

# Mass Effect

---

Si por algo destaca la compañía canadiense BioWare, es por haber creado -y habernos regalado- auténticas obras maestras en lo que a los Juegos de Rol se refiere; juegos que no solo han demostrado su compromiso con un género tan complejo si no también con todos los miles de jugadores que lo siguen fervientemente y que desean experimentar y disfrutar, en la tranquilidad de su habitación, las mismas emociones y sensaciones que viven cuando se reúnen con sus amigos y amigas en torno a una mesa, deseando acceder y disfrutar de un entorno donde todo es posible y la diversión esta garantizada.

La clave de Mass Effect es, sin lugar a dudas, una historia profunda, compleja y atractiva que te mantendrá pegado a la pantalla durante horas y horas cual si de un buen libro o de una buena película se tratase; y al igual que estos, iras descubriendo poco a poco como, lo que creías una misión sencilla, tiene tras de si unas implicaciones tales que, al final, acabaras teniendo el peso y la responsabilidad de salvar la Galaxia en tus manos. Porque algo duerme en lo profundo del espacio y tú, Comandante Shepard, has de descubrir que es...

El protagonista es, sin duda, uno de los alicientes que permitirán al jugador sentirse como uno mas dentro de un juego que mas parece una película que otra cosa y, gracias a su personalización, podrás hacer que se parezca a ti -o no- tanto como desees. Bien es cierto que el juego otorga una apariencia predefinida muy acertada para el Comandante -y que a mi me resulta genial, dicho sea de paso- pero un juego de rol en el cual no se pueda modificar el aspecto del protagonista no podría ser considerado como tal. Por el contrario, cabe decir que las opciones de personalización son mucho mas limitadas que las existentes en otros juegos como por ejemplo The Elders Scroll: Oblivion, pero lo cierto es que no se hecha en falta un mayor control sobre este aspecto del personaje.

En lo que a las Clases se refiere, podremos elegir entre 6 distintas, ideadas para que se ajusten a nuestro estilo de juego y que tienen una cierta reminiscencia de las típicas que podemos encontrar en otros juegos de fantasía medieval como Neverwinter Nights y que van desde el Soldado al Centinela pasando por varias clases que combinan el combate con el apoyo a nuestros compañeros de grupo y que, mas adelante, nos darán acceso a una serie de Clases de Prestigio que perfeccionaran aun mas la visión que tenemos del Comandante Shepard.

Desde un principio, BioWare ha tenido claro que un juego de rol es algo social, que se juega con amigos y que eso es lo que lo hace tan divertido, razón por la cual, como es habitual, iremos reuniendo un grupo de compañeros que nos servirán para confeccionar un pelotón con el que nos sintamos cómodos y que nos permita salir con éxito de las diversas misiones y encargos a las que haremos frente a lo largo de la historia. Dicho grupo, como viene siendo habitual, estará compuesto por todo tipo de personajes de las mas diversas razas que tendrán no solo una forma peculiar de ver el mundo, al comandante y su misión, si no que también se unirán a nosotros por motivos muy

diversos, algo que iremos descubriendo a medida que la historia progrese y nuestra relación con ellos mejore. En este aspecto, BioWare ha cometido un error al no hacer que nuestros compañeros se muestren molestos con nosotros por temas como preferir llevar siempre de misión a los mismos o por no hablar con ellos mas a menudo, lo cual hace que sigan pareciendo personajes controlados por la maquina, y mas si tenemos en cuenta que este tipo de relación resultaba muy amena de gestionar en Star Wars: Knights of the Old Republic.

En lo que a la jugabilidad se refiere, parece que la compañía canadiense ha decidido seguir una de las normas no escritas de Blizzard -creadora de la mítica saga Diablo- que dice “fácil de aprender, difícil de dominar”, pues la curva de aprendizaje es sencilla pero sacar todo el partido tanto al Comandante como a los compañeros del grupo nos costara algún tiempo. Esto, aunque pueda parecer un punto negativo no lo es, mas bien todo lo contrario: el sistema de juego es fácil e intuitivo, lo cual nos ahorrara innumerables dolores de cabeza, al no tener que lidiar con una lista interminable de habilidades ni tener que pensar con antelación cual es mas útil o cual hace mas daño; básicamente, a la hora de ganar experiencia y hacer progresar a nuestro personaje así como a los miembros del grupo, no tendremos que pasar mas instantes de los necesarios decidiendo que atributos aumentar, que habilidad mejorar o que equipo llevar, puesto que es todo mucho mas sencillo.

