Los restos de Londres flotan en el espacio, y las criaturas originarias no saben qué pensar de estos arrogantes y flemáticos invasores. En Albion están los momentos más dramáticos del juego y la sátira política más aguda (aunque el Parlamento Flotante a veces sea demasiado obvio en su visión sarcástica de la frágil democracia inglesa).

A pesar de que el juego intenta ser una parodia del imperialismo inglés, a veces parece estar festejando sus propias tendencias fascistas. Los creadores están tan enamorados del período victoriano que aún al criticarlo lo exaltan. A veces resulta chocante, pero vale la pena recalcar que los autores parecen conscientes de esta ambigüedad y la exploran tanto en el juego como en sus posteos sobre las secuencias más incómodas.

Las joyas de Albion son *Perdurance* (de Meg Jayanth) y *Worlebury-Juxta-Mare* (de Cassandra Khaw) - creaciones fascinantes, que podrían tranquilamente haber sido sus propios juegos. La primera es una mansión victoriana en la que los hijos de la nobleza viven gracias a intrincados mecanismos el mismo día una y otra vez, preservando su juventud y a la vez atrapados en una infinita adolescencia. El segundo es un balneario que trata de simular que la Caída nunca ocurrió a pesar de que detrás de la chapa y pintura haya horrores inimaginables.

Los mapas siguientes también tienen sus grandes momentos, pero para mi gusto la abstracción termina resultando agotadora, en particular en el último de ellos, que a pesar de ser el más pequeño tiene una cantidad de reglas que abruma, y enemigos casi indestructibles que quitan todas las ganas de explorar.

La paciencia y el grind

Y a pesar de que Sunless Skies me dio algunos de los mejores momentos que haya experimentado en un juego narrativo, nunca dejó de poner a prueba mi paciencia. La navegación es pesada desde el principio, pero las misiones finales nos obligan a ir de una punta a otra del universo, viajes que pueden tomar 20 o 30 minutos de tiempo real, y que obligan a realizar varias paradas para acumular recursos cuando ya nos conocemos los mapas de memoria.

Uno de los aspectos del juego peor implementados es la economía. Debemos acumular dinero para mejorar la locomotora, adquirir objetos raros, y abrir el acceso a nuevas áreas. La forma más común de hacerlo es tomando pedidos de mercancía en el puerto central de cada mapa. Este proceso de buscar cada objeto y llevarlo a otro puerto para vender es un grind que no cambia nunca, y por lo tanto se vuelve más pesado con cada hora, en especial considerando que no hay muchas alternativas para acumular dinero.

Pero el juego es lo que es, y es muy difícil separar sus mejores aspectos de la estructura, ya que se implementó de forma casi orgánica. En su predecesor Sunless Sea el formato roguelike tenía más sentido porque la historia no se sentía lineal y cada isla era relativamente independiente - por lo tanto no se perdía mucho al volver a empezar. La repetición en Sunless Skies elimina horas de progreso narrativo y parece diseñada para ahuyentar nuevos jugadores... y aún así los tiempos muertos son, para la gente de Failbetter, una parte clave de la atmósfera que quieren transmitir.

Una visita a los foros de Steam revela la intransigencia del equipo de desarrollo cada vez que se les piden mejoras a la calidad de vida, como la capacidad de salvar una partida en cualquier momento o aumentar la velocidad de esas tortugas de hierro que llaman locomotoras. Un CM de Failbetter contesta al pedido de salvar a mano que “el efecto sería permitir que la gente explore resultados narrativos sin comprometerse con las consecuencias, y eso no es deseable para los historias que queremos contar”

Convicción o arrogancia

¿Convicción o arrogancia? No es tan simple. Fallen London nació hace una década como “free to play” de navegador y a pesar de ser un juego de ultra-nicho fue acumulando una comunidad que vibra en la misma frecuencia que sus creadores. Su spin-off Sunless Sea fue el producto de un kickstarter movido por esa misma comunidad, al igual que esta secuela. A la hora de elegir entre atraer nuevo público o comprometer su visión y de alguna forma traicionar a la comunidad, lo lógico es que Failbetter decida trazar una línea en la arena.

Personalmente, creo que hay un punto en el que uno tiene que tomar una obra por lo que es, con lo bueno, lo malo, y lo que es casi inexplicable. No conozco un solo lector de Tolkien que disfrute de esos pasajes en los que la Comunidad acampa para cantar la canción de un elfo picaón durante 3 o 4 páginas, pero no conozco (o no quiero conocer) alguien que haya largado el libro por eso.

Vos vas a decidir el momento en el que el grind de Sunless Skies supere lo bueno que tiene para ofrecer - y ese momento, al menos para mí, aún no llegó.

Sunless Skies es brillante y enfurecedor. La exploración del mundo es tan inmersiva como la de un juego de realidad virtual, hasta que se vuelve tediosa como la de un clicker de celular. Tiene diálogos que están a la altura de la mejor novela de fantasía y pasajes dignos de esos libros de romance con modelos pelilargos disfrazados de piratas en la portada. La interfaz está diseñada por ángeles, los controles por Satán. Es mi juego favorito en lo que va de 2019, y no se si se lo recomendaría a mi peor enemigo.

Lo que hace soportables estos altibajos es que aún las peores decisiones de diseño de Sunless Skies son parte de una visión coherente, que envuelve e involucra al jugador con una ambición y una seguridad que casi no existe en el ámbito del gaming independiente. Todo lo que te exige en términos de tiempo y paciencia los devuelve como algo único. Un lugar que termina siendo parte tuya, frases que

quedan grabadas en tu piel, la sensación cada vez más rara en este mundo de wikis y trofeos de que lo que viviste fue algo propio. Un secreto que solo sabés vos, el éter, y la luz del sol mecánico.

PUNTAJE **9**

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

Durante el mes de marzo, cerca del lanzamiento de Ground Zeroes, un meme que mostraba cómo cada personaje principal y secundario de la saga Metal Gear Solid podía estar basado en el ícono del rock David Bowie recorrió Internet, retwitteado y repostado como una broma, o una curiosidad - ¿pero si fuera más que eso?

Las citas a Bowie en la serie de Hideo Kojima son constantes, desde la camiseta que el diseñador usó en la presentación de The Phantom Pain de Microsoft en la última E3 hasta las referencias de juegos pasados (Major Zero refiriéndose a sí mismo como el “Major Tom” de la canción Space Oddity) y futuros (la unidad “Diamond Dogs” de MGSV, bautizada en honor a un disco de Bowie de 1974). Pero la influencia del camaleónico artista que reinventó una y otra vez su carrera trasciende las meras notas al pie - Bowie está en el ADN de Kojima, en su inconformismo con su propia obra, su ambición desmedida, y el amor por lo teatral y dramático que lo hizo inventar un estudio ficticio para presentar en sociedad su último videojuego.

Si Metal Gear Solid fue una explosión creativa similar al “Ziggy Stardust” de Bowie, y el conjunto de juegos ambientados en la guerra fría (Snake Eater, Portable Ops, Peace Walker) un equivalente a la críticamente aclamada “trilogía de Berlin” del músico, Ground Zeroes es “Station to Station”: un experimento complejo, confuso, problemático y lleno de capas y matices a disecar. Y quizás como “Station to Station”, la importancia de esta fallida obra maestra recién se pueda percibir años después de su lanzamiento.

Una sola misión en Campamento Omega

La narrativa de Ground Zeroes consiste de una única misión, ambientada en una cárcel cubana claramente basada en la prisión de Guantánamo. Allí están encerrados Paz y Chico, dos de los personajes más importantes de Peace Walker, y Snake debe rescatarlos mientras la base de su compañía de mercenarios, Militaires Sans Frontières, está siendo inspeccionada por una delegación de la ONU en busca de armas nucleares. El juego está ambientado en 1974, pero el contexto político apunta el dedo a los últimos diez años de relaciones exteriores norteamericanas (las inspecciones a Saddam Hussein en busca de inexistentes armas de destrucción masiva que propiciaron la invasión a Irak de 2003, el maltrato de prisioneros denunciado durante toda la década pasada en la prisión cubana que el actual presidente Barack Obama prometió cerrar hace años).

El nombre de la prisión es “Campamento Omega”, una edificación imponente, poblada de soldados y máquinas de guerra que se puede infiltrar de incontables formas distintas. Como nunca antes en la serie, la libertad otorgada al jugador es casi absoluta. Un torpe tutorial en los primeros 10 minutos nos comunica decenas de comandos, invitándonos a experimentar por nuestra cuenta un sistema de control que resulta intuitivo y dinámico - no estamos obligados a ser ninjas o Rambos, sino que podemos ajustar nuestras reacciones de acuerdo a lo que esté ocurriendo.

Sistemas clásicos de la serie (los conos de visión en el radar, disparos en primera persona) desaparecen, lo mismo que muchas de las innovaciones de los últimos juegos de la serie (el camuflaje, la influencia del terreno), mientras que las mecánicas básicas han sido repensadas desde cero, siempre para mejor: el combate cuerpo a cuerpo, el sistema de disparo, y en especial la forma en la que el juego nos comunica de forma orgánica nuestra exposición a la luz y el ruido que estamos haciendo. Nada de esto serviría de mucho si la inteligencia artificial de los guardias fuera tan primitiva como siempre, y es en este aspecto donde la libertad que Ground Zeroes nos otorga permite verdadera

jugabilidad emergente. Si estabas acostumbrado a jugar Metal Gear Solid con los ojos fijos en el minimapa, esta entrega será un verdadero desafío.

Guardias que no se dejan predecir

Las patrullas de los guardias no son tan predecibles como antes, y al no conocer sus conos de visión estamos obligados a prestar mucha atención a sus acciones para evitar la detección. Un paso en falso inicia la primera fase de alerta de los guardias, que transicionan de forma creíble y natural desde una simple curiosidad que los hace abandonar su puesto hasta la certeza de que hay un intruso, que los hace pedir refuerzos que van desde un par de compañeros a un tanque de combate. Los guardias se cubren entre ellos, se esconden y alternan los puntos de dónde salen al disparar, y son capaces de reportar a la central cuando encuentran un misterioso cadáver o la ausencia de un soldado de su guardia.

Un par de nuevas mecánicas simplifican el complejo sigilo de Ground Zeroes. Un par de binoculares permiten a Snake marcar enemigos a la distancia y poder seguir sus movimientos como una silueta resaltada, similar a la vista de águila de la serie Assassin's Creed (juego que tomó tantas ideas de Metal Gear que bien puede aportar una). La más controversial de las nuevas mecánicas es el “modo reflejo”. Si un soldado nos atrapa con las manos en la masa entramos automáticamente en este modo, en el que tenemos algunos segundos en “bullet time” (digamos “a lo Matrix”) para eliminarlo sin alertar al resto, de un oportuno golpe de puño o un balazo en la frente. La mayoría de las innovaciones de Ground Zeroes buscan elevar el realismo, y aunque ésta va en la dirección opuesta, es imposible negar que el momento en que nos damos cuenta que estamos en “modo reflejo” sube la adrenalina hasta los cielos.

Las interminables conversaciones de radio ya no toman lugar en la clásica pantalla del Codec sino que se sostienen sobre la misma acción, de una forma más moderna, similar a otros juegos donde tenemos “la cucaracha en la oreja” como BioShock o Halo. Con esta entrega Kojima también busca bajar la ridícula cantidad de secuencias cinemática que

tanto entorpecían a juegos como MGS IV: Guns of the Patriots. Una breve película (precedida de varias pantallas de texto que cuentan toda la historia de Peace Walker) da inicio a la historia, que cierra con una extensa cinemática de un nivel de intensidad dramática absolutamente delirante, marcada por quizás la escena más gráficamente violenta que haya visto en un juego de la serie (o en cualquier título comercial).

Un Metal Gear más oscuro

Ground Zeroes es un breve prólogo al “verdadero” MGSV, The Phantom Pain, pero su estilo narrativo marca un cambio drástico con respecto a los delirios de ciencia ficción de los primeros MGS y las meditaciones sobre la decadencia de hombres e imperios de los más recientes. La visión del mundo de Kojima siempre ha sido cínica pero a la vez esperanzada - no así en Ground Zeroes, donde el horror de esa secuencia final se exacerba al completar la misión al 100%. Uno de los objetos coleccionables de Ground Zeroes consiste en la colección de cassettes que Chico graba en su Walkman, crónicas desgarradoras de la tortura recibida por el muchacho y por Paz, que cruzan la barrera de lo que estamos acostumbrados a ver en un videojuego en términos de violencia sexual. Una revelación en particular ha causado comprensible rechazo en varios gamers, pero hay que esperar a The Phantom Pain para ver si esta oscuridad está justificada o es pura provocación por parte de Kojima.

El camino hacia un Metal Gear más oscuro está perfectamente pavimentado por la decisión de cambiar al actor de voz. David Hayter era perfecto para el estilo melodramático y discursivo de los anteriores juegos, pero Kiefer Sutherland ofrece la interpretación perfecta de Big Boss/Naked Snake como un idealista, indignado por el sufrimiento ajeno y lleno de desprecio por las élites que dirigen el destino del mundo.

Después del poco auspicioso debut con Pro Evolution Soccer 2014, Ground Zeroes demuestra con creces la validez del entusiasmo de Konami por el motor gráfico FOX. Sorprende en sus versiones de Xbox 360 y PlayStation 3 el detalle de las texturas y la enorme distancia de dibujo, aunque el impacto se siente en la fluidez de la animación. En las

versiones de Xbox One y PS4, en cambio, Ground Zeroes es uno de los primeros “verdaderos” juegos de nueva generación, ofreciendo con la misma calidad vistas inolvidables del Campamento Omega y las expresiones faciales casi humanas de Snake y sus compañeros. Si Ground Zeroes rompe con la tradición de contar en vez de mostrar, es porque FOX permite decir mucho más con una lágrima, una exhalación, un gesto.

El problema del tiempo y el precio

Narrativa, estética y mecánicas conspiran para hacer de Ground Zeroes una expresión viva, palpitante, de lo que puede ser el gaming en esta generación. Pero es imposible dejar de lado el factor tiempo - La misión principal de Ground Zeroes no tomará mucho más de una hora a un gamer experimentado, y su condición de prólogo de una historia mayor hace que el final resulte dramáticamente insatisfactorio. Ground Zeroes no es una demo, pero tampoco es un juego completo, cumpliendo la misma función de tutorial e introducción que la “misión virtuosa” de Metal Gear Solid 3 o la infiltración al barco de Metal Gear Solid 2.

En un mercado con productos descargables calidad “triple A” a sólo 15 dólares como Far Cry 3: Blood Dragon o Assassin’s Creed IV: Freedom Cry, parece un disparate vender un prólogo a 20 dólares (o 30 en consolas de nueva generación, y ni hablar de lo que se cobra en Argentina por el juego en formato físico). Es verdad que la misión principal es bastante rejugable, y que al terminarla se destraban varias aventuras opcionales de lo más satisfactorias, pero en términos de contenido Ground Zeroes es una experiencia intrínsecamente incompleta, y cualquiera que esté interesado en adquirirlo al precio actual debe ser consciente de su carencia de contenido.

La fama de la saga Metal Gear está atada a aspectos superficiales de la saga: cinemáticas interminables, historias laberínticas, y personajes glamorosos y exagerados. Ground Zeroes baja un cambio y descarta todo esto en busca de una jugabilidad moderna que respeta sus raíces, y un compromiso admirable con una forma de ver el mundo, la guerra, y

los soldados que la pelean. Es una pena que el juego más importante de 2014, el que todos deberían jugar, esté limitado por pésimas decisiones comerciales.

PUNTAJE **9**

Tokyo Jungle

Tokyo Jungle no da un paso en falso. Su premisa es absolutamente original, su humor es negro como la noche, y su ejecución descarta ideas occidentalizadas de balance y dificultad, obligando al jugador a adaptarse a un formato desafiante y feroz, como un pollito perdido entre leones.

Mil veces hemos visto una versión post-apocalíptica de la ciudad de Tokyo, pero esta vez el fin del mundo ha sido el fin de la humanidad, y diez años después de que los hombres desaparecieran de la tierra, los animales han invadido y ocupado la más futurista de las ciudades del mundo. Mascotas, pestes callejeras, y animales escapados de granjas y zoológicos compiten en un ecosistema enrarecido con el único objetivo de mantenerse vivos.

El corazón de Tokyo Jungle es el modo supervivencia, que a simple vista parece un juego de mundo abierto, pero que tiene objetivos muy estrictos: comer, marcar territorio y reproducirse. Seleccionamos un animal (hay dos al principio, uno carnívoro y uno herbívoro, pero en un par de horas habremos destrabado una docena) y estamos listos para empezar a explorar la selva de Tokyo, cazando otros animales o comiendo plantas para mantener siempre arriba nuestra barrita de hambre y juntar “puntos de experiencia” que mejoran nuestro ataque y defensa. Mientras exploramos, marcamos territorio, y al “conquistar” un área, hembras de nuestra especie nos señalarán como un macho alfa, con lo que podemos reproducirnos y continuar el juego como uno de nuestros descendientes. Y aunque esto suena a un largo ciclo de vida, es casi imposible que una partida de Tokyo Jungle dure más de una hora. Un minuto de juego corresponde a un año de vida de nuestro animalito, y a los 15 ya empiezan a deteriorarse sus habilidades. Aunque Tokyo Jungle tiene mucho en común con un “roguelike” o con juegos como Diablo, uno no se puede relajar ni un segundo. Siempre hay que buscar la próxima presa, marcar el próximo territorio, porque es tan fácil morir a manos de un tigre salvaje como morir por no hacer nada.

Y vamos a morir en Tokyo Jungle. Mil veces vamos a morir, la única forma de aprender las sutilezas de un sistema de combate simple que mezcla sigilo básico con un par de ataques contextuales, y que nos convencerá de que un grupo de gatos callejeros puede destrozar a una vaca lechera con precisión asesina.

Si hay un aspecto que Tokyo Jungle toma de los roguelike es su deliciosa, brutal injusticia. Podemos estar teniendo la mejor racha en horas con nuestra manada de ciervitos cuando de repente, tres panteras aparecen en escena, las vemos un segundo demasiado tarde y solo queda ver como desmenuzan a nuestros animalitos. Así es la selva, y ese desequilibrio (intencional) que ahuyentará a muchos jugadores es exactamente lo que buscan los cazadores de lo extraño, los mismos que extrañan el variadísimo catálogo de la primera PlayStation y que guardan gratos recuerdos del Japón más experimental. De la primera PlayStation Tokyo Jungle también parece rescatar los gráficos, que son efectivos pero atrasan un par de generaciones, tanto como el tipo de letra elegido para los menús y que parece pensado para televisores de tubo de 14 pulgadas. Es uno de los pocos defectos del juego, junto con un modo historia simpático, pero que parece sumado de apuro y que tomará varias horas destrabar.

Por encima de todo se nota el cuidado y el amor con que ha tratado Sony a esta pequeña joya. Aunque no salió en caja y sólo se consigue a través de PlayStation Network, el precio económico (cuatro veces más barato que un juego nuevo) no significó una reducción en la calidad del original japonés, que salió a principios de año a precio “completo”: Tokyo Jungle está sólidamente traducido al castellano y la edición es idéntica a la japonesa, ofreciendo decenas de animales en un plantel que será expandido con contenido descargable durante meses.

Sería criminal que los gamers de buen paladar dejen pasar la propuesta más radical en años de la industria comercial japonesa. La originalidad de Tokyo Jungle trasciende la torpeza de su presentación,

y si te atrae al menos un poco la idea, vale la pena invertir en esta descarga que estará años instalada en el disco de nuestra PlayStation 3, un valor ligeramente superior al de una grande de mozzarella.

PUNTAJE **9** PRIMAL

Persona 4 Golden

No es un secreto que el juego de rol japonés se ha estancado en la última década, y que ya ni siquiera se puede confiar en los viejos guerreros como Final Fantasy o Suikoden. Nadie hubiera puesto a la saga Shin Megami Tensei en el panteón durante los años de PlayStation 1 y 2, pero fue en los últimos años de la segunda consola de Sony que Atlus publicó tres obras maestras relacionadas con la serie: SMT3 – Nocturne, Persona 3, y el insuperable Persona 4, que en esta edición para PlayStation Vita lima sus escasas asperezas y se revela como el más innovador, original y emocionante fichín de rol que Japón nos ha dado desde la época de oro de Squaresoft.

El primer punto en que Persona 4 se aleja de los estándares es en su historias y su ambientación. Nada de apocalipsis tecnológico o épica medieval, sino un mundo muy específico con el que, sin embargo, todos podemos identificarnos. Persona 4 transcurre a lo largo de un año en la vida del protagonista, un chico de ciudad de 16 años cuyos padres envían a pasar un año junto a su tío al somnoliento pueblito de Inaba, donde nunca pasa nada... hasta que a los pocos días de llegar, dos asesinatos sacuden no solo al protagonista, sino a su pequeño círculo de nuevos amigos.

Dicen los rumores en los pasillos de la escuela que si en las medianoches lluviosas miramos fijo un televisor apagado, podremos ver un canal de televisión misterioso, que revela los conflictos ocultos de los alumnos de la escuela. Pronto nuestro protagonista (llamémoslo “Yu”, como en la adaptación al animé del juego) descubre que puede acceder a este mundo, donde deberá luchar contra las sombras – manifestaciones de los miedos y deseos más profundos de los habitantes de Inaba. Yu y sus amigos tienen la capacidad de acceder a los poderes de sus “Personas”, una especie de ángeles guardianes (o mejor dicho, demonios guardianes) de distintos poderes. Las personas de nuestros aliados son fijos, pero Yu recolectará cientos de ellas a lo

largo de la aventura, y podrá evolucionarlas y fusionarlas en un sistema que resultará simplísimo de comprender para los que alguna vez hayan jugado un Pokémon.

Parte del atractivo de Persona 4 tiene que ver con las propias limitaciones impuestas por los diseñadores. Este no es un mundo abierto para explorar a nuestro ritmo, sino una existencia tan rígida como la de cualquier estudiante de secundaria japonés. Seis veces por semana vamos a clase durante la mañana, y durante la tarde y noche podemos explorar Inaba, un pueblo de pocas locaciones pero repleto de personajes, tienditas, y múltiples eventos de los que podemos participar. Esta interacción no es solo narrativa: cada uno de los personajes importantes de la historia genera con Yu un lazo llamado “Social Link”, que nos permitiría crear Personas más poderosas. Cada vez que pasemos tiempo con los más de 20 personajes disponibles para interacción social avanzamos sus historias personales y a la vez enriquecemos la relación con Yu. Podría parecer algo cínico, pero la metáfora es clara y elegante: escuchar y entender los problemas de los demás nos hace más poderosos.

Nosotros decidimos cómo y cuándo viajar al mundo de la televisión a rescatar a nuestro compañero atrapado más reciente, y es en estas incursiones donde Persona 4 se acerca a un juego de rol convencional, solo para marcar sus diferencias con aún más vigor. Cada compañero aprisionado en este mundo genera su propio “dungeon”, una especie de torre de no más de 12 pisos que parodia con crueldad sus secretos más vergonzosos (la introvertida vive en un castillo similar al del decorado de un programa de citas, el adolescente conflictuado sexualmente está atrapado en un sauna) habitada por sombras contra las que debemos combatir usando nuestras Personas. Los combates suelen ser mucho más veloces que en otros juegos del género, y hasta podemos ponerlos en “piloto automático” cuando sabemos que el triunfo está garantizado. Esto hace que el “grind” (término referente a la acumulación de niveles) sea realmente divertido y que cada una de estas aventuras no nos tomen más de dos horas de juego.

La serie Shin Megami Tensei es famosa por sus grotescos jefes de final de nivel, y como debe ser en un juego de rol japonés, estos combates son extensos, difíciles y satisfactorios en Persona 4. La preparación y la inteligencia para aprender debilidades del enemigo y fortalezas propias siempre vale más que la acumulación de niveles.

Persona 4 es adictivo y puede llegar a convertirse en una obsesión gracias a la calidad de su combate y su narrativa que evita todos los clichés de una producción estilo Cris Morena para transmitir la verdadera angustia y confusión de la adolescencia. La historia de misterio que engloba el año de Yu en Inaba resulta compleja y fascinante, digna de una buena novela de Agatha Christie, y los personajes, sin excepción, son el gran fuerte de Atlus, gracias a los evocativos diseños de Shigenori Soejima y la excelente actuación de voz. No hay voces en japonés disponibles en esta versión, pero el doblaje al inglés está realizado con mucho respeto al guión original (la versión Golden cambia las voces de Teddie y Chie, a mi entender, para mejor).

Todo lo escrito anteriormente se aplica sin problemas a la versión original de PlayStation 2 del juego, pero esta edición de Vita es la definitiva de una forma que no lo era, por ejemplo, la versión portátil de Persona 3 que salió para PSP en 2010. El aspecto visual está ajustado y mejorado para la pantallita OLED y su proporción 16:9, pero a diferencia de lo que pasaba en la remake anterior no se pierde nada: todos los espacios son explorables en 3D como en el original de PS2.

Dos nuevos “Social Link” se suman a la narrativa, y un nuevo personaje llamado Marie, tan interesante como los ya conocidos y que, a su vez, agrega una nueva mecánica que nos permitirá tener más control sobre la fusión de Personas. Además, podremos revisar los mejores momentos de este y otros Persona en un “canal de televisión” creado especialmente para esta versión, junto con toda la banda sonora y una sorpresa fantástica para quien haya terminado el juego.

Mayor libertad para explorar Inaba, nuevos eventos, una historia extendida, nuevos finales, trofeos, nuevas animaciones y todavía más Personas para coleccionar completan una edición perfecta para un juego casi inabarcable. Solo la primera pasada nos tomará entre 70 y 80 horas, y eso sin contar los extras.

Pero lo que hace de esta edición el mejor juego de PlayStation Vita tiene que ver con lo ideal que es esta plataforma para la experiencia. Nada supera el poder apagar en medio de un dungeon para retomar después, o llevar la portátil al trabajo para “levellear” a nuestros personajes en algún momento de descanso. Como descubrieron los japoneses, las portátiles de Sony están mandadas a hacer para los juegos de rol – los desarrolladores occidentales están dejando de lado a Vita, pero no perdemos nada si los juegos que llegan son la mitad de buenos que este sublime Persona 4 The Golden.

Para acceder al dungeon adicional no solo hay que llegar al final de la aventura, sino terminar el Social Link de Marie (el nuevo personaje) e iniciar una relación romántica con ella antes del día de San Valentín.

DECISIONES DIFÍCILES

Entre los ajustes de esta nueva versión hay reducciones a los “precios” de ciertos hechizos, una reformulación del “Shuffle Time”, enemigos mejor equilibrados, y hasta nuevos ataques de nuestros aliados no presentes en combate. El nuevo equilibrio hace menos frustrante el juego, pero quizás demasiado fácil en su dificultad normal para veteranos del género. El modo difícil solamente aumenta la energía y fuerza de los monstruos, así que es un buen compromiso para el que busque un desafío.

Un grito de ayuda

Si tenemos nuestra Vita conectada a Internet, podemos acceder a dos innovaciones que permiten a otros jugadores influir sobre nuestra aventura. Vox Populi es la más interesante: un ícono que nos cuenta lo que otros han hecho en sus tardes y noches en Inaba. Resulta muy útil para descubrir

eventos que de otra forma se nos hubieran pasado. En el modo de combate, SOS pide energía y puntos de magia... pero la ayuda es ínfima y sólo nos servirá en las primeras horas.

PUNTAJE **10**

Persona 5

Hace un par de años el crítico Thomas Welsh inventó el término “monogame” para describir a esos juegos que combinan mil elementos dispares, como buscando reemplazar la necesidad de otros juegos. El monogame (The Witcher 3, Grand Theft Auto V, Zelda: Breath of the Wild) te ofrece meses de “contenido” con un nivel de inmersión absoluto que se adapta a lo que tengas ganas de jugar ese día: es el escapismo perfecto, el mundo en tus manos. Una fantasía de poder en la que sos un Dios indestructible jugando a ser el héroe.

Persona 5 busca lo opuesto: es un juego que replica los ritmos de la vida, a través de una metáfora de trazo grueso (pero muy efectiva) que combina tus rutinas cotidianas con su inevitable lado oscuro. Nuestro personaje es un alumno de secundaria japonés, con una vida cargada de responsabilidades artificiales en una sociedad que exige la superación constante dentro de parámetros arbitrarios. Pero cuando nadie está mirando, el protagonista se transporta a una dimensión paralela donde lucha contra demonios propios y ajenos, personificaciones de ese doble mundo en el que todos vivimos, lo que se oculta detrás de nuestra fachada de perfección.

Es imposible jugar Persona sin identificarse con la historia y relacionarlo con tus propias emociones, con tu propia fachada, con tu propio lado oscuro. Mientras jugás Persona, todo lo que vivís se ve a través del lente del juego ¿viste lo que pasa cuando jugás, ponele, Assassin's Creed, y no podés ver la fachada de un edificio sin imaginarte la ruta ideal para escalarlo? En Persona 5 los “edificios” son representaciones de la psique, y cada personaje expresa un universo emocional distinto - por lo tanto, logra el mismo efecto en el jugador que el que genera ese mundo paralelo en el protagonista. Su visión (exagerada, melodramática) de las emociones humanas se filtra en tu realidad.

Persona 5 no es el “monojuego” sino el “omnijuego”. Tu propia vida es la capa superior de esa cebolla de metaficción. Por lo tanto es lo opuesto del escapismo: una historia que te obliga a enfrentarte con tus propios miedos y deseos.

Ese incómodo pero fascinante aspecto me alcanzaría para recomendarlo por sobre cualquier otro exponente de su género, pero aparte es un videojuego brillante, artesanal en el buen sentido y en cada uno de sus aspectos, con una interfaz revolucionaria que otros diseñadores van a intentar copiar durante décadas, y sublime dirección artística que logra superar sus (amplias) limitaciones técnicas. Persona 5 no es solo la cima del JRPG sino la expresión más pura que me haya tocado experimentar de la cultura pop japonesa.

1

Akira y los Phantom Thieves

La historia y los personajes son puro animé. El protagonista (que llamaré “Akira”, su nombre canónico según el manga) es un chico del interior de Japón que, luego de ser acusado de un confuso crimen, es enviado a Tokio por sus padres para terminar sus estudios en el Instituto Shujin, el único colegio que lo aceptó. Akira queda al cuidado de un hosco amigo de la familia y de a poco descubrirá junto a sus nuevos amigos un mundo oculto en las sombras en el que los deseos humanos más oscuros toman forma demoníaca. Ciertos hombres y mujeres tienen deseos tan oscuros e intensos que infectan su entorno, creando “palacios”, edificaciones imaginarias que solo existen en esta realidad paralela.

Pronto Akira y su pandilla descubren que en los palacios se esconde el “tesoro” de cada villano - un objeto que representa el punto de partida de ese deseo nocivo. Desde ese momento los compañeros se convierten en los “ladrones fantasmas”, con el objetivo de robar los tesoros para generar un “cambio de corazón” en la otra persona, haciéndolos conscientes de sus actos y gatillando una confesión.

¿Suena complicado? A no preocuparse, que el juego lo explica siete millones de veces (lamentablemente, ninguna de esas explicaciones es en castellano, ya que Atlus no ha traducido el juego a nuestro idioma).

Una historia contada en un interrogatorio

A grandes rasgos esta es la premisa de Persona 5, pero el juego no empieza así. Por primera vez en una entrega de la serie, empezamos en un punto avanzado de la historia, con una dinámica secuencia de acción en la que Akira (o mejor dicho su alter ego superheróico “Joker”) es capturado por la policía mientras intenta escapar de uno de estos “palacios”. De ahí en adelante Akira contará su historia en el interrogatorio al que es sometido por la implacable fiscal Sae Nijima.

Esta estructura narrativa le da cierta urgencia a una historia que, al menos al principio, no la necesita. Los primeros días de Akira en el Instituto Shujin son una verdadera tortura. Antes de que ponga un pie en el colegio, los rumores sobre su pasado criminal ya han corrido por los pasillos, y las primeras horas de juego parecen casi una remake de Persona 2: Innocent Sin, mostrando la crueldad de alumnos y profesores por igual. Podemos espiar conversaciones ajenas para descubrir lo exagerados que son los rumores sobre el pobre Akira y algunos de sus compañeros menos afortunados. En esas primeras horas conocemos a los primeros personajes secundarios, los que nos van a acompañar hasta el final del juego: Ryuji (un clon de Yusuke de P4, igual de insoportable), Ann (una modelo que nunca termina de definir su personalidad) y Morgana (un adorable gatito que sueña con recuperar su forma humana, sin duda el mejor personaje del juego).

La estructura es similar a la de las dos entregas anteriores. La historia del juego empieza un día de abril y se extiende hasta el final del año lectivo, por lo tanto Akira debe alternar su vida cotidiana con visitas a la dimensión paralela. En el día a día podemos pasar el tiempo con nuestros “confidentes”, que incluyen a nuestros compañeros de equipo y otros amigos que iremos conociendo a lo largo de la historia. Cada uno de estos encuentros nos dará ciertas bonificaciones en el juego, además de avanzar sus historias individuales. Otras actividades (estudio, trabajos por horas, entretenimiento) afectan cinco cualidades

básicas de Akira (generosidad, encanto, conocimiento, valentía, destreza) que nos permitirán relacionarnos más a fondo con los distintos confidentes.

Las primeras 20 horas de historia enfrentan a este cuarteto con Kamoshida, un profesor de educación física que tortura a sus alumnos y acosa a sus alumnas - monstruoso, y aún dentro de su exagerada villanía, bastante creíble. Desde las autoridades hasta los compañeros, todos conocen los pecados del profesor, pero nadie se le enfrenta porque en la estricta sociedad japonesa ir en contra de un ganador es ganarse la etiqueta de “perdedor”. Para derrotar a Kamoshida, Joker y su equipo deben entrar a su palacio en la dimensión paralela, una versión distorsionada del colegio, convertida en un grotesco castillo en el que, claro, el profesor de voley es el rey.

Dungeons de infiltración

Si en algo fallaban los Persona anteriores, era en el diseño de los “dungeons”, los niveles a explorar en la dimensión paralela - en Persona 4 eran esquemáticos y repetitivos, mientras que en el tercero eran cientos de pisos idénticos de una torre interminable. El quinto juego, en cambio, tiene mapas enormes, cada uno diseñado alrededor de un concepto distinto y repleto de puzzles y secuencias interactivas dignas de un Legend of Zelda.

La pandilla de Akira se hace llamar “Phantom Thieves” (Ladrones Fantasma) y por lo tanto no buscan el ataque directo sino la infiltración. Es un concepto con el que se juega bastante en la historia del juego, la idea de sus identidades secretas con las que el público se identifica mientras se vuelven más y más famosos. En los palacios, esto significa sigilo, y es un placer recorrer un pasillo entero saltando de escondite en escondite y atacar por la espalda a un demonio que, de frente, nos hubiese demolido... o mejor dicho, el sigilo suele ser un placer. Cuando funciona.

El sistema de sigilo es perfecto cuando estamos tratando de escondernos en un punto que está en la misma dirección a la que estamos mirando. Cuando saltamos de, por ejemplo, una esquina a la

parte de atrás de una columna, la cámara da un par de vueltas y nos puede dejar desorientados. A veces queremos despegarnos de esta puesta a cubierto y solo logramos un giro violento que nos deja a merced de un enemigo. Para colmo de males, el botón de esconderse es el mismo de atacar, con toda la confusión que eso puede causar.

En términos de diseño, los dungeons son grandes creaciones, pero también son el área del juego en la que las limitaciones técnicas del motor gráfico más se notan. La cámara, como dije antes, es brusca y caprichosa, las texturas de las paredes tienen muy poco detalle, y en general cada uno de los espacios parece vacío, como si el enemigo recién se hubiera mudado a su palacio. No es un secreto que Persona 5 fue diseñado originalmente para PlayStation 3, y a pesar de que el trabajo artístico es admirable, en lo técnico el juego atrasa varios años.

Cada uno de los dungeons principales toma varias visitas y una buena cantidad de horas de exploración. No es posible regresar posteriormente, pero para los que amamos el viejo y querido “grind”, Persona 5 habilita un dungeon adicional llamado “Mementos”, un complejo de túneles subterráneos que, como la saga Diablo o el Tartarus de Persona 3, genera nuevos niveles al azar, cada vez más extensos y difíciles. No hay mucho contenido opcional en las más de 100 horas que dura Persona 5, así que los jugadores que quieran llegar bien preparados a cada jefe deberían separar 8 o 10 horitas para explorar las profundidades de Mementos.

Un Tokio que se abre

Y es que Persona 5 no es un juego de mundo abierto, de esos que abren su oferta de contenido a las pocas horas de empezar. Al empezar tenemos muy poco para hacer, solamente un par de callecitas que podemos recorrer y un puñado de personajes con los que interactuar. De a poco el elenco se expande, y cada uno trae nuevas locaciones, con lo que el juego revela ser una especie de tributo a Tokio, tan fiel a la ciudad y tan estilizado como el Kamurocho de los juegos de la serie Yakuza.

A las laberínticas estaciones de subte de Shibuya y el adormilado barrio de Yongen-Jaya (una variante del Sangen-Jaya real) se suma Harajuku, la “capital kawaii” de Tokio, además de la vida nocturna de Shinjuku, el paraíso techie de Akihabara, y hasta las librerías de usados de Jimbocho. Cada una de estas locaciones está repleta de vida y detalle, una demostración de que una recreación urbana evocativa no tiene por qué ser la reproducción literal típica de juegos de, por ejemplo, Ubisoft.

