# **General**

*Halo* se ha convertido en *Kingdom Hearts* a estas alturas

* ¿Quieres saber quién es la doctora Halsey? Tienes que jugar a *Reach*. Y ver las cinemáticas de *Spartan Ops*, que, por cierto, es ahí donde te explican por qué le falta un brazo
* ¿Quieres saber quiénes son los otros spartans que acompañan al Jefe Maestro en *Halo 5*? Oh, entonces tendrás que leerte los libros
* ¡Ah, juegas a *Halo 5* sin haber jugado *Spartan Ops*? Menudo idiota que eres. Eres tontísimo. Madre mía, qué cara de idiota tienes
* ¿No te suena Atriox? A ver, normal, no has jugado a *Halo Wars 2*, que tiene personajes que van a aparecer en *Infinite* en base a cómo termina esa historia
* Ah, mejor aún, dicen que Atriox ha muerto, ¿cuándo? a

*Halo 5* es un buen juego y moriré en esta colina. La trama es confusa si no has hecho los deberes antes, pero es refrescante

El mundo ha cambiado. Este juego parece estar dedicado por completo al multijugador; la campaña misma no empieza si no te reconoce como líder de tu escuadrón

Por lo que estoy viendo, parece que aquí quieren hacer algo difícil: convertir *Halo* en un juego prestigio a la altura de lo que propone Sony. Digo “difícil” porque *Halo* tiene un bagaje cultural, una cierta percepción popular

Aun con todos los SSD del mundo, el juego sigue teniendo instancias y pantallas de carga. Que no me rompe nada, pero no sé, sí que es una pena porque rompe la estética de plano secuencia. Sobre todo, resulta irónico porque estas transiciones ocurren en ascensores o lugares que tradicionalmente se han resuelto… en fin, con una subida larga en ascensor

Es posible (y eso espero) que algunos de los problemas técnicos sean resueltos por el parche de día uno o por algún parche próximo, así que tampoco quiero centrarme mucho en las rupturas del plano secuencia

Las fallas gráficas o la ausencia de *ray tracing* o las pantallas de carga no hacen