

Tales from the borderlands

Antes de hablar sobre la adaptación de Telltale de la aclamada franquicia hay algunas cosas que vale la pena saber sobre Borderlands.

El primer tomo de la serie nació como un tech-demo de un sistema de generación aleatoria que permitía que un hardware teóricamente pequeño pudiera generar un numero casi ilimitado de artículos con un funcionamiento lógico. (La culminación de este algoritmo es No Man's Sky). Dicho de otra manera el juego podía generar una variedad enorme de enemigos y armas para que la partida de cada jugador fuera diferente en diversos aspectos. Otro de los detalles que llama atención en la franquicia es su aspecto caricaturesco diseñado específicamente para ocultar la baja potencia del motor grafico. Bajo estas dos primicias Borderlands parecía destinado a ser una franquicia mediocre destinada al olvido temprano, en una situación similar a su antecesor corporativo Nuke Dukem Forever. Entonces ¿Qué llevó a Borderlands a tener una secuela, una presecuela¹, numerosos contenidos descargables y una adaptación por parte de Telltale? Es un juego gracioso y divertido, la trama de borderlands toma una premisa orwelliana y la satura de humor negro. ¡NEGRO! Más negro que el paradigma económico del 2017.

La historia comienza en la luna de Pandora, un lugar horrible de veras, que cuenta con la posibilidad de esconder una bóveda intergaláctica donde una especie superior pudo almacenar algún material o mercancía. La compañía ATLAS consiguió una licitación para explorar y explotar el satélite y para reducir costos operativos decidió utilizar prisioneros como mano de obra barata. Cuando la compañía quebró, en una estrategia económica cuestionable indultó a todo el personal abrió las jaulas y abandonó pandora a su suerte. Años después los colonos, la compañía Hyperion y algunos aventureros continúan explorando Pandora buscando la cámara y la fortuna que conlleva.

Bajo el guion anterior funcionan todos los juegos de la franquicias, mezclando las referencias a la cultura pop, humor muy oscuro y un modo de juego ligero; Borderlands ha alcanzado su nicho de mercado.

¿Que cambia en Tales from the Borderlands? Para empezar no es un juego de disparos, Telltale creó una pequeña novela interactiva que conserva todo el espíritu narrativo de borderlands pero limitándolo a la historia en sí. Continua siendo una comedia de acción pero ahora se asemeja más a una serie de TV que a un videojuego.

La aventura comienza con Rhys y Fiona, él es un burócrata de la empresa Hyperion, ella es una estafadora que habita en New Heaven y ambos entran en la categoría de "Personas a las que los héroes de los juegos anteriores les disparan." Las historias de estos personajes se unen cuando ambos intentan realizar un fraude y las cosas se salen de control.

¹ No es un error ortográfico, crearon una secuela de la primera parte que sucedía antes de la segunda parte y termina un poco después del final de la segunda parte.

El objetivo de este juego es cerrar por completo la trama de borderlands dándole un final digno a la franquicia, esto lo convierte en un título dirigido específicamente a los fans de la saga permitiendo muchos guiños a los títulos anteriores así como esperando que el público conozca múltiples datos de la lógica de la serie de antemano.

A su favor se encuentra que es uno de las mejores comedias de acción que he tenido la oportunidad de ver, conserva su característico humor que va desde los Power Rangers hasta El desollamiento facial.

En contra tiene que es (como ya dije) un producto para aquellos que han jugado todos los juegos anteriores, podría resultar confuso o saturado de Deus Ex Machinas para alguien ajeno a la serie.

En conclusión podríamos decir que será uno de los mejores títulos que la serie ofrece y si alguien ajeno desea jugarlo, lo recomendable es primero terminar Borderlands 2 (en dificultad sencilla) y luego comenzar esta divertida aventura.