Cada nueva locación habilita confidentes, actividades, tiendas, y mil detalles que pueden parecer distracciones, pero que a diferencia de esos mundos abiertos occidentales alimentan distintos aspectos de la mecánica central del juego: recolectar y mejorar distintos demonios llamados “personas” para lograr el mejor desempeño posible en el combate contra las sombras en la dimensión paralela.

Un combate que no es Final Fantasy

Ah, el combate. A pesar de haber eclipsado la popularidad de su saga madre, Persona nació como un spin-off de la venerable serie de RPGs Megami Tensei, en la que los jugadores combaten utilizando distintos demonios. Si nunca lo jugaste, imagínate una versión satánica de Pokémon. Cada uno de estos demonios tiene sus fortalezas, debilidades, poderes y en juegos más recientes, hasta una pequeña historia y personalidad.

El combate de Persona 5 es por turnos, como si fuera uno de los clásicos Final Fantasy de SNES o PlayStation. Nuestro equipo de hasta 4 combatientes se enfrenta a un grupo de demonios, cada uno en su lado de la pantalla. El primero que caiga, pierde. Las opciones de combate empiezan siendo las clásicas (ataques físicos, defensa, hechizos mágicos que dependen de la “persona” que tengamos seleccionada) y se van expandiendo con items, armas de fuego (casi inútiles, pero muy divertidas) y reglas adicionales que enriquecen el combate.

Si combatimos como si fuera un Final Fantasy, buscando reducir los puntos de golpe del enemigo hasta derrotarlo, lo más probable es que nunca lleguemos a terminar el primer dungeon. Persona mezcla elementos de estrategia y puzzle, obligándonos a identificar las debilidades de cada enemigo, y combinar nuestros ataques para dejarlos inconscientes - momento en que todo nuestro equipo se suma en una salvaje pateadura que debo haber visto unas 2000 veces en el juego y de la que nunca, jamás me cansaré.

En general los Persona usaban una versión simplificada del combate clásico de la saga que podemos ver en juegos modernos como Shin Megami Tensei IV. Persona 5 retoma varios de los elementos que se fueron abandonando en juegos anteriores, en especial la “negociación demoníaca”, un sistema amado y odiado por los fans que nos invita a conversar con los enemigos para convencerlos de unirse a nuestras filas. Los diálogos de cada bestia son surrealistas, aunque en el momento en que uno entiende sus personalidades, se hace muy fácil dominarlos. Muchos de los demonios clásicos de la serie regresan, con espectaculares modelos HD, algunos realmente terroríficos y otros no muy apropiados para compartir con familiares o compañeros de trabajo.

Akira puede capturar demonios en combate y, como en todos los juegos de la serie, combinarlos en el misterioso “Velvet Room”, una habitación a la que solo él puede acceder para fusionar personas en versiones cada vez más poderosas. Es un metajuego atrapante, que en esta ocasión suma nuevos tipos de fusión, hasta una que depende de lo que esté pasando en nuestra red y parece inspirada en Dark Souls (el juego tiene un par de mínimas actividades en línea, pero si esperabas pelear contra tus amigos, olvídate).

El combate parece simple al principio, pero a las 30 horas de juego su complejidad se hace difícil de abarcar. Las estrategias con las que podemos encarar cada batalla son cientos, en especial cuando sumamos nuevos integrantes al equipo, tanto que muchas veces pasaremos largos segundos eligiendo entre persona y persona la mejor táctica de combate posible.

La mejor interfaz que se haya visto

Por suerte Persona 5 tiene la mejor interfaz que se haya visto en un juego, estéticamente impactante y a la vez intuitiva para la navegación. Seguramente ya viste, por ejemplo, la forma en la que las opciones de combate aparecen alrededor de cada uno de los personajes en su turno, llevando tu mirada al punto clave en cada una de las elecciones. El sonido y la animación acompañan cada nuevo elemento que se suma, y ventanas llenas de opciones como el menú de pausa o el de fusión de Personas se benefician de un diseño que recuerda más al del poster del show de una banda punk que a un RPG japonés. Las líneas gruesas blancas y negras y los colores de pop-art hacen que lo importante resalte de inmediato, y nunca vamos a perder tiempo peleando contra los menús como pasa en RPGs tan recientes como Final Fantasy XV.

Recién a las 60 o 70 horas te vas a dar cuenta de detalles brillantes que la interfaz fue incorporando a lo largo del juego, casi sin avisarte. Por ejemplo, en las milésimas de segundo que toma la transición de un menú a otro en el combate, el juego nos permite seleccionar las opciones antes de que aparezcan, algo que nos permite mecanizar nuestras acciones y acelerar los combates “fáciles”. La iconografía del juego hace que todo se identifique de inmediato: los estados de salud de nuestro equipo, la cantidad de puntos de vida que le quedan a cada enemigo, los distintos hechizos. Casi no se pierde tiempo entre la toma de una decisión y el acto de ponerla en práctica.

Es admirable la resistencia de Atlus a incluir cualquier tipo de elemento de acción en el combate, confiando en que el dinamismo visual y el flujo natural del juego mantiene la tensión casi como lo haría un juego de Platinum. A pesar de lo moderno que es en su planteo narrativo, en muchos sentidos Persona 5 es un juego que evita patear el tablero, y que casi rinde homenaje a sus antecesores - no sólo de la saga Megami Tensei, sino de los RPG de PC de principios de los '80 que tanto inspiraron a los diseñadores japoneses. Cualquiera que haya jugado un Might & Magic o un Wizardry reconocerá los puzzles de los dungeons, que casi podrían ser mapeados en hojas cuadriculadas.

Otro aspecto retro es, increíblemente, la banda sonora de Shoji Meguro, que se aleja de la influencia hip-hop de los dos juegos anteriores en busca de un sonido un poquito más variado. Inspirado por la temática de los “ladrones fantasma” y sus grandes golpes criminales tipo “La Gran Estafa”, Meguro cargó su estilo ecléctico de soul y funk de los ‘70s, colaborando con la vocalista japonesa de R&B Lyn Inazumi en una colección de canciones perfectas, menos repetitivas que en juegos anteriores (algo que hay que agradecer, considerando que vamos a escuchar cada una decenas de veces). Aunque todavía se siente raro jugar un dungeon con una canción de fondo que incluye letras, en este caso proveen un contrapunto perfecto a la acción (en especial en el nivel del casino que se ve al principio del juego).

Un elenco de íconos de estilo

El diseñador de personajes Shigenori Soejima, el mismo de Personas anteriores y el sublime Catherine, plantea el elenco como íconos de estilo, casi como miembros de una banda de rock, con toques que recuerdan a la mangaka Ai Yazawa (Nana, Paradise Kiss). Es una pena que los diseños suelen ser bastante más interesantes que los personajes en sí.

A diferencia de creaciones fascinantes como Aigis o Naoto, sabemos todo lo que hay que saber de cada personaje principal de Persona 5 en el momento en que lo conocemos. A pesar de lo superficial de la caracterización de cada uno, la historia ofrece muchas más situaciones en las que vemos a todo el grupo interactuar, generando amistades y rivalidades un poco más profundas que en los anteriores. Las conversaciones casuales tipo BioWare mientras exploramos Mementos, por ejemplo, suelen ser imperdibles. Quizás en Persona 6 tengamos lo mejor de los dos mundos.

Los confidentes (que tienen un rol similar a los “Social Links” de juegos anteriores) son mucho más interesantes. Sus finales son algunas de las mejores sorpresas del juego, y permiten a los guionistas narrar

historias que se alejan un poco de la angustia adolescente, como el drama de la doctora Takemi o la baja autoestima de la profesora Kawakami.

Las caracterizaciones de los antagonistas, en cambio, son bastante irregulares. Kamoshida, el profesor de volley, es un villano creíble y, por lo tanto, muy fácil de odiar, mientras que los enemigos siguientes son genéricos y melodramáticos. Cada una de las historias tiene un giro hacia la maldad pura que les quita toda la complejidad que sus “cambios de corazón” posteriores buscan sumar. La excepción es uno de los villanos principales, un político que con su discurso conservador y carente de ideología recuerda mucho a los demagogos que han llegado al poder en los últimos meses en distintos países del mundo.

Como pasaba en otros Persona, la estructura corre el riesgo de volverse repetitiva, en especial cuando coincide un mal villano con palacios pocos estimulantes, como el segundo y (en especial) el quinto. Entre misión y misión suele haber tiempos muertos que son puramente narrativos, que también son una ruleta. Algunos profundizan de forma ingeniosa en el universo de la saga, otras son interminables conversaciones en las que se reiteran una y otra vez los mismos puntos.

El bache del medio

La historia tiene un bache notable en el medio, cuando parece que los dungeons no serán más que una serie de personajes cada vez más difíciles, pero de repente Atlus aprieta el acelerador y no para, acumulando dungeons impresionantes y esas batallas que nos dejan sin aire - pero lo mejor de todo es un giro de la historia tan complejo como imaginativo, cuya explicación es uno de los momentos más satisfactorios que haya experimentado en un juego narrativo. Lo malo es que después de cada uno de estos picos emocionales el juego sigue. Y sigue. Y sigue.

Sin entrar en detalles sobre estas últimas 10 o 15 horas, sin duda es lo más flojo del juego. El realismo en el que estaba tan bien plantada la fantasía urbana se cae por la borda. Los aspectos menos interesantes de la mitología de Persona pasan a primer plano mientras se dejan atrás

las pequeñas historias de las que nos enamoramos, en busca de conversaciones abstractas estiradas y dungeons monótonos que solamente salvan los encuentros con enemigos de alto nivel en el camino.

No es raro que una historia tan larga tenga sus puntos flojos, y si vamos a ser honestos, las conclusiones nunca fueron el fuerte de los RPG japoneses. Persona 5 es un juego atrapante, y la irritación siempre viene de querer pasar una parte (comparativamente) aburrida y llegar a ver “lo bueno”. Por eso es que es decepcionante que Atlus no nos permita compartir esos grandes momentos que el juego tiene para ofrecer, deshabilitando el botón de “share” de PlayStation 4, algo que ni siquiera los juegos de la saga Souls han hecho.

Nada de lo que experimentes en Persona 5 puede ser compartido directamente desde la consola, sea en redes sociales, en YouTube, o a tus propios amigos de PlayStation. Tengo un grupo de whatsapp armado con los amigos que lo estaba jugando, lleno de fotos horribles tomadas con celular de momentos que me gustaría haber guardado, aunque más no sea para ilustrar este análisis.

Hay algo de ironía en un juego que habla de jóvenes rebeldes que se niegan a seguir las reglas y a la vez prohíbe a sus jugadores compartir imágenes con amigos a través de Internet. Lo que parece una contradicción de los valores del juego se complica cuando uno se pone a analizar exactamente cuál es el mensaje de Persona 5, más allá de los temas de identidad que maneja en general la serie.

Las contradicciones de Persona 5

Simplificando un poco una mitología que engloba 500 horas de juego, reiteremos. Todos los Persona parten de una premisa similar: existe un mundo paralelo en el que nuestras inseguridades se manifiestan como demonios que buscan cobrar conciencia y escapar de ese mundo, reemplazando a nuestros “yo” reales. Los protagonistas de cada juego han enfrentado a sus propias sombras y por lo tanto pueden ayudar a los demás a derrotar las suyas, usando “Personas”, demonios domesticados para luchar del lado del bien.

Persona 3, con sus imágenes imborrables de adolescentes disparándose en la cabeza para invocar a sus demonios, habla de la muerte - o más precisamente, de aceptar la propia mortalidad. Persona 4 usa una historia de crimen y misterio para hablar de la búsqueda de la verdad, mientras que el quinto juego repite una y otra vez la misma palabra: “justicia”.

En su núcleo, Persona 5 es una historia de superhéroes: un grupo de amigos que asumen identidades secretas para buscar una justicia que las instituciones les niegan. Todos los “adultos” son corruptos en el mundo de Persona 5, desde las autoridades escolares hasta la policía y la plana mayor de la política japonesa. Es una fantasía paranoica y a la vez una visión profundamente adolescente del mundo, mucho más que en juegos anteriores de la serie. Y aunque el juego nunca deja de cuestionar a sus protagonistas y su justicia por mano propia, la misma historia parece darles la razón a cada paso, exponiendo la hipocresía de los que osaron cuestionarlos - o directamente pasando a los que dudan al bando de los “buenos” y haciéndoles ver la luz.

Las contradicciones no terminan ahí. Es un juego que fomenta la búsqueda de la propia identidad, y a la vez tiene momentos profundamente homofóbicos (con dos personajes que parecen sacados de un sketch de Rompeportones). Critica la cosificación sexista a través de las historias de Ann y Kawakami, y a la vez no deja pasar una sola oportunidad de mostrar a sus personajes femeninos en paños menores. Cada uno de los personajes secundarios es víctima de su propia injusticia, pero la solución es siempre un *deus ex machina* anticlimático, que libera a los personajes de su peso a través de las acciones de un tercero, sin los giros emocionales climáticos de los dos Persona anteriores, esas epifanías en las que sentía que había un crecimiento.

El rechazo a las instituciones que tan interesante parece en las primeras horas, pronto se convierte en una crítica a la corrupción individual, y quedamos con el cliché de que no hay nada de malo en las estructuras sino en las personas - otra búsqueda temática que se diluye en medias tintas. En un juego que habla del trabajo en equipo, la

respuesta a todo problema siempre parece ser la misma banalidad intrascendente que venimos escuchando desde el animé de robots de los '70: "si lo damos todo, no hay nada que no podamos lograr".

Es difícil separar en qué casos estas contradicciones vienen de la torpeza y en qué casos vienen del subtexto intencionalmente ambiguo del juego, como debería serlo en una historia en el que nuestro personaje es básicamente Batman, pero se hace llamar "Joker".

Las sombras que se manifiestan en cada palacio son expresiones del deseo de sus "dueños", y una lectura posible, molesta, podría ser que el equipo creativo del juego ve la búsqueda activa de los deseos personales, casi como un egoísmo nocivo. Por eso es que varios de los personajes encuentran una paz interior cuando descubren cuál es su rol dentro de una sociedad. Un planteo interesante, pero que - como mucho de lo que el juego cuenta - no está claro del todo, porque en ciertos momentos parece hasta represivo, en especial en la historia de Makoto y su búsqueda de "reformular" a una amiga que decide trabajar en la industria nocturna japonesa. Al mismo tiempo, otras historias (Iwai, Takemi) tienen un poco más de compasión hacia los rebeldes que buscan su propio destino.

Por supuesto, mucha de la confusión temática de Persona 5 se puede achacar a la pésima localización. Cualquiera que lea inglés en un nivel medio notará la extraña construcción de los diálogos, en especial en personajes como Haru, cuyo japonés de clase alta parece más robótico que formal. Atlus toma la decisión de traducir casi literalmente el japonés original, y en vez de adaptar ideas para hacerlas un poco más comprensibles a jugadores occidentales, suelta páginas y páginas de textos ininteligibles, en especial en las horas finales, en las que el verdadero villano se revela, y las conversaciones, llenas de conceptos abstractos e ideas filosóficas mal expresadas, se vuelven impenetrables.

Más allá de pros y contras

Persona 5 trasciende un poco la balanza de pros y contras con la que solemos terminar un análisis. Sus defectos van desde las limitaciones técnicas predecibles para un juego diseñado para otra generación de

consolas hasta una localización muy inferior a lo que Atlus nos tiene acostumbrados, además de baches en la narrativa y construcción de personajes que las últimas entregas de la serie ya habían superado. Por otro lado, es imposible encontrar una falla en el sistema de combate, en la línea gráfica, o en la meticulosa reconstrucción de Tokyo. Aún en sus peores tiempos muertos, Persona 5 fluye a puro estilo.

Persona 4 (en especial su edición Golden) sigue siendo la representación perfecta de la fórmula de Atlus. El pueblito de Inaba, la estructura de novela de misterio, y la metáfora del “Midnight Channel” componían un microcosmos en el que las meditaciones de Katsura Hashino sobre el miedo y el deseo iban y venían con elegancia, sin perder nunca el rumbo. En Persona 5, en cambio, Hashino no parece tener muy claro lo que quiere decir, pero ese popurrí de reflexiones contradictorias sobre la justicia y la culpa es lo que hace de esta secuela una obra más vital, una conversación abierta entre diseñador y jugador, sin conclusiones asumidas y más preguntas que respuestas. Aún las incomprensibles horas finales te obligan a involucrarte con los delirantes dilemas morales del universo del juego. Dudo que esta sea la intención del director, pero eso no quita que el efecto sea estimulante.

Persona 5 absorbió un mes entero de mi vida. Cuando lo terminé, lo único que quería hacer era empezarlo otra vez. Es la culminación natural del método Atlus de hacer juegos, el estilo artesanal japonés llevado a un extremo. Es un juego vital, una expresión de lo mucho que ha avanzado el género JRPG y de las mil tangentes que se pueden explorar en un videojuego narrativo. Y aparte, es una experiencia divertidísima, una combinación de adictivos sistemas al parecer independientes, pero que desembocan en un combate equilibrado a la perfección. Persona 5 es una obra maestra imperfecta, incómoda, esencial, con tantas ideas a medio formar como momentos épicos que están a la altura de los mejores juegos de la historia. Una experiencia que te puede reforzar (o devolver) la fe en el gaming.

PUNTAJE **10**

The Last of Us: Left Behind

Menos de un año después de su lanzamiento, The Last of Us está transitando el peligroso camino a convertirse en un incuestionable. Uno de esos juegos cuya reputación trasciende cualquier discusión sobre su calidad, destinados al polvoriento panteón que ocupan Silent Hill 2, Final Fantasy VII, Shadow of the Colossus. Juegos que terminan siendo puntos de referencia en una discusión y que pocos gamers se molestan en visitar, analizar, disentir.

Que oportuno, entonces, que Left Behind llegue a sacudir el legado de The Last of Us, resaltando los mejores y peores aspectos de un juego vital y contradictorio, tan conmovedor como manipulador, tan intenso como artificial.

Left Behind es una historia independiente de The Last Of Us, protagonizada por Ellie, que no reutiliza niveles del juego original. Es una precuela casi inmediata, basada en una breve anécdota que Ellie cuenta en un punto clave del original. Left Behind está narrado como un contrapunto entre dos tiempos: una situación de tensión en el “presente” (para los que hayan jugado The Last of Us, es entre otoño e invierno) y una reunión entre Ellie y su amiga Riley, en un momento previo al inicio del juego original.

Aunque la línea temporal resulte confusa, la separación no podría ser más clara. Durante las dos horas de este DLC saltaremos entre dos centros comerciales que la heroína explora: uno en invierno (el presente), otro en verano (el pasado). Las secuencias de invierno son pura acción y supervivencia, las del pasado pura narrativa. Es una extraña decisión creativa que hace notar más que nunca lo forzada que es la estructura tiros/cuentito/tiros/cuentito que asumimos como normal en este estilo de aventura de acción.

Complica más las cosas que la acción y la narrativa mantengan un nivel tan alto, aún superior al del juego original. Las secuencias de supervivencia y combate comprimen una vertiginosa escalada de

peligro que comienza con uno o dos infectados individuales, y termina en una secuencia magistral - un espacio abierto, repleto de enemigos, donde se luce la inteligencia artificial y la naturaleza emergente de las mecánicas de juego. Claramente Naughty Dog estuvo prestando atención a su propio modo multijugador, descubriendo nueva flexibilidad en un conjunto de sistemas de por sí admirable. En más de una ocasión podemos enfrentar supervivientes contra infectados, un toque de caos que se desarrolla de forma verosímil y predeciblemente sangrienta.

La narrativa es todavía más innovadora, salpicando lo que es básicamente una larga conversación entre Ellie y Riley con exploración, interacción y una serie de minijuegos impregnados de sensibilidad y melancolía. Uno de estos juegos cortos logra, en tres minutos, mostrarnos la conexión casi sobrenatural que existe entre las dos chicas a la vez que reivindica, de manera literal y a la vez poética, la forma en la que los videojuegos estimulan la imaginación. La historia breve de Ellie y Riley es tan íntima, tan personal, que queremos mirar hacia el otro lado. Que no termine nunca.

Como *The Last of Us, Left Behind* es la historia de un personaje que busca derribar las barreras emocionales del otro, otro contrapunto que carga al DLC, y hace parecer a esta excelente expansión demasiado compacta y a la vez extendida innecesariamente. Es cuando la maquinaria narrativa empieza a funcionar que el artificio amenaza con hacer desvanecer el hechizo de este DLC: los contrapuntos narrativos son forzados, los saltos en el tiempo restan en vez de sumar, y la suma de detalles inconsecuentes (correcciones a errores de lógica del original, la enésima historia de supervivientes narrada a través de notas halladas en el camino) hacen rechinar los engranajes de un argumento que se pone por encima de los personajes.

En Left Behind encontraremos lo que sea que nos haya gustado de The Last of Us, pero en dosis pequeñas que solo justificarán los 15 dólares del costo de entrada a los fanáticos acérrimos del juego original o de la al parecer ilimitada creatividad de Naughty Dog.

PUNTAJE **8**

Journey

Llegamos tarde a Journey. Y casi nos perdemos esta pequeña maravilla de Jenova Chen y Kellee Santiago, responsables que viene impresionando a la crítica fichinera desde su lanzamiento a fines de marzo. Los fichines anteriores de thatgamecompany (Flow y Flower) no nos habían movido un pelo - como el salvapantallas "Laberinto 3D" del viejo Windows 95, eran solo la ilusión de un videojuego. Journey es una excepción. O no. Más o menos.

En un enorme desierto, nuestro personaje que tiene tanto de sábana como de persona ve caer una estrella en la distancia y emprende el viaje que da título al juego. Journey transcurre a lo largo de una serie de niveles, púzles en tercera persona similares a los de Ico o las tumbas de Assassin's Creed II, pero mil veces más simples. Uno de ellos requiere que esquemos en la nieve. Otro pide que escalemos activando plataformas, y uno de los mejores nos ve esquivando enormes bichos de piedra en medio de una ladera azotada por el viento helado. De vez en cuando, un personaje idéntico al nuestro nos acompañará, y aunque al principio parece ser una inteligencia artificial, resulta ser otro jugador. Journey está conectado siempre, y a lo largo de nuestra aventura nos cruzaremos con otros viajeros, de los que no sabemos el nombre ni podemos elegir de nuestra lista de amigos. Los otros jugadores no pueden comunicarse con nosotros más que con simples sonidos musicales, gracias a lo que la ilusión no se rompe nunca, y la experiencia compartida le suma un poco de magia al trayecto.

Journey es un juego lineal y simple, que se puede terminar en dos horas y (a pesar de que existen secretos e items coleccionables) pierde toda su magia si ya descubrimos las sorpresas que cada nivel tiene para revelarnos. Para muchos, los quince dólares que cuesta descargar Journey a través de PSN sonarán un poco excesivos. La primera vez que lo jugamos, sin embargo, resulta una experiencia inolvidable gracias a la

combinación perfecta de un estilo artístico minimalista pero detallado, una banda sonora que reacciona a nuestros movimientos y un control del personaje que muchos juegos de plataformas 3D envidiarían.

Al jugar Journey luego de su exitoso lanzamiento resulta extraño que un juego tan satisfactorio como poco profundo haya resucitado el debate de si los videojuegos son arte. La belleza de esta obra de thatgamecompany es misteriosa y a la vez impenetrable, casi inhumana. Este juego se siente como un objeto de una cultura alienígena, sin el más mínimo interés por la experiencia y emociones humanas. Hablábamos de Ico hace unos párrafos, y en la obra de Fumito Ueda palpita un corazón, una sensibilidad de la que Journey carece. Si hay arte en los videojuegos, está ahí, en la angustia de Ico, la furia destructiva de Shadow of the Colossus, la fragilidad de los juegos de Jason Rohrer, las dudas existenciales de Braid o la metaficción de Catherine. Journey es espectacular y conmovedor – pero eso no alcanza para llamarlo arte.

PUNTAJE **8** UN TRIP

Gone Home

El problemático pero inspirado indie Gone Home parece diseñado para evocar imágenes de la infancia, así que voy a pedir al lector que me perdone esa pequeña indulgencia. En los meses previos a la separación de mis padres, solía despertarme durante la noche y escuchar sus discusiones desde detrás de la puerta de su habitación. Escuchaba cinco minutos hasta que no podía más y volvía a mi cuarto, solo para volver la noche siguiente a escuchar tras la puerta. Quería saber y a la vez no quería saber, porque era una historia privada en la que yo necesitaba intervenir pero no podía, o no debía.

Esa mezcla de curiosidad y pudor a la hora de meternos en la vida ajena está en el centro de Gone Home. La narrativa nos pone en el lugar de Kaitlin, una estudiante que regresa de un año sabático en Europa para encontrar vacía la enorme casa familiar a la que se han mudado en su ausencia sus padres y Sam, su hermana menor. Es de madrugada, afuera hay una tormenta, y en la puerta hay una carta de Sam en la que la adolescente ruega a Kaitlin que no la busque, que no pregunte por ella, que acepte su partida.

El misterio es fascinante, y la mecánica que Gone Home utiliza para desenredarlo es irresistible. Superficialmente, es una aventura gráfica en primera persona al estilo de las ya arcaicas Myst o The 7th Guest, pero pronto nos damos cuenta de que no hay puzles para resolver, tampoco hay dificultad real, y nuestro único objetivo es descubrir qué pasó con Sam, recorriendo una a una las habitaciones de la casa, leyendo cada nota, carta, o documento que encontremos a nuestro paso y desenterrando a lo largo de nuestra investigación los más banales y los más oscuros secretos de familia. La desaparición de Sam está en el centro de Gone Home pero cincuenta años de historia laten en las paredes de esa casa y nos tomará varias horas conocer todos sus matices. La única que sigue siendo un misterio al final del juego es la misma Kaitlin, quizás en busca de mantener la identificación y no separar al jugador de su “avatar”.

A pesar de una propuesta en las antípodas estéticas, la experiencia de juego de *Gone Home* no se aleja mucho de las secuencias de exploración en *Skyrim*, o *Deus Ex*, pero lo compacto de su ambientación (y su meticulosa recreación de 1995) permite prestar más atención a la casa que nos rodea, un ambiente tan detallado y ominoso como el que vivimos en el inicio del reciente *The Last of Us*. Sin embargo, esa misma atención al detalle nos hace esperar una interacción más orgánica por parte de *Gone Home*. El orden en que encontramos cada gota de información está predeterminado por una arbitraria combinación de puertas cerradas y pasajes secretos, y la ilusión de libertad de los primeros minutos se pierde al sentir que estamos, una vez más, en una visita guiada por el universo de un videojuego, llevados por la nariz del punto A al punto B.

La historia es excelente, los personajes inolvidables, la ambientación sorprende y la calidad de sus rubros técnicos resulta intachable, pero *Gone Home* apunta mucho más alto que eso, y por simple respeto a la propuesta tenemos que evaluarlo en sus propios términos: es un juego independiente hecho con elementos del triple A, algunos de ellos ya desgastados por su uso excesivo, y esos resabios no lo favorecen para nada. La protagonista muda, los jornales leídos en voz alta, la trillada interfaz de mapa e inventario y la interacción casi fantasmal de Kaitlin con su entorno hacen que el hechizo de *Gone Home* se pierda poco a poco, a pesar de que su bellísima historia sea difícil de olvidar.

PUNTAJE **8**

Kentucky Route Zero - Act 1

Estamos tan condicionados a leer un videojuego en términos cinematográficos que a veces nos perdemos la forma en que nuestro arte incorpora y aísla elementos expresivos mucho más antiguos. La literatura de los libros descartados de Dragon Age y Dishonored, la arquitectura que define nuestra navegación de un Assassin's Creed o un Uncharted, la coreografía marcial convertida en animación de God of War o Devil May Cry. Una de las muchas sorpresas de Kentucky Route Zero es la revelación de la estructura teatral que sostiene el género de la aventura gráfica, donde la acción se divide en distintos escenarios predeterminados vistos de una perspectiva fija, el diálogo es la interacción más frecuente, el monólogo es constante, y la manipulación de objetos concretos y tangibles lleva adelante la narrativa. Decorados, parlamentos, utilería: teatro en estado puro.

La secuencia inicial de Kentucky Route Zero denota una seguridad que pocos de los tímidos indie demuestran. Una estación de servicio rutera en medio del extenso y desierto sur norteamericano recibe a un solitario camionero. Es Conway, nuestro protagonista, y en la corta conversación que mantiene con el dueño del establecimiento queda claro que Conway no es un camionero cualquiera, ni este juego una aventura del montón. Una de las primeras preguntas del dueño tiene que ver con nuestra mascota, y de acuerdo a nuestra respuesta (“es perra, se llama Blue”, “es perro, se llama Homero”, “no tiene nombre”) esa pasará a ser la realidad. La mascota no tiene sexo ni nombre hasta que se lo otorgamos en conversación, manipulando la realidad desde el diálogo y metiéndonos en una atmósfera que se volverá mucho, mucho más rara.

Conway busca la ruta cero, que predeciblemente no aparece en ningún mapa, y en el estilo de clásica aventura gráfica descubrimos pistas que nos llevan en su camino, recorriendo una serie de locaciones que hacen explícita la metáfora teatral del juego (decorados que se abren para mostrar nuevos lugares, luces que se apagan y revelan

distintos niveles y capas del escenario) y conociendo una serie de personajes que sirven de contraste al misterio, contando una historia triste y real, en el tono del “gótico sureño” de Tennessee Williams o Flannery O’Connor o el realismo mágico latinoamericano (tan explícita es la referencia que un personaje se apellida “Márquez” y vive en la calle Macondo)... y aunque el juego haya sido comparado innumerables veces a la obra de David Lynch, nunca es confuso ni su lógica remite a la de los sueños. En las películas ruterías de Wim Wenders o el existencialismo de Monte Hellman hay un referente más directo.

Aunque el camino hacia la ruta cero sea bastante lineal, es en los detalles y secretos donde Kentucky Route Zero revela su verdadera intención de mostrarse como un fresco de una región castigada por la recesión y por su propio pasado de explotación y miseria. Los desvíos incluyen la imagen inolvidable de dos hombres empujando un avión a lo largo de la ruta, conversaciones en forma de monólogo entre Conway y su perro o una secuencia que se juega como una de las primeras aventuras de texto. Veremos qué tal funciona como prólogo a una historia más grande, pero como una obra independiente, este primer acto roza la perfección.

FOLKLOREANDO

La banda sonora del juego pertenece al género “bluegrass”, precursor del country y conocido por quien haya visto la delirante comedia de los hermanos Coen “¿Dónde Estás, Hermano?”. Pero las grabaciones que escuchamos a lo largo del juego no están sacadas de discos del pasado, sino interpretadas por una banda liderada por Ben Babbitt, un amigo de la infancia del diseñador, que en uno de los tantos momentos perfectos del juego aparece tocando en una esquinita para el placer del jugador.

RAÍCES

El diseñador Jake Elliott nos sorprendió hace poco más de un año con "Ruins", un juego gratuito que demuestra su manejo de la atmósfera, y que podés bajar de la sección de descargas de www.loaded.vg.

PUNTAJE **9**

Cart Life

Los juegos comerciales y los independientes comparten una dependencia casi absoluta en la publicidad, campo en que los generalmente introvertidos diseñadores no suelen lucirse. Para eso están las empresas de relaciones públicas y los estudios dedicados a producir extravagantes trailers que pueden no ser representativos de un juego (a vos te veo, *Dead Island*) pero que generan la atención necesaria para lograr un lanzamiento exitoso. En el caso de los independientes, se necesita una buena comunidad (la de *Minecraft*), una personalidad avasallante (Jonathan Fish, de *Fez*), o un concepto llamativo (*Hotline Miami*). *Cart Life*, el juego que nos concierne en este caso, no tuvo ninguna de estas cosas, fue lanzado a fines de 2011, y finalmente fue reconocido a principios de este año con varias nominaciones a los prestigiosos premios IGF.

No es difícil percibir las dificultades que *Cart Life* puede tener para llamar la atención. Usando elementos de aventura gráfica y juego de rol, esta obra de Richard Hofmeier nos presenta tres personajes distintos (cada uno con su “aventura” personal) en una ciudad ficticia de los Estados Unidos, monocromática y fría. Los protagonistas no se parecen a nada que hayamos visto en un juego de este estilo: un inmigrante que sólo tiene un gato para acompañarlo en su vida, una madre soltera a punto de perder la tenencia de su hija, un panadero que tiene problemas para pagar su alquiler. Cada uno de estos personajes opera un puestito en la ciudad, y sus días consisten de una rutina casi abrumadora: despertarse lo más temprano posible, trabajar las horas que de el cuerpo, y tratar de aprovechar los minutitos restantes para algún tipo de esparcimiento o realización personal.

No es matar dragones ni conquistar planetas, pero la repetición y el uso de una serie de mecánicas interesantes hace de *Cart Life* curiosamente adictivo, entrando en la categoría de “juego como trabajo” que hizo hace unos años un éxito de los juegos que empezaban con “Sim” o terminaban con “Tycoon”. *Cart Life* puede parecer

minimalista en su planteo, pero la jugabilidad es bastante profunda, y la administración del dinero (para pagar alquiler, proveedores, viajes) transmite con creces la callada desesperación de una franja social que se aferra con uñas y dientes para no caer en la indigencia.

Otros aspectos no están tan bien capturados, y el juego parece regodearse en la crueldad con la que puede tratar a sus personajes, que a su vez irritan con su falta de complejidad y su inocencia casi infantil. La soledad de estos personajes, carente de cualquier apoyo comunitario, refuerza la sensación de que Cart Life no es más que una fantasía sobre la pobreza, desesperanzada y gris, casi como buscando causar culpa en el gamer de clase media sin que el diseñador explore su propio instinto miserabilista.

Es una época de oro para los videojuegos independientes, y existe un público hambriento de nuevas historias, que reflejen la lucha cotidiana con intensidad y belleza. Sin embargo, el compromiso de Cart Life con el comentario social es superficial y manipulador, y como en nuestras telenovelas en la que Osvaldo Laport hace de pobre, el retrato no es inclusivo, sino ligeramente insultante.

AMARGOS SUEÑOS

Ni siquiera durante las noches tienen descanso los personajes de Cart Life. Sus sueños y sus pesadillas cumplen la función de cortar el opresivo realismo del resto del juego, y aunque su simbolismo sea trillado y su desarrollo carezca de lógica de sueño, es en estas secuencias en donde podemos apreciar la complejidad y detalle del trabajo pixelado de Richard Hofmeier.

PUNTAJE

6,5

The Stanley Parable

Una parábola es una figura literaria, una forma indirecta de transmitir una idea a través de, digamos, un cuentito. Pero “parábola” también se refiere a la trayectoria de una pelota que rebota, el arco que forma de su punto de partida a su punto de llegada. Mientras que la primera parábola la usaban nuestros padres para enseñarnos ética y moral, la segunda parábola marcaba uno de los momentos clave de la infancia. Cuando los niños empiezan a jugar al fútbol lanzan la pelota en una línea recta, pero de a poco vamos aprendiendo las sutilezas de la física y que la forma más directa, la más instintiva, no es la correcta. Es cuando nos damos cuenta de que no alcanza con jugar, sino que hay que aprender a jugar.

The Stanley Parable es un juego que habla de videojuegos, y específicamente habla de esas primeras instancias en las que nos familiarizamos con nuestro entorno, con los controles, cuando aprendemos a desplazarnos y, trágicamente, aprendemos nuestras propias limitaciones y las del juego. ¿Pero nunca estamos aprendiendo, no? Algún estudio de marketing obligó a cada juego a hacernos pasar por insoportables minutos de “tutorial” y enseñarnos una y otra vez que “W” es “adelante”. Lo que hace The Stanley Parable es revertir (pervertir) estas enseñanzas y obligarnos a reflexionar sobre la forma en que interactuamos con un mundo virtual.

Stanley es un gris oficinista que llega un día a su trabajo y se encuentra con que todo el mundo ha desaparecido. Una premisa explicada en detalle por un narrador (Kevan Brighting) que parece canalizar al más sarcástico Stephen Fry y que sin muchas vueltas pasa a guiarnos en tono tutorial por el orwelliano edificio de pasillos angostos y luces fluorescentes. Hasta que llegamos a una puerta, y a pesar de que la voz que nos acompaña diga literalmente “Stanley entró por la izquierda”, podemos elegir la derecha, comenzando un duelo de voluntades que parece hacer eco de la relación con GladOS de Portal pero que pronto revela otros matices.

No es conveniente revelar mucho sobre los engranajes que mueven la narrativa de *The Stanley Parable*. Es un juego corto, de múltiples finales, donde la interacción se limita a decisiones específicas. Podríamos decir que se engloba dentro de la corriente de los juegos de Telltale o de experimentos como *Gone Home* y *Dear Esther*, pero el diseñador Davey Wreden siempre está un paso delante nuestro, y en un tono que hace perfecto equilibrio sobre la línea que divide la parodia del análisis se ríe con profunda inteligencia de las convenciones de ese subgénero.