Parta empezar, los atributos del personaje carecen de importancia, por lo que cualidades tan comunes como la Fuerza, la Destreza o la Constitución no tendrán ninguna importancia dado que no existen propiamente dichos... ¿como? ¿Qué no voy a poder convertir a mi Comandante Shepard en una masa de músculos fortísima? ¿Seguro que es un juego de rol? Lo siento pero no podrás hacerlo y, al contrario de lo que piensas, es algo que deberías de agradecer a BioWare, pues te ha ahorrado muchos dolores de cabeza y muchas horas pensando como invertir tus puntos de experiencia; por el contrario, la Vitalidad ira aumentando a medida que el personaje progrese y el resto de atributos se verán sustituidos por habilidades -llamadas aquí Talentos-, que iras mejorando según lo creas conveniente o según tu estilo de juego, teniendo todas ellas importancia y utilidad a lo largo de la historia por lo que, en este aspecto, si que tendrás que pensar muy bien cuales son prioritarias y has de subir de nivel y cuales no.

En este aspecto los Talentos se dividen en varias categorías -algunas comunes a todas las clases y otras especificas- que, al alcanzar un determinado nivel, desbloqueen otros Talentos que permitirán a tu personaje acceder a mejoras físicas, portar un equipamiento mas pesado o utilizar determinados poderes.

Pero, ¿Qué seria de un juego de rol sin las conversaciones y las decisiones difíciles? Pues que dejaría de ser un juego de rol para ser un juego mas... BioWare siempre ha pregonado y defendido que la vida se fundamenta en decisiones -acertadas o no- así como en una total libertad de elección, algo que, sin duda, ha cumplido en lo que a los diálogos se refiere. Y es que, cualquier decisión que tomes puede tener un gran peso no solo para con un personaje determinado, si no también parta con el destino de la galaxia entera, a si que... ándate con ojo y mide bien tus palabras Comandante.

Al contrario que en otros juegos de rol, las conversaciones se presentan en un cómodo interfaz con forma de “rueda” que es conocido como “sistema de elección de diálogos cinematográfico” y que funciona de una manera peculiar pero fácil de entender: las opciones situadas a la derecha de la “rueda” están orientadas a que una conversación dure lo mínimo imprescindible, mientras que las situadas a la izquierda te permitirán ahondar en una conversación, obteniendo información que podría llegarte a resultar muy útil en determinadas circunstancias; sencillo ¿no? Pues espera que aun hay más: las opciones situadas en la parte superior de la rueda te llevan por un camino modélico, mientras que las situadas en la parte inferior te llevan por un camino más renegado y duro. ¿Difícil? Pues la verdad es que no pues básicamente tienes a tu disposición, en las conversaciones, todas las opciones para comportarte como un autentico caballero o por el contrario ser un matón de tres al cuarto además, para facilitar mas las cosas, las opciones del buen camino aparecerán resaltadas en azul y las del mal camino en rojo. Eso si, algunas opciones conversacionales solo aparecerán si tu personaje tiene un valor determinado en sus Talentos correspondientes -llamados Encanto e Intimidación respectivamente- por lo que deberás de tener en cuenta que no todo se resolverá a base de plomo, si no también mediante el sutil, o no, arte de la palabra.

El equipamiento es un tema más que interesante y muy sencillo de resolver. Para empezar, si bien todos los personajes pueden portar todo tipo de armas, solo serán eficaces cuando manejen alguna relacionada con su clase, por lo que deberás de tener en cuenta este factor antes de entrar en combate si no quieres llevarte una sorpresa desagradable.

Básicamente, la totalidad de las armas de Mass Effect serán de proyectiles, por lo que no encontraras espadas futuristas, ballestas o similares, tan solo armas de fuego que, para facilitar mas las cosas, no necesitaran ser recargadas, tan solo evitar que se sobrecalientes. Por otro lado, la calidad de un arma no depende tanto del color de su nombre -como sucede en tantos juegos de rol de Fantasía Medieval- si no de un concepto más común como es el daño: a más daño, mejor es un arma y viceversa. En lo relativo a la mejora de las armas, estas dispondrán de varios espacios, generalmente dos, que permitirán el añadido de componentes en dos campos: mejoras de la munición y mejoras del sistema. Las primeras te permitirán disparar proyectiles incineradores o perforantes mientras que las segundas harán que tu arma no se recaliente tanto al disparar o que sea mas precisa cuando disparas y te mueves a la vez.