Tal es el ingenio del trabajo de Wreden y el diseñador de niveles William Pugh que en un punto el juego parece ser sólo eso, una canchereada estética y temática, que tiene el único propósito de jugar con nuestras expectativas como lo hacía el pedante *Antichamber*. Cada uno de los finales parece demostrar que el concepto de “decisiones” en un juego es completamente arbitrario, que todo termina en una pelea entre diseñador y jugador, el primero buscando contar la mejor historia, el segundo intentando romperla, y de a poco esta idea se vuelve repetitiva y hasta banal.

Pero es solamente al completar todos (o la mayoría de los finales) que *The Stanley Parable* se revela al jugador y el monólogo se abre en conversación. Lo que parecía un comentario agudo sobre los vicios y las trampas de la narrativa de videojuegos se vuelve un lamento – los diseñadores aman los juegos, y en particular la perspectiva en primera persona que tanto condiciona nuestra interacción, y la frustración del narrador/diseñador/conciencia/Dios se convierte en desesperación, los límites de las paredes aplastando la creatividad tanto como aplastan a Stanley, sin salidas fáciles ni respuestas simples. El sarcasmo pasa a ser ironía, la distancia emocional desaparece, y *The Stanley Parable* pasa de ser un experimento divertido a una obra esencial.

9 Hours, 9 Persons, 9 Doors

Ellos son nueve. Nueve desconocidos, atrapados en un barco que en nueve horas se hundirá bajo las aguas. Cada uno lleva un brazalete digital con un número que va del uno al nueve. Luego de la desesperación inicial un altavoz se enciende y desde algún lugar del barco se presenta “Zero”, el amo del “juego nonario”.

Las reglas son simples. Hay 9 puertas en el barco, cada una marcada con un número pintado de rojo sangre. Usando los brazaletes, grupos separados pueden entrar a cada una de las puertas. La puerta nueve es la salida. Si los jugadores intentan hacer trampa, “Zero” detonará el explosivo que cada jugador lleva en el estómago. El objetivo es encontrar la salida, pero las cosas no son tan simples como parecen.

Junpei, nuestro protagonista, sospecha algo de inmediato cuando reconoce entre los nueve a su ex compañera de primaria Akane. Es la primera conexión de muchas que iremos descubriendo entre los nueve, mientras poco a poco revelamos los secretos de “Zero” y su juego cruel.

9 Hours, 9 Persons, 9 Doors (digámosle 999) tiene una historia atrapante, y aunque al principio pareciera que sus personajes responden a ciertos estereotipos del animé, a medida que la historia avanza cada uno de ellos va mostrando matices más complejos. La inocente Clover responde a una tragedia cayendo en un estado catatónico que oculta violencia a punto de estallar. El fortachón ingenuo de Seven recupera fragmentos de su memoria que reflejan nobleza y heroísmo. El indolente Santa oculta una profunda melancolía que ni siquiera su sarcasmo logra esconder.

999 pertenece al género de “novela visual”, muy popular en Japón y casi desconocido en occidente. Las novelas visuales narran una historia casi como un comic animado, dándonos en momentos clave la opción de tomar decisiones que alteran la historia, como en un libro de la serie

“elige tu propia aventura”. 999 tiene secuencias de una hora en las que solo vemos la historia transcurrir, algo que sería insoportable si esta no fuera una de las mejores historias jamás narradas en un videojuego.

¿SABIAS QUE...

... 999 no tiene un distribuidor en Argentina? Hasta que alguno se avive y lo traiga lo podés comprar en el sitio oficial, o en alguna tienda por Internet. Si todavía no sabés si 999 es tu onda, podés jugar una demo en web bastante completa en el sitio www.aksysames.com/999/pages/demo. Ni siquiera necesitas DS.

Pero no solo hay charlas y decisiones en 999. Mientras los 9 personajes recorren el barco, encuentran los llamados “cuartos de escape”. Habitaciones cerradas que debemos abrir resolviendo enigmas a la manera clásica de las aventuras gráficas de los años 90. Los cuartos de escape son una maravilla de diseño, nunca tan difíciles como para trabar nuestro avance en el juego, pero con el nivel de dificultad exacto para mantenernos media hora develando cada enigma. En un toque brillante por parte de los desarrolladores de Chunsoft, nunca estamos solos durante estos escapes, ya que los demás personajes ofrecen conversación, sugerencias y hasta pistas sobre la compleja historia.

Porque lo que empieza como una variante japonesa de una novela de Agatha Christie o de la película “El Juego del Miedo” vuela en direcciones sorprendentes, como la capacidad de transmitir conocimientos de una mente a otra, la historia de la nave hermana del Titanic tripulada por una misteriosa presencia... y la verdad sobre un experimento ocurrido hace nueve años cuyas consecuencias todavía impactan el presente.

999 es un milagro. Un juego perfectamente equilibrado que deslumbra por su inteligencia, la calidad de su traducción y la atrapante rejugabilidad que hace inevitable volver a jugarlo una y otra vez para encontrar los 16 cuartos de escape y los 6 finales, de los que solo uno es el verdadero y al que es imposible llegar en la primera pasada. Aún después de disfrutar las 20 horas de juego de 999, su mundo, sus

personajes y su estremecedor final nos quedarán grabados en la memoria con la intensidad de las grandes historias. Esas que nunca se olvidan.

PUNTAJE **10** NUEVE + UNO

Zero Escape: Virtue's Last Reward

Uno de los “debates” más inútiles sobre la naturaleza de los fichines (sí, aún más inútil que “¿son arte los videojuegos?”) es el que se da entre los cultores de las aventuras gráficas y lo que podríamos llamar “la policía de la interacción”, que considera que este género, y por añadidura el de la novela visual japonesa, no entra en la calificación de “videojuego” sino de “historia interactiva”, sea lo que sea eso. No voy a desperdiciar espacio en una defensa, ya que no es necesario – Virtue's Last Reward (como su brillante predecesor 9 Hours, 9 Persons, 9 Doors de Nintendo DS) es un ejemplo perfecto de cómo desarrollar una historia que nunca, ni siquiera en sus secuencias cinemáticas de 40 minutos, deja de ser un videojuego.

La palabra “juego” en Virtue's Last Reward cobra varios sentidos. Los nueve protagonistas son víctimas de un juego macabro, el mismo “nonary game” del anterior. Describirlo en detalle sería arruinar las múltiples sorpresas de la historia, pero las bases son simples. En una enorme estructura en medio de la nada, nueve desconocidos despiertan de un sueño inducido. Los nueve han sido secuestrados, y los nueve llevan enormes relojes de muñeca que no se pueden quitar. Los relojes tienen números y colores que algo tienen que ver con las puertas cerradas que pueden ver en el desolado galpón en que despiertan. Pronto descubrirán que la enorme puerta con un número 9 es la única salida de este entorno de pesadilla, pero sólo puede salir el que tenga un 9 en su reloj. ¿Cómo se llega a 9 puntos? Jugando.

Las puertas cromáticas se abren y el grupo de 9 se divide en tres. Nuestra primera decisión tiene que ver con el equipo del que elegimos formar parte, pero sea cual sea nuestra opción nos encontraremos con uno de los muchos “puzzle rooms”, otra dimensión del “juego nonario”. Estos distintos cuartos de la instalación van desde lo antiséptico (laboratorios y clínicas médicas) hasta un bellissimo invernadero y un

tétrico cementerio de robots. En cada uno de ellos (hay un total de 16) debemos resolver un puzzle para poder salir, cada uno de ellos diseñado con profunda inteligencia y que usan elementos de clásicos del ingenio a lo “Profesor Layton” (acertijos de peso o decodificación de mensajes) y de aventuras gráficas al estilo de Sierra y Lucasarts. Ninguno de ellos nos tomará más de media hora, pero algunos pueden ser mortalmente difíciles, para lo que Virtue's Last Reward ofrece un sistema de pistas incorporado de forma sutil en las conversaciones con nuestros compañeros.

Los puzzles no sólo son pequeños ejemplos independientes de ingenioso diseño, sino que funcionan como elegantes metáforas de la situación que viven los personajes. La mecánica de extracción de ADN de uno de los primeros cuartos cobra un significado adicional cuando la historia introduce un giro relativo a la manipulación genética. Las imágenes de un león comiéndose el sol, o las referencias constantes a una luna roja funcionan de referencia literal y poética a eventos que se iran aclarando a lo largo de la historia, y la sensación de estar armando un rompecabezas de mil piecitas se vuelve adictiva al extremo.

Mientras resolvemos los puzzles iremos encontrando pistas e indicios que, de a poco, nos permitirán resolver los misterios “macro”: ¿qué es este lugar? ¿por qué nos secuestraron? ¿quiénes son nuestros compañeros? Las respuestas son muchísimo más complejas e intrincadas de lo que podemos esperar, y las más de 25 horas de historia ofrecen una experiencia inolvidable, donde cada sorpresa enriquece y profundiza la historia, llegando a un final impredecible y, como en la entrega anterior, de alta intensidad emocional.

El juego nonario, el juego de las decisiones, el juego de los puzzles, el juego de las metáforas y en esta especie de fractal que cobra más detalle mientras más nos acercamos, hay otro juego que tiene que ver con los “experimentos mentales” científicos tan populares en la ciencia ficción moderna. “¿Sabés lo que es el gato de Schrödinger?” pregunta un personaje, y otro contesta “En estos días, es más fácil NO saber lo que es”. Los veteranos de Lost y Galáctica conocen de memoria estos dilemas filosóficos, y la estrella de Virtue's Last Reward es la

“habitación china”, que tiene que ver con la existencia de la inteligencia artificial (pero a no preocuparse que el test de Turing y las tres leyes de la robótica también hacen apariciones especiales).

Nada de esta perorata pseudocientífica tendría valor si no fuera porque Virtue's Last Reward tiene su corazón palpitante en el elenco de nueve personajes fascinantes, cada uno con sus propias motivaciones secretas y su propia relación con “Zero”, el misterioso arquitecto detrás del juego nonario. Dos tercios del juego implican conversaciones extensas entre estos nueve personajes, y lo que Chunsoft logra en estas escenas humilla a la gran mayoría de las interacciones que solemos tolerar en el mundo de los videojuegos. Ayuda el excelente trabajo de doblaje, tan bueno en el original japonés como en la traducción al inglés, y el diálogo literario y lleno de humor de Kotaro Uchikoshi, el genio detrás de esta nueva franquicia y al que debemos culpar por la creación de un último juego, tan cruel como seductor, que no voy a arruinar porque su descubrimiento es uno de mil grandes momentos.

Y tampoco voy a revelar el elemento más interesante de Virtue's Last Reward, que pone en nuestras manos el mismo poder que no podíamos controlar en 9 Hours, 9 Persons, 9 Doors, y que nos pone en una posición totalmente inédita en las primeras horas: la de ocultar un secreto que ni siquiera nosotros sabemos.

Aunque Virtue's Last Reward es superior al primer Zero Escape en casi todo sentido, algunas de sus excentricidades resultan irritantes. Ningún juego necesita una enciclopedia interna (tipo Skyrim o Mass Effect) más que este, los menús están pésimamente diseñados, y las animaciones de los personajes resultan bastante limitadas para un juego de 25 horas... pero nada resulta tan insoportable como las animaciones que muestran la transición de los personajes de un punto al otro del mapa y que se hacen eternas. Lamentablemente tampoco está traducido al español.

Siento que me queda tanto por contar de este juego, pero es difícil transmitir la delicadeza con la que se combinan todos los elementos dispares de Virtue's Last Reward. Si llegaste hasta este punto de la reseña, si lo que leíste despertó tu curiosidad, y si tenés cualquiera de estas dos portátiles, apostá por esta aventura que va a jugar por tu

paciencia, pero la va a recompensar de forma que pocos juegos han logrado. Nunca te vas a olvidar del juego nonario, ni de sus nueve víctimas.

Cuidado: la versión de 3DS tiene un horrible bug que puede borrar partidas si salvamos nuestro juego en los cuartos conocidos como “PEC” y “Crew Quarters”. Para evitarlo, SOLO salvar el juego durante las secciones de diálogo y NO en los cuartos de puzles.

CUESTIÓN DE VERSIONES

Probando las dos versiones, queda clarísimo que Chunsoft diseñó el juego con Nintendo 3DS en mente. En esta versión podemos usar las dos pantallas en simultáneo para comparar información y para referirnos a pistas recogidas en otros momentos. La de Vita tiene peores controles, pero los coloridos personajes resaltan en la bellísima pantalla OLED de la portátil de Sony.

CERRANDO LA TRILOGÍA

Aunque 9 Hours, 9 Persons, 9 Doors no tenía el nombre “Zero Escape” antes del título, ahora se lo reconoce como la primera parte de una trilogía. Sí – habrá un Zero Escape 3, una última versión del juego nonario que revelará todos los misterios que todavía quedan en el aire después de las primeras dos entregas.

PUNTAJE

9,5

Hitman Intro Pack

¿Es posible separar lo que Hitman es de lo que queremos que Hitman sea? El marketing de IO Interactive promete muchas cosas en esta nueva incursión del agente 47: un “mundo de asesinatos” en una serie de niveles a los que llaman “areneros” en los que teóricamente somos libres de eliminar a nuestros blancos de la forma en que queramos. El primer capítulo del nuevo Hitman está lejos de ofrecer esa utópica libertad, pero en sus mejores momentos está a la altura de la morbosa diversión que ofrecía Blood Money, el mejor de la serie hasta ahora.

Después del decepcionante Absolution, el nuevo Hitman vuelve a lo básico. Un juego de acción y sigilo en tercera persona, con enormes niveles en los que tenemos un objetivo claro: eliminar a uno o más blancos de la forma en la que sea posible y escapar del lugar con vida. El primer nivel disponible (además de dos pequeños pero entretenidos tutoriales) nos lleva a un fastuoso evento en un palacete parisino. En la planta baja hay un desfile de modas que no es más que una fachada para la subasta de secretos de estado en la planta alta. Uno de nuestros bancos está arriba, el otro abajo, y es admirable la forma en la que los sistemas de Hitman se ajustan a nuestro estilo de juego.

Oportunidades, disfraces y fuegos artificiales

Podemos escabullirnos en silencio esperando el momento perfecto para disparar con nuestra pistola silenciada o un rifle de francotirador a distancia. Podemos usar distintas herramientas (alarmas, veneno para ratas, disfraces) para manipular a nuestros blancos y llevarlos a lugares oscuros en los que eliminarlos sin ser detectados. Y en la más interesante innovación de esta nueva entrega, podemos aprovecharnos de las “Oportunidades”, distracciones que llevan a los blancos en direcciones insospechadas. La más espectacular de este primer mapa nos permite usar fuegos artificiales para distraer no sólo a nuestras víctimas sino a los casi 800 personajes que pueblan el enorme palacete.

Las Oportunidades llevan a Hitman en una dirección interesante. Si las seguimos al pie de la letra el juego se vuelve emocionante pero lineal, pero también podemos desactivarlas por completo o usarlas sólo a medias para crear oportunidades de asesinato y ponernos creativos con nuestros métodos. Hitman tiene el ya trillado modo de “instinto” que resalta nuestros blancos y los objetos que podemos recoger, pero al igual que las Oportunidades este modo también puede ser desactivado.

El tamaño del nivel de París también ofrece sus propios desafíos. Por un lado está el placer de explorar y conocer sus escondites, recovecos, y posibles salidas, cada uno de ellos un potencial plan y una excusa para volver a jugar el nivel. Por el otro, el tamaño hace que ciertos planes nos tomen largos minutos, mientras esperamos que el blanco termine de hacer sus rondas, rodeados de guardias que podrían detectarnos a cada momento. En sus versiones de PC y consola el juego puede ser salvado cuando nos plazca, pero los tiempos de carga son altos en todas las plataformas - en consolas pueden exceder los 90 segundos. También las consolas sufren de caídas en la cantidad de cuadros por segundo, en especial en áreas muy pobladas como el bar o la pasarela.

La inteligencia artificial, en cambio, está mejor que nunca. Los guardias tienen un cono de visión más extenso, y aunque sus movimientos son predecibles, están mejor integrados al resto del mapa. Son pequeños toques, pero suman mucho a la hora de que el nivel se sienta como un verdadero ecosistema. Si dos guardias escuchan que lanzamos una moneda para distraerlos, discutirán un momento para decidir cuál va a investigar. Si un invitado es testigo de un crimen, buscará la figura de autoridad más cercana para denunciarnos. Robar vestuario ya no es garantía de pasar desapercibido ya que algunos guardias son más perceptivos que otros.

El juego empieza al terminarlo

La gran pregunta con un juego episódico es ¿cuánto dura? La misión de París toma un par de horas, como mucho. Parecería poco contenido para este Intro Pack, pero como ocurría en Metal Gear Solid: Ground Zeroes el juego sólo empieza cuando se lo termina por primera vez.

Cada asesinato único nos da puntos de experiencia que suben el nivel de “maestría” de París. Cada nivel de maestría otorga distintas recompensas: armas, herramientas, y nuevos puntos en los que empezar nuestra misión. A esto se suma el caótico modo Contratos que regresa de Absolution, y una nueva modalidad de nombre “Escalation” que nos da un blanco distinto y nos obliga a repetir el asesinato varias veces, cada una con una complicación adicional - la primera vez sólo tenemos que matar a la víctima. La segunda matarlo y hackear su laptop. La tercera matarlo, hackear su laptop, y esconder su cadáver en un punto específico.

Volviendo a la comparación con Ground Zeroes, hubiera sido interesante ver más variación en las distintas misiones disponibles en el mapa. El Prólogo de Metal Gear Solid V nos daba Camp Omega de noche, de día, hasta desde un helicóptero. Sumaría a la experiencia buscar un blanco escurridizo en el mismo palacete desierto, por ejemplo, o visitarlo el día siguiente a nuestra misión - aunque volvemos a caer en el error de soñar con un Hitman perfecto y probablemente imposible. Lo que existe, al menos por ahora, es un excelente mapa abierto que no evoluciona mucho la fórmula pero ofrece 8 a 10 horas de sólido entretenimiento para cualquier fanático de Hitman o de los juegos de sigilo en general.

PUNTAJE **8**

Hitman: Episodio 2 – Sapienza

No vayamos con vueltas: el segundo episodio de Hitman es, hasta ahora, el mejor juego del año. No el mejor episodio o el mejor nivel, sino el mejor juego, ya que esta misión conocida como “El Mundo del Mañana” es un pequeño mundo abierto, que ofrece 10 o 15 horas de una experiencia magistral por un precio más que justo, aún si todavía no compramos el pack inicial.

En esta ocasión el agente 47 viaja al pueblito mediterráneo de Sapienza, un lugar paradisiaco lleno de actividad. El jugador experimentado en el género sabe que las primeras horas son de reconocimiento, y es un placer recorrer el lugar conociendo las pequeñas historias: el detective dormido en un banco de la plaza, el accidente que acaba de ocurrir en las afueras de la mansión, el asistente de cocina que está llegando tarde a su primer día en el trabajo... y todo, claro, es una oportunidad para infiltrarse y eliminar a nuestros tres blancos: un magnate farmacéutico, su jefa de científicos, y el virus que entre los dos están creando.

Las mecánicas no varían con respecto al episodio anterior. Hitman sigue siendo un juego de sigilo y nuestras herramientas para cumplir el trabajo son las mismas de siempre: armas de fuego que incluyen pistolas y rifles de francotirador, armas blancas silenciosas como el clásico garrote estrangulador, algunos elementos de distracción, y la capacidad de pasar desapercibidos como maestros del disfraz.

Pero con el segundo episodio queda claro que estas mecánicas funcionan mejor en un espacio amplio. En París cualquier metida de pata generaba un caos, pero en Sapienza es posible controlar los efectos de nuestros errores antes de tener un ejército entero encima. De la misma manera, ya no es necesario conocer cada uno de los movimientos de nuestros blancos. El relojito predecible de los

diseñadores de moda del episodio anterior aquí no funciona, ya que el camino completo de cada blanco toma horas, y puede desviarse en formas que los buenos asesinos aprovecharán para atacar.

La historia principal de 47 y la conspiración que lo rodea continúa siendo impenetrable, pero son las pequeñas historias las que destacan en Sapienza. Como los fashionistas de París, Silvio y Francesca tienen una relación áspera y fascinante, que involucra de una u otra manera a cada uno de los habitantes del pueblo. Y es que Sapienza es el verdadero protagonista de la historia, uno de los ambientes más detallados que haya visto en un videojuego, en el que uno puede perder horas solamente tratando de memorizar su geografía y que es lo más cercano que haya visto al juego soñado del gran Warren Spector, diseñador de Deus Ex que imaginaba una calle cualquiera de una ciudad cualquiera que podamos recorrer en profundidad, atando cabos y viviendo la experiencia de sus habitantes.

Si París era una gran demostración del poder del motor gráfico Glacier, Sapienza es su culminación. Al haber menos personajes que animar, IO puede jugar un poco más con la arquitectura del nivel, y en especial con la verticalidad, ofreciéndonos torres perfectas para francotiradores y túneles llenos de entradas y salidas secretas. El equipo de IO es uno de los pocos que exalta la belleza por la belleza en sí, llenando de detalles puramente estéticos la tarde de Sapienza. Aquí no se repiten puertas y ventanas, y cada textura parece distinta.

“El Mundo del Mañana” también confirma la genialidad del método de lanzamiento que eligió Square Enix para Hitman. Sabiendo que al terminar este nivel no hay nada más, disfrutamos el momento, lo estiramos al máximo y exploramos cada recoveco de Sapienza. Había destellos de genialidad en el nivel de París, pero esta segunda entrega es la expresión más clara del concepto Hitman, superando aún a los clásicos de generaciones anteriores.

Hitman 2

La puesta en escena no se parece a nada. Una obra de teatro inmersivo en la que los escenarios tienen el tamaño de un barrio. En vez de 10 actores en escena, hay doscientos, trescientos, quinientos. Cada uno con un rol definido, una función dentro de la obra, un puñado de líneas de diálogo, y cierta capacidad para improvisar.

En ese intrincado mecanismo de relojería en el que cada rutina está estrictamente delineada hay un actor, solo uno, que tiene libre albedrío. Su nombre es un número: 47.

47 tiene su libertad limitada, ya que por su papel de asesino a sueldo también es el único actor que tiene un objetivo: eliminar a uno o más de los protagonistas de esta obra, sin perturbar el delicado equilibrio de cada escenario. 47 es una herramienta del caos que a la vez debe pasar desapercibida. Un ángel de la muerte que no se revelará ni siquiera ante sus propias víctimas.

Las gigantescas casas de muñecas de los dos Hitman están abiertas desde el primer momento. No hay barrera que no se pueda superar sin un poco de creatividad, y cada jugador decide cuál es la mejor forma de alcanzar el objetivo y eliminarlo. Cada “actor” tiene un comportamiento predefinido, una rutina a seguir, y parte del atractivo está en predecir la forma en que van a reaccionar para usarla a nuestro favor. El nivel es nuestra mejor arma.

Hitman (2016) es mi juego favorito de la década. No pasa una semana sin que lo cargue en PC o PS4 y vuelva a visitar alguno de sus niveles. Cada retorno me hace descubrir algún secreto en sus callecitas, alguna sorpresa en un espacio que había dado por sentado. Es una experiencia que entrena la percepción. Que enseña a encontrar patrones en la repetición de rutinas mecánicas.

Contra la obsesión por el tamaño

La industria de los videojuegos está obsesionada con el tamaño. Con anunciar que el mapa del modelo anual del juego de mundo abierto es más grande que el anterior, usualmente con una traducción a metros cuadrados que no tiene mucho sentido ni escala. Las horas de juego son el factor clave a la hora de vender un producto de 60 dólares.

No puedo negar que parte del atractivo de Hitman sea la forma en la que va a contramano de esta tendencia. Cada mapa de Hitman tiene el nivel de detalle de uno de esos espacios que el jugador de, por ejemplo, *The Last of Us* recorre a toda velocidad, casi como si fueran decorados. Pero Hitman obliga a pensar cada espacio en distintos niveles. Las líneas de visibilidad de guardias enemigos. La forma en la que se puede aprovechar para esconder objetos que se puedan usar más adelante. El tránsito posible de los objetivos del jugador.

La industria del gaming quema contenido y “assets” a una velocidad imposible de sustentar. Los juegos son cada vez más caros de producir, y la fidelidad 4K de la nueva generación los va a encarecer todavía más. IO Interactive, entonces, nos invita a repetir la experiencia. A no ver nunca un nivel como “superado”. A crear un mapa mental de cada una de sus casas de muñecas a través de visitas consecutivas y constantes. Cumplir el objetivo es solo el comienzo. Jugar es rejugar.

Cada mecánica de Hitman tiene el propósito de alterar las rutinas predecibles de los personajes que habitan este nivel. Por ejemplo, un guardia tiene la misión de prohibir el paso. A todos, menos a sus superiores y a sus compañeros. Cuando las reglas están claras, se revelan las múltiples formas de resolver este dilema.

Se puede buscar a un ejecutivo fuera de su puesto, noquearlo, robar su vestuario y pasar desapercibidos. Se puede distraer al guardia haciendo un ruido en el cuarto de al lado. Se puede rodearlo y entrar por una ventana. Se puede - ¿por qué no? - atravesar la puerta corriendo y rogar que en el cuarto siguiente haya un lugar para esconderse antes de que el guardia ofuscado deje su puesto. Y también

podemos, por supuesto, darle un balazo en la frente y ahorrarnos tanto problema, perdiendo algunos puntos de sigilo en el camino y creando, quizás, un caos todavía más difícil de controlar.

Cada ruta posible hacia el blanco tiene una multitud de pequeños obstáculos como este, y si en algo Hitman 2 supera a la entrega anterior es en el pulido de los sistemas que los controlan.

Sistemas más pulidos que el primero

El rango visual y auditivo de los guardias es más coherente que en el primer juego, la interfaz comunica claramente cuán detectable el Agente 47 es para sus enemigos, y el minimapa mejorado simplifica el diseño de una estrategia. Además, la secuela se apropia un par de mecánicas de Metal Gear Solid y Assassin's Creed: la posibilidad de 47 de esconderse en pastos altos y la de desaparecer entre una multitud.

Eso sin contar los detalles adicionales, esa “quality of life” que suele suavizar una secuela, como una veintena de nuevas herramientas de muerte, la capacidad de los demás personajes de detectar al jugador a través de su reflejo en distintas superficies, el modo “picture in picture” que muestra lo que pasa en otro punto del nivel y cámaras de seguridad que alertan a la seguridad de nuestros crímenes.

El desarrollo de Hitman 2 empezó como el de una segunda temporada del juego original, una nueva tanda de niveles adaptada a un motor gráfico ligeramente mejorado y mecánicas que en su mayoría ya se habían ido perfeccionando en parches del juego original. En términos de contenido los dos ofrecen más o menos lo mismo. La gran diferencia es que Hitman 2 no sale de forma episódica como el anterior, sino en un pack de 60 dólares que incluye seis nuevos niveles. O mejor dicho, cinco y medio, ya que el primero no es más que un corto pero ingenioso tutorial en el que aún los expertos de Hitman encontrarán algo nuevo que descubrir.

Aún si no fuese una simple expansión, Hitman 2 cumple con creces los objetivos. Los niveles son amplios, variados, y cada uno es un placer de explorar.

Ningún mapa flojo

Los niveles del primer Hitman eran experimentos que exploraban el alcance de las capacidades del motor y los sistemas de juego. Los que encontraban una vena jugosa que explorar (Sapienza, París) eran brillantes, pero otros resultaban demasiado modulares (Colorado) o confusos (Marrakech.)

Si la selección de Hitman 2 no tiene una sola revelación como el brillante Sapienza de la primera edición, tampoco tiene un solo mapa flojo, quizás porque en vez de experimentar el equipo de IO se concentró en perfeccionar cada uno de los estilos que habían nacido orgánicamente en la temporada 2016.

Miami, el primer mapa, es una variante del París original: una carrera contra el tiempo en un evento multitudinario. El evento es mucho más complejo y la multitud es el doble de grande, pero aunque el concepto sea similar, esta relectura encuentra ritmos distintos, oasis que distraen de la cacofonía del resto del nivel. Lo opuesto pasa con Santa Fortuna, el pueblito colombiano, que, como Sapienza, esconde una mansión fuertemente vigilada y un enorme laboratorio clandestino. El bienvenido humor negro no llega a ocultar lo fragmentadas que están las distintas regiones del nivel. Las locaciones escondidas dentro del viejo Marrakech y el nuevo Bombay son muy distintas, pero el desafío de infiltrarse en una zona abierta y repleta de civiles es idéntico, mientras que el mapa final, la Isla de Sgàil, recuerda a Hokkaido en su estructura laberíntica.

El único mapa verdaderamente original es Vermont. Y esto es a medias, ya que toma como punto de partida “Una Vida Nueva”, el nivel más recordado de Hitman: Blood Money, en el que el Agente 47 debía eliminar a un mafioso retirado en un pacífico suburbio norteamericano. Por supuesto, los niveles del nuevo Hitman son mil veces más grandes, así que “Otra Vida” nos lleva a una manzana entera de barrio residencial, en la que las casitas tienen la misma estructura pero donde cada una esconde distintos secretos. La del agente retirado se ve casi como un museo, la que está habitada por una familia es casi

intransitable entre la decoración cumpleaños, mientras que la que está vacía parece sugerir que el nuestro no será el primer crimen que se cometa en el barrio.

Cada uno de estos mapas puede tomar alrededor de una hora en una primera pasada, pero los niveles de Hitman están diseñados para volver a jugarse una y otra vez. No cumplen la función de misiones en una campaña sino la de los mapas mil veces transitados de un juego multijugador. La experiencia Hitman está perfectamente diseñada para aumentar la dificultad a medida que el jugador internaliza la estructura de cada nivel.

Historias, desafíos y maestría

Lo más probable es que en los primeros pasados por cada nivel el jugador siga lo que IO Interactive llama las “historias” (que en el anterior se conocían como “oportunidades”). Caminos prediseñados para eliminar a los objetivos, usando herramientas y opciones que son únicas para cada blanco y cada nivel.

En el mapa de Miami, por ejemplo, se puede matar a la corredora Sierra Knox sabotando su coche en boxes, escabullirse de la pista y eliminar a su padre Robert en las oficinas cercanas utilizando los mismos robots asesinos que está presentando a un grupo de inversores. Cada una de estas historias tiene tres o cuatro pasos (conseguir un disfraz, buscar un arma, alcanzar una locación específica) y son tan divertidas como lineales. Puzzles simples de aventura gráfica. No son lo más orgánico que Hitman tiene para ofrecer pero siempre resultan satisfactorias como primera visita a uno de estos espacios, ya que en general hay tres “historias” para cada objetivo.

¿Qué pasa cuando se agotan las historias? Es momento de que el jugador se ponga creativo. Cada nivel tiene varios “desafíos” que al completarse acumulan puntos de experiencia. Cada cierta cantidad de puntos el perfil del jugador sube de nivel, dando distintas recompensas como armas nuevas y distintos puntos de partida que nos evitan repetir el nivel desde cero.

Los desafíos de asesinato, por ejemplo, invitan a eliminar los objetivos de forma original, pero a diferencia de las historias, el juego no da pistas y el jugador debe encontrar las oportunidades por nuestra cuenta. Las proezas y desafíos de descubrimiento recompensan la habilidad de encontrar secretos. Y por supuesto, se mantienen los “clásicos” de toda la saga. Terminar el nivel sin ser detectado, sin usar disfraces, o sin dejar pruebas acumulan más y más puntos de experiencia.

Al llegar al nivel 20 de maestría de cada mapa se destraba todo lo que el nivel tiene para ofrecer, pero la experiencia no se acaba ahí. En ese punto entran en juego las “intensificaciones”. Estas misiones breves dan un nuevo objetivo, a eliminar de acuerdo a reglas estrictas (solo usando machete, sin dejarnos ver por más de 15 segundos). Al terminar cada fase, se repite con nuevas complicaciones. Un blanco extra. Reglas adicionales. Todo lo que aprendimos se pone en juego.

Si con las intensificaciones no alcanza, el jugador se puede volver creador y diseñar sus propios “contratos”, eligiendo a cualquier habitante del nivel y poniendo reglas para eliminarlo. Pero hay un truco: para que el contrato sea aprobado el creador tiene que volver a ser jugador y demostrar que cumplir el objetivo es posible, terminando al menos una vez el plan en cuestión. El juego ya tiene cientos de contratos disponibles creados por jugadores de los niveles de Hitman 1 y 2.

Los objetivos escurridizos

Si los niveles tienen un examen final, ese sería el “objetivo escurridizo”. Cada quince días aproximadamente, el equipo de IO suelta un nuevo objetivo dentro de alguno de los niveles. Este blanco tiene historia y reglas similares a la de los objetivos principales, pero solo estará disponible durante unos días. No solo eso: en las misiones de objetivo escurridizo no se puede salvar la partida ni volver a empezar luego de morir. Solo hay una oportunidad.

El primer escurridizo de Hitman 2 fue un verdadero regalo para los fanáticos, un asesino a sueldo rival llamado “El Inmortal” que rondaba el mapa de Miami, interpretado por el legendario actor Sean Bean (Boromir en Lord of the Rings, Ned Stark en Game of Thrones). En un momento memorable, el Agente 47 se infiltra en una reunión en la que El Inmortal habla de su trabajo, preguntando directamente a 47 qué arma usaría para matarlo, en el hipotético caso de que él también fuera un asesino a sueldo.

Otra de las novedades de Hitman 2 es el modo Sniper Assassin, basado en el juego gratuito que salió en la época de Hitman: Absolution y que se puede jugar en forma individual o cooperativa. Por ahora hay un solo nivel en Sniper Assassin, un castillo austriaco en el que en 15 minutos debemos eliminar a los miembros supervivientes de un famoso grupo de ladrones de bancos de los años ‘60 y de paso, una veintena de guardaespaldas. El control del rifle es preciso, y es sorprendente la variedad de cosas que podemos hacer con nuestras balas, desde distraer a un guardia hasta lanzar un parlante mal colgado sobre la cabeza de uno de nuestros objetivos.

Los mapas del primero, importados

En Hitman 2 no falta contenido, pero el toque brillante de IO fue permitir que el jugador pueda importar los mapas del primer juego (en caso de que tengamos la edición “Juego del Año”). No solo los seis mapas originales y los dos de tutorial, sino también las variantes nocturnas de Marrakech y Sapienza que salieron como episodios extra y la excelente campaña adicional llamada “Paciente Cero” que imprime una nueva narrativa en los mapas que ya fueron recorridos.

Al jugar de nuevo estos mapas remasterizados del original salen a la luz algunas de las mejores más sutiles de Hitman 2. Los nuevos mapas están diseñados con puntos de referencia claros y nueva señalización que nos permite orientarnos sin consultar un mapa. Los espacios restringidos están mejor definidos y la distribución de enemigos y testigos ha cambiado para mejor.

Warren Spector, diseñador de Deus Ex, solía hablar de un proyecto que nunca hizo realidad. Su nombre era “city block RPG”, un juego de rol ambientado en una sola manzana de un barrio cualquiera, que cuente las pequeñas historias que toman lugar dentro de cada edificio, cada departamento. No se me ocurre algo más cercano a ese sueño que lo que IO Interactive viene haciendo con Hitman. Porque el género de sigilo vende mecánicas y espacios, pero la revolución silenciosa de esta serie se da en la narrativa.

IO aprovechó la secuela para profundizar en los aspectos narrativos del juego, que se descubren casi por accidente. Los nuevos niveles están llenos de conversaciones, mensajes, y objetos perdidos dignos de un simulador inmersivo al estilo de Deus Ex o BioShock. Son fragmentos de información que nos transmiten de a poco la historia completa del ambiente que estamos explorando y humanizan tanto a nuestros objetivos y a sus víctimas.

Más sátira y humor negro

El humor negro nunca estuvo ausente de la serie Hitman, pero esta segunda entrega pone en primer plano la sátira social que en el anterior estaba en el trasfondo. La sociedad secreta a la que nos enfrentamos a lo largo del juego está formada por un grupo tan poderoso como humano. Empresarios y criminales que se creen intocables y mueren como víctimas de su hibris. El cholulismo de la esposa de un narco es la excusa para dejar entrar un asesino a su mansión. El inventor reclusivo sale de su fortaleza solo por probar su comida favorita, que resulta estar envenenada. Un productor de cine sale disparado por el ventilador del set de la película que insistió con protagonizar, justo después de obligar a la actriz principal a besarlo. Vanidad, soberbia, paranoia. El talón de Aquiles de los nuevos dioses.

Las formas en las que Hitman 2 evoluciona el género del sigilo nacen de una meticulosa observación de la manera en la que los jugadores enfrentaron los mapas del juego anterior. Por eso es raro que ninguna de las dos entregas recompensen el juego creativo que nace de las formas emergentes en las que un jugador busca paliar el caos. Los momentos más divertidos del juego son los más frenéticos, cuando un

testigo descubre a 47 en medio de un crimen y el jugador debe improvisar para salvar su vida. Es una pena que un juego que presta tanta atención a nuestra acciones no otorgue puntos al habilidoso que logra solucionar sus propios desastres y obligue a jugar de la manera más conservadora para maximizar un puntaje que no refleja lo mejor de la experiencia.

Y por supuesto, hay que tener algo en cuenta. Que sea el mejor exponente del género no lo hace un juego para todo el mundo. Es una experiencia meticulosa que recompensa la observación y la paciencia del jugador. Al que está dispuesto a seguir a un objetivo durante largos minutos para buscar el momento exacto donde atacar. Al que disfruta tanto de la repetición como del riesgo. Si esas cualidades te describen, Hitman 2 es tu juego.

Juntos, Hitman 1 y 2 forman el juego de sigilo perfecto. La colección original de areneros optimizada a lo largo de años de playtesting se une sin fisuras a los nuevos mapas diseñados desde cero en base al comportamiento de los jugadores. Aunque es verdad que Hitman 2 está a mitad de camino entre la secuela y la expansión, la enorme cantidad de contenido y los excelentes modos adicionales que ofrece lo hacen imprescindible para el que alguna vez espero un poquito más de las aventuras de Ezio y Snake.

PUNTAJE **10**

Hitman 3

En cada documental sobre catástrofes históricas vemos las mismas entrevistas.

Los que estuvieron en el lugar de los hechos cuentan que “era un día perfectamente normal”, y nadie podía esperarse lo que estaba a punto de pasar. Gente común haciendo su rutina, paseando o charlando por teléfono cuando de repente cae el avión, se raja la tierra, explota la bomba.

Hitman es un simulador de los momentos previos al estallido.

Y la bomba, claro, es el jugador.

Cada nivel de Hitman recrea hasta el último detalle un ambiente reconocible. Un hospital, un banco, un pueblito del norte de Italia a la hora de la siesta. El equipo de IO llena estos niveles de personajes con rutas definidas y objetivos simples. Un mecanismo de relojería que cada cierto tiempo se repite, hasta que el Agente 47 pone un palo en la rueda y la máquina empieza a fallar, dejando un resquicio por el que este pelado sociópata puede cumplir su objetivo y escapar sin dejar rastro.

Uh, se tropezó.

El asesinato como comedia negra de enredos es una fórmula perfecta. El primer Hitman (2016) tenía seis de estas macabras cajitas de muñecas. Hitman 2 (2018) sumó ocho nuevos espacios (dos como DLC) que buscaban perfeccionar las ideas del anterior, expandiendo cada nivel a un pequeño mundo abierto con reglas propias. Hitman 3 quiere ser la vuelta olímpica. Estirar al máximo los límites de lo que un nivel de Hitman puede ser.

Cinematográficos, verticales, lineales y laberínticos, los niveles de Hitman 3 son tan ambiciosos como distintos a lo que vimos hasta ahora. Y como es de esperar, algunos están entre lo mejor que nos dió la saga y otros solamente se pueden describir como experimentos fallidos.

Uno de los grandes gags recurrentes de Hitman es que este pelado de 2 metros 10 pasa desapercibido siempre.

El ABC de la Muerte

Hagamos un repaso. Hitman es un juego de puro sigilo. Cada nivel es un mini mundo abierto habitado por cientos de personajes, donde la misión y el objetivo principal es siempre el mismo: eliminar a uno, dos, o más blancos que suelen estar escondidos y altamente vigilados.

La libertad del jugador es absoluta. En menos de cinco minutos se puede entrar al nivel, buscar los objetivos, disparar desde la distancia (creando un caos) y salir corriendo. O se puede pasar una hora recorriendo cada milímetro del nivel preparando una trampa perfecta en la que todos los objetivos del Agente 47 se encuentren y mueran al mismo tiempo, simulando un accidente.

Hitman, entonces, es una trilogía que premia la creatividad. Meter veneno para ratas en la energy drink de una heredera y, cuando corre al baño, ahogarla en el inodoro fuera de la mirada de curiosos. Crear una pérdida de agua y pelar un cable cerca del charco, justo cuando un científico pasa descalzo. Hasta hay un patito explosivo. Las posibilidades son infinitas.

Porque Hitman es, de cierta forma, el anti-roguelike.

Cada mapa es un pequeño mundo abierto.

Si en juegos como Spelunky o Hades los niveles cambian cada vez que empezamos, acá cada nivel es el mismo, y el que cambia la estrategia es el jugador. Con cada repetición se revelan secretos y ritmos ocultos de los títeres virtuales que habitan cada espacio. A la

cuarta o quinta pasada, sabemos dónde se esconden las llaves, cuál es el circuito que hace nuestro objetivo, el lugar perfecto para escondernos y dónde dar el golpe fatal.

A esta (digamos) memoria motriz que vamos desarrollando se suman pequeños premios que el juego da luego de cada pasada: nuevas armas, nuevas trampas, nuevos puntos de partida. Para encontrarlas todas, hay que terminar cada nivel al menos una decena de veces.

Lo que diferencia a esta nueva trilogía de los primeros Hitman de PS2 son las “historias”, formas únicas de matar a un objetivo que pueden incluir armas y técnicas especiales. El juego nos lleva de la mano en lo que es el perfecto primer tour por cada nivel. Cada uno tiene dos o tres historias de este tipo, haciendo un equilibrio perfecto entre la narrativa de un juego clásico y la libertad de lo que, en la práctica, es el indie más caro del mundo.

El segundo nivel de Hitman 3 está repleto de referencias a la película Knives Out (Entre Navajas y Secretos)

Aunque la idea de Hitman como “simulador de asesino” suena morbosa, IO Interactive nunca pierde de vista el sentido del humor. Los objetivos que el Agente 47 tiene que eliminar suelen ser caricaturas grotescas de los hombres y mujeres más poderosos del mundo. Hay un placer especial en eliminarlos usando su propia paranoia. Sus guardaespaldas, sus sistemas de seguridad, la gente que trabaja para ellos y ven como descartable.

La gran innovación de Hitman 2 fue la de convertir al juego en una plataforma. Si uno tiene instalado el primero puede jugar los dos de forma lineal, continuando la historia y experimentando los niveles del viejo juego con las mejores gráficas y mecánicas del nuevo. Hitman 3 hace lo mismo. Si uno tiene los dos juegos, puede jugar más de 20 niveles, con todos los mapas extra y modalidades adicionales como Escalaciones y Contratos.

Las mejoras visuales de este tercer juego son sutiles pero efectivas. Hay un uso más realista de la iluminación, la transición entre animaciones es menos brusca, y la distancia de dibujo es mayor, lo que contribuye a la espectacularidad de niveles como Mendoza y Dubai.

Hitman 3 tiene varios espacios abiertos en los que el sigilo se complica.

Hitman 3 casi no cambia las mecánicas de juego. Suma una cámara que es casi una excusa para poder explorar los niveles en primera persona y cambia la forma de tabular los puntajes, que ahora se adaptan al estilo de juego de cada uno (aunque el sigilo puro sigue recibiendo las mejores recompensas.)

La innovación de Hitman 3 está en el diseño de niveles. Es como si el equipo de IO Interactive hubiese atacado su juego con mentalidad de “modders”, rompiendo las reglas establecidas y sumando elementos que parecerían imposibles para cualquiera que haya jugado el primero.

Y como si se estuvieran preparando para el inminente juego de 007, cada nivel es una variación de un estilo cinematográfico. Por eso lo más justo es analizar cada nivel como si fuera su propio juego.

IO ama el efecto de los rayos del sol a través de las nubes.

Dubai: Hitman como Ethan Hunt

Desde el primer minuto, IO apunta alto con Hitman 3. La secuencia de introducción (disponible en YouTube) nos reúne con el Agente 47 y su enemigo convertido en socio Lucas Grey. Juntos dismantelaron la maligna organización Providence y ahora buscan atar sus últimos cabos sueltos, lanzándose en paracaídas al “Cetro”, el edificio más alto del mundo... ¿y el sigilo, donde quedó?

La misión reintroduce con ingenio las mecánicas básicas de Hitman y a la vez muestra el mejorado motor gráfico Glacier en acción. 47 aterriza en una grúa, un puntito haciendo equilibrio en el horizonte, y se desliza hasta los ductos de ventilación del edificio. En un solo

movimiento (que nunca cansa volver a ver), 47 sale de su escondite y se quita el traje de vuelo revelando un smoking perfectamente planchado (ahí estaba el sigilo).

Dubai, como París del primer juego o Miami del segundo, busca ser una especie de tráiler de lo que se viene. Las dos potenciales víctimas de 47 y Grey tienen buenas razones para no mostrar la cara, y hay múltiples formas de evitar la seguridad y pescarlos desapercibidos. Caminos secretos, puertas con contraseña, y (cómo se la iban a perder) la posibilidad de escalar el edificio por fuera como Tom Cruise en *Misión: Imposible*.

La originalidad de este primer nivel está en su arquitectura. La mezcla de ostentación casi kitsch de emirato petrolero con la arquitectura futurista de un rascacielos moderno. El diseño del “Cetro” está entre la fortaleza y el palacio, y quizás esta fascinación con la estructura del nivel haga que la narrativa se sienta un poco genérica. Los objetivos no son muy interesantes, y las historias bournescas no tienen la fina ironía de otros mapas.

Aunque la rejugabilidad revela caminos más interesantes y pequeñas historias de explotación laboral que parecen parodiar la industria del videojuego, los placeres de Dubai están en la periferia y no en la misión principal. Es una sólida introducción después de más de dos años de esperar el final de historia, pero es difícil no sentir que es más de lo mismo.

La mansión de Thornbridge es ominosa, pero parece diseñada para encubrir asesinatos.

Dartmoor: Hitman como Hércules Poirot

Si el primer nivel de un Hitman pone las cartas sobre la mesa, el segundo baraja, da de nuevo, y cambia todas las reglas. Sapienza en Hitman, Santa Fortuna en Hitman 2, y este clásico misterio digno de Agatha Christie que sin duda es el punto más alto de Hitman 3.

Dartmoor es una zona pantanosa del sur de Inglaterra, de cielos eternamente grises, donde la humedad y el frío se sienten en el aire. En medio del yermo, una mansión: Thornbridge Manor, hogar ancestral de la familia que fundó Providence y al que se ha retirado su matriarca Alexa Carlisle, último blanco de la lista de 47.

Carlisle fingió su muerte y reunió a la familia para un supuesto funeral, pero durante la noche, hubo un verdadero asesinato. La mansión Thornbridge está aislada, repleta de seguridad, y el mejor detective de Inglaterra está en camino. O estaría, si 47 no lo hubiese interceptado y robado su identidad.

El jugador, claro, puede usar este disfraz para acceder a un punto estratégico, matar a su objetivo, y huir... pero el misterio es irresistible, y el estudio ofrece una variopinta de herramientas dignas de un juego de Sherlock Holmes. Por primera vez en un juego de la serie, podemos interrogar a los sospechosos, buscar pistas, conectar nuestras sospechas y finalmente, comunicar a la “cliente” nuestra teoría sobre el supuesto asesino.

El misterio es en sí fascinante, y está atado a la historia de la familia y la casa. Mientras más se explora, la respuesta cobra mayor sentido y la resolución se vuelve lógica, pero a la vez inesperada. IO usa la nueva cámara para invitar al jugador a que vea más de cerca los dormitorios de cada sospechoso, enriqueciendo sus historias a través de la forma en la que distribuyen sus objetos personales. Ni hablar de la enorme calidad de los textos y las actuaciones de voz, y la excelente traducción al castellano.

Si Dartmoor fuese solo el misterio, sería suficiente, pero IO crea uno de sus areneros exquisitos alrededor del cadáver. La mansión tiene sus propias rutinas, sus pequeñas historias de amor entre empleados de seguridad y domésticos, y hasta (¡no podían faltar!) pasadizos secretos. Junto a Sapienza, Bombay y Hokkaido, firme candidato al mejor nivel de Hitman de todos los tiempos. Club Hölle podría ser la ambientación perfecta para una película de terror. O la nueva Blade.

Berlin: Hitman como John Wick

Dartmoor era solo el principio de una trilogía de niveles que juegan con la definición de lo que es o no es un nivel de Hitman. La tercera misión del juego se llama “Superdepredador” y es una descripción perfecta de lo que ocurre en Club Hölle, un boliche electrónico perdido en medio de los bosques de las afueras de Berlín.

Por razones que tienen que ver con la historia y por primera vez en esta nueva trilogía, 47 está solo. No tiene el apoyo de sus compañeros por radio ni la información previa al inicio de la misión.

Quizás “boliche” no sea la palabra correcta para definir Hölle, una fábrica entera reciclada y convertida en un antro electrónico de varios pisos, de los que solo se ven en películas de Liam Neeson, con bares en el exterior y una sección dedicada a producir sustancias ilegales.

Högen es un monstruo, con luces mínimas y música a todo volumen. Y entre los cientos de clientes, motoqueros, guardias de seguridad, técnicos y camareros hay cinco agentes enemigos que tienen la orden de eliminar a 47. A diferencia de los demás niveles, el jugador no sabe quiénes son estos cinco. El cazador es la presa. Al menos al principio.

La primera visita a Berlín es pura adrenalina. No hay orientación, no hay ayuda, el peligro está a la vuelta de cada esquina. Y para peor, es casi imposible encontrar un punto donde emboscar a nuestro objetivo sin testigos. El jugador tiene que ser creativo, improvisar, y reaccionar con calma al caos que estalle cuando, inevitablemente, un habitué de Hölle nos vea matar a uno de nuestros perseguidores.

La influencia de John Wick y su acción precisa y fugaz es muy efectiva. El nivel genera, para bien, una tensión que uno no relaciona con Hitman. La sensación de estar fuera de control resulta intoxicante... al menos la primera vez. Porque, por supuesto, esa sensación desaparece al volver a jugarlo.

Las siguientes pasadas por el mapa cambian un poco las reglas. Ya no son los mismos cinco agentes de la primera vez, y se vuelven a abrir caminos posibles. La experiencia claustrofóbica se convierte en un nivel normal, y en ese sentido Berlín pierde la tensión del primer momento y se vuelve Dubai: más de lo mismo.

Imposible pensar que IO no quería mojarle la oreja a CD Projekt RED.

Chongqing: Hitman como Adam Jensen

Una de las influencias originales de la serie Hitman está en los “simuladores inmersivos” de los ‘90s (Thief, System Shock, Deus Ex) y su resurrección de mediados de la década pasada (Dishonored, Prey, las secuelas de Deus Ex). Juegos que ofrecen espacios amplios para explorar a nuestro ritmo, historias ocultas en grabaciones y documentos, y distintas formas de interactuar con el mundo, desde el sigilo hasta el hackeo.

Chongqing es una cita directa a este estilo de juego, una incursión cyberpunk en una China ambientada en un futuro a la vuelta de la esquina. Es interesante verlo en relación a Cyberpunk 2077, y pensar qué hubiese pasado con aquel juego si CD Projekt se hubiese concentrado en la exploración e interacción con el mundo en vez de apuntar a Rockstar con un staff cinco veces más chico.

Este mapa es un laberinto urbano al estilo de Bombay, Marrakech o Sapienza. Un barrio entero de una ciudad moderna, con sus lavanderías, restaurantes, edificios de departamentos, cybercafés y, de paso, la base oculta de una organización secreta y un laboratorio ilegal de experimentación transhumanista. Todo teñido del neón del cine de acción de Hong Kong que tan bien había recreado IO en el injustamente ignorado Kane & Lynch 2: Dog Days.

Chongqing es gigante e intencionalmente confusa. Un jugador inteligente verá los mil recovecos de la ciudad como mil posibilidades de infiltración... o eventual escape. Hay terrazas que se conectan con balcones que se conectan con escapes de incendio que se conectan con

tuberías que se conectan con la ventana exacta por la que pasará nuestro objetivo dentro de segundos. Dominar el mapa es ganar la batalla.

Pero lo que eleva a Chongqing a los escalones más altos de la saga es que para IO el cyberpunk no es solo estética. Las historias detrás de nuestros objetivos satirizan los extremos más preocupantes de la industria de la tecnología. La deshumanización de un entorno laboral en el que la privacidad no existe y la manipulación (¡literal!) de la mente y el cuerpo de los que menos tienen. Humor negro que esconde verdadera furia.

Mirá en la botellita de agua mineral. Es idéntica.

Mendoza: Hitman como Danny Ocean

¿Es posible ser imparcial cuando se habla de un nivel ambientado en una ciudad que conocemos tan bien? ¿Cuando, aún sin ser muy precisa, es la recreación de una locación argentina más afectuosa que hayamos visto en un videojuego?

“La Despedida” es el nombre de esta misión ambientada en una lujosa bodega, inspirada, al menos en su fachada, en el Hotel Villavicencio, con el Aconcagua de fondo y todo. Pero la bodega es sólo el principio.

La misión toma lugar en medio de una celebración de alta sociedad, y podemos recorrer un salón de fiestas con un patio externo repleto de gente, una extensa sección del viñedo cercano y la casa del dueño, una finca estilo colonial que, como toda mansión de Hitman, tiene múltiples secretos guardados.

Esta es una misión de infiltración. La fuerza bruta es suicida frente a un verdadero ejército de guardias de seguridad, y los dos objetivos están rodeados de invitados durante casi todo su recorrido por el mapa. La única forma de eliminarlos sin testigos es ganándose su confianza, y cada uno de los métodos que el juego propone es tan original como preciso para la ambientación.

Mendoza no es un nivel para jugadores apresurados. La paciencia es clave para estudiar los patrones de nuestros objetivos y la narrativa nos recuerda a cada paso que esta no es una misión cualquiera. Hay que tomársela con calma, buscar la oportunidad perfecta, quizás escuchar a la orquesta de tango mientras depositamos una cápsula letal en la copa de Malbec del magnate que no sabe lo que le espera.

Sin revelar nada más, queda decir que Mendoza es un último nivel perfecto.

Lástima que no sea el último. Sí, es intencional que esta imagen no se entienda nada.

Cárpatos: Hitman como Nathan Drake

El último nivel de la trilogía es un experimento, como mínimo, audaz.

IO abandona por completo todo lo que creíamos que era Hitman y adapta las mecánicas a una experiencia distinta. Narrativa, veloz, y extremadamente lineal. Hay una justificación narrativa para todo esto, pero lo más probable es que el resultado genere polémica entre los fanáticos de la serie. No por el cierre (brutal) de la historia sino por estirar, quizás demasiado, los límites de lo que Hitman puede ser.

Entrar en detalle sería arruinar un final que, al menos, sorprende. El jugador decidirá si la experiencia justifica repetir un nivel que resulta un cierre a la vez acelerado y exageradamente largo a una seguidilla de niveles magistrales.

El humor negro, una constante en la historia del Agente 47.

La Trilogía en el Retrovisor

Hay dos maneras de pensar en Hitman 3.

Como juego individual es una colección brillante de ideas de diseño que, honestamente, se siente como poco cuando se compara con la innovación del primer juego o la cantidad demencial de contenido que

ofrecía el segundo. La estructura sigue siendo episódica, y falta la rejugabilidad eterna que tenían los niveles del anterior. Es el primer juego de IO como estudio realmente independiente (el primero fue financiado por Square Enix, el segundo distribuido por Warner) y aunque el nivel de detalle está más cuidado que nunca, la reducción de presupuesto se nota.

Como broche de oro de la plataforma, en cambio, Hitman 3 cobra otro significado. Las pequeñas mejoras técnicas y de jugabilidad hacen que sea la mejor versión posible de esta veintena de niveles. La cámara es un gran agregado y el nuevo sistema de puntaje un incentivo para volver a jugar cada nivel en un nuevo estilo. El motor gráfico empuja a la generación anterior de consolas y placas de video al extremo y a la vez aprovecha las posibilidades de la tecnología moderna.

En lo técnico, por lo tanto, es un juego espectacular, sea en una consola de 2013 o una placa de video de 2021. En lo creativo es simplemente magistral, con cada una de sus mecánicas de sigilo pulidas como un diamante a fuerza de parches y parches, con la ayuda de una comunidad que acompañó el proyecto desde el primer minuto.

Hitman 3 es un buen juego, con puntos altos que equilibran ciertos traspiés típicos de la ambición excesiva. Pero Hitman 1+2+3 es mucho más que eso. Es el juego de sigilo perfecto, congelado en el tiempo en una versión impecable.

PUNTAJE **10**

Hatsune Miku: Project DIVA F

El ropero de un gamer está colmado de reliquias del diseño industrial: alfombras rítmicas, guitarras de plástico, cámaras 3D y todo tipo de aparatos que nos confirmaron una y otra vez que a la hora de jugar no hay nada como el viejo y querido joystick, la manera más directa de comunicarnos con cualquier fichín. Como no hay género que haya experimentado más con los métodos de control que los juegos basados en ritmo, ahí es donde la serie Hatsune Miku destaca más allá de su popularidad: en ofrecer el mejor juego rítmico en años sin otra necesidad que un simple joystick de PlayStation 3.

El núcleo de Hatsune Mike Project Diva F consiste en una mecánica rítmica concisa que ofrece 35 canciones que se pueden jugar en cuatro niveles de dificultad. La velocidad de estos éxitos del J-pop (algunos de ellos superan las 200 pulsaciones por minuto) hace que la jugabilidad se centre en la precisión en vez de la memoria o la habilidad. En el modo más sencillo sólo tendremos para presionar un botón y uno de los joystick análogos (incluir estas palanquitas es la única innovación seria de este quinto juego de la serie), lo que puede parecer sencillo, pero la cantidad de notas que deberemos acertar para superar cada desafío es muy superior a la de juegos más casuales como Rock Band o Just Dance. En vez de la clásica línea por la que pasan las notas de otros juegos rítmicos, los blancos en los que debemos acertar viajan por toda la pantalla, y esto sumado a la pirotecnia visual de cada videoclip hace de la serie Hatsune Miku un verdadero desafío para expertos en el género.

Si este Project Diva F solo consistiera de su aspecto de juego rítmico, se ganaría un excelente puntaje y sería una compra asegurada para fanáticos del J-Pop. Pero el fenómeno de Hatsune Miku y el público otaku al que está apuntado hace de esta primera entrega de la saga traducida al inglés un objeto un poquito más complejo y que amerita un análisis más profundo.

Hatsune Miku es una “vocaloid”, una aplicación sintetizadora de voz basada en tecnología de Yamaha, un instrumento que emula la voz humana en base a samples grabadas por una actriz. La genialidad de Crypton, estudio que desarrolló a Miku, fue darle una personalidad y un diseño estilo animé que la convirtió en una de las primeras “idols” virtuales. El grupo de J-Pop Supercell utilizó a Miku en un par de canciones y pronto su popularidad superó todas las expectativas, al punto de editar varios discos, dar conciertos que utilizan revolucionaria tecnología holográfica y, a fin de este año protagonizar *The End*, una ópera que se estrenará en París.

Los aspectos más problemáticos de *Project Diva F* están en los Diva Rooms. Fuera del menú de canciones, podemos acceder a pequeñas habitaciones en las que viven Miku y sus amigas para cambiarles la ropa, decorar sus cuartos, darles regalos y en una de las interacciones más extrañas que se hayan visto en un juego no-hentai, acariciar sus rostros para jugar una variante de “piedra, papel, o tijera”. Todo lo que ocurre en el Diva Room es inocente (en especial si las comparamos con las misiones Gigolo de un *Killer is Dead*), pero la idea de tratar a una mujer, por más virtual que sea, como si fuera un Tamagotchi o un Nintendog resulta, como mínimo, denigrante. Por suerte para los que no están interesados en un híbrido de *The Sims* y simulador de citas, esta casa de muñecas virtual es completamente independiente del resto del juego.

Fuera del excelente juego rítmico, lo más interesante de *Project Diva F* es el modo Edit, un intrincado y poderoso editor que nos invita a dirigir nuestro propio videoclip con una complejidad que se acerca a la del brillante (al menos en ese aspecto) *The Movies* de Lionhead. No es simple diseñar un videoclip en esta modalidad, pero el que quiera invertir su tiempo logrará una obra digna de la apertura de un buen animé. Es una buena ocasión para admirar la calidad de los modelos y del motor gráfico - al ser *Project Diva F* una conversión de un juego de Vita, podíamos esperar una calidad inferior, pero la potencia de PlayStation 3 está bien aprovechada en este primer título de la serie para dicha consola.

Como el Black Metal o la cumbia villera, el J-Pop genera fanatismo en sus seguidores y un profundo rechazo en los que no son “del palo”. Si estás dispuesto a saltar esa barrera, permítete recomendarte este original, pulido y difícilísimo juego rítmico que, con suerte, no será el último que veamos en Occidente de esta ambiciosa franquicia.

PUNTAJE **8,5**

The Eternal Castle [REMASTERED]

Aunque la famosa Ley de Moore dice que la potencia de los procesadores se duplica cada dos años, la verdad es que la innovación tecnológica se ha desacelerado con los últimos años. Los juegos de hoy no son muy distintos a los de 2008, mientras que los de 1998 parecen programados en el medioevo y los de 1988 dignos de la prehistoria. Hay menos de 10 años en el salto de 8 bits a 16 y pasaron solamente cuatro añitos entre el lanzamiento de Super NES y la primera PlayStation, mientras que la era en la que el estándar de 4 colores conocido como CGA dominaba el gaming de PC duró aún menos.

El CGA y sus colores estridentes

Estos juegos de CGA alternaban entre dos paletas: una que permitía usar rojo, amarillo, verde y negro y otra, inexplicablemente más popular, que solo podía mostrar en pantalla cyan (celestes estridente), magenta (rosa furioso), blanco y negro. Cyan y magenta no podían ser más ochentas, no podían ser más fluo, y se volvieron emblemáticos de esos primeros años de la era MS-DOS.

The Eternal Castle [REMASTERED] busca recrear esta estética que poco tenía de intencional, porque los desarrolladores de juegos de esta época no eran los artesanos del pixel del gaming japonés, sino, en especial en Europa, artistas de cómics o diseñadores de juegos de mesa que reinventaban la rueda con cada nuevo juego. Si los estudios que trabajaban con Nintendo abrazaban las limitaciones del hardware, los franceses, ingleses e italianos trataban de estirar esos límites con la frustración de un artista enjaulado.

Los juegos de esa época son por naturaleza imposibles de jugar y emularlos con nueva tecnología sería suicida. Por eso es que, quizás, The Eternal Castle ni siquiera lo intenta, tomando su inspiración visual

de los '80 pero atándose a un género de gaming noventero de corta vida pero larga influencia: las “aventuras cinematográficas” representadas por el primer Prince of Persia y el aún hoy admirado Another World.

Aventuras cinematográficas, no plataformas

A simple vista estas aventuras parecen ser juegos de plataformas, pero su desarrollo es estrictamente lineal, y hay un cuidado especial en la animación realista de los personajes y una historia pausada por cortas secuencias narrativas “actuadas” dentro del mismo motor gráfico. Son de alguna forma los precursores de Tomb Raider y Uncharted, los primeros juegos que buscaron sentirse como una película.

Es difícil procesar el estilo visual de The Eternal Castle a través de una sola lente. Por un lado está clara la influencia de cierta ciencia ficción de la época: Blade Runner, Dune de David Lynch, las coproducciones francojaponesas de animé como Ulises XXXI, los cómics de la revista Metal Hurlant de Druillet y Enki Bilal. Pero a esos monolitos hay que contraponer los juegos que filtraban dicha influencia al gaming, en especial los de ERE Informatique y el uso del color de los primeros juegos de Eric “Another World” Chahi para Loriciels y Chip. Quizás lo que más complica (para bien) a The Eternal Castle es que hace trampa constantemente, con animaciones detalladas que jamás podrían haber formado parte de un juego de los '80. A veces parece uno de los juegos del auge del VGA de principios de los '90 que ponían un modo CGA casi por pena, imágenes de 256 colores convertidas en arte abstracto, como sabrá cualquiera que haya querido correr un juego de Sierra de 1990 en cuatro colores.

La banda sonora también hace sus trampitas retrofuturistas, ya que los juegos de la época definitivamente no sonaban así - las melodías synthwave que acompañan la acción tienen tanto de Vangelis y Tangerine Dream como de la música de Drive y Hotline Miami. La experiencia estética es inigualable y si el juego fuera pésimo (no lo es) sería razón suficiente para tenerlo.

La introducción es una corta pero espectacular secuencia que deposita a nuestro cosmonauta (puede ser hombre o mujer, “Adán” y “Eva” sus nombres) en la superficie de un planeta extraño, y en estos primeros minutos de tutorial la estética parece comerse la interacción con el juego. Los 4 colores de CGA hacen que el cerebro deba completar lo que ve. Una silueta es una nave. Un haz de luz es una montaña en el horizonte. Una mancha es un cadáver violentamente asesinado. En las secuencias de exploración el brillante uso de colores genera una atmósfera inigualable, pero la acción pronto se vuelve confusa e irritante.

Un control impreciso, con salida

The Eternal Castle se controla casi exactamente igual a Flashback, otro clásico que fue la continuación espiritual de Another World. Animaciones lentas que no pueden ser interrumpidas, combate simple cuerpo a cuerpo y un puñado de armas de fuego de munición limitada para usar solo en ocasiones especiales. Secuencias de saltos alternadas con puzzles, combate, y complejos jefes de final de nivel.

Pero de la misma forma que el CGA no se usa porque es difícil lograr que esos cuatro colores no calcinen algún lóbulo luego de un rato de juego, el control de estas aventuras cinematográficas es impreciso. Es difícil calcular el momento en donde saltar, los ataques son lentos e impredecibles, y el tamaño de nuestro sprite con respecto a los niveles hace imposible administrar el espacio en un combate con varios enemigos a la vez. Con teclado la respuesta es lenta. Con joystick es injugable.

Por suerte, luego del interesante pero torpe tutorial The Eternal Castle reconoce cuáles son sus limitaciones y virtudes. La dificultad de los saltos baja de inmediato, la resistencia de nuestro personaje aumenta, y los puntos de control que al principio parecían escasos ahora aparecen cada dos o tres pantallas.

Para que quede claro, estoy elogiando lo que parece que estoy elogiando: el control del juego es horroroso, y la solución no es otra que encoger los hombros y hacerlo facilísimo. Es una decisión madura por

parte del equipo italiano responsable del juego, ya que podemos experimentar las 2 horas que dura The Eternal Castle casi sin encontrar obstáculos, maravillándonos con cada uno de sus espacios sin acumular odio hacia niveles frustrantes y enemigos imposibles de derrotar. Podían pasarse dos años puliendo el control ¿pero para qué? hay mil juegos 2D que ofrecen buenas plataformas y buen combate, pero ninguno que se juegue por resucitar una estética que ni los cultores del retro rescatan. Este juego no intenta parecerse a los clásicos que imita, sino que trata de que sintamos lo mismo que sentimos cuando los jugábamos. The Eternal Castle es único, y no está mal que sea un viaje más que un desafío.

Un homenaje por cada nivel

Porque el viaje vale la pena (y los que quieran un desafío tienen un New Game+ con permadeath). Cada una de las secciones parece inspirada en uno de los juegos clásicos del género. El tutorial es un homenaje a Another World, desde el balanceo de la primera interacción hasta el truco de hacer que bestias salvajes nos persigan. Desde ahí se abren tres niveles para explorar: el más flojito se centra en una iglesia abandonada y toma elementos de survival horror que recuerdan al precursor del género Project Firestart, y solo se salva del tedio gracias a un impactante combate final. Las ruinas onda Mad Max, en cambio, ofrecen una mezcla de exploración, sigilo y plataformas muy Prince of Persia, un mapa compacto con un par de pasadizos secretos y muy buen uso de narrativa ambiental que nos hace sentir que estamos interrumpiendo a una tribu con sus propias reglas, su propia dinámica.

Sin duda el mejor nivel del juego es la ciudad, que con poquísimos elementos nos cuenta una guerra entre dos bandos opuestos y varía con inteligencia el combate, obligándonos a usar armas al estilo de Flashback, pero dándonos más munición de la que podríamos necesitar - una vez más autosaboteándose de la forma correcta, a favor del jugador. La confrontación final del nivel cambia la paleta rompiendo (una vez más) las reglas del CGA, pero logrando una memorable persecución al atardecer.

Con la nostalgia no alcanza, y los desarrolladores de The Eternal Castle tienen la inteligencia de reconocer a tiempo las trampas del estilo retro. Es en el nivel final, que prefiero no spoilear, en el que el estudio demuestra que sus ideas van un poco más allá de la estética, con un miniboss delirante y grotesco que no se parece a nada que haya visto en un juego de la época, y una pelea final que evita la torpeza del control sumando una mecánica tan simple como efectiva.

El juego, por lo tanto, termina narrando la evolución de sus propios creadores. Empieza como un homenaje y poco más, continúa probándose distintos estilos casi como mudas de ropa en busca de uno propio, mientras que termina como un tráiler de un potencialmente brillante segundo juego. Por eso The Eternal Castle termina siendo mucho más que una pesadilla retro, o un logro técnico para nostálgicos. Es una experiencia tan breve como memorable que demuestra una vez más que la historia del gaming es insondable y que el futuro es indie. Aún cuando se disfraza de pasado.

PUNTAJE

8

Almanac of girlswampwar territory & the _girls who swim as fertilizer through the warm soil cloaking the roots of the glorious tree of eugenics (giving birth to a black hole in a walmart parking lot at 1am)

Mientras el gaming industrial se desespera por ser tomado en serio por el periodismo mainstream, el mundo del arte ha recibido a los videojuegos con los brazos abiertos. El museo V&A de Londres dedica hoy una de sus salas principales a celebrar la ambición creativa del gaming moderno. En Argentina, la iniciativa Game On! de Luján Oulton cumple una década fomentando juegos experimentales de desarrolladores locales. Una de mis experiencias favoritas del año fue la media hora que pasé jugando la novela visual “The Game: The Game” de Angela Washko en el Museum of the Moving Image de New York.

En la intersección entre el mundo del arte y el del gaming, el nombre de Porpentine Charity Heartscape tiene el peso que en la industria tendría el de Hideo Kojima. Una artista prolífica, innovadora y misteriosa, que empezó su carrera hace unos años con experimentos de Twine que culminaron en la impactante aventura de texto estilo body-horror Howling Dogs. A pesar de una prosa compleja (aunque no impenetrable), sus juegos son relativamente accesibles para los que estén dispuestos a entregarse a la experiencia, en especial obras como With Those We Love Alive, que invita al jugador a dibujar símbolos en su muñeca como una de sus mecánicas más interesantes.

Con “almanac” Porpentine abandona temporalmente Twine y experimenta con Bitsy, una herramienta que permite crear mundos simples (sprites de 8x8 píxeles, paleta de tres colores) para explorar al estilo de un RPG. El juego en sí será inmediatamente accesible para seguidores de Porpentine, ya que los personajes que habitan este mundo hablan en esa mezcla característica de mensaje de chat/poesía disonante/tweets de @dril, y la representación gráfica del mundo lo hace un poco más fácil de navegar. Además incluye un “manual” que dan ganas de imprimir y enmarcar, inspirado en los “feelies” de la ficción interactiva de los ‘80. La historia implica una guerra comunitaria entre tribus idénticas que juran ser completamente distintas, una enfermedad mortal de transmisión sexual, y los cuerpos en constante mutación que suelen pulular por la obra de la autora. El estilo naif de los gráficos contrasta con la brutalidad de la historia, algo que evoca de inmediato a las “Vivian Girls” del artista outsider Henry Darger.

Quizás no tenga las herramientas para analizar la obra de Porpentine como arte, pero sus juegos siempre me han resultado atractivos y este es mi favorito en años, además de ser una gran introducción para los curiosos. Fue interesante haberlo jugado poco tiempo después de Deltarune, un juego que me encantó en su momento y de a poco fue perdiendo su brillo en el recuerdo, en especial cuando comparé sus mecánicas tan complejas como lineales con la inventiva constante de Undertale. Los textos musicales y cultura indescifrable de Almanac son textura, no puzzle, mientras que con Deltarune terminé sintiendo que el misterio no es más que un entretenimiento paralelo para los que prefieren leer wikis a jugar videojuegos.

PUNTAJE 9

Serena

El cuarto es la unidad mínima de la aventura gráfica. Una locación que esconde sus puzzles, objetos, personajes, y que entrelazada con otros átomos conforma un mapa a recorrer. Una estructura rígida heredada de la aventura de texto que a la vez resulta cálida, que crea instintos en el jugador y métodos que se repiten de un título a otro: identificamos las salidas, examinamos los objetos, pasamos el cursor pacientemente por la pantalla buscando pistas del tamaño de un píxel. Las aventuras gráficas tiene sus propios códigos, un lenguaje que sólo se puede conocer a través de la exploración pausada, solitaria, atenta. Puede ser que nunca hayas hablado con otro jugador, pero aunque no lo sepas, sos parte de una comunidad. Ellos también estuvieron ahí.

Es imposible hablar de Serena sin referirse a la comunidad de entusiastas de las aventuras gráficas de la que surge este pequeño proyecto del argentino Agustín Cordés, diseñador de Scratches y del inminente Asylum. A fines de 2013, la comunidad de foreros y bloggers que había luchado (entre otras cosas) para reunir a los creadores de Space Quest y hacer que Al Lowe regrese a Leisure Suit Larry, se vio atacada por un miembro de la industria que dirigió su furia difamatoria a Serena Nelson, una institución en medios independientes dedicados a la restauración de clásicos del género. “Serena” es un regalo y un homenaje a Nelson, un cuento corto en forma de aventura gráfica en el que colaboraron decenas de miembros de estos foros, cada uno contribuyendo con lo que podía: diálogo, poemas, ilustraciones, parodias.