En cuanto a las armaduras, decir que no solo nos protegen del daño recibido, si no que también cuentan con un generador de escudos que se ira desgastando a medida que recibamos daños y que nos servirá para no morir en la primera escaramuza con enemigos en la que nos veamos envueltos. Tan solo hay tres clases de armadura -Ligera, Media y Pesada- pero al ser también modificable, podremos crear una armadura a nuestro gusto, añadiendo mejoras tales como generadores de escudos más potentes o sistemas que nos regeneren la salud mientras combatimos.

En este aspecto, los chicos de BioWare se han portado y han creado un sistema de armamento y equipo altamente modificable y adaptable, quizás no tan complejo y lleno

de objetos como es habitual en los Juegos de Rol de Fantasía Medieval, pero que sin duda funciona a las mil maravillas sin apenas problemas, salvo los que nos creemos nosotros mismos al no haber mejorado un arma o armadura de manera adecuada.

No estaría de más comentar también que, la libertad es absoluta. No solo podremos ir a donde nos plazca, cumplir las misiones en el orden que nos plazca o explorar los planetas como nos plazca, si no que también tendremos total libertad ha la hora de hablar con otros personajes, de enemistarnos con ellos o de enamorarnos de ellos. Si, has leído bien ENAMORARNOS. Y es que por este asunto los chicos de BioWare recibieron duras críticas: no solo porque el protagonista podía comportarse como un tipo duro y sin escrúpulos si no también porque podía enamorarse -y relacionarse sexualmente- de determinados miembros del grupo. La respuesta fue clara: el mundo es un lugar donde uno hace lo que quiere, habla como quiere, se comporta como quiere y, si, se acuesta con quien quiere. Un punto para los canadienses, que así han logrado hacer de este un juego que no solo engancha por su historia y sus personajes, si no también porque te mete de lleno en un Mundo Virtual tan real como la vida misma.

Finalmente, decir que su apartado técnico es excelente y, en esta época de gráficos híper-realistas, no desentona nada ni da señales de ser un juego con 5 años a sus espaldas. Los personajes resultan creíbles, con unas expresiones -tanto faciales como corporales- que parecen obtenidas mediante la técnica de “captura de movimientos” lo cual logra que resulten mas humanos; los entornos se adaptan al lugar en el que se encuentran, haciendo que la iluminación del interior de una nave no tenga nada que ver a la que se aprecia en un planeta alumbrado por 2 soles o con las instalaciones de un laboratorio científico.

Las voces, en ingles, demuestran un mas que excelente trabajo por parte de los actores de doblaje, que dotan a los personajes de muchísima fuerza, algo propio de aquellos que se toman su trabajo interpretativo con profesionalidad y que nos permite, con tan solo oír hablar a tal o cual personaje, identificarlo en el acto y saber como se encuentra anímicamente.

El sonido es excelente, con una banda sonora a la altura de las mejores súper-producciones de Hollywood y que aparece en los momentos adecuados, creando una atmosfera cinematográfica muy agradable y que apenas si resulta molesta.

En definitiva, un juego altamente recomendable tanto para los amantes de la Ciencia Ficción, como a todos aquellos jugadores -o no- que quieran cambiar de genero o quieran descubrirlo por primera vez.

**Me gusta:**

-La historia: profunda, adictiva y tremendamente bien elaborada. Se nota que detrás hay un muy buen escritor.

-El Comandante Shepard. Un protagonista excelente, quizás uno de los mejores en los años recientes de los videojuegos.

-La libertad. Gracias a ella, el jugador no se siente dentro de un videojuego, si no dentro de toda una experiencia cinematográfica.

-La experiencia cinematográfica. No parece que estés dentro de un juego, si no dentro de una película.

**No me gusta:**

-La IA. En algunas ocasiones hace de las suyas, haciendo que los personajes actúen de maneras raras al desplazarse o atacar o forzando a que se queden bloqueados ante obstáculos simples durante unos instantes.

-Las misiones de exploración planetaria. Muy repetitivas y aburridas. Más variedad no habría venido nada mal.

-Determinadas misiones secundarias. Mecánica y argumento similares: ir a un lugar determinado, tomar un objetivo al asalto y llevar un objeto determinado a un personaje determinado. Más variedad habría estado bien.

-La falta de batallas espaciales entre naves. Un universo de Ciencia Ficción como este se habría beneficiado de este tipo de misiones.