En la nomenclatura del género, Serena es una variante del estilo “Escape The Room”, aventuras confinadas a un sólo cuarto, en las que tenemos que utilizar los implementos a mano para lograr salir con vida. El protagonista es un escritor fracasado, que vive junto a su amada Serena en una cabaña que es casi un oasis en medio de la nada. Pero Serena no está, y en los primeros minutos que pasamos recorriendo este pequeño ambiente, la sensación de que algo terrible ha ocurrido

comienza a embargarnos. Casi no hay manipulación de escenario o de inventario en *Serena*. Nuestro desplazamiento gatilla el monólogo interno de este escritor que trata de reconstruir sus últimos días, meses, años junto a su amor ausente. El trabajo de Josh Mandel como el escritor aprovecha su amateurismo y entusiasmo para desnudar las pretensiones del personaje - la arrogancia meliflua del inicio da paso a oraciones más cortas, lúgubres, que revelan sus inseguridades y nos convencen que el cuarto del que debemos escapar es la conciencia de este pobre tipo, atormentado por una historia que parece encaminarse a un desenlace tan predecible como satisfactorio - hasta que Cordés decide dar un giro inesperado y agregar un último círculo al infierno de su protagonista.

El monólogo de Mandel no se detiene en los 60 minutos que dura *Serena*, y sorprende la consistencia y la calidad de la prosa, perfectamente equilibrada entre la parodia y la sinceridad. Nuestro escritor claramente no es muy talentoso, pero sí lo son los cuatro guionistas que redactaron sus falsamente profundas reflexiones. Y a pesar de que *Serena* se sostiene sin problemas sólo con su diálogo, el trabajo meticuloso del director de arte Pablo Forsolloza y las sombrías selecciones musicales hacen de esa cabaña perdida un lugar inolvidable.

Serena es más que una anécdota o un homenaje. El amor de sus creadores por el formato se refleja en cada aspecto de una aventura sólida, sin baches. No hay trampas para extender la duración ni concesiones a los novatos. No nace del diseño sino del instinto, la misma capacidad que nos permite caminar ciegos por una casa oscura después de recorrerla cien veces. La comunidad que respira aventura, sopla vida a *Serena*, un ejemplo de que en este medio que se debate cada día entre el arte y el producto existe la creatividad más allá del ego y la billetera.

Assassin's Creed IV: Black Flag

¿Para qué jugamos? Para divertirnos, claro. Para pasar un buen rato. Para transportarnos a mundos increíbles, sea por escapismo o por turismo virtual. Pero mi respuesta es un poco más simple, menos existencial que eso. Jugamos para defender a la Tierra, para derrotar al monstruo ese de los ojos rojos, para vengar a Jennifer, Jill, o como se llame. Jugamos para salvar a la princesa, y mientras más castillos tengamos que registrar, mejor.

Lograr la empatía, ese lazo mágico que nos identifica con el personaje principal, requiere que el protagonista tenga un objetivo claro: que nosotros queramos lo mismo que quiere él. Altaïr quería recuperar el favor de los ancianos de su orden. Desmond quería escapar (y a la vez resolver el misterio de su secuestro). Ezio quería venganza... hasta que en Assassin's Creed: Revelations las motivaciones de los personajes se empezaron a volver difusas, algo que en retrospectiva mantuvo a la serie en un coma similar al de Desmond en aquel fallido final de la trilogía del italiano.

Las limitaciones de la narrativa y de la jugabilidad del primer título se agotaban en aquella cuarta entrega, y con Assassin's Creed III el camino de Ubisoft consistió en expandir en toda dirección posible, en busca de actividades que se complementen al combo básico (sigilo, parkour, combate) sin resaltar demasiado, y el resultado fue un juego digno pero inconexo, inabarcable, con un personaje central, Connor, tan confundido como los diseñadores y - en un aspecto que hoy parece crucial - carente de objetivos y motivaciones.

El anuncio de Assassin's Creed IV: Black Flag sonaba a otro volantazo ciego ("si lo mejor de ACIII eran sus batallas navales, hagamos un juego basado solamente en eso"), pero lo que parecía oportunismo o desesperación se revela como valentía en este sexto y

mejor juego de la serie que toma un mini-juego y lo convierte en meta-juego, una estructura sólida con sus propios objetivos que engloba una serie de actividades relacionadas mecánica, temática y estéticamente.

El Jackdaw y los combates navales

La idea de navegar el Caribe en un buque pirata inspiró el legendario “Pirates!” de Sid Meier, juego de 1987 (uno de los primeros de mundo abierto) del que Black Flag toma la estructura casi por completo: el “Jackdaw”, capitaneado por Edward Kenway, funciona de base de operaciones, y cada uno de los excelentes minijuegos (arponear ballenas y tiburones, bucear en busca de naufragios legendarios, encontrar cofres de tesoro en islotes alejados) tiene como propósito juntar dinero y materiales para mejorar nuestra nave insignia. Hay cientos de actividades opcionales para realizar en este Assassin's Creed, pero las recompensas están a la vista, y es un placer realizar misiones paralelas durante dos horas y finalmente comprar ese espolón reforzado con acero que nos permitirá derrotar los galeones temibles que viven en cada esquina del mapa.

El trabajo que Ubisoft dedicó al combate naval es admirable, meticulosamente equilibrado para favorecer una variedad de estrategias más amplia de lo que sus limitados controles sugerirían. En las 20 horas que como mínimo pasaremos en alta mar dominaremos los distintos tipos de fuego, aprenderemos a medir distancias y aceleración, y perfeccionaremos las parábolas de nuestros cañones. El combate es siempre igual, pero nunca repetitivo gracias a un entorno dinámico que puede complicar la batalla de un momento a otro (tormentas, torbellinos, barcos cazadores que interrumpen la cacería mejor planeada) y la milagrosa ambientación de la serie que hace de cada abordaje un instante épico y memorable. El sonido de cañones y madera chocando contra madera, los gritos de nuestros piratas de múltiples nacionalidades, la musicalización dinámica y la cualidad de pintura de óleo que el juego cobra con sus atardeceres y amaneceres quitan el aliento, logrando algunos de los momentos más bellos de esta generación de consolas.

Cada combate naval termina con un acto de abordaje (opcional, también podemos hundir el otro barco y quedarnos con la mitad de su carga) donde Kenway es el primero en lanzarse a la cubierta de su presa y combatir en un espacio cerrado abatiendo 5, 10, 15 oponentes para finalmente cortar la bandera (o ejecutar al capitán enemigo, hacer estallar las reservas de pólvora) y capturar un barco más. Cada una de las actividades marítimas nos vuelve a poner en los pies de Edward, sea para abordar, bucear, o lanzar él mismo el arpón que abate tiburones. Esta decisión, sutilmente, nos recuerda que no estamos controlando un barco, sino a un capitán (siempre a la vista, aún en los planos que más se alejan de nuestro buque), a una persona con la que difícilmente rompamos ese lazo empático que la saga insistió en cortar una y otra vez.

Cada puerto, un mini Assassin's Creed

El foco lógico de esta secuela en las aventuras marítimas requiere una reducción de las mecánicas más clásicas de la serie, pero en vez de opacarlas, esta decisión creativa resalta lo que más disfrutábamos de la exploración sigilosa de Assassin's Creed. En vez de una gran ciudad tenemos tres puertos de distinta densidad de población y que debemos explorar de formas distintas: la afluyente Habana, de callecitas estrechas y escondites perfectos para un buen ladrón; la orgullosa capital pirata de Nasáu y la vigilada Kingston, peligrosa pero llena de riquezas. A esto se suman incontables pueblitos pesqueros, islas e islotes, cuevas de contrabandistas y ruinas abandonadas. Cada uno de estos destinos es como un mini-Assassin's Creed, que repite el placer de encontrar una atalaya, sincronizar, hacer el salto de águila, buscar los puntos de interés, y cazar todo tipo de secretos. La libertad aumenta al mismo ritmo que la rejugabilidad - los almacenes, por ejemplo, ofrecen misiones dinámicas en las que debemos robar una llave para abrir un galpón repleto de madera, metal, y otros recursos valiosos. Podemos entrar a los tiros (¡un pirata puede llevar hasta cuatro pistolas!), robar la llave y escabullirnos en el almacén o dormir a todos a la distancia con nuestra cerbatana (una gran adición de esta entrega) y caminar directo al galpón. Lo bueno es que lo podemos hacer todas las veces que queramos, ya que cada día el almacén se vuelve a llenar. Además de

estas misiones dinámicas hay contratos de asesinato (en tierra y en mar), situaciones espontáneas que nos obligan a salvar a un aliado de una muerte segura, y una línea adicional de más de 15 misiones en las que colaboramos con distintos asesinos marcados para morir. El contenido es más que nunca, mejor integrado que nunca.

Más que cualquier otro Assassin's Creed, Black Flag es un juego “puro” de mundo abierto, con más en común que un Elder Scrolls que con Grand Theft Auto, la inspiración original de la serie. Después de un breve tutorial estamos libres de recorrer el enorme mapa evolucionando nuestro personaje y su barco a nuestro ritmo, algo que la narrativa acomoda de forma elegante y hasta parodiando a la serie misma.

Edward Kenway, ni héroe ni villano

Edward Kenway no es un héroe, no es un villano, no es un templario, ni un asesino. Los breves flashbacks a su juventud en Inglaterra nos muestran a un hombre profundamente resentido con su pobreza, pero capaz de enamorar a una bella mujer de clase media que podría ser su salvación y se convierte en cambio en su condena, ya que Edward sueña con darle la vida que él considera digna, algo que un hombre de su clase en 1715 solo puede lograr detrás del timón de un barco pirata. La motivación egoísta y a la vez romántica de Kenway lo lleva al Caribe, donde sin querer enfurece por igual a Asesinos y Templarios, y rebota entre los dos grupos buscando recibir la mayor ganancia posible.

Los objetivos de Edward como personaje son simples, claros, y directos, invitando al jugador a la aventura sabiendo que cada barco capturado es un paso más hacia la gloria con la que sueña nuestro protagonista. La aventura, por supuesto, se vuelve más compleja cuando empieza a involucrar el pueblo conquistado de Nasáu y las reyertas internas que resquebrajan esta democracia pirata. Los actos de vandalismo de Kenway empiezan a pesar en su conciencia, y la expiación de sus pecados cobra más importancia que la fortuna inmediata. Es un arco narrativo clásico que culmina en una serie de secuencias inolvidables y un acto final devastador.

Como todo juego de la saga, la historia de Black Flag transcurre a lo largo de varios años, y se siente lógico pasar horas de aventuras entre misión y misión de la historia, ya que entre un “recuerdo” y otro pueden pasar meses. La falta de urgencia de la narrativa es un toque magistral que nos permite sumergirnos en el mundo abierto a nuestro modo. Lo mismo ocurre con las brillantes secuencias ambientadas en el “presente”, donde la ciencia ficción indescifrable deja paso a un cuento corto que podemos terminar en 10 minutos o explorar durante horas, en interludios que tienen más en común con un juego independiente como *Gone Home* o *The Stanley Parable* que con lo que solemos relacionar con un triple “A”.

Tecnológicamente hay poco para decir sobre Black Flag que no esté claro en imágenes y trailers: *Assassin's Creed* siempre ha ofrecido detallada belleza, y en este caso la sobriedad de ACIII se deja de lado por una exuberancia visual digna de un cuadro de J.M.W. Turner, el romanticismo de la época capturado en los colores vibrantes y un contraste entre luz y sombra que hace destacar más que nunca el sublime diseño de iluminación.

Una reinención a lo Resident Evil 4

No había jugado una reinención tan completa y tan exitosa de una fórmula desde el inolvidable *Resident Evil 4* de Shinji Mikami. Quizás el multijugador, tan revolucionario en *Brotherhood*, necesite una deconstrucción similar, o se le pueda reprochar que aspectos como el combate cuerpo a cuerpo y los campos de visión de los enemigos necesitaban un ajuste más agresivo, pero bueno, Mikami tampoco se atrevió a permitirnos caminar y disparar a la vez. *Assassin's Creed* es el galeón de Ubisoft, y un giro de 180 grados no se puede hacer de una entrega a la otra.

Para muchos, Black Flag es una traición al género que no merece llamarse Assassin's Creed, pero para muchos más es la fallida, imperfecta, pero majestuosa obra maestra que la serie viene prometiéndole desde su primera entrega.

PUNTAJE **9**

Assassin's Creed Origins

¿Qué es Assassin's Creed? La única forma de medir nuestras expectativas es partir de esta pregunta. Al fin y al cabo, sin saberlo es imposible dictaminar si Origins es una “buena” o “mala” entrega de la serie.

¿Es un juego de sigilo? ¿Una evolución de los mundos abiertos de GTA? ¿Una aventura de acción que salta entre dos líneas temporales mezclando historia y ciencia ficción? ¿Un simulador de parkour? ¿Un parque de diversiones virtual inspirado en ciudades históricas?

Cualquiera de estas respuestas podría ser correcta, si no fuera porque en la última década Ubisoft se las arregló para convertir cada uno de estos aspectos en una parodia de sí mismo. El sigilo fue el primero en caer, enterrado bajo una pila de ineptas misiones de persecución, escolta, y asesinato que nunca terminaban de la forma correcta. Los mejores asesinatos de AC: Syndicate, por ejemplo, son secuencias guionadas, donde el jugador no hace más que presionar el botón de “asesinar” en el momento correcto.

Los mundos abiertos “estilo Ubisoft” merecen un artículo aparte. Por alguna razón la empresa atribuyó el éxito de AC2 y Brotherhood a la enorme cantidad de actividades opcionales, y cada juego de Ubi se fue cargando de repetitivas actividades opcionales y cientos, miles de inútiles souvenirs para recolectar.

La historia colapsó bajo el peso de su propia mitología, la pésima ejecución de las secuencias ambientadas en nuestra época, y la innecesaria complejidad que se le dió a la guerra de Asesinos y Templarios, tanto que para Black Flag era imposible saber quiénes eran los malos y quiénes los buenos. El parkour fue superado por otros juegos como Dying Light o el mismo Titanfall, y a la altura de Syndicate los diseñadores ya no sabían qué sumar al movimiento en las ciudades, robando a Batman su gancho y sumando un tren tan vistoso como inútil. La Londres de Syndicate y la París de Unity son creaciones

admirables desde un punto de vista técnico que simplemente no son tan divertidas de recorrer como lo eran monstruos como Roma o pequeños niveles perfectos como Monteriggioni.

No es raro que Ubisoft quiera dar un reset a una serie que está rota por donde la mires.... y sin embargo, algo no me cierra de esta lista de problemas. No porque no sean reales, sino porque para mí estas características no definen lo que me gusta de Assassin's Creed. Jugué cada juego de la serie (sí, hasta Rogue y Liberation) y si vuelvo a la serie a pesar de tantas decepciones, es porque el placer de AC está en lo táctil, en la percepción, en la forma en que la serie negocia el camino entre la inmersión y el distanciamiento.

Si pienso en Assassin's Creed, pienso en imágenes. El “salto de fé”, claro, de la terraza de un edificio a una convenientemente ubicada carretilla llena de paja. La daga oculta en la muñeca. La capucha que dibuja con su sombra un pico de águila sobre el rostro del protagonista. Las distorsiones digitales que marcan los límites de la simulación del “ánimus”. Las conversaciones en idiomas extraños escuchadas casi de casualidad, a la distancia. La cantidad ridícula de detalle que pasa desapercibido en la arquitectura y las ciudades. La multitud huyendo aterrada del extraño que pelea con un grupo de guardias.

La respuesta de Origins a la pregunta “¿qué es Assassin's Creed?”, no tiene que ver con controles, narrativa, o mecánicas, sino con la esencia táctil del juego - con la forma en que nos relacionamos con su mundo a través de nuestro joystick y nuestra mirada. Quizás es por eso es que termina siendo el mejor de la serie, una culminación casi perfecta del sueño de su creador original Patrice Desilets y la evolución de los icónicos AC2 y Black Flag.

Un arranque desorientado

“Termina siendo” es la expresión correcta, ya que las primeras horas, las que tienen que comunicar los matices del juego, están entre las peores de la historia de una serie que de por sí es famosa por su torpeza narrativa. Al parecer la intención de Ubisoft era saltar prólogos y tutoriales para dar un inicio veloz a la aventura, pero el resultado es el

opuesto. Origins empieza con una serie de cinemáticas sin sentido que parecen editadas como un tráiler, saltando de una procesión, a un ritual siniestro, un duelo y un acto de venganza que carece de peso dramático porque recién a la tercera o cuarta hora nos enteramos la razón por la que el protagonista Bayek busca dicha venganza. Tan confusos resultan los primeros minutos que tardé un rato en entender que no era un flashback, un flashforward, o una visión del futuro.

Es verdad que Unity, Black Flag y (especialmente) ACIII se tomaban una eternidad en enseñarnos cada uno de sus controles, pero eliminar tutoriales no es la solución, ya que pasaremos nuestros primeros minutos en Siwa (tierra natal de Bayek) perdidos sin remedio. Origins rompe varias de las convenciones de la serie, en especial en lo que tiene que ver con el combate, el equipamiento, y la evolución de Bayek, y por lo tanto el jugador necesita un trecho más lineal para absorber cada elemento. No me enorgullece decir que recién capté muchas de estas sutilezas recién por la mitad del juego. Una pena, porque la enorme mayoría de los cambios hace de Assassin's Creed una experiencia mucho más flexible que juegos anteriores de la saga.

El concepto de puntos de experiencia y nivel de personaje se viene desarrollando hace varias entregas, pero esta es la entrega en la que se siente que esta evolución está bien integrada. Del nivel de Bayek depende no sólo el nivel de enemigos con el que se puede enfrentar y las áreas del mapa que conviene visitar, sino también el equipo que tenemos permitido equipar. Bayek sube de nivel automáticamente cuando alcanza los puntos de experiencia requeridos, pero el nivel de nuestro equipamiento se mantiene igual, a menos que invirtamos una buena cantidad en “levelearlo” en un herrero. Es un cambio que nos invita a administrar de forma un poco más inteligente nuestro arsenal: a veces conviene robar la espada a un enemigo de nivel 20 en vez de seguir usando nuestra maza legendaria 14

Destiny y Dark Souls en Egipto

Sí, raros y legendarios. En Origins hay distintas categorías de equipo, con distintos colores, descripciones y cualidades. La influencia de Destiny se siente cada vez que entramos al menú, desde el control con

cursor (algo a lo que todavía no me acostumbro en un juego de consola) hasta el enorme trabajo que el equipo puso en hacer que cada espada, cetro, arco y khopesh se sienta diferente. La enorme variedad de gráficos, descripciones, modificadores y animaciones invita a experimentar con nuevo equipo casi de inmediato. Hay seis variedades de armas, cuatro de arcos y docenas de escudos, cada uno con sus pro y sus contra. Y claro - también hay lootboxes.

Se llaman “Cofres de Heka”, y hasta tienen a su propio (simpático, hay que decirlo) personaje, una variante del Xur del juego de Bungie que destaca en el mapa con un ícono de color distintivo. Por suerte este es todo el incentivo que Ubisoft nos da para comprarlos, y nunca en el juego sentí que tenía que “grindear” oro o equipo, ya que hay misiones diseñadas específicamente para conseguir nuevo equipo raro y legendario, mucho más confiables que la ruleta de las detestadas “cajas de botín”.

Tanto énfasis en el equipo sería un despropósito si AC mantuviera el primitivo combate basado en contraataques con el que nos viene torturando hace tantos años. El nuevo sistema de combate parece una versión simplificada de Dark Souls, basado en combinar distintos tipos de ataques, esquivar y reflejar, alternando armas para distintos enemigos y aprovechando elementos del entorno.

Esto no quiere decir que se abandone del todo el sigilo, sino que se convierte en simplemente la primera fase de una arremetida. Por ejemplo, el ataque a una fortaleza enemiga tendrá distintas capas. Empezamos haciendo reconocimiento desde el aire a la distancia con nuestra fiel águila Senu (similar al halcón de Far Cry Primal o los drones de Watch Dogs 2), derribamos a los vigías con dardos, eliminamos al capitán con un asesinato desde el aire, y nos quitamos de encima al resto de los guardias en combate cuerpo a cuerpo.

Misiones como en The Witcher 3

Si Destiny es el referente de los menús y la evolución de nuestro personaje y Dark Souls es la inspiración detrás del combate, el resto del juego debe muchísimo a The Witcher 3, y no se me ocurre un mayor elogio que aseverar que (en varios aspectos) Origins está a la altura del clásico de CD Projekt.

La genialidad de la saga The Witcher está en la profesión del título, oficio de cazamonstruos a sueldo que justifica cada una de las pequeñas misiones que tenemos que cumplir para desconocidos. No es grind, es trabajo. Bayek es un “medjay”, una suerte de protector de su ciudad, encargado de la seguridad de los ciudadanos y de investigar cualquier tipo de actividad sospechosa. Un comisario de pueblo, cuyo deber es la definición de una “sidequest”: hacer favores a desconocidos.

Como todo juego de mundo abierto, AC: Origins se divide en misiones principales y secundarias. La historia principal parte de la venganza de Bayek y, cómo debe ser en un Assassin's Creed, se complica de a poco, sumando figuras históricas, melodrama televisivo, civilizaciones extinguidas y, claro, una Orden de poderosos ciudadanos conspirando contra los débiles. Ubisoft parecía haber perdido la brújula moral de la historia de Asesinos vs. Templarios, y esta vuelta a lo básico resulta apropiada para los tiempos en los que vivimos, en que el poder hegemónico muestra los dientes con inusitada ferocidad.

Bayek sale en busca de venganza, y termina encontrando la verdad en la historia más larga de la serie (¡mínimo 30 horas!) pero, paradójicamente, la que más rápido se pasa. Como en The Witcher o los juegos de BioWare, Origins narra pequeñas historias en cada una de sus regiones, definiendo un antagonista, personajes secundarios, y dramas que se resuelven casi por completo en las tres o cuatro horas que pasaremos en esa parte del mapa.

Considerando la extensión del juego, es un milagro que la mayoría de estas microhistorias alcancen una profunda resonancia emocional. Assassin's Creed, desde su primera entrega, se planteó como una historia de padres e hijos, de mentores y alumnos, de recambios generacionales, el presente dejando paso al futuro. Origins cuenta el

mismo cuento, pero usa el resto de los personajes para poner en perspectiva la relación de Bayek y su hijo. Es el tema favorito de los guionistas de videojuegos, pero desde *The Last of Us* que no veía tan bien explorado este vínculo.

Bayek y Aya

Pero no se puede tener una buena historia sin un buen personaje, y Bayek es el mejor protagonista que la serie nos ha dado desde Ezio Auditore, con su mismo sentido del humor, pero cambiando la picardía por una compasión real, tangible, que logra ser sincera sin ser aburrida. Bayek no es un noble ni un superhéroe, se identifica con los problemas de cada egipcio, griego y hasta romano que se encuentra en su camino. Puede pasar de la furia animal a la piedad en segundos, pero cada reacción se siente justificada en la historia y en especial en los brillantes diálogos del guionista, un dramaturgo canadiense llamado Alain Mercieca, que nunca había trabajado en esta industria. En un toque magistral, Bayek despide el alma de cada una de sus víctimas en interludios ambientados como obras de teatro, en escenarios a oscuras, con mínimos elementos de utilería y un trabajo de cámaras que nunca había visto en un videojuego.

¡Y Bayek ni siquiera es el mejor personaje de *Origins*! Ese premio se lo lleva su esposa Aya, a la que une un vínculo apasionado, de una carnalidad que es raro ver en los usualmente estoicos personajes principales de un “triple A”. Aya tiene una visión de la venganza y del deber muy distinta a la de Bayek, y su inteligencia la hace inmediatamente fascinante. Se entiende que aparezca poco, ya que amenaza con robarse cada escena en que la vemos, opacando al protagonista, a los villanos, y hasta a la propia Cleopatra.

Quizás el único aspecto en el que *Origins* trastabilla es en la representación de las figuras históricas. El Egipto del juego no es el antiguo, no es el de Kéops ni el de Ramsés, sino el Imperio en decadencia, que debe resignarse a compartir territorio con los griegos y enfrentarse a los traicioneros romanos. Julio César, por supuesto, cumple un rol, pero con él, Cleopatra, y un puñado de nobles se terminan los “grandes éxitos” históricos, y ninguno de ellos es tan

memorable como los Borgia o la delirante Reina Victoria de Syndicate. Las actuaciones de voz, eso sí, son excelentes, desde una Cleopatra que se aleja de los estereotipos de la mujer fatal hasta (una vez más) Aya, interpretada por la habitué de BioWare y Daedalic Alix Wilton Regan.

La razón es Egipto

La historia es excelente, el combate ha mejorado muchísimo, y el “loot” es una adición bienvenida que no se convierte en un obstáculo. Y sin embargo, no es ninguna de estas tres razones la que convierte a Origins en el mejor Assassin’s Creed, sino una sola palabra: Egipto.

Yo fui el primero en poner el grito en el cielo cuando Ubisoft anunció que en Origins no tendríamos una ciudad “principal”, sino un enorme mapa lleno de pueblitos, aldeas, ríos, y desiertos, en el que se destacaban un par de grandes metrópolis. En mi imaginación (y quizás en la tuya) este mapa se parecía más al de Black Flag, tan extenso como repetitivo, en el que cada isleta terminaba siendo idéntica a la anterior.

Nada más lejos de la realidad. Después de 50 horas paseando por ese mapa que parece infinito, sigo sorprendiéndome con cada cosa que encuentro. Un río que nace de una cascada, que termina en una caverna llena de serpientes, tesoros y secretos. Ruinas en el desierto que mezclan lo primitivo y lo extraterrestre. Un templo en las montañas que ni siquiera había visto en mi primera pasada. Campamentos romanos en los confines del territorio con enemigos a prueba de toda valentía.

En vez de las ciudades enormes fotocopiadas de Black Flag y ACIII o las imponentes pero poco orgánicas de Unity y Syndicate, Origins vuelve al concepto de mapa de AC2. En aquel juego Patrice Desilets nos daba Florencia como centro de la primera mitad del juego, más adelante el pueblito de Monteriggioni para usar como base de operaciones, e incursiones a Forlì y Venecia que nos obligaban a recorrer a caballo la campiña Toscana. Origins simplemente toma esa idea y la replica una, dos, diez veces.

Una progresión que elegimos

A diferencia de AC2 (o de cualquier juego de la serie) somos nosotros los que controlamos nuestra progresión a lo largo de Egipto. Las primeras 5 o 6 horas son lineales, pero al llegar a Alejandría (la primera ciudad “grande”) los caminos se bifurcan y Bayek recibe una serie de misiones, todas de niveles que superan al suyo. Nosotros decidimos cómo acumular experiencia para alcanzar esos niveles, sea a través de sidequests, minijuegos, o simple exploración, cacería y combate... o, en caso de querer un desafío adicional, elegir misiones 2 o 3 niveles más arriba del propio. Los enemigos no escalan, y una misión de nivel 20 será imposible en nivel 15, ridículamente fácil en nivel 30. Uno regula su propia dificultad.

Es posible “grindear” experiencia de distintas maneras para evitar las misiones secundarias, pero no lo recomiendo. A diferencia del 99% de los juegos de mundo abierto, Origins integra cada una de sus misiones al resto del juego, reutilizando personajes secundarios luego de sus apariciones en la historia principal, y a la vez profundizando la crisis política y social que azota Egipto. Semanas después de terminar la campaña, días después de alcanzar el nivel máximo, seguía aceptando sidequests, solo por el placer de conocer como terminan las historias de la gente común de Egipto.

Origins realmente se beneficia de esas 15 o 20 horas adicionales de atar cabos sueltos, una forma de enjuagar el mal sabor de boca que deja el abrupto final. Como suele pasar en Assassin's Creed, en sus últimas horas Origins convierte el mundo abierto en una línea recta, con secuencias cinemáticas interminables, revelaciones obvias para cualquiera que haya prestado atención, un par de peleas patéticas que parecen sacadas de juegos inferiores, y una secuencia forzada de sigilo que resulta enfurecedora al estar cerrando un juego que había puesto a estas mecánicas en segundo plano. Al menos Origins no falla en las secuencias más importantes: las que atan la narrativa de Origins a la historia de la Hermandad de los Asesinos.

La historia “del presente”, tan criticada en los primeros juegos de la serie, había sido casi eliminada de Unity y Syndicate, y en Origins no solo regresa, sino que vuelve a ser jugable. La protagonista es Layla, una empleada rebelde de Abstergo que decide llevarse un ánimus portátil a una tumba egipcia, y sus secuencias son tan buenas que por primera vez en un análisis de Assassin's Creed voy a decir que quisiera haber pasado más tiempo en esta segunda línea temporal. Espero que Layla, uno de los mejores personajes LGBT que haya visto en un videojuego, regrese en la secuela con mayor protagonismo.

Por eso eleva mucho la valoración final que el post-juego sea tan generoso como en un juego de Rockstar. El nivel recomendado para terminar el juego es 33, y el mapa esconde regiones enteras que no podemos ni pisar si no somos nivel 35. Algunas de las actividades más divertidas (la arena de gladiadores, los secretos ocultos en el desierto) están diseñadas sólo para los jugadores que hayan terminado la historia principal, mientras que recién al alcanzar el nivel más alto (40) podremos buscar a los enemigos más difíciles, frente a los que realmente se luce el sistema de combate.

Lo técnico y lo esperable de Ubisoft

En sus rubros técnicos Origins es la máxima expresión de lo que podemos esperar de Ubisoft: escenarios espectaculares, fluidez limitada, y personajes caricaturescos y artificiales. La empresa francesa es una de las pocas que en 2017 se resiste a usar captura facial, y a pesar de que artísticamente la animación de Ubi no tiene igual, hay expresiones sutiles del rostro de un actor que son imposibles de comunicar sin la tecnología adecuada.

Pero es ese mismo espíritu artesanal el que hace que recorrer Egipto sea un placer. Las ciudades de Assassin's Creed están vivas, repletas de gente trabajando, niños jugando, y, claro, gatos que se pasean por las calles a su ritmo, como si ellos fueran los verdaderos faraones. Las animaciones estilizadas que hacen tan extraños los rostros resultan perfectas para dar vida a la fauna, desde hipopótamos temibles (¿quién diría que eran tan rápidos?) hasta los buitres que nos siguen a cada paso, como sabiendo que tarde o temprano les vamos a servir la cena.

No recuerdo un ciclo día/noche tan impactante como este, en especial la forma en la que la arena se vuelve casi azul en la noche del desierto, y con el amanecer se va pintando de dorado.

Jugué Origins en PS4 estándar, y fueron pocas las secciones en las que se sentí un bajón en la cantidad de cuadros por segundo. Ubi utiliza trucos ingeniosos para limitar la sobrecarga en lo técnico, como frecuentes tormentas de arena o una ralentización en el movimiento cada vez que entramos a una ciudad, y se entiende por qué Yves Guillemot declaró hace poco que está esperando PlayStation 5. Como pasaba con Black Flag en la generación anterior, Origins pide a gritos una PC potente o una evolución tecnológica.

O mejor PC no. Pude confirmar que la tradición Ubisoft de lanzar versiones sin terminar para esta plataforma continúa ininterrumpida. No son las horribles caras dadas vuelta de Unity, pero se cuelga, no carga texturas, y el audio se rompe al punto de que obliga al usuario a sacarlo y volverlo a cargar - no, a pesar de que tengas una 1080, el juego simplemente no está bien optimizado para correr en PC.

Ninguno de estos defectos técnicos arruina del todo la experiencia, pero no puedo evitar frustrarme con los eternos problemas de control de Assassin's Creed, algo que parece una broma después de 10 años de quejarnos de lo mismo. A pesar de que el parkour se ha simplificado sin perder mucho en el camino, Bayek sigue decidiendo, en medio de una persecución, escalar una columna en vez de esquivarla, igualito que Altaïr en 2007. En los interiores la cámara se sigue volviendo loca, en especial durante el combate, mientras que más de una vez me pasó que Bayek salte al vacío mientras escalaba una torre de 200 metros ¿Por qué los miembros de la Hermandad siguen metiendo las pata en las mismas situaciones? Con Nathan Drake esto no pasaba.

Cómo Origins arregla la serie

Origins soluciona los grandes problemas de Assassin's Creed de forma casi indirecta: ¿el mapa estaba demasiado cargado de cosas para hacer? No bajemos la cantidad - agrandemos el mundo abierto ¿la historia era demasiado compleja? No la hagamos más simple - humanicemos a sus

protagonistas para que el jugador se pueda involucrar desde lo emocional ¿el sigilo no funciona en un mundo abierto? En vez de obligar al jugador a usarlo, hagámoslo una herramienta más en un variado arsenal de estilos de combate.

Es una pena que haya aspectos que todavía causan problemas a Ubisoft. A pesar de que han mejorado, los controles continúan siendo caprichosos y los picos de dificultad se sienten artificiales. También dejan una mala sensación esas primeras y últimas horas, que demuestran que la serie sufre cada vez que los diseñadores deciden pisar el acelerador. Ni hablar de los bugs, karma ya eterno de la empresa francesa.

Pero ninguno de estos defectos ensombrecen los logros de Assassin's Creed: Origins, en especial ese Egipto virtual que se siente tan amplio, tan vivo, tan vibrante como los mejores mundos de Rockstar. Ubisoft logra como nunca un equilibrio armonioso entre exploración, combate, y narrativa. Veremos si la cohesión de esta entrega es el nuevo statu quo de Ubi o solo un afortunado accidente (como lo fue Black Flag), pero por hoy Assassin's Creed está a salvo gracias al nuevo mejor juego de la serie.

PUNTAJE **8**

Assassin's Creed Odyssey

Es difícil saber por dónde empezar a hablar de Assassin's Creed Odyssey. La sublime recreación de Grecia de hace 2400 años sería una buena candidata a punto de partida, al igual que el mejorado sistema de combate o la forma en el que el juego reinventa la idea de las misiones paralelas. Podríamos hablar de la música, del motor gráfico, de los inevitables problemas técnicos, de los secretos que Odyssey revela sobre las raíces de Asesinos y Templarios, o de la forma en que avanza la historia del presente. Mil maneras de empezar a hablar del juego, excepto una: el protagonista. Porque por primera vez en la historia de Assassin's Creed, el personaje principal no está en el centro de la historia, y aunque este virtual anonimato resuelve múltiples problemas narrativos de la serie, es un golpe más a su esencia. Un golpe que para algunos podría ser definitivo.

El comienzo de Origins era confuso, una secuencia casi incomprensible de cinemáticas y escenas de acción. Odyssey soluciona el problema ubicándonos para el tutorial en el momento de la historia griega que todos tenemos presentes: la batalla de las Termópilas dramatizada en la película "300", con espartanos, persas, y hasta la famosa patada al pecho del rey Leónidas. El conflicto entre Esparta y Atenas está en el centro de la historia, aunque técnicamente nuestro personaje no pertenece a ninguno de los dos bandos. Cassandra (o Alexios, en caso de queelijamos jugar con un personaje masculino) es una "misthios", palabra griega que se puede traducir como "mercenario", y la estructura del juego parece inspirada justamente en Mercenaries, aquel viejo clásico de mundo abierto del estudio Pandemic que nos invitaba a aprovecharnos de facciones rivales y simplemente ver al mundo derrumbarse a nuestro alrededor.

Kassandra, una tabla rasa

Quizás ahí se encuentre la mayor diferencia entre Odyssey y Origins. Bayek era un “medjay”, una suerte de sheriff egipcio que velaba por el bien de la gente, mientras que Kassandra es... lo que nosotros queramos que sea. Una tabla rasa. Este es el primer Assassin’s Creed que nos permite elegir lo que nuestro personaje dice a través de distintas opciones de diálogo, y nuestras decisiones definen su personalidad como sanguinaria o compasiva (un poco como la Virtud y la Rebeldía de la saga Mass Effect). Pero por supuesto, la historia no se puede adaptar a un personaje que puede ser tan “bueno” como “malo”, y por lo tanto Kassandra tiene muy poca influencia sobre lo que pasa a su alrededor más allá de matar a un enemigo o a otro.

En las primeras horas de Odyssey tomaremos un par de decisiones que en el momento parecen cataclísmicas, pero como pasa en los juegos de (RIP) Telltale, la historia termina retomando de forma frustrante el mismo cauce. Las decisiones no tienen consecuencias y por lo tanto no son satisfactorias, y la ambigüedad de la personalidad del protagonista hace que las (poquísimas) secuencias cinemáticas pierdan el peso dramático que tenían en juegos anteriores.

El efecto que esto causa es que por primera vez en un Assassin’s Creed, sentimos que el mundo no gira alrededor nuestro, ya que para que la historia sea tan dinámica y maleable, hay que sacrificar otras cosas. El modelo de Origins era The Witcher 3, Odyssey se parece un poco más a Skyrim, un mundo del que somos el ser más poderoso y a la vez casi un turista que visita cada ciudad sin ser nunca parte de su dinámica.

Lo que sería francamente trágico para este venerable serie de no ser porque Odyssey es un brillante sucesor de Skyrim, y en algunos aspectos alcanza el nivel del actual campeón del género de mundo abierto, The Legend of Zelda: Breath of the Wild.

Con cada entrega, Assassin’s Creed suma nuevos sistemas y mecánicas. ACIII se animó a alejarse de las ciudades y darnos espacios abiertos y animales que cazar. Black Flag expandió las batallas navales del anterior y nos invitó a explorar los mares y combatir entre las olas.

El criticado Unity introdujo elementos de RPG que serían expandidos en cada entrega. Syndicate dividió el mapa en zonas para conquistar. Origins (entre muchas otras cosas) redefinió el combate. Y Odyssey se pregunta “¿qué pasa si integramos cada una de estas mecánicas y las hacemos parte de algo más grande?”

Libertad para subir de nivel

Odyssey tiene misiones “principales”, como cada juego de la serie, pero son pocas, breves, y requieren que nuestro personaje suba de nivel a través de otros medios. Ahí es donde este Assassin’s Creed nos da mayor libertad que en cualquiera de los anteriores. Podemos cumplir misiones paralelas, claro, pero también podemos explorar el mapa ganando experiencia por cada caverna o laguna que descubramos. Podemos aceptar misiones en cada ciudad y escalar en el “ranking” de mercenarios griegos eliminando a los que están por encima de nosotros. Podemos recorrer el Mediterráneo cazando piratas y robando sus provisiones. Podemos hacer muchas cosas... pero sin duda lo más divertido es aliarse con Esparta o Atenas para conquistar las distintas provincias de Grecia de la forma que más nos guste: matando soldados, conquistando fuertes, robando tesoros, o quemando sigilosamente el arsenal enemigo.

Las primeras horas de Origins consistían de interminables tutoriales, pero Odyssey se toma su tiempo para explicar cada innovación, permitiéndonos recorrer Cefalonia, la primera isla, sin ningún tipo de apuro ni introducción. Parece increíble que recién a las cinco horas de juego abandonemos esta primera parte, con un mapa para explorar que parece infinito (lo es) y sistemas de juego que recién empiezan a mostrar su complejidad.

Una de las grandes innovaciones de Odyssey es el “modo exploración”, que en vez de ponernos una flecha en el mapa cada vez que aceptamos una misión nos obliga a buscar un poco más y a conocer mejor el territorio si queremos encontrar nuestro objetivo. A esto se le suma la opción de quitar cada uno de los elementos de la interfaz para

permitirnos disfrutar de Grecia y sentir que descubrimos el mundo por nuestra cuenta. Las diferencias con el modo clásico (llamado aquí “guiado”) son sutiles pero suficientes para refrescar la experiencia.

Un combate más flexible

El combate de Origins era muy superior al resto de la serie, pero como todos los clones de Dark Souls, se quedaba a mitad de camino en términos de flexibilidad. Odyssey, sabiamente, baja la dificultad de los enfrentamientos y hace un par de modificaciones. Seguimos teniendo ataques ligeros y fuertes, defensa, parry, y un botón para esquivar, pero ya no es necesario jugar al contraataque sino que podemos aprovechar las habilidades de Cassandra para controlar el espacio. Podemos equipar hasta ocho ataques especiales que utilizamos gastando una barra de adrenalina que se va llenando con cada golpe acertado. La patada espartana de “300”, por ejemplo, parecía un agregado ridículo pero resulta ser clave para sacarnos de encima un enemigo difícil, lidiar con los más débiles, para luego bajar al pozo donde lo tiramos y terminar la batalla.

La conquista de fortalezas enemigas ya no es el caos de entregas anteriores. Cuando el sigilo fallaba el destacamento entero se enteraba de nuestra presencia y nos perseguía como si de un racimo de misiles teledirigidos se tratase. En Odyssey podemos tener un duelo de espadas en una torre y nadie se dará cuenta menos de que estemos en el rango de visión u oído de los otros soldados. También con cada entrega el sigilo sigue pasando a un segundo plano, y esta vez serán pocos los asesinatos automáticos y silenciosos. Y el arco mágico francotirador de Origins ya no existe. Podemos olvidarnos de eliminar un ejército entero desde una montaña sin ensuciarnos las manos.

La evolución de personaje vuelve a tomar lugar a través de tres árboles de desarrollo. Con cada nivel se nos otorga un punto para usar en nuestras habilidades de guerrero, cazador o asesino. En Odyssey este crecimiento se siente más libre, más generoso, como si destrabara desde un principio habilidades que parecen excesivamente poderosas - no las son, claro, pero la sensación es que desde el inicio del juego

Kassandra es una experta en lo que hace (aún si preferís jugar el juego en normal, tratá de aceptar misiones uno o dos niveles más altos de tu personaje para tener un desafío más interesante).

Esa generosidad es parte de la filosofía de Assassin's Creed post Origins. Odyssey está todo el tiempo ofreciendo MÁS al jugador, sin la sensación de tsunami de íconos que tenían juegos anteriores de la serie. El contenido opcional aparece de acuerdo a la propia curiosidad del jugador, y a diferencia de Origins, las misiones suben de nivel para ajustarse al nuestro. Si las misiones principales están en nivel 18 y decidimos explorar una provincia por una hora en vez de seguir la historia, esa misión subirá automáticamente a nivel 20, equilibrando el juego sin “castigarnos” por pasear.

Una historia sin peso en la saga

Prefiero no hablar de la historia para evitar los spoilers, pero a pesar de ser el juego más largo de la serie (unas 40 horas con muy pocas actividades paralelas realizadas) es el que menos afecta a la narrativa de la saga.

Para ser la primera protagonista mujer de un Assassin's Creed “principal” (no olvidemos a Aveline de Liberation), Kassandra es una decepción. Su personalidad depende mucho de nuestras decisiones, pero las opciones son tan dispares que podrían ser reacciones de dos personajes completamente distintos. Como decía antes, las consecuencias no se sienten en el resto del mundo, y el mercenario que interpretamos termina siendo un peón en juegos de ajedrez jugados entre gobiernos, sectas, y generales. Kassandra nunca parece estar al tanto de la historia, por más que los personajes intenten una y otra vez explicarlo.

Para colmo, las conversaciones sufren del “problema Fallout”. El juego nos da una serie de opciones para que nuestro personaje hable, pero lo que dice Kassandra no es literalmente lo que nosotros elegimos. Una línea que puede leerse como sincera, se vuelve sarcástica cuando ella la dice con otras palabras, y terminamos enfrentados con un personaje con el que queríamos mantener una buena relación. Y como

ya es tradición en un juego de Ubisoft, las actuaciones de voz pasan de calidad Naughty Dog a sketch de Midachi en una misma cutscene. Algún día van a gastar lo mismo en los actores principales y secundarios.

En general todos los aspectos narrativos del juego se tratan con torpeza. Hay un par de intentos de decisiones morales a lo Witcher/BioWare que resultan irrisorios por su obviedad, y la historia griega no está aprovechada del todo. Los personajes clásicos que esperamos (de Sófocles a Sócrates) aparecen en distintos puntos del juego casi como color de fondo, pero solo destacan en una magistral secuencia a las 20 horas de juego - una fiesta en casa del líder ateniense Pericles que marca una dirección que podría haber tomado el juego en caso de que se hubiese prestado más atención a la forma de contar una historia del Assassin's Creed "clásico".

Una protagonista sin época

Cada falencia de la historia está conectada con la debilidad del personaje central. La saga siempre aderezó su recreación histórica con anacronismos varios. Sin embargo, Ezio, Connor, o Edward Kenway eran claramente personajes de su época, una ventana a un mundo casi imposible de comprender a través de una mirada actual. Al no tener una personalidad definida, Kassandra es anacronismo y nada más. Es Xena: Princesa Guerrera.

Aunque Assassin's Creed siempre fue acusada de ser una saga solemne que se tomaba a sí misma demasiado en serio, con Syndicate y Origins había logrado un equilibrio entre la conspiranoia y la empatía por sus personajes. En esta entrega se extraña la riqueza filosófica del enfrentamiento entre Asesinos y Templarios, el dramatismo de los conflictos familiares, y la espectacularidad casi teatral de secuencias como los asesinatos de Bayek en Origins (imposible olvidar aquella pelea en el desierto con una madre devastada por la temprana muerte de su hija).

Ni hablar de la línea narrativa del presente. Layla Hassan era uno de los mejores aspectos de *Origins*, una científica rebelde de Abstergo que se unía a los Asesinos justo cuando estaba en peligro de muerte. En esta entrega arma un equipo completo, pero sus interacciones carecen de urgencia o misterio (¿por qué una célula terrorista charla de cosas personales por Skype?). Los diálogos son expositivos (como si horas de historia se hubiesen comprimido en minutos de juegos), y la amenaza de Juno sigue sin moverse al ritmo que quisiéramos.

El mapa más rico en contenido

Pero todo lo negativo de la historia se elimina por completo al pasear por el mapa de juego, sin duda el más rico, variado, y denso en contenido que se haya visto en un videojuego. Más de un 70% del mapa es completamente opcional, aunque el impulso es el de recorrer cada centímetro del Sur de Grecia. Las ciudades rebosan de actividad, y es un placer visitar sitios históricos como el Partenón y el Oráculo de Delfos, restaurados digitalmente con toda la fidelidad que los diálogos ignoran. Las cabalgatas a lo largo de riscos y llanuras, sistematizadas para permitirnos ver el paisaje mientras nuestro caballo sigue el camino, son el mejor ejemplo de turismo virtual. Y no hay mayor placer que nadar en las bahías de esas islas mediterráneas que nunca visitaremos mientras nuestro dólar siga tan inestable.

A veces es difícil creer que este mundo inabarcable entra en nuestra humilde consola comprada hace ya cinco años, pero lamentablemente el juego nos lo recuerda a cada paso. No es raro que en las ciudades los cuadros por segundo bajen de forma abrupta, mientras que veremos las montañas dibujarse a la distancia apresuradamente, como si un dios perezoso no hubiese escuchado el reloj despertador. Y aunque esto pueda resultar simpático, los tiempos de carga se vuelven insoportables. Cargar una partida salvada puede tomar entre 45 segundos y un minuto, y lo mismo para viajar desde un punto a otro con “fast travel” - tiempos que en texto parecen breves pero en la realidad exasperan, en especial cuando llevamos una tercera muerte consecutiva en una batalla particularmente difícil. Antes de la mayoría de las conversaciones tendremos otro breve tiempo de carga, y lo mismo pasa si nuestra águila se aleja demasiado de nosotros.

(mi experiencia con el juego se dió con una versión de pre-lanzamiento en una PS4 normal... quizás los usuarios de PC, PS4 Pro o Xbox One X compartan resultados más positivos)

El mejor alumno de la promoción

Assassin's Creed Odyssey es el mejor alumno de la promoción post-2017. Aprendió de Breath of the Wild a soltar un poquito la mano del jugador y hacer que las actividades secundarias tengan sus propios objetivos y premios, más allá de unas dracmas y un puñado de puntos de experiencia. Aprendió de Horizon a cargar el mapa de secretos a explorar y hacer que la exploración sea el aspecto más divertido del juego. Y por supuesto, aprendió muchísimo de Origins, al expandir aún más ese mapa y perfeccionar el sistema de combate alejándolo un poquito de ese pantano post-Souls en el que estaba inmerso.

Pero no es suficiente sacar las mejores notas para recibirse de leyenda. Odyssey es un gran juego, que nos da una libertad que la serie nunca había alcanzado, pero para hacerlo sacrifica elementos que son mucho más importantes que factores ya desdibujados como el sigilo o las secuencias ambientadas en el presente. Los sistemas entrelazados y la pericia audiovisual no alcanzan cuando el juego no parece tener una razón de ser, y por eso la experiencia termina siendo tan divertida como superficial. Si los mejores Assassin's Creed son máquinas del tiempo, Odyssey no es más que un parque de diversiones.

PUNTAJE 9

Night in the Woods

Mae no está bien. Ha tomado la decisión abrupta de dejar la universidad y regresar a su pueblo natal de Possum Springs, en una noche gris en la que hasta sus padres se olvidan de pasarla a buscar a la estación. Es la primera señal de que esa paz idílica de la infancia que Mae ahora será difícil, o imposible, de recuperar.

Las primeras horas de *Night in the Woods* nos invitan a recorrer Possum Springs y, por extensión, a nuestra protagonista. Mae navega la geografía del pueblo con agilidad, una gata que no tiene ni que mirar donde pisa, sabiendo que caerá parada. En esos primeros momentos es un placer encontrar los caminos alternativos a través de las calles, subiéndose a los cables, saltando sobre los autos. Los controles son precisos (más que muchos plataformeros indie) y la atención al detalle de los diseñadores garantiza que encontraremos una sorpresa detrás de cada esquina.

Un pueblo en decadencia

A pesar de la belleza de los fondos y de la animación del arte 2D del juego, Possum Springs es un pueblo en decadencia. Negocios cerrados, vecinos desempleados quejándose en la calle, y un vagabundo sin techo que el pueblo insiste en desplazar de un terreno vacío cercano a la iglesia. Es una imagen que evoca la angustia del “midwest” norteamericano, esa enorme extensión de tierra entre las dos costas que nunca se recuperó de la crisis de 2007 y llevó al impresentable Donald Trump al poder motivado por a ese slogan de “hagamos a América grande otra vez”.

Esa angustia se refleja en cada uno de los personajes. Mae (representada por una gatita de remera punk) se escuda detrás de un humor infantil pero suele caer en reflexiones oscuras, desesperanzadas, que hace eco en el optimismo que sus padres intentan sostener a pesar de todo. Gregg, Angus y Bea, amigos de la infancia de Mae, están en

situaciones parecidas a la de la protagonista, decepcionados con un mundo que los obliga a ser más adultos de lo que quisieran pero a la vez les niega la posibilidad de crecer.

Conocemos a estos personajes a través de breves conversaciones, que evitan la verborragia de un juego de Telltale y se limita a cortas líneas de texto en mayúscula similares a las del interesante Oxenfree del año pasado. Es un estilo que a veces hace sentir que todos los personajes hablan igual, pero es algo que no está del todo mal en un juego tan subjetivo - el gameplay, la estética, y los diálogos son coherentes con el estado emocional de Mae y su impulso de aferrarse a los mejores recuerdos de su infancia.

Los días de Mae y sus amigos

En poco tiempo, Night in the Woods revela estar estructurado alrededor de los días de Mae, en los que podemos vagar por el pueblo en busca de secretos y simples puzzles, pero tarde o temprano (al estilo de la serie Persona) deberemos elegir pasar el resto del día con Gregg, Bea, o Angus. En estas secuencias está el corazón del juego, y sus momentos más emotivos. Las “aventuras” de Mae y sus amigos son pequeños interludios que incorporan mecánicas de juego simples a la dificultad de los personajes de reconectar con sus deseos de la adolescencia. Esa frustración deja ver algo realmente original para el indie: una profunda indignación de los creadores del juego con la situación económica y social actual en Estados Unidos, una dimensión política que enriquece cada aspecto del juego - a pesar de que tenga que ver con sus momentos menos exitosos.

Podría haber vivido semanas, meses en Possum Springs, junto a este elenco de personajes, jugando sus minijuegos y repitiendo cada día la misma rutina, optimizando los saltos de Mae para llegar más rápido a mis puntos favoritos. Los tres amigos más cercanos de Mae son los que más se desarrollan a lo largo de la historia, pero cada uno de los secundarios tiene matices ocultos que revelar. La adolescente que sueña con dirigir cine de terror y funde muñequitos de metal en las vías del tren. El profesor jubilado que pasa sus tardes en la terraza de su edificio buscando “estrellas del atardecer”. Las ratas hambrientas (sí, como en

Bojack Horseman, hay animales en este mundo en el que las personas son animales) que Mae encuentra en un depósito abandonado, alimenta a lo largo de varios días, y bautiza como sus “bebés milagrosos”.

Un final que no cierra

Con el pasar de los días de juego *Night in the Woods* rompe este esquema y empieza a desarrollar una historia principal, que (sin spoilers) resuelve muchos de los misterios planteados a lo largo del juego, algunos de forma satisfactoria y otros... otros no tanto. El cierre del juego se presta a discusión (y me encantaría seguirla en los comentarios) pero más allá de gustos es un brusco cambio de tono con respecto a todo lo que vino antes. Su efectividad como metáfora es discutible, pero deja cabos sueltos y a la vez se las arregla para tener más epílogos que la última película de “El Señor de los Anillos”.

No es el único paso en falso del juego. Cada noche Mae sueña con una (impactante) visión postapocalíptica de Possum Springs que consiste de puzzles de plataformas abstractos y repetitivos. Las opciones de conversación a veces parecen insertadas para sumar interacciones extra que el juego realmente no necesita. La falta de la opción de jugarlo en castellano es un descuido en un juego de relativo alto perfil.

En 2013 hablábamos de ciertas reiteraciones temáticas en juegos AAA, en especial de *BioShock Infinite*, *The Last of Us*, y *The Walking Dead*: la historia (específica) de un treintañero castigado por la vida que debe cuidar de una niña/adolescente que tuvo que crecer antes de tiempo. En los últimos años el indie ha caído en una espiral parecida: la chica que regresa a su pueblo natal y debe reencontrarse con el pasado. *Night in the Woods*, *Life is Strange* y *Gone Home* cuentan esta historia con distintos grados de éxito pero con cierta fijación en una melancolía post-adolescente que opaca sus elementos más personales.

Aunque es difícil quitarse la sensación de que ya vimos esta historia varias veces, las 12 horas que dura *Night in the Woods* están entre lo mejor del indie narrativo de los últimos años, con personajes a la altura

de Firewatch, momentos de poesía dignos de Kentucky Route Zero, y una estética tan audaz y coherente como la de Undertale. Estoy seguro que de acá a unos meses me voy a olvidar de las secuencias de sueños y del fallido final, pero no creo que me olvide nunca de las tardes de calor que pasé saltando con Mae por los tejados de Possum Springs.

PUNTAJE **8**

Nidhogg

Después de la sagrada y todopoderosa arma de fuego, la espada es, sin duda, el segundo implemento de muerte más simulado en el mundo de los videojuegos. Pero las espadas de esgrima de Nidhogg tienen poco que ver con esas monstruosidades que revoleamos en Skyrim con la elegancia de un escobillón, y tienen menos aún en común con las floridas coreografías de Raiden o de Dante. No, Nidhogg se diferencia dándonos un control a nivel píxel de nuestro espadachín: postura, distancia, altura. Mil cálculos que corren por nuestra mente mientras buscamos bloquear los ataques de nuestro enemigo y encontrar esa vulnerabilidad en su defensa. Y una sola estocada es necesaria para acabar con el enemigo y avanzar hasta el final y la gloria. La gloria de ser masticado por una serpiente gigante, pero gloria al fin.

Lanzado sorpresivamente a principio de año, Nidhogg goza de un estatus legendario en el mundo indie. Su creador Messhof pasó cuatro años puliendo este juego después de terminarlo, llevándolo (personalmente o a través de sus amigos en el ambiente) a distintas fiestas, exposiciones, y eventos. Este proceso resulta en un juego de cualidades diamantinas, cuyos simples controles (cuatro botones para moverse, atacar y defender) ocultan una jugabilidad libre de animaciones restrictivas, donde la respuesta entre nuestro comando y la acción en pantalla es inmediata. Cada movimiento, cada cuadro de animación, está bajo nuestro control, y la habilidad es tan importante como la estrategia a la hora de librar un combate que puede durar eternos segundos o acabarse en menos de un parpadeo.

La genialidad de Nidhogg está en relativizar la derrota, tal como lo hacen otros demandantes indie como Super Meat Boy o Hotline Miami. Las arenas de combate son amplios niveles de siete pantallas cada uno. La batalla comienza en la pantalla del medio, con un duelo entre dos espadachines. El ganador de este duelo tiene el derecho de avanzar por unos segundos, hasta que se genere un nuevo soldado anónimo para el perdedor, que una vez más se debe batir a duelo por el derecho de

seguir avanzando. Cada nivel incluye elementos variables en el escenario (plataformas móviles, puentes que desaparecen) que suman interesante caos a la acción, pero el desarrollo no cambia nunca: duelos de enloquecedora intensidad puntuados por corridas desesperadas al próximo punto de control.

La influencia del clásico Karateka de Jordan Mechner va más allá de la perspectiva de lado, la animación realista y simple de los sprites y la estructura de los niveles. Aquel juego de Commodore 64 nos obligaba a controlar nuestro avance y encontrar el momento ideal para pasar de la defensa al ataque, mientras que Nidhogg comprime y repite esa experiencia mientras recarga nuestros sentidos con una paleta saturada de amarillos y rojos fluo, explosiones de sangre de neón, y una sublime banda sonora electrónica. Es el equivalente de hacer yoga en el patio de comidas de un shopping el día del niño. Un cóctel de furia y adrenalina, arcade puro.

Nidhogg fue diseñado como una experiencia para dos jugadores, y el modo individual de esta versión comercial da la impresión de haber sido terminado a las apuradas. La inteligencia artificial de los enemigos es predecible, y la escalada de habilidad en niveles tardíos resulta irritante. Una estrategia válida en cualquier deporte que enfrenta a dos jugadores es sostener la propia posición mientras esperamos el error ajeno, y los robotizados oponentes de Nidhogg carecen de audacia o de impaciencia. Aquí Messhof podría haber recurrido a otra de sus inspiraciones, el genial Bushido Blade y su compleja, variada campaña individual. En especial considerando que el sistema de “matchmaking” para juego en línea todavía no es tan estable como debería serlo.

Por eso decir que Messhof finalmente “lanzó” Nidhogg no parece apropiado. Es como si el desarrollador hubiese podido seguir puliendo esta maravilla indie hasta el infinito, y si lo dejó ir, fue solamente por el miedo a volverse loco de obsesión. A diferencia de los citados Hotline Miami y Super Meat Boy, la experiencia final de Nidhogg resulta, si no incompleta, austera. Sin embargo, su originalidad, su afinado equilibrio

y la profundidad de su sistema de combate lo hacen un juego competitivo de primera línea y de compra obligada para los amantes del género.

PUNTAJE **8**

The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel IV

Para entender por qué el lanzamiento en Occidente de The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel IV es un evento monumental para sus fanáticos, se puede empezar con el video animado que da inicio al juego. Dura dos minutos, pero no es más que la presentación de los personajes. Cada uno aparece dos o tres segundos. Pero pronto se acaba el lugar. Empiezan a aparecer en grupos de tres, cuatro, cinco. Heroes, villanos, reyes, asesinos, apareciendo y desapareciendo a toda velocidad en la pantalla. Al final de estos agotadores dos minutos, se habrán mostrado 50 personajes principales. Cincuenta. Y a lo largo de las 100 horas que dura el juego, cada uno de ellos, sin excepción, tendrá una historia completa, personal, contada de principio a fin.

La saga Trails, o Kiseki en japonés, consiste (hasta hoy) de 9 juegos distintos lanzados en su país de origen entre 2004 y 2018. A diferencia de Final Fantasy o Dragon Quest, estos nueve juegos comparten el mismo mundo, la misma línea temporal, y varios de sus personajes más importantes. Jugarla de principio a fin tomaría más de 500 horas.

Y Trails of Cold Steel IV es el final de ese largo viaje. O al menos, el final de su “fase” actual. Como suelen repetir en los foros del juego, si Trails fuese el Universo Cinematográfico Marvel, Trails of Cold Steel¹ IV sería Infinity War.²

La última entrega de Avengers es un buen punto de referencia en más de un sentido, ya que es de los pocos finales satisfactorios que nos ha dado en los últimos años el mundo de la cultura pop. A los decepcionantes desenlaces de Star Wars y Game of Thrones hay que sumar las conclusiones abruptas de dos de las sagas más queridas de los videojuegos: Metal Gear Solid y Mass Effect. Un buen final, parece, no es fácil de escribir.

Pero Trails of Cold Steel IV no falla. A pesar de algunos problemas de ritmo en su primera mitad y un par de decisiones cuestionables en las últimas horas, este “grand finale” operístico confirma que Trails es lo mejor que le pasó al género en los últimos 20 años. Un premio al jugador que invirtió cientos de horas en su mundo y sus personajes.

Prohibido para principiantes

El efecto secundario de tanta fidelidad a los fans es que el juego sea absolutamente incomprensible como punto de partida. Los juegos de la serie Trails no son técnicamente entregas individuales sino dípticos, juegos de 150 o 200 horas editados en dos partes. Cold Steel IV es una secuela directa de Cold Steel III, y su historia empieza días después del final del anterior. No es como empezar a ver una serie en la última temporada, sino como agarrarla en el minuto 20 de su capítulo final.

Juna Crawford, amada y odiada por los fans, es la protagonista excluyente de las primeras horas del juego.

A pesar de esto, Falcom hace un esfuerzo por recapitular los hechos de cada uno de los juegos anteriores. La primera hora es un prólogo veloz y dinámico, lleno de guiños al universo extendido de la serie, que a la vez hace un trabajo admirable a la hora de establecer los conflictos entre los personajes y las distintas facciones de las que forman parte. El que haya terminado Cold Steel III hace un año no va a necesitar perder horas en un wiki para refrescar el entramado político del continente de Zemuria.

Si Cold Steel III tenía ecos intencionales del primer Cold Steel, Cold Steel IV repite la estructura del segundo juego de esta subserie. Para el final de la saga, Falcom abandona la ambientación escolar y (al menos durante las primeras 20 o 30 horas de las 100 que dura) la estructura predecible de misiones principales y secundarias. En ese primer acto hay un pueblo que funciona de base de operaciones para los personajes, pero la investigación es lineal. Una aventura con objetivos claros y una narrativa que avanza a toda velocidad. Al menos en comparación a su relajado antecesor.

Una de las grandes virtudes de Trails es la renovación constante de su elenco.

Quizás este sea el gran problema de la forma en la que Trails of Cold Steel IV elige contar su historia. El grupo central de personajes del juego anterior (la “Nueva Clase VII” que Rean entrenó como instructor de la academia Thors) ya no tiene conflictos personales muy interesantes. Hay objetivos grupales y políticos, pero lo mejor de la serie Cold Steel estaba en la exploración de la psicología adolescente inspirada en los Personajes de Atlus. El choque épico de mundos y culturas de Cold Steel IV hace que las relaciones interpersonales se pierdan entre el ruido.

Como compensación, el conflicto político y militar está resuelto con inteligencia, suspenso y una generosa cuota de melodrama. Es un cliché describir a Cold Steel como “Persona + Game of Thrones”, pero en este caso la comparación es apropiada. Cada uno de los países de este mundo ficcional tiene su propia cultura, y Falcom se niega a pintar a sus habitantes como simples héroes y villanos. Como en todo JRPG, los enemigos tienen cierta nobleza, pero Cold Steel IV va un paso más allá, y se pregunta: ¿qué pasa cuando tu enemigo es tu propio país?

Erebonia, un país constantemente al borde de la guerra.

Una de las decisiones más criticadas de Cold Steel III fue la introducción de ciertos elementos sobrenaturales a las decisiones políticas de los gobernantes de Erebonia. Cold Steel IV no abandona esta idea, sino que se inspira en el Anillo Único de Tolkien y la lleva más allá, usando la magia como una metáfora efectiva, contundente y audaz: el nacionalismo como virus.

Cold Steel se gana su merecida comparación con la obra de George R.R. Martin en la forma en la que muestra el impacto humano de cada una de estas decisiones políticas. El jugador pasa horas recorriendo pueblos y ciudades, escuchando las historias personales detrás de la conquista. Cada tabernero, cada vendedor de espadas, cada cura rural tiene una pequeña historia que va cambiando con el paso de los días. No existe otro juego tan atento al efecto de la clase social, la aristocracia, la nacionalidad y el género en la vida de cada individuo.

El rey del combate por turnos

Como buen JRPG, Cold Steel IV divide su tiempo entre exploración, conversación, y combate. Desde su primera entrega de 2004, la serie Trails viene perfeccionando el mismo sistema basado por turnos, y esta es la versión definitiva. Los indignados por el cambio de Tales y Final Fantasy a mecánicas de acción tienen en esta saga la mejor implementación actual de este estilo de combate, que supera en flexibilidad al de veteranos históricos como Dragon Quest y Megami Tensei.

El primer Cold Steel intentó hacer más claro el intrincado sistema de magia basado en cristales similares a la Materia de Final Fantasy VII, una simplificación que causó rechazo a algunos fanáticos. Cold Steel III renovó el combate con menús dinámicos inspirados en Persona 5, e introdujo elementos (las Órdenes, el sistema Break) que buscaban hacer más estratégicas las batallas pero terminaron rompiendo el delicado balance entre sistemas. Cold Steel IV no elimina estos cambios, sino que los equilibra. Las Órdenes ya no cambian el curso de la batalla, el sistema de magia vuelve a tener la importancia de los juegos anteriores, y ya no es tan fácil “romper” el juego en las primeras horas maximizando la habilidad de evasión de alguno de los personajes.

Los menús tipo Persona hacen que el combate se sienta mucho más dinámico, sin nunca abandonar la progresión por turnos.

El gran problema que Falcom todavía no puede resolver es la curva de dificultad. En modo normal, las primeras horas son duras hasta para los veteranos, pero después de la primera mitad del juego las batallas duran segundos y ni siquiera los “jefes” presentan un desafío. Como en Cold Steel III, la dificultad puede cambiarse en cualquier momento, pero la diferencia está simplemente en las estadísticas de los enemigos. La inteligencia artificial sigue siendo la misma, y las estrategias excesivamente poderosas se repiten en cualquier modalidad. Usarlas o no termina quedando en la conciencia del jugador.

Cada entrega de Trails of Cold Steel fue sumando nuevos villanos, lo que hace que las últimas 40 o 50 horas de este juego consistan de una serie de espectaculares confrontaciones. Cada una de ellas, a mitad de

camino entre la estrategia y el puzzle. Cada jefe guarda sorpresas que alteran por completo el sistema de combate, obligando al jugador a improvisar tácticas sobre la marcha. Verdaderas clases maestras de diseño de JRPG clásico.

Con cada entrega, mejoran los diseños de los robots gigantes.

Los combates de robots gigantes (o “divine knights”) estaban entre los aspectos más criticados de la serie por su simplicidad y lentitud, y Cold Steel IV trae bienvenida complejidad a estas batallas. Los robots enemigos son más agresivos y un error (aún en modo normal) puede causar una derrota inmediata. Estos mechas son más importantes para la historia que nunca, y se agradece el esfuerzo adicional por hacer que sus confrontaciones sean tan entretenidas como espectaculares.

Horas y horas de actividades opcionales

La historia de este capítulo final es una carrera contra el tiempo, pero eso no quiere decir que Falcom haya abandonado por completo el ritmo pacífico de los juegos anteriores. Cold Steel IV está repleto de actividades opcionales, misiones secundarias, y minijuegos de inusitada complejidad.

¿Por qué los japoneses aman los minijuegos de pesca?

Vantage Masters, el juego de cartas presentado en Cold Steel III, sigue siendo el mismo interesante híbrido de Hearthstone y Gwent. Para esta entrega se suma Pom! Party, (presentado en Ao no Kiseki, uno de los Trails que no tiene traducción oficial) un clon eficiente de Puyo Puyo ideal para partidas rápidas. También regresa el ya clásico minijuego de pesca, idéntico al del juego anterior.

Como pasaba en Cold Steel II, el mapa de juego se abre de a poco, y está repleto de secretos para descubrir. Enormes áreas opcionales en las que el jugador curioso puede pasar horas buscando objetos legendarios y poderosos enemigos escondidos. Puede que por eso haya menos misiones secundarias (y más simples) que en entregas anteriores.

La calidad gráfica no se compara con un Final Fantasy, pero Falcom lo compensa con un afecto casi artesanal por sus creaciones.

Cold Steel III tenía el mejor diseño de dungeons (áreas abiertas para exploración) de la saga. La Fortaleza Juno, por ejemplo, dividía al equipo en dos para resolver puzzles en puntos distintos del mapa. Cold Steel IV apuesta de lleno por este tipo de estructuras, y aprovecha el elenco en constante expansión. Cerca del final del juego hay más de 20 personajes jugables. La pantalla de selección de equipo parece la de un juego de pelea.

La cantidad de contenido en cada región hace que el jugador nunca sienta que es víctima del “grind”, ese combate repetitivo de JRPG que es obligatorio para que los personajes suban de nivel. Por primera vez, los personajes que no se utilizan ganan experiencia al mismo tiempo que lo hacen los personajes activos. Resulta liberador poder elegir cualquiera de ellos y no tener que pasar media hora peleando monstruos repetidos, solo para que esté a la altura de los demás.

Detrás de todo gran JRPG hay un gran elenco

Falcom ama a sus creaciones tanto como los fanáticos. Cada uno de los cincuenta personajes de la apertura tiene su momento para brillar. Aún los secundarios que se habían perdido en la entrega anterior, como Sara o Machias, resuelven los conflictos que vienen arrastrando desde el primer juego. Arcos que llevan 15 años de desarrollo cierran de forma satisfactoria.

En una decisión que seguramente divida las aguas, Falcom apuesta de lleno por el aspecto de dating sim del juego, yendo más allá que su inspiración de la saga Persona. En Cold Steel IV hay hasta un marcador con una cantidad de corazoncitos que miden el nivel de enamoramiento entre los personajes femeninos y el jugador. El que disfrute de ese aspecto estará en su salsa, con horas de momentos novelescos entre los personajes... pero el efecto secundario es que el universo romántico de los personajes femeninos gira alrededor del protagonista. Por lo tanto están condenadas a ser “la elegida” o una de

las muchas rechazadas del harén. Los personajes que vienen desde los Trails pre-simulador de citas, en cambio, tienen relaciones románticas que enriquecen un poco más sus historias personales.

En Cold Steel anteriores era posible ignorar el factor “waifu”. En esta entrega, no se puede.

Este aspecto “waifu” no es el único que puede resultar incómodo al que no comparta el amor por el fanservice que caracteriza el estilo animé de la saga. El jugador que prefiera evitar ver la sexualización de personajes menores de edad, o ciertos elementos románticos entre hermanos adoptivos debería mantenerse lejos de estos juegos (y del 90% de la animación japonesa, claro). Aún así, hasta el jugador con mayor tolerancia al moe y las catgirls notará que las proporciones de los personajes femeninos han crecido de juego a juego. Desde aquí, una plegaria por las pobres espaldas de Elie, Aurelia y Emma.

Aún con cinco millones de unidades vendidas, los juegos de la saga Trails siguen siendo de nicho. Por lo tanto, el jugador tiene que firmar un pacto tácito de tolerancia a sus aspectos técnicos limitados. Cold Steel IV es idéntico al anterior en lo sonoro y lo visual, lo que al menos garantiza que corre a la perfección en la PlayStation 4 básica. El doblaje es, una vez más, irregular. Algunos de los actores son excelentes, otros son capaces de matar el drama de cada una de sus escenas. Y eso que la extensión del juego hace que el porcentaje de diálogos grabados sea aún menor que el de entregas anteriores. Por supuesto, los textos sólo están disponibles en inglés, pero el juego incluye las voces originales en japonés.

Una saga fuera de tiempo

Detrás de los robots gigantes y los héroes de animé, hay una melancolía particular que corre por las venas de la saga Trails. La nostalgia por un pasado imposible de recuperar y la sensación de que el futuro que se viene podría no tener un lugar para nosotros. Si en los anteriores esta sensación no era más que un dejo agri dulce, en Trails of Cold Steel IV pasa a un primer plano.

Porque Cold Steel IV no solo es el final de una saga, sino el último suspiro de una forma de hacer videojuegos que ya no parece comercialmente viable. Falcom, por ejemplo, confirmó que la próxima entrega de la saga principal cambiará el combate en base a turnos por un sistema de acción al estilo de su popular serie Ys. Es más, este año editó en Japón Hajimari no Kiseki, una especie de epílogo de la saga. Y una despedida a su sistema de combate.

Por cuestiones mecánicas y temáticas, los nueve juegos de la saga Trails, conforman una impecable cápsula de tiempo, inmune a la moda, que cuenta una historia completa. Lista para que la descubran jugadores de aquí a los próximos 20 años.

The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel IV es una historia sobre personajes chapados a la antigua que se resisten a alterar sus valores para adaptarse a un mundo que cambia demasiado rápido. Un juego atemporal que, casi de casualidad, es ideal para los tiempos que corren. Es el gran final que la saga y sus seguidores se merecían, y una demostración más de las posibilidades infinitas de un videojuego para contar una historia profunda, compleja y emocionante.

PUNTAJE **8**

Heavy Fire: Shattered Spear

Cada vez que un gamer de la vieja escuela se llene la boca hablando de los buenos viejos tiempos de PC, recordale que por cada Deus Ex o Half-Life, teníamos que soportar una catarata de juegos de acción impresentables, repletos de bugs y de temáticas que iban de lo ridículo a lo ofensivo entre cutscene y cutscene. En esa grotesca tradición que incluye anti-clásicos olvidados como Elite Forces: Navy Seals y Extreme Paintbrawl 2 se encuentra la serie Heavy Fire, que hasta hoy había pasado desapercibida para la redacción de Loaded, pero que ya no podemos ignorar.

La clase B de juegos de acción en primera persona militarista que intenta subirse a los hombros de Call of Duty tiene representantes más o menos dignos en consola, como Sniper: Ghost Warrior, o bodrios insalvables como la serie conflict... pero Heavy Fire es todavía peor, mezclando la ineptitud narrativa de los tanques de EA y Activision con la simplicidad de un Time Crisis. Desde el primer nivel, en que un terrorista (con la peor barba de la historia de los videojuegos) se desliza como en patines a lo largo de una ciudad de polígonos primitivos y texturas de bajísima definición, queda claro que el equipo no ha intentado siquiera hacer un esfuerzo. En una decisión incomprensible de diseño, controlamos la mira con el análogo izquierdo, y los limitados movimientos de puesta a cubierta con el derecho - lo que se explica cuando descubrimos que la serie nació como un juego descargable para WiiWare. La cobertura ni siquiera es completa, dejando siempre flancos expuestos y obligándonos a adivinar hasta perder toda la energía y volver al checkpoint anterior.

Los poquísimos enemigos se repiten una y otra vez, y luego de los primeros minutos sus animaciones estarán grabadas a fuego en nuestro cerebro. En especial las animaciones de muerte, que parecen pasos de ballet o el desmayo de una jovencita más que el efecto de un balazo al pecho. No importa si disparamos al abdomen, al brazo o al tobillo - el

90% de las veces el enemigo caerá agarrándose la carótida. Y no es que el presupuesto de animación se haya gastado en las ausentes cut-scenes o en la música absolutamente genérica y repetitiva.

El precio en Estados Unidos es de 20 dólares, pero la calidad es muy inferior a cualquier descargable disponible hoy en PSN o Xbox Live, y la duración es un insulto adicional: 90 minutos de principio a fin, y esto perdiendo varias veces. Tiene un modo cooperativo que parece implementado en una tarde y rankings en línea como único guiño al multijugador competitivo.

Sin duda este es uno de los peores juegos que probé en mi vida, ¿Pero por qué me cuesta tanto odiar Heavy Fire: Shattered Spear? Quizás porque en su amateurismo apabullante funciona casi como una parodia del género de acción militarista, y la insistencia de ofrecer campañas de un jugador lineales y predecibles. Por supuesto que hasta el peor Medal of Honor es mejor que esta bazofia, pero cuando el original es tan fácil de copiar, quizás sea hora de revisar el modelo.

DUERMAN AL MASTÍN

El nombre de la empresa de distribución Mastiff suele llegar a la redacción en gacetillas de prensa y lanzamientos, pero una visita a su sitio web demuestra que, quizás para ellos, Heavy Fire sea un título de primera línea. Una abrumadora selección de juegos de pesca y cacería de leones, ciervos y bichos varios con la licencia oficial de Remington. Es como una visita a una dimensión paralela donde los videojuegos son el más aburrido de los entretenimientos.

ENGAÑA PICHANGA

El trailer del juego lleva el concepto de publicidad fraudulenta a niveles autoperódicos: sobre una guitarra heavy vemos secuencias de juego que no solo se ven más o menos bien, sino que ocultan que el juego funciona sobre rieles.

PUNTAJE

1,5

Control

Control no es el mejor juego de todos los tiempos, pero tiene el nombre perfecto. Cada uno de sus aspectos, desde sus mecánicas hasta su narrativa, exploran la idea del dominio. Autocontrol, control mental, estructuras de control, cada idea repitiendo, resonando y expandiendo con las demás. Es un juego de una claridad temática sublime, que - aparte - se controla como los dioses.

El concepto es el típico pastiche de cultura pop que a Remedy le sale tan bien. Si Max Payne era film noir + Matrix y Alan Wake alternaba Stephen King con Silent Hill, la propuesta de Control es X-Files + Twin Peaks - un gran combo considerando que la conspiranoia de la primera y el surrealismo de la segunda ya tenían bastante que ver entre sí.

Nuestra protagonista es Jesse Faden, una veinteañera que al principio del juego asiste a una entrevista de trabajo en la “Agencia Federal de Control”, organización que (según pronto descubriremos) es una especie de FBI dedicado a lo sobrenatural con el que Jesse tiene una conexión personal.

El edificio está sospechosamente vacío, y cuando Jesse llega al despacho donde tendrá su entrevista, se encuentra al director de la Agencia tirado en el piso con un disparo en la cabeza y un arma a su lado. Jesse recoge el arma, que inmediatamente se adapta a su mano y la nombra nueva directora de la Agencia. Muerto el rey, que viva la reina.

La primera media hora de Control es una clase maestra de diseño de aventura de acción, que introduce mecánicas, historia y espacio con una claridad cristalina, en especial para un juego que se basa en secretos y misterios.

El arma de la nueva directora es un “objeto de poder”, que usa fuerza psíquica, no necesita munición, pero sí tiempo para recargarse. La central de la Agencia está siendo invadida hace días por el “Hiss”, una presencia sobrenatural que posee a muchos de los agentes. En el edificio existe una resistencia que hoy se ve obligada a aceptar a Jesse como directora - aunque muchos de los líderes de división no estén tan convencidos.

La verdadera protagonista es la Casa

Y a pesar de que Jesse, sus aliados y sus enemigos son personajes bien desarrollados, la verdadera protagonista de control es la agencia misma, un edificio que tiene vida propia llamado “La Casa Inmemorial” (“The Oldest House” en inglés).

Según cuenta la historia, la Agencia no construyó La Casa Inmemorial sino que simplemente “encontraron” este edificio que está ubicado en medio de Manhattan pero mágicamente oculto a la vista de todos. Si el arma reglamentaria es un “objeto de poder”, la Casa es un “lugar de poder”, no sólo un edificio físicamente imposible sino una puerta a otras dimensiones, desde la que una inteligencia llamada el “Concejo” se comunica... y mejor no profundizar en estos detalles, ya que lo más lindo de Control es descubrir cómo funciona la Casa y revelar sus secretos por nuestra cuenta.

Lo que más impacta de La Casa es su diseño inspirado en el brutalismo, corriente arquitectónica de mediados del Siglo XX que usa formas geométricas claramente definidas y las texturas del acero, el cristal, y el hormigón expuesto para “desnudar” la estructura de un edificio, exaltando la belleza imponente del material en bruto. En términos de juego, lo que ofrece es una coherencia casi sin precedentes en un juego de este estilo, que hace sentir este edificio - en el que básicamente pasaremos nuestra aventura completa - como un espacio real y no una colección de niveles.

Esta coherencia es importante, ya que una de las decisiones que seguramente frustrará a muchos jugadores es que Control no utiliza puntos de navegación. Los objetivos están marcados en el mapa, pero el

jugador debe encargarse de llegar al punto, y para eso utilizar la señalización del edificio, potenciada por el vibrante uso de color de los diseñadores de niveles, que usan la luz y la sombra para guiar la mirada, y alternan la arquitectura monocromática con, por ejemplo, un golpe de luz roja cada vez que un enemigo invade la escena.

Combate sin cobertura

El combate de Control es una evolución del shooting en tercera persona que habíamos visto en Quantum Break, que no se basa en puesta a cubierto sino en movimiento constante y el uso de poderes específicos para alterar el campo de batalla. A lo largo del juego Jesse gana poderes psíquicos (telequinesis para lanzar objetos, “dash” para esquivar, un escudo de piedra), mientras que su arma va ganando nuevas formas que se pueden alternar en el fragor del combate.

Jugar Control como si fuera Gears of War es una receta perfecta para morir mil veces. Jesse tiene la opción de ponerse a cubierto, pero la (excelente) inteligencia artificial está programada para buscar nuestro escondite y sacarnos de cualquier lugar seguro. La mayoría de las protecciones se destruyen con una explosión o dos y cada pelea está formada por soldados que atacan a distancia (algunos con letales lanzacohetes) y guardias que buscan el ataque cuerpo a cuerpo.

La munición infinita nos invita a usar ráfagas cortas pero consistentes, mientras que la generosa (y expandible) barra de energía psíquica nos está diciendo que usemos nuestros poderes tanto como podamos. Por suerte el control de Jesse es tan fluido como debe ser, y muy pronto vamos a estar dominando cada espacio, cada poder, cada forma del arma.

Y es importante entender lo más pronto posible cada una de estas herramientas. Como muchos juegos de este género, Control tiene un árbol de habilidades y armas personalizables, pero a diferencia de la mayoría de los “shooters”, una mala decisión a la hora de repartir los puntitos puede terminar obligándonos a practicar un estilo de combate con el que no nos sentimos cómodos. No son decisiones casuales - y lamentablemente no son reversibles.

Un Metroidvania a nuestro ritmo

El mapa de Control se va abriendo de a poco, y a las pocas horas la estructura revela ser la de un Metroidvania, permitiendo explorar la Agencia a nuestro ritmo y volver a prácticamente todos los niveles anteriores en busca de secretos y misiones secundarias. Las zonas que todavía estén bajo la influencia del “Hiss” seguirán generando enemigos, sin ajustar su nivel al nuestro - algo ideal para grindear un poco de experiencia sin mucho riesgo.

Técnicamente Control se puede terminar haciendo sólo las misiones que identifica como principales, pero sería un error no jugar las secundarias, que no sólo ofrecen valiosos puntos de experiencia para aumentar la salud o el daño de Jesse sino nuevos poderes y algunos de los jefes más espectaculares del juego.

Control es un juego que recompensa al que profundiza en sus misiones opcionales, en sus niveles, y en especial a los que aman leer cada carta perdida, ver cada video, escuchar los “audiologs”. No es que la historia personal de Jesse esté mal, sino que es lo más genérico en un juego que rebosa originalidad, y cada detalle que descubrimos sobre la verdadera naturaleza de la Agencia le da contexto a lo que pasa y nos sumerge más en su mundo.

Sam Lake y su elenco

El legendario guionista Sam Lake se esforzó en llenar cada uno de los puestos de la agencia con personajes fascinantes en vez de poblar el juego de NPCs que solo existen para darnos información. La caracterización (más X-Files que Twin Peaks) hace que nos involucremos en los conflictos entre áreas, y humaniza los aspectos más delirantes de la historia.

Ayudan, por supuesto, las excelentes actuaciones de voz. Courtney Hope hace que los monólogos internos de Jesse se alejen del ridículo y nos involucra en su búsqueda aunque durante largas horas no sepamos los detalles. Antonia Bernath se divierte haciendo de nuestro contacto

principal Emily Pope una científica que suele dejar que su entusiasmo supere su tacto, y el experimentado actor finés Martti Suosalo hace del conserje Ahti una creación inmediatamente icónica.

Pero los que se roban el juego son los veteranos de Remedy. James McCaffrey (Max Payne) es el antiguo director de la Agencia, que se sigue comunicando con Jesse desde más allá, y Matthew Porretta (Alan Wake) es el doctor Darling, un científico sensible y cálido cuyas transmisiones al estilo de la fundación Dharma de Lost se van volviendo más y más oscuras a lo largo de la historia.

Es una pena, entonces, que el doblaje al español (solo de España) sea tan malo, de los peorcitos que haya escuchado, y uno de los pocos aspectos de Control que demuestra el reducido presupuesto de la distribuidora 505 Games. La traducción de los textos del juego y la información escrita que vamos encontrando, en cambio, es brillante, y logra mantener el sentido del humor que Remedy aplica a cada aspecto de la historia.

Un final que no da la talla

Quizás por eso es una decepción que el final no esté a la altura del resto del juego. A pesar de un par de giros inesperados y un verdadero desafío en términos de combate, el cierre se siente como una misión más, que no resuelve la historia de Jesse de forma satisfactoria y parece ser una simple excusa para dar un giro al contenido post-final (del que por suerte hay mucho).

Pero a pesar del final, la historia en sí resulta satisfactoria. La Jesse del principio del juego es una hoja flotando en el viento, una víctima de sus circunstancias que finalmente se ha decidido a enfrentar a su pasado, y el arco narrativo no tiene que ver tanto con el conflicto que se cuenta sino con el crecimiento del personaje - la verdadera historia es la de Jesse tomando el control.

El final no es el único defecto de Control. El motor gráfico Northlight, propio de Remedy, logra efectos visuales espectaculares - en este caso desplazamientos de la realidad parecidos a los de Quantum

Break - pero al menos en la versión de PlayStation 4 suele haber caída de cantidad de cuadros por segundo cuando hay mucha acción en espacios abiertos, y por alguna razón el juego arrastra inmediatamente después de cargar una partida salvada - hasta en PS4 Pro.

Estos problemas técnicos, y algún que otro bug que afecta el desplazamiento de Jesse, son pequeñas señales de que el juego no tiene el presupuesto de los “tanques” anteriores de Remedy. Sin embargo, resulta admirable que el equipo resuelva esta reducción de recursos con pura creatividad.

Hay pocos enemigos, pero muchas variantes. El arma siempre es igual a pesar de que su forma de uso cambia constantemente. Volvemos a niveles anteriores pero con objetivos que hacen muy distinta la exploración. Y quizás nunca hubiesen resuelto con tanta inteligencia el brillante concepto de la Casa Inmemorial si no se hubiesen visto obligados a usar una sola locación en (casi) todo el juego.

Como juego de acción en tercera persona, Control es intachable, y particularmente audaz en la forma en que quita muletas metafóricas al jugador como el “cover” y los puntos de navegación. La historia puede parecer a simple vista genérica pero su sentido del humor y la meticulosa construcción de sus personajes la hacen única. El minimalismo de su arquitectura termina siendo engañoso, ya que el estudio encuentra variantes al parecer infinitas de combinar esos imponentes bloques de hormigón y hacer de la Casa Inmemorial un lugar al que querés volver, una y otra vez.

Pero aún así el resultado final es bastante más que la suma de las partes. A pesar de que sus misiones cortas y su estructura de Metroidvania permiten fragmentar la experiencia en sesiones cortas, lo jugué en 18 horas casi seguidas, no por la compulsión adictiva del juego (que no le falta) sino por el placer que me causaba explorar ese mundo, la sensación constante de descubrimiento. Control es, al menos para

mí, el primer juego de Remedy que logra replicar la forma en la que una buena serie de televisión te hipnotiza - y quizás por eso se presta tan bien a la maratón.

PUNTAJE **9**

Portal 2

Aclaremos algo desde el principio. Portal fue un milagro. Una obra maestra que salió casi de la nada y casi de regalo. Recordarán que a fines de 2007 Valve sacó una colección llamada “The Orange Box”, que incluía Half Life 2, los dos episodios extra, el excelente Team Fortress 2 y Portal, un juego de ingenio en primera persona que en menos de cuatro horas narraba una historia redonda y perfecta. Un milagro. Y los milagros ocurren solo una vez.

Portal 2 no es un regalo ni una sorpresa. Es una superproducción, el primer juego completo de Valve en muchos años y el centro de una extensa campaña de marketing, que quizás genere demasiada presión sobre esta historia pequeña que involucra el destino de cuatro personajes, solo uno de los cuales está “vivo” en el sentido técnico de la palabra.

Y listo, ya no hablemos más de la historia de Portal 2, que el gran placer de este juego está en descubrir sus sorpresas, y disfrutar de cada línea de diálogo, escrita y actuada a la perfección. De la historia solo diremos que es una secuela directa, y su argumento es aún superior al del primero, mucho más sincero pero sin perder una gota de veneno. Con respecto a las actuaciones de voz, nada más que decir que son las mejores que hemos escuchado en un videojuego.

Para los que no saben nada de Portal, aquí van unos punteros básicos. Se ve desde la misma perspectiva que un juego de acción en primera persona, aunque en el juego nunca disparamos a nadie. Nuestra única arma es la “Portal Gun”, una especie de láser que podemos disparar sobre distintas superficies y abrir dos agujeros que estarán conectados entre sí. Por lo tanto, si queremos subir a una plataforma, lanzamos un portal al techo sobre la plataforma, otro al suelo y metiéndonos en él como si fuera una alfombra, saldremos del otro lado.

El primer juego consistía de una larga serie de pruebas que nuestro personaje, la prisionera Chell, debía resolver usando como única herramienta el arma y su mecánica de portales. Detrás de los puzles a resolver estaba la gran protagonista del juego, una inteligencia artificial cruel y sarcástica llamada GLaDOS. La secuela retoma aspectos de la historia del primero aunque no es absolutamente necesario haber jugado Portal para disfrutar su continuación.

La mecánica del juego no cambia en las primeras horas, pero de a poco vamos descubriendo nuevas formas de interactuar con el mundo. Puentes de luz, túneles aspiradores, y pinturas que cambian las propiedades de la superficie que tocan. Con estas últimas es que Portal 2 da su primer paso en falso. Las pinturas están inspiradas en un proyecto estudiantil llamado Tag: The Power of Paint, y desde el principio parecen estar fuera de lugar en la atmósfera de laboratorio del juego. Su uso implica un proceso de prueba y error que requiere ajustes constantes. Nada es más frustrante en un juego de ingenio que descubrir la solución pero tomarse minutos para ponerla en práctica por tener que lidiar con caprichos de la interfaz.

Pero es que en realidad Portal 2 no es un juego de ingenio. Tiene más en común con la rígida estructura de una aventura gráfica que con la adicción caótica de un Tetris o un Bejeweled. A simple vista, los enormes niveles y el poder de la Portal Gun parecen permitir una enorme libertad, y esto solo es cierto en el sentido en que la exploración es libre. Los puzles suelen tener una solución única, y una vez más resulta frustrante probar otras soluciones para darse cuenta de que por alguna razón arbitraria el juego no permite buscar salidas creativas.

El juego es dos veces más largo que el original, pero al presentar tantas nuevas mecánicas, se siente extrañamente corto. Las pinturas solo aparecen en cuatro o cinco niveles, los túneles aspiradores entran muy tarde en el juego, y no existen niveles de desafío (aunque sospechamos que pronto aparecerán como contenido descargable).

El diseño visual y sonoro de Portal 2 logra maravillas con el anciano motor Source, en sus versiones de PC, PS3 y Xbox 360. El placer de Portal 2 es encontrar los pequeños detalles. Una canción perdida en la radio, una imagen que se pasa en un parpadeo, un decaído póster

corporativo. La calidad de la animación merece un apartado especial. Wheatley, el personaje que conocemos en los primeros cinco minutos de la historia, no es más que un ojo electrónico, pero su expresividad está a la altura del más exquisitamente modelado personaje de Final Fantasy o L.A. Noire.

Cada éxito de crítica o de público trae con él una seguidilla de imitadores. Grand Theft Auto tiene sus Saints Row, Call of Duty tiene sus Homefront, pero a pesar de la aclamación universal que Portal recibió, ningún estudio se animó a copiar esa mezcla tan perfecta de ciencia ficción, aventura e ingenio. Portal 2 puede no ser la revolución que esperábamos, pero no hay nada que se le parezca, y la calidad de su historia, su dirección de arte, y el modo de un jugador superan a cualquier otro juego que hayamos probado en 2011.

LAS MASCOTAS DEL PORTAL

Mucho se comentó sobre el modo cooperativo de Portal 2 y resulta tan bueno como el resto del juego. Dos robots, Atlas y P-Body, deben resolver puzles mucho más complejos que los del modo de un jugador, ya que dos robots significan cuatro portales. El modo cooperativo tiene su propia historia, que vale la pena jugar luego de terminar el modo individual. Además, la aventura de los dos robots incluye un par de revelaciones muy importantes para la historia de GLaDOS y los laboratorios Aperture.

Aunque Valve ha puesto mucho esfuerzo en el diseño de un sistema de comunicación en base a señales y gestos, el modo cooperativo es casi imposible de jugar sin intercambio constante entre los dos jugadores. Lo mejor es jugarlo en pantalla dividida (solamente disponible en la versión de consola) o a través de Steam con un micrófono y auriculares.

Uno de los toques más criticados de la empresa fue la creación de una tienda que vende carísimos accesorios para los robots. Pinturas, sombreros y detalles que no tienen ninguna utilidad dentro del juego y que solo verán los amigos que se conecten a jugar con nosotros.

Lightning Returns: Final Fantasy XIII

Flequillo rosado inmutable. Coraza y escudo de alta costura. Expresión severa, pero calma. Cuerpo de modelo y actitud de soldado. A pesar de la calidad de la irregular saga Fabula Nova Crystallis, Lightning es una de las pocas figuras icónicas en surgir de esta generación, y (si vamos a juzgar por el entusiasmo de los cosplayers) el personaje de Final Fantasy más reconocible desde Cloud, del séptimo de la serie. Me gustaría decir que Lightning Returns es, por fin, el juego que se merece su protagonista, pero limitaciones técnicas y de presupuesto mantienen a esta innovadora, bellísima secuela en el terreno de valiosa rareza, en vez del suceso que podría haber sido.

Es imposible recapitular las 100 horas de juego que preceden esta tercera parte de la trilogía de Final Fantasy XIII, y realmente es casi innecesario. La decisión de separar cada entrega con baches de unos 500 años hace que lo único que persista en el tiempo sean las características de los personajes y la base de sus interrelaciones. Terminé los dos juegos anteriores hace años, y la mitad de las conversaciones no tenía sentido, pero algo tiene el lenguaje impenetrable, plagado de referencias a dioses antiguos y conceptos mitológicos, que lleva adelante la historia a puro estilo. El trabajo de Ali Hillis en el rol de Lightning es de una entrega absoluta, y es gracias a ella que un personaje que podría ser monótono cobra inusitada intensidad.

La estructura de Lightning Returns evita varios cliché del género, y en vez del predecible viaje iniciático que tantas veces jugamos, en esta ocasión el equipo de Square se inspira en los juegos de mundo abierto como Grand Theft Auto y Assassin's Creed, logrando un desarrollo original sin parecer en ningún momento una copia de estos nuevos clásicos. El mundo de Nova Chrysalis no es tan extenso como Liberty City o la ciudad de Venecia, pero ofrece una libertad que no se suele ver

en el RPG japonés (con la excepción del mundo de Final Fantasy XII). Sus cuatro zonas explorables demuestran la clásica variedad de la saga: la parisina ciudad de Luxerion; Yusnaan, cuyas escaleras y túneles simulan los canales de Venecia; las inmensas planicies de las Marcas Salvajes diseñadas para ser recorridas a lomo de Chocobo; y las Dunas de la Purgación, extenso desierto que oculta un templo laberíntico.

Trece días para salvar almas

A diferencia de los juegos anteriores, Lightning tiene un objetivo claro en esta última entrega de la saga. En solamente 13 días, el mundo se acabará, consumido por una nube negra de Caos. El Dios Bhunivelze quiere construir un nuevo hogar para sus fieles, pero para eso necesita alguien que salve sus almas, una por una - un ángel guardián llamado “el Redentor”. Lightning, que ha pasado los últimos 500 años en un melancólico letargo pensando la muerte de su hermana Serah, hace un pacto con el dios Bhunivelze: ella será el Redentor, a cambio de reencontrarse con Serah en ese mundo nuevo.

Luego de un breve tutorial y una confusa reintroducción a la historia podemos recorrer el mundo entero, utilizando como base una nave llamada el “Arca”, que no es otra cosa que los restos del continente flotante del Nido de los juegos anteriores. Allí nos espera Hope, convertido una vez más en un niño, quien explicará nuestros objetivos, nos recordará quién es quién, y de paso oficiará de mercader de pociones. Hope es nuestro contacto directo con Bhunivelze, y en el Arca el tiempo no transcurre, pero cada vez que bajamos al mundo de Nova Chrysallia, los minutos transcurren a velocidad abrumadora. Cada hora de juego dura tres minutos reales. A las 24 horas el día termina y Lightning debe retornar al arca. Cuando se acaben los días, se acabará el mundo. El límite de tiempo suma tensión a cada una de nuestras acciones, porque (como dice Hope al iniciar la aventura) no podemos salvar a todas las almas, lo que nos obligará a tomar difíciles decisiones.

Además del mundo abierto, Square Enix toma la estructura de misiones de un GTA, separando claramente las principales y las secundarias. Hay cuatro líneas narrativas que hay que terminar para llegar a un buen final en el juego, pero podemos comenzar por la que

nos guste más, completando más de 150 misiones secundarias en el interín. De a poco empezamos a descubrir ciertos trucos que nos permiten extender el tiempo y explorar de forma más eficiente el mundo, y la limitación de los “13 días hasta el fin del mundo” se complica con misiones que nos obligan a esperar a un cierto momento del día (o al día siguiente) para cumplir nuestro objetivo.

Una épica hecha de historias chicas

Lightning Returns utiliza un marco épico para contar una serie de historias pequeñas, fragmentadas, personales. Las misiones principales retoman a los personajes protagonistas de la saga como secundarios, antagonistas con agendas personales. Las confrontaciones son emotivas - al fin y al cabo estos personajes comparten mil años de historia - y el pragmático fatalismo de Lightning se exacerba con las condiciones dadas por el argumento, logrando momentos de alto nivel dramático. Sin embargo, son las misiones secundarias las que demuestran un talento para el drama humanista de bajo perfil que recuerda a la saga Dragon Quest o a los sutiles Final Fantasy de Super Nintendo, aprovechando este extraño estasis temporal que hace que la gente no envejezca hace 500 años. El hombre que pasa sus días leyendo sus propios diarios personales, el granjero que finge su propia muerte para que su hija deje de ser una adolescente eterna, el tendero que elige ayudar de forma indirecta a su propia competencia - todos ellos despiertan en Lightning una verdadera admiración, cada uno representa una lectura personal y poética de lo que ennoblece al alma.

Alejado de la épica medieval y de la ciencia ficción, el mundo de Lightning Returns se sumerge en la fantasía pura, logrando que cada uno de sus entornos, personajes, y líneas narrativas cumpla su rol y a la vez represente algo más grande. La dirección artística de las ciudades es admirable, desde la forma en que se grafica la división social de Luxerion hasta la fiesta infinita de Yusnaan, una ciudad dedicada a celebrar a cada minuto el fin del mundo. Lamentablemente el nivel técnico del juego deja mucho que desear - las texturas de baja resolución arruinan más de una foto perfecta, la fluidez del juego baja a

pocos cuadros por segundo en escenas de combate, y a pesar de la enorme calidad de los modelos de los personajes, ciertos objetos 3D dan la impresión de ser cajas de zapatos con texturas pintadas.

Sin embargo, la ilusión de un mundo que vive y respira está finamente capturada. Lightning desciende del arca cada día a las seis de la mañana, y las calles están desiertas, pero mientras se acerca el mediodía las tiendas abren y se llenan de gente que irá desapareciendo por la tarde, noche, y madrugada. El desplazamiento de Lightning se aleja del modelo rígido del RPG japonés donde los límites están claramente definidos, permitiéndonos correr, saltar, subir escaleras y elegir distintos caminos para llegar del punto A al punto B.

Un combate de tres arquetipos

A diferencia de los demás juegos de la saga, Lightning Returns es una aventura solista de su protagonista, y por lo tanto será el único personaje que controlemos en el combate. Aunque esto no quita variedad, ya que con un botón podemos cambiar de inmediato entre tres “arquetipos”, configuraciones de armadura, escudo, armas, accesorios y ataques, cada una con su propia barra de acción, que nos permiten personalizar a Lightning a nuestro gusto (incluyendo también una enorme variedad de accesorios estéticos). Podemos tener un arquetipo de ataque físico, otro de defensa y hechizos de protección, y uno de magia ofensiva. O quizás uno que combine hechizos de daño extendido tipo veneno con otro que aumente nuestros puntos de vida y soporte los ataques mientras los otros dos arquetipos cargan sus barras de acción.

El sistema es efectivo, aunque recomendaría que los que no quieren pasar horas regulándolo jueguen en modo “fácil” - que sería el “normal” en este inusualmente difícil RPG. La variedad de enemigos podría ser mayor, y quizás la falta de presupuesto se note en el puñado de “jefes” que nos encontramos en nuestras aventuras. El combate es fascinante, pero no está bien equilibrado. Los enemigos de bajo nivel son demasiado fáciles, los de nivel alto obligan a combatir de forma conservadora que consumirá varios minutos por pelea, y la libertad de

elegir misiones principales hace que podamos quedarnos trabados, por ejemplo, contra el jefe de la misión 3, que sería facilísimo con el arma que recibimos al ganar la misión 4.

En el emocionante y poético final de su trilogía, Lightning se rebela contra los caprichos de los dioses, pero es derrotada por los vaivenes de la industria y la indiferencia de la misma empresa que le dio vida. Los problemas técnicos, las fallas de equilibrio, y la impenetrable historia hacen que las primeras dos o tres horas de Lightning Returns sean casi un desafío para llegar a las otras treinta - una barrera que garantiza que este inteligente, original, y poco publicitado triunfo pase a ser un objeto de culto, percibido como un fracaso del que pocos diseñadores buscarán aprender.

PUNTAJE

8

Lair

Uno puede imaginarse al capitán meditando, (mientras escucha los últimos acordes de la banda, con el agua a la altura de los tobillos): “¿Cómo pudo salir tan mal?”

Lair es el Titanic de la nueva generación, una lagartija disfrazada de dragón. Transcurre en un genérico mundo medieval donde los soldados de elite combaten montados en las dichas bestias aladas, que el jugador debe controlar con maestría para llegar al final.

Aquí empiezan los problemas. El dragón se controla exclusivamente con el Sixaxis. Levantamos el control, el dragón sube. Baja control, baja dragón. Este sistema elimina toda sensación de ser un jinete a bordo de un animal fantástico y la inmersión se pierde sin remedio.

No es la única falla ni la peor: el combate contra dragones, barcos y soldados tiene demasiadas variantes y cada una, un sistema de control distinto. Las misiones pueden durar veinte minutos pero siempre que el jinete muere deben ser jugadas desde el principio. Los mapas 3D son enormes pero vacíos y difíciles de navegar.

La lista continúa, pero los momentos más tristes llegan cuando un descenso salvaje sobre un grupo de soldados indefensos o el final estremecedor de una batalla en el cielo dejan la dolorosa sensación de una obra maestra que se quedó en los papeles.

Death Stranding 2: On the Beach

Un videojuego también es un juguete: un artefacto inmutable con partes mecánicas que cumplen una función específica; sistemas definidos por reglas que el usuario debe seguir para disfrutar de la maquinita, tal como la imaginó el diseñador.

Pero con un videojuego pasa lo mismo que con un juguete, y el que finalmente decide cómo se juega es el jugador, que va a estirar y deformar cada una de esas reglas y mecánicas para interactuar con el aparato a su manera. En esa experiencia híbrida, única y colaborativa entre jugador y creador es donde las posibilidades del gaming como medio creativo se vuelven un prisma infinito, y los grandes diseñadores saben aprovechar ese abanico y plantear cada uno de sus juegos como una conversación: una pulseada de intenciones que estimula los instintos creativos de ambas partes.

El primer Death Stranding (2019) era un juguete extraño, casi hostil en la colección de arbitrariedades que conformaban su diseño. Su director, Hideo Kojima, nos ponía en los zapatos de un repartidor en una Norteamérica postapocalíptica, yendo de base en base, de guarida en guarida cargando pesadas cajas metálicas en la espalda. La estructura era la de un juego de acción en primera persona, pero Kojima (influenciado por el dramaturgo japonés Kobo Abe) proponía evitar el combate, cambiándolo por secuencias estremecedoras de survival horror contra seres sobrenaturales y peleas intencionalmente torpes contra terroristas que el jugador expresamente no podía matar. La historia reptaba entre la solemnidad y el melodrama, los personajes eran enigmas que hablaban en código y la ambientación, inspirada en Islandia, era la frutilla del postre de angustia existencial.

Death Stranding fue el primer juego independiente de Kojima tras su traumática salida de Konami, la empresa en la que había reinado durante dos décadas como, quizás, el director de videojuegos más

aclamado del planeta. Tenía sentido que el juego fuera frustrante, desolador, capaz de transmitir sensaciones de inquietud y aislamiento únicas para el género. Por eso no es raro que haya polarizado la opinión de la crítica en su lanzamiento, entre defensas apasionadas, críticas demoledoras y el tibio consenso de “un juego que se admira más de lo que se ama”.

Para sorpresa de muchos - quizás hasta del propio Kojima - *Death Stranding* terminó encontrando su audiencia. Un relanzamiento veloz en PC permitió que, gracias a placas de video modernas, esos escenarios creados con el motor Decima (el mismo de la serie *Horizon*) finalmente transmitieran tanta belleza como angustia. Los jugadores reinterpretaron las mecánicas frustrantes como un desafío, y encontraron nuevas formas de repartir, infiltrarse, y hasta combatir, muchas veces por fuera de las intenciones declaradas del autor. Ni hablar de que en plena pandemia de COVID-19 el postapocalipsis de Kojima cobró una dimensión premonitoria.

En 2021 Kojima relanzó un “Director’s Cut” de *Death Stranding* lleno de concesiones a esos mismos jugadores que habían replanteado el juego: un combate más robusto, feedback claro que aprovechaba el DualSense de PS5, una cámara interna de juego rediseñada y vehículos que permitían diversificar la experiencia para esos usuarios que decidían quedarse a vivir en *Death Stranding* y repartir cajitas durante cientos de horas con un podcast de fondo.

Hoy queda claro que esa versión era apenas un boceto de esta secuela excesiva, generosa, inabarcable. Una experiencia que, al principio, parece una simple evolución del original y termina por revelar una profundidad impredecible en sus ideas, sus mecánicas, sus personajes. El juego que no se dejaba amar está listo para devolver el abrazo.

El tutorial: un pequeño paso para el delivery

Death Stranding 2 transcurre once meses después del final del primer juego. Sam Porter Bridges (Norman Reedus) está retirado del trabajo de repartidor y vive en una cálida guarida al sur de los ex Estados Unidos.

Como en el juego original, la secuencia inicial implica una larga caminata en la que el jugador aprende - o recuerda - los controles básicos. En ambos *Death Stranding*, el terreno es traicionero, y en estos primeros diez minutos Sam camina, salta, escala y negocia la altura de una meseta agrietada y desértica tratando de no molestar a la ya crecida Louise (“Lou”), la beba que lo acompañó durante todo el primer juego y que ahora es su única compañera en esta jubilación anticipada.

Jubilación que dura poco, porque ni bien llega a su hogar Sam se encuentra a su colega/rival de delivery distópico Fragile (Léa Seydoux), quien le ofrece una nueva misión: extender a México la red quiral con la que conectaron Estados Unidos en el primer juego. Es una cinemática corta y veloz en la que Sam no tiene más opción que aceptar (aunque podemos elegir negarnos para ver el primero de muchos momentos en los que Kojima rompe la cuarta pared).

Sin muchas vueltas, Sam decide viajar a México, una especie de tutorial glorificado de tres a cinco horas que sorprende por lo despojado. No avanza mucho la mitología del universo DS (debe haber tres cinemáticas, como mucho), no muestra mecánicas particularmente originales y sirve principalmente para familiarizarse con las reglas de juego. Entre las primeras diferencias que llaman la atención están los espectaculares fenómenos climáticos (una polvareda en el puente que separa México de Texas), la disponibilidad anticipada de los vehículos - que en el anterior tardaban horas en aparecer - y un enfoque en el combate que, al principio, parece concentrarse en un sigilo a lo *Metal Gear Solid*, centrado en armas tranquilizantes y una torre vigía mejorada que permite una perspectiva general constante sobre el campo de batalla.

La acción principal del juego tampoco cambia mucho con respecto al primero: Sam debe conectar distintos puntos del mapa (bases militares, guaridas de preparacionistas, observatorios científicos) y repartir entregas de un punto a otro para subir el nivel de cada locación, de acuerdo a los “likes” que recibamos de sus moradores, y recibir a cambio equipo mejorado que nos permita encarar misiones

más complejas. El tutorial no es exactamente elegante, pero el equipo de Kojima tiene la delicadeza de bajar la dificultad al mínimo durante esta secuencia, fomentando la experimentación sin riesgo de fracaso.

Técnicamente, se pueden pasar cinco, ocho, diez horas en este mapa, pero mi humilde recomendación es terminarlo ni bien el jugador se sienta cómodo con los controles.

Porque el juego de verdad empieza en Australia.

El gameplay: un sendero de tierra roja

Después de la primera cinemática realmente espectacular del juego y un giro dramático inesperado, viajamos al continente en el que viviremos, al menos, 50 horas más de juego. Australia no podría ser más distinta de la irreconocible Norteamérica nórdica del primer juego: es un ecosistema variado que incluye bosques, un desierto que parece infinito, lagos enteros de alquitrán y picos nevados aún más peligrosos que los que vimos en el anterior. Es como una variante en cámara lenta de la última de Mad Max. “Sad Sam”, digamos.

Estos nuevos biomas son una irresistible pista de obstáculos para nuestro repartidor estrella, que además de enfrentar la irregularidad del terreno se va a encontrar con tormentas de arena y nieve, incendios forestales y terremotos al azar de distinta escala. La manera en que cargamos las cajas y lidiamos con la topografía del juego no ha cambiado mucho, pero sí se siente más permisiva que antes, con un leve asterisco que hace al recorrido por el mundo de juego tan desafiante como siempre y mil veces menos frustrante: Sam ya no se cae cada dos pasos como en el primer juego, pero la carga es mucho más frágil, y una sola caída en el recorrido puede bajar nuestro puntaje a una mugrosa “A” en vez del codiciado “S” que nos da cientos de “likes” más.

Algo que quizás decepcione a los más fervorosos fans del primero es que en esta segunda entrega vamos a caminar mucho menos. En las primeras misiones de Australia desbloquearemos un segundo vehículo y podremos empezar a construir carreteras, algo que en el anterior

tomaba decenas de horas. Esto invita al jugador a elegir entre dos tipos distintos de experiencia: la caminata (más flexible, todo terreno) o los vehículos que nos permiten visitar dos, tres, cuatro guaridas por viaje. Esta segunda modalidad suma desde el principio otro “metajuego” que en el anterior llegaba demasiado tarde y que tiene que ver con la administración de los recursos de cada guarida, que sirven para crear mejoras a gran escala en el mapa, como las ya mencionadas carreteras, puentes y el monorriel, la gran innovación de la secuela.

Una vez más, no estaremos solos en la aventura de la obra pública. *Death Stranding 2* expande el sistema de “social strand” del anterior, usando servidores multijugador para conectar a los repartidores de todo el mundo. Nunca vamos a cruzarnos a otro jugador en vivo y en directo, pero vamos a encontrar en nuestro mapa estructuras que nos facilitan el recorrido y nos invitan a colaborar con una escalerita en un risco complicado, con un puente sobre un río revuelto, con un cargamento de metales o resina que acerquen a la realidad esa carretera que conecta el oeste con el norte del mapa.

Cada mejora que dejemos en el terreno puede terminar en el mapa de otro jugador, y cada vez que empecemos una sesión de juego recibiremos los “likes” de agradecimiento de los usuarios que aprovecharon nuestras construcciones. La red social también nos conecta con los personajes que conocemos en cada locación, expandiendo la historia con ecos imposibles de separar de la vida en pandemia. Kojima Productions sabe cómo hacer sentir reconocido al jugador, y cada personaje agradece con calidez cuando le devolvemos los objetos perdidos - a veces banales - que encontramos de casualidad en el camino (una figura de acción, un jarrón de porcelana, un juego de cartas).

El mapa de Australia es casi un círculo, que se va revelando en espiral. Primero conectamos las costas y vamos adentrándonos hacia el enorme ecosistema montañoso nevado del centro del mapa (cualquier similitud con la Australia real es pura coincidencia). Esto evita uno de los grandes problemas del primer juego, en el que las estructuras que habíamos construido al principio eran casi inútiles pocas horas

después. Las mejoras que construimos (o “likeamos”) en la hora diez seguirán siendo útiles cuando cortemos camino por la misma región con un nuevo vehículo en la hora sesenta.

Ni hablar del monorriel. Esta estructura arruinada bordea todo el mapa de juego, y Sam la reconstruye estación por estación, conectando bases a través de montañas, ríos y zonas de peligro. Los enormes vagones industriales permiten llevar toneladas de carga, vehículos y hasta al propio Sam colgando de una manija, de la que puede soltarse en cualquier momento del trayecto o simplemente disfrutar del paisaje.

Es un buen momento para hablar de lo bien que se ve este juego. No es un secreto que el motor Decima realmente brilla en PlayStation 5, y el poder de la consola libera el campo de visión para perderse en la impresionante belleza del terreno. El juego ofrece opciones de alta calidad visual en 4K a 30 cuadros por segundo y una “performance” que nos da 60 cuadros a cambio de una pérdida de fidelidad poco perceptible en un televisor estándar.

Aunque el impulso inicial sea jugar a 60 cuadros, recomendaría probar el juego en la calidad más alta. Quizás es porque los dos Death Stranding me generan una especie de tensión a fuego lento que me obliga a jugar en la punta del asiento, a menos de un metro de la pantalla, viendo cada píxel en primer plano. No es que el juego sea especialmente frenético, pero a veces es insoportablemente intenso. En especial, en el combate.

El combate: sogas, palo, piedra, papel o tijera

Después del ensayo del Director's Cut, no sorprende que en Death Stranding 2 haya mucho más combate que en la primera entrega. Es posible salteárselo, pero el equipo de desarrollo ofrece suficientes herramientas como para hacerlo variado y divertido, aunque no sea tu parte favorita del juego.

Entre el escenario desértico y el peso que se le da al sigilo en las primeras secuencias, es imposible no pensar en las misiones de infiltración de Metal Gear Solid V, y calculo que la progresión será

parecida para cualquier jugador: acercarse lo más que uno pueda, marcar a los posibles enemigos, eliminar a tres o cuatro usando impecables movimientos silenciosos... solo para recurrir a una buena escopeta o combate cuerpo a cuerpo cuando uno, indefectiblemente, meta la pata y los enemigos suenen la alarma.

La cadencia con la que Sam recibe armas mejoradas hace que el combate pronto se vuelva ridículamente fácil, pero esto es otra faceta de la filosofía de diseño de Death Stranding 2: superar los obstáculos siempre es relativamente fácil, y el juego nos da nuevas herramientas para que seamos nosotros quienes pongamos nuestras propias restricciones. Una de las primeras mejoras, por ejemplo, es una granada que crea el holograma de las almas en pena conocidas como BT, entidad que los bandidos temen. Sería una pena no aprovechar armas tan originales solo porque es tan fácil limpiar un campamento con un simple lanzagranadas.

Las zonas BT también están de regreso, y aunque se pueden superar usando las mismas mecánicas de siempre (caminar lentamente fuera del rango de los bichos, sostener la respiración, lanzar granadas de sangre) también funcionan varias de las armas que usamos contra los bandidos. La prevalencia de los vehículos hace que los jugadores más temerarios puedan lanzarse en moto esquivando fantasma tras fantasma y rogando llegar al final de la zona con, claro, resultados potencialmente trágicos.

El combate se vuelve aún más interesante cuando llega un tercer tipo de enemigo, los “ghost mechs”, robots fantasma con los que no necesitamos usar armas no letales pero que, gracias a su visibilidad aumentada y alta resistencia, a su vez resultan implacables con los descuidados. Los BTs, bandidos y robots también van subiendo de nivel, y es posible que en la hora cincuenta nos encontremos enemigos acorazados con rifles de alta potencia en los mismos campamentos que limpiamos al principio del juego.

La movilidad mejorada hace que las peleas con bosses se sientan un poco más dinámicas que en el anterior. Son un puzzle a resolver como lo es el armar la mochila antes de un viaje, y aunque tampoco sean un desafío para un jugador relativamente preparado, Kojima tiene la

generosidad de ofrecer en la pantalla de game over un botón que simplemente dice “hacé como si hubiera ganado”, permitiéndonos saltarla sin penalizaciones. Y si en algún momento el combate se vuelve demasiado complejo se puede acceder a un completísimo campo de entrenamiento en realidad virtual que también funciona como una especie de “museo” de los distintos enemigos y armas, con una sección imperdible que representa los ghost mechs y bandidos de nuestras pesadillas como adorables personajitos en pixel art.

Combate a combate, delivery a delivery, Sam evoluciona a lo largo de distintos ejes. Primero está el nivel general que depende de las misiones de historia y opcionales que vayamos completando. Además, hay un sistema que casi no se nos comunica pero que va mejorando las habilidades que más usamos (solo nos enteramos gracias a una notificación al llegar a cada base). Finalmente, está el APAS enhancement, un sistema que libera pequeñas mejoras de combate, sigilo o transporte y que se puede reconfigurar cuando uno quiera, dependiendo de la misión que vaya a llevar a cabo.

Hay una instancia extra de combate, en ocasiones específicas en las que Sam se ve transportado a secuencias de acción brutales ambientadas en una realidad paralela similar a la de Cliff (Mads Mikkelsen) en el primero. Mientras menos sepamos de estos momentos de antemano, mejor, pero basta decir que son la joya de la corona de Death Stranding, momentos inmersivos que parecen inspirados en los juegos más recientes de Remedy, que aprovechan Decima al máximo y sacuden nuestra percepción de la historia.

La historia: una familia rodante

(Esta sección no incluye spoilers de la historia, más allá de la descripción de ciertos personajes y lugares ya vistos en los tráilers, pero invito al que quiera empezar sin saber nada de la historia a saltar directamente a la última sección.)

Death Stranding era un western. La road movie de un guerrero solitario acompañado de un socio con el que realmente no podía interactuar mucho, visitando pueblitos, solucionando problemas y conociendo gente fascinante en el camino.

Death Stranding 2 es una película de aventuras, en la que un grupo de excéntricos héroes - cada uno cargando una pena distinta - forma un sistema de apoyo mutuo, casi una familia encontrada que hace que cada uno de ellos sea una mejor versión de sí mismo. Y en esta ocasión, Sam ni siquiera es el personaje más importante.

El centro emocional del juego es Fragile, que pasa de ser la competencia de Sam en el negocio del Rappi futurista a convertirse en la vigorosa capitana de la DHV Magellan, una embarcación futurista que viaja buceando a través de los pozos de alquitrán que plagan el mapa de juego. Esta nueva versión de Fragile recuerda a las heroínas del mangaka Leiji Matsumoto (Capitán Harlock, Reina Emeraldas), y la influencia de este autor se siente en las pequeñas historias personales de cada uno de los tripulantes. La Magellan tiene su capitana, un oficial de navegación (George Miller, director de - justamente - Mad Max como "Tarman") y va recogiendo nuevos vagabundos en cada parada.

Ninguno de estos personajes es particularmente complejo, pero sus personalidades sirven como contraste a la inexpresividad del pobre Sam. Rainy (la actriz japonesa-australiana Shioli Kutsuna) es una joven embarazada, perseguida por sus extraños poderes cuya personalidad es el opuesto de su tempestuoso nombre. Dollman (modelado en base al director Fatih Akin, con la voz de Jonathan Roumie) es un pequeño terapeuta que acompaña a Sam en cada misión y siempre tiene algo para comentar. Tomorrow (Elle Fanning, fenomenal) es un misterio: una chica criada en un mundo de muerte y violencia constante que aprende a ver este nuevo mundo con asombro y entusiasmo.

Kojima ya no es el mismo director que en Metal Gear Solid 4 nos daba cutscenes tan largas que el castigado joystick de PS3 se quedaba sin batería. Las cinemáticas de Death Stranding 2 son breves y efectivas, en especial las cortas secuencias que reciben a Sam cada vez

que regresa a la Magellan y nos permiten ver la evolución de los lazos que la tripulación va formando. Como un Mass Effect que se va jugando solo entre misión y misión.

Eso no quiere decir que no haya largos monólogos en los que los personajes explican a Sam sus teorías o descubrimientos sobre la realidad detrás de esta secuela, pero incluso en estas secuencias Kojima se supera. No hay mejor ejemplo que una conversación con Deadman (Guillermo del Toro) en las primeras horas de juego, en la que una explicación sobre la naturaleza de la muerte en el nuevo mundo se convierte en una especie de TED Talk poseída, cambiando no sólo la ambientación sino hasta la propia textura de la imagen para transmitir la carga emocional de algo que en otro juego hubiese sido simplemente más “lore”.

Aunque las reglas del universo de ciencia ficción que Kojima imaginó sigan siendo un delirio más fantástico que científico, nadie habla en código en Death Stranding 2. Mucha de la historia “macro” del juego ocurre fuera de cámara, y Sam se entera recién cuando Fragile o Heartman (Nicolas Winding Refn) se lo cuentan, sin muchas vueltas. A pesar de que esto signifique sacrificar la elegancia en pos de una reiteración a veces necesaria, en especial para quienes no tienen fresco el primer juego.

También ayuda a no perderse el “Corpus”, una base de datos con información sobre el mundo, los personajes y sus conceptos que se va actualizando constantemente y a la que se puede acceder incluso en medio de una secuencia cinemática.

La suma de una mitología enrevesada y el descubrimiento indirecto de cada revelación podría resultar en una historia insoportable, pero Kojima confía en sus actores para transmitir la carga emocional exacta de cada momento. Ninguno de los personajes falla en la misión, ni siquiera el insoportable villano Higgs (Troy Baker) que regresa canalizando al detestable Guasón de Jared Leto: una elección arriesgada que resulta más acertada mientras más avanza la historia.

La dirección: claroscuro kojimero

Quizás en el registro de Higgs es donde más se nota la diferencia entre los dos *Death Stranding*. El primer juego tenía destellos del delirio y los juegos formales que relacionamos con la obra anterior de Hideo Kojima, pero el tono era sombrío y severo. Aunque las circunstancias de la secuela son todavía más trágicas que las del primero (en especial en lo que respecta a las historias individuales de los tripulantes de la *Magellan*) el director encuentra un toque ligero, inusualmente cálido para un juego ambientado después del fin del mundo.

Cada interacción con los habitantes de las bases y guaridas está cargada de humor, y la vida cotidiana en la *Magellan* está salpicada de secuencias adorables como mi favorita: una en la que Sam debe convertirse, a regañadientes, en fotógrafo improvisado de *Fragile*, *Rainy* y *Tomorrow*. Parece increíble que una escena de quince segundos en las que un personaje intenta controlar sus poderes con una manzana pueda afectar emocionalmente tanto como las secuencias de las últimas horas, que compiten en escala de espectáculo con cualquier producción original de Sony.

Como ya se pudo ver en los tráilers previos al lanzamiento, la estética de cine de acción no se limita al combate. Hay varias peleas narradas en secuencias cinemáticas cada vez más grandes y ambiciosas, coreografías impecables de tiros, poderes y artes marciales a las que Kojima regresa con la misma libertad delirante de los *Metal Gear* de PlayStation 2 o del subvaluado *Metal Gear Rising: Revengeance*.

Y es imposible no pensar en *Metal Gear* una y otra vez a lo largo de *Death Stranding 2*, un juego que conecta la nueva fase independiente del director con su obra más famosa. Una especie de reconciliación emocional que resuena a lo largo de las 60 horas del juego en imágenes como la vincha snakesca del misterioso Neil (Luca Marinelli), un baile bajo la lluvia idéntico al de *Quiet* en *MGSV*, o la propia *DHV Magellan*, idéntica a la cabeza del siempre presente robot gigante *Metal Gear REX*. Cerca del final cualquier sutileza vuela por la ventana, y una cita literal a una de las frases más famosas de la saga me hizo despertar a los vecinos exclamando de emoción.

La presencia de Metal Gear también está ahí para dejar claro que, como el anterior, Death Stranding 2 es un juego personal para Kojima, una forma de expresar ideas sobre su carrera, el mundo e incluso sobre la entrega anterior. Es fascinante, por ejemplo, cómo aplica su mirada sobre la relación del poder y los conflictos bélicos a la idea de la conexión, sugiriendo que nada es gratis y que conectar al mundo a servidores norteamericanos puede ser una nueva forma de imperialismo. Sus críticas más feroces están reservadas para los dueños de las grandes redes sociales que sugieren que la conexión virtual es lo mismo que la física. La Magellan, un hogar flotante donde la tripulación comparte todo, parece ser su respuesta a quienes veían una utopía en la propuesta del primer juego.

Hacer una secuela de Death Stranding es complicado, porque es difícil sostener la verosimilitud de una fantasía tan elaborada como impracticable. El primer juego se sentía a veces como un sueño psicodélico al estilo de Jeunet o Jodorowsky, mientras que el segundo ya no puede escudarse en el misterio y debe ofrecer reglas concretas. A pesar de que por la mitad del juego la mitología parecía arbitraria e inconexa, sin revelar mucho pido que confíen en Kojima. Las últimas dos o tres horas son satisfactorias en todo sentido: como videojuego, porque nos propone aplicar todo lo que aprendimos en misiones que al principio hubieran parecido imposibles; como historia, porque resuelve cada conflicto planteado al inicio; y simplemente como una obra de Kojima que nos muestra - una y otra vez - cosas que nunca imaginamos que íbamos a ver en un videojuego AAA.

Conclusión: seguimos conectados

El primer Death Stranding era casi un ejercicio de limitación creativa: una serie de restricciones autoimpuestas para un equipo que tenía que probarse a sí mismo después de hacer el mismo juego durante 20 años: ¿se puede hacer un juego AAA sin combate? ¿Se pueden contar historias de otra forma, indirecta y teatral? ¿Se puede convertir un acto tan simple como caminar en una serie compleja de mecánicas y sistemas? La respuesta puede haber sido “sí”, pero también “¿para qué?”. Redefinir el lenguaje puede haber liberado al equipo, pero el

gasto de tiempo y dinero que implica desarrollar un AAA moderno es tal que no tiene sentido no hacer que el juego que uno cree sea, al mismo tiempo, todos los juegos que uno quiere hacer.

No hay diseñador comercial de videojuegos que, como Kojima, haya interpelado de forma tan constante y directa al jugador. La gran diferencia de *Death Stranding 2* está en que la conversación va por las dos vías. Kojima escucha y por eso logra experimentar sin restringir. El jugador decide si quiere quedarse con la poesía y el misterio de una secuencia cinemática o si prefiere leer el resumen en el Corpus. Decide si quiere pelear contra ese jefe complicado o si saltar la secuencia. Decide si quiere largas caminatas con *Low Roar* de fondo o hacer una “speedrun” del mapa en pickups y monorrieles.

Kojima siempre le tuvo rechazo a las secuelas. Desde *Metal Gear Solid 2* trata de huir de sus hijitos digitales en busca de nuevos horizontes, y por eso sorprende que *DS2* se sienta como un juego “querido”. Una experiencia más relajada para el autor y su equipo, que se permite explorar todas las posibilidades creativas no solo del primer juego, sino también de esa especie de reconciliación con *Metal Gear Solid*.

Si el primer *Death Stranding* era la explosión de la creatividad en el vacío, el segundo ofrece la iteración sobre esas ideas que concreta las innovaciones mecánicas y estéticas del equipo. Es fácil compararlo con otras secuelas cercanas a Kojima que evolucionaron sutilmente las ideas del anterior: *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* dando al jugador las herramientas creativas que “hackearon” en *Breath of the Wild*. *Hitman 2* y *3* puliendo como diamantes los sistemas de la brillante remake de 2016. *Assassin's Creed 2* demostrando que los delirios de Patrice Desilets del primer AC eran los cimientos de la evolución del juego de mundo abierto.

Pero la comparación que me resulta emocionalmente más precisa viene del cine de acción ochentero que tanto ama Hideo. *Death Stranding* es *Terminator* (James Cameron, 1984): un objeto brutal, agresivo, que nace del hambre de un creador independiente buscando establecerse en un espacio ultra competitivo. *Death Stranding 2* es *Terminator 2* (1991): un espectáculo excesivo, popular, que no tiene

miedo al sentimentalismo y que recompensa a su público con momentos que parecen imposibles de borrar. La vuelta olímpica de un genio.

“Conexión” es una palabra clave en el universo de Death Stranding. La idea de que no estamos completos hasta que no creamos un lazo con el otro. La campaña de Death Stranding 2 gira alrededor de la pregunta “¿deberíamos haber conectado?”, y después de jugar 70 horas de esta nueva obra maestra de Kojima, su equipo y los jugadores que transformaron la experiencia del primer juego, la respuesta solo puede ser “sí”. Y sigamos conectando, por muchos años más.

Death Stranding 2 empieza como una secuela continuista y de a poco va sumando la acción y el humor que lo diferencian del anterior, tanto que revela ser el eslabón (¿hilo?) perdido entre el nuevo Kojima indie y la saga Metal Gear.

PUNTAJE **10** KOJIMA SE HA CONECTADO

300 PELÍCULA		Assassin's Creed Origins JUEGO , ,
80 Days JUEGO ,		Assassin's Creed Syndicate JUEGO ,
9 Hours, 9 Persons, 9 Doors JUEGO ,		Assassin's Creed Unity JUEGO ,
999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors JUEGO ,		Asylum JUEGO
Abe, Kōbō PERSONA		Atom Zombie Smasher JUEGO
Akin, Fatih PERSONA		Avellone, Chris PERSONA
Alan Wake JUEGO		Avengers: Infinity War PELÍCULA
Alien Soldier JUEGO		Axiom Verge JUEGO
Almanac of girlswampwar territory & the _girls who swim as fertilizer through the warm soil cloaking the roots of the glorious tree of eugenics (giving birth to a black hole in a walmart parking lot at 1am) JUEGO		Babbitt, Ben PERSONA
Angry Birds JUEGO		Bacon, Francis PERSONA
Another World JUEGO		Baker, Troy PERSONA ,
Antichamber JUEGO		Baldur's Gate SAGA ,
Apocalypse Now PELÍCULA		Barlog, Cory PERSONA
Assassin's Creed SAGA , , , , , , , , , ,		Barlow, Sam PERSONA
Assassin's Creed JUEGO ,		Batman: Arkham SAGA
Assassin's Creed II JUEGO , ,		Batman: Arkham City JUEGO
Assassin's Creed III JUEGO , ,		Battlestar Galactica SERIE , ,
Assassin's Creed III: Liberation HD JUEGO		Bayek PERSONA
Assassin's Creed IV: Black Flag JUEGO , ,		Bean, Sean PERSONA
Assassin's Creed IV: Freedom Cry JUEGO		Bejeweled JUEGO
Assassin's Creed Odyssey JUEGO ,		Bernath, Antonia PERSONA
		Bilal, Enki PERSONA
		Binary Domain JUEGO
		BioShock SAGA
		BioShock JUEGO
		BioShock Infinite JUEGO
		Bishé, Kerry PERSONA
		Blade Runner PELÍCULA ,

Blow, Jonathan PERSONA

BoJack Horseman SERIE

Bolaño, Roberto PERSONA

Borges, Jorge Luis PERSONA

Bowie, David PERSONA

Bradbury, Ray PERSONA

Braid JUEGO

, ,

Breaking Bad SERIE

Brighting, Kevan PERSONA

Buñuel, Luis PERSONA

Burton, Tim PERSONA

Bushido Blade JUEGO

Bust-a-Move JUEGO

Call of Cthulhu JUEGO

Call of Duty SAGA

, , , ,

Calvino, Italo PERSONA

Cameron, James PERSONA

Cart Life JUEGO

Castlevania SAGA

Catherine JUEGO

, ,

Cementerio de mascotas PELÍCULA

César, Julio PERSONA

Chahi, Eric PERSONA

Chen, Jenova PERSONA

Christie, Agatha PERSONA

, ,

Chrono Trigger JUEGO

Chung, Brendon PERSONA

Chungking Express PELÍCULA

Cibele JUEGO

Ciruelo PERSONA

City Block RPG JUEGO

Cobbett, Richard PERSONA

Coen, Hermanos PERSONA

Conflict SAGA

Conrad, Joseph PERSONA

Control JUEGO

Coppola, Francis Ford PERSONA

Cordés, Agustín PERSONA

Corti, Jesse PERSONA

Counterfeit Monkey JUEGO

Crowther, Will PERSONA

Cruise, Tom PERSONA

Cuenta Conmigo PELÍCULA

Cultist Simulator JUEGO

Cyberpunk 2077 JUEGO

Dalí, Salvador PERSONA

Damnation SERIE

Darger, Henry PERSONA

Dark Souls JUEGO

Dark Souls SAGA

, ,

Dead Island JUEGO

Dear Esther JUEGO

Death Stranding JUEGO

,

Death Stranding SAGA

Death Stranding 2: On the Beach
JUEGO

Death Stranding: Director's Cut
JUEGO

Deltarune JUEGO

Désilets, Patrice PERSONA

,

Destiny SAGA

200

Destiny JUEGO		Fallen London JUEGO	200
Deus Ex JUEGO	, ,	Fallout SAGA	,
Deus Ex SAGA	, ,	Fallout: New Vegas JUEGO	
Devil May Cry SAGA		Fanning, Elle PERSONA	
Diablo SAGA	,	Far Cry SAGA	
Diablo JUEGO		Far Cry 3: Blood Dragon JUEGO	
Digital: A Love Story JUEGO		Far Cry Primal JUEGO	
Disasterpiece PERSONA		Fassbinder, Rainer Werner PERSONA	
Disco Elysium JUEGO		Fenix, Marcus PERSONA	
Dishonored SAGA	,	Fez JUEGO	
Dishonored JUEGO		Final Fantasy SAGA	, , , , ,
Dissidia 012 Final Fantasy JUEGO		Final Fantasy VII JUEGO	,
Doctor Who SERIE		Final Fantasy XII JUEGO	
Dragon Age SAGA	,	Final Fantasy XIII JUEGO	
Dragon Age II JUEGO		Final Fantasy XV JUEGO	
Dragon Age: Inquisition JUEGO		Firefly SERIE	
Dragon Quest SAGA	, ,	Firewatch JUEGO	, ,
Drive PELÍCULA		Fish, Phil PERSONA	
Dropsy JUEGO		Flash Gordon SAGA	
Druillet, Philippe PERSONA		Flashback JUEGO	
Dune SAGA		f1Ow JUEGO	
Dune (1984) PELÍCULA		Flower JUEGO	
Dune (2021) PELÍCULA		Forsolloza, Pablo PERSONA	
El Señor de los Anillos SAGA	, ,	Forssell, Ludvig PERSONA	
Elite Forces: Navy SEALs JUEGO		Foundation SERIE	
ELIZA JUEGO		Fragile PERSONA	
Elliott, Jake PERSONA		Freeman, Nina PERSONA	
Esains, Ignacio PERSONA		Fry, Stephen PERSONA	
Euro Truck Simulator SAGA		Galaga JUEGO	
Extreme Paintbrawl 2 JUEGO		Galatea JUEGO	

Game of Thrones SERIE	,	Hark, Tsui PERSONA	2000
Gardiner, Chris PERSONA		Hashino, Katsura PERSONA	,
Gears of War JUEGO	, ,	Hatsune Miku: Project DIVA F JUEGO	
Gears of War SAGA	,	Hayter, David PERSONA	
Giger, H. R. PERSONA		Hearthstone JUEGO	
Gillen, Kieron PERSONA		Heartscape, Porpentine Charity PERSONA	
Gilligan, Vince PERSONA		Heavy Fire: Shattered Spear JUEGO	
God of War JUEGO		Heavy Rain JUEGO	
God of War SAGA	,	Hellman, Monte PERSONA	
God of War II JUEGO		Her Story JUEGO	,
God of War III JUEGO		Hillis, Ali PERSONA	
Gone Home JUEGO	, , , ,	Hitman SAGA	, , , ,
Gothic SAGA		Hitman JUEGO	,
Gould, Elliot PERSONA		Hitman 2 JUEGO	,
Grand Theft Auto SAGA	, , ,	Hitman 3 JUEGO	
Grand Theft Auto V JUEGO		Hitman Intro Pack JUEGO	
Gravity Bone JUEGO		Hitman: Absolution JUEGO	,
Gregory Horror Show JUEGO		Hitman: Blood Money JUEGO	,
Guacamelee! JUEGO		Hitman: Episode 1 – Paris JUEGO	
Guillemot, Yves PERSONA		Hitman: Episode 2 – Sapienza JUEGO	
Gunstar Heroes JUEGO		Hofmeier, Richard PERSONA	
Gwent JUEGO		Homefront JUEGO	
Gygax, Gary PERSONA		Hope, Courtney PERSONA	
Hades JUEGO		Horizon Zero Dawn JUEGO	,
Hajimari no Kiseki JUEGO		Hotline Miami JUEGO	, ,
Half-Life JUEGO		Howling Dogs JUEGO	
Half-Life SAGA	, ,	Hypnospace Outlaw JUEGO	
Half-Life 2 JUEGO		I, Leónidas PERSONA	
Halo SAGA	,	Icewind Dale JUEGO	
Halt and Catch Fire SERIE			

Ico JUEGO	,	Knights in the Nightmare JUEGO	200
Ikaruga JUEGO		Knives Out PELÍCULA	
Infernal Affairs (2002) PELÍCULA		Kojima, Hideo PERSONA	, , , ,
Infinite Undiscovery JUEGO		Kurvitz, Robert PERSONA	
Into the Breach JUEGO		Kutsuna, Shioli PERSONA	
It PELÍCULA		L.A. Noire JUEGO	,
Jaa, Tony PERSONA		La delgada línea roja PELÍCULA	
Jacobs, Darren PERSONA		La dimensión desconocida SERIE	
Jayanth, Meg PERSONA		La feria de las tinieblas PELÍCULA	
Jenkins, Tommie Earl PERSONA		La vida de los otros PELÍCULA	
Jeunet, Jean-Pierre PERSONA		Lair JUEGO	
Jodorowsky, Alejandro PERSONA		Laiseca, Alberto PERSONA	
Jóhannsson, Jóhann PERSONA		Lake, Sam PERSONA	
John Wick SAGA		Laport, Osvaldo PERSONA	
Jones, Cissy PERSONA		Leisure Suit Larry SAGA	
Jotun JUEGO		Leto, Jared PERSONA	
Journey JUEGO		Life Is Strange JUEGO	
Just Dance SAGA		Lightning Returns: Final Fantasy XIII JUEGO	
Kane & Lynch 2: Dog Days JUEGO		Lost SERIE	,
Kar-wai, Wong PERSONA		Lovecraft, H. P. PERSONA	,
Karateka JUEGO		Lowe, Al PERSONA	
Kassandra PERSONA		Lucas, George PERSONA	
Katamari Damacy JUEGO		Lynch, David PERSONA	, , ,
Kennedy, Alexis PERSONA		Mad Max SAGA	, ,
Kentucky Route Zero JUEGO		Mad Men SERIE	
Kentucky Route Zero - Act 1 JUEGO		Mafia II (2010) JUEGO	,
Keops PERSONA		Mandel, Josh PERSONA	
Khaw, Cassandra PERSONA		Marinelli, Luca PERSONA	
Killer Is Dead JUEGO		Márquez, Gabriel García PERSONA	
King, Stephen PERSONA	,	Mars: War Logs JUEGO	

Marshall-Green, Logan PERSONA

Martin, George R. R. PERSONA

Mass Effect SAGA , , , , , , ,

Mass Effect JUEGO

Mass Effect 2 JUEGO ,

Mass Effect 3 JUEGO ,

Mass Effect: Andromeda JUEGO

Matrix SAGA

Matsumoto, Leiji PERSONA

Max Payne SAGA

Max Payne JUEGO

McCaffrey, James PERSONA

McNamara, Brendan PERSONA

Mechner, Jordan PERSONA

Medal of Honor SAGA

Megami Tensei SAGA , , ,

Meguro, Shoji PERSONA ,

Meier, Sid PERSONA

Mercieca, Alain PERSONA

Metal Gear SAGA , ,

Metal Gear Rising: Revengeance
JUEGO

Metal Gear Solid SAGA , , ,

Metal Gear Solid JUEGO ,

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty JUEGO , ,

Metal Gear Solid 3: Snake Eater JUEGO , ,

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots JUEGO , ,

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes JUEGO ,

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain JUEGO **200**

Metal Gear Solid: Peace Walker
JUEGO

Metal Gear Solid: Portable Ops
JUEGO

Midnight Club SAGA

Miéville, China PERSONA

Mikami, Shinji PERSONA ,

Mikkelsen, Mads PERSONA

Miller, George PERSONA

Minecraft JUEGO

Mission: Impossible SAGA

ModNation Racers SAGA

Monster Hunter SAGA

Moore, Alan PERSONA

Morena, Cris PERSONA

Mothmen 1966 JUEGO

Myst JUEGO

Nacido para matar PELÍCULA

Need for Speed SAGA

Neeson, Liam PERSONA

Nelson, Serena PERSONA

Nelson, Xalavier PERSONA

Neopets SAGA

Nidhogg JUEGO

Night in the Woods JUEGO

North, Nolan PERSONA

O Brother, Where Art Thou?
PELÍCULA

O'Brien, Emily PERSONA

O'Connor, Flannery PERSONA

Once Upon a Time in Hollywood
(2019) PELÍCULA

Ori and the Blind Forest JUEGO

Oulton, Luján PERSONA

Oxenfree JUEGO

Papers, Please JUEGO

Peggle JUEGO

Pericles PERSONA

Persona SAGA , , , ,

Persona 2: Innocent Sin JUEGO

Persona 3 JUEGO , ,

Persona 4 JUEGO ,

Persona 4 Golden JUEGO

Persona 5 JUEGO , ,

Philopator, Cleopatra VII PERSONA

Phoenix, Joaquin PERSONA

Physint JUEGO

Pillars of Eternity JUEGO

Planescape: Torment JUEGO ,

Platón PERSONA

Pokémon SAGA

Pong JUEGO

Pope, Lucas PERSONA

Porretta, Matthew PERSONA

Portal JUEGO , ,

Portal SAGA

Portal 2 JUEGO

Prey JUEGO

Prince of Persia SAGA ,

Prince of Persia JUEGO ,

Pro Evolution Soccer 2014 JUEGO

Professor Layton SAGA

Project Firestart JUEGO

Prototype (2009) JUEGO

Pugh, William PERSONA

Puyo Puyo SAGA

Puzzle Quest JUEGO

Pynchon, Thomas PERSONA

Quake II JUEGO

Qualley, Margaret PERSONA

Quantum Break JUEGO

Quarry SERIE

Radiant Historia JUEGO

Red Dead Redemption 2 JUEGO

Reedus, Norman PERSONA ,

Refn, Nicolas Winding PERSONA ,

Regan, Alix Wilton PERSONA

Resident Evil SAGA

Resident Evil 4 JUEGO

Resonance JUEGO

Return of the Obra Dinn JUEGO , ,

Rock Band SAGA

Roeg, Nicolas PERSONA

Rogue Legacy JUEGO

Rohrer, Jason PERSONA

Roumie, Jonathan PERSONA

Ruins JUEGO

Ruppel, Fernando Martínez
PERSONA

Saints Row SAGA ,

Sands of Destruction JUEGO

Santiago, Kellee PERSONA

200

Sarafyan, Angela PERSONA

Saraintaris, Nico PERSONA

Saw PELÍCULA

Scorsese, Martin PERSONA

Scratches JUEGO

Serena JUEGO

Serling, Rod PERSONA

Seydoux, Léa PERSONA

Shadow of the Colossus JUEGO

Shadows of the Damned JUEGO

Shenmue JUEGO

Shin Megami Tensei IV JUEGO

Shin Megami Tensei: Nocturne
JUEGO

Shipp, Alexandra PERSONA

Short, Emily PERSONA

Sid Meier's Pirates! JUEGO

Silent Hill SAGA

Sin & Punishment SAGA

Singleton, Mike PERSONA

Skyrim JUEGO

Sleeping Dogs JUEGO

Sniper Assassin JUEGO

Sniper: Ghost Warrior JUEGO

Sócrates PERSONA

Soejima, Shigenori PERSONA

Sófocles PERSONA

Sommer, Rich PERSONA

Space Invaders JUEGO

Space Quest SAGA

Spec Ops: The Line JUEGO

Spector, Warren PERSONA

Spelunky JUEGO

Star Trek SAGA

Star Trek: Generations PELÍCULA

Star Wars SAGA

Stone, Emma PERSONA

Stranger Things SERIE

Suda51 PERSONA

Suikoden SAGA

Sundered JUEGO

Sunless Sea JUEGO

Sunless Skies JUEGO

Suosalo, Martti PERSONA

Super Meat Boy JUEGO

Sutherland, Kiefer PERSONA

System Shock (1994) JUEGO

Tag: The Power of Paint JUEGO

Tales SAGA

Tarantino, Quentin PERSONA

Team Fortress 2 JUEGO

Telling Lies JUEGO

Terminator SAGA

Terminator 2: Judgment Day
PELÍCULA

Tetris JUEGO

Tetris SAGA

The 7th Guest JUEGO

The Bionic Woman SERIE

The Departed PELÍCULA

The Elder Scrolls SAGA

250

The Elder Scrolls V: Skyrim , , ,
JUEGO

**The Eternal Castle
[REMASTERED]** JUEGO

The Game: The Game JUEGO

The Killer PELÍCULA

The Last of Us JUEGO , , , ,

The Last of Us SAGA

The Last of Us Part II JUEGO

The Last of Us: Left Behind JUEGO

The Legend of Heroes SAGA

**The Legend of Heroes: Ao no
Kiseki** JUEGO

**The Legend of Heroes: Trails of
Cold Steel** JUEGO

**The Legend of Heroes: Trails of
Cold Steel III** JUEGO

**The Legend of Heroes: Trails of
Cold Steel IV** JUEGO

The Legend of Zelda SAGA

**The Legend of Zelda: Breath of
the Wild** JUEGO , ,

**The Legend of Zelda: Tears of the
Kingdom** JUEGO

The Long Journey Home JUEGO

The Lord of the Rings SAGA

The Matrix PELÍCULA

The Mission PELÍCULA

The Movies JUEGO

The Orange Box JUEGO

The Protector (2005) PELÍCULA

The Stanley Parable JUEGO ,

The Terminator PELÍCULA

The Walking Dead SERIE **250**

The Walking Dead JUEGO , ,

The Witcher 2: Assassins of Kings
JUEGO

The Witcher 3: Wild Hunt JUEGO , ,

The X-Files SERIE

Thief JUEGO

Thirty Flights of Loving JUEGO

Tholen, Jay PERSONA

Time and Tide PELÍCULA

Time Crisis JUEGO

Time Hollow JUEGO

To, Johnnie PERSONA

Tokyo Jungle JUEGO

Tolkien, J. R. R. PERSONA , ,

Tomb Raider SAGA

Toro, Guillermo del PERSONA ,

True Crime: Hong Kong JUEGO

Turner, J. M. W. PERSONA

Twin Peaks SERIE

Uchikoshi, Kotaro PERSONA

Ueda, Fumito PERSONA ,

Uncharted SAGA , ,

Undertale JUEGO ,

Vangelis PERSONA ,

Vanquish JUEGO

Varney Lake JUEGO

Verne, Julio PERSONA

Vogt-Roberts, Jordan PERSONA

Wagner, Lindsay PERSONA

Walkabout PELÍCULA

Wallace, David Foster PERSONA

WarGames JUEGO

Warning Forever JUEGO

Washko, Angela PERSONA

Watch Dogs 2 JUEGO

Wells, H. G. PERSONA

Wenders, Wim PERSONA

Westworld SERIE

What Remains of Edith Finch
JUEGO

Williams, Tennessee PERSONA

With Those We Love Alive JUEGO

Woo, John PERSONA

Woods, Don PERSONA

Wreden, Davey PERSONA

Wright, Edgar PERSONA

X-COM SAGA

X-Men SAGA

Xena: Warrior Princess SERIE

Yakuza SAGA

Yazawa, Ai PERSONA

Young and Dangerous (1996)
PELÍCULA

Ys SAGA

Yun-Fat, Chow PERSONA

Zero Escape SAGA

Zero Escape: Virtue's Last Reward
JUEGO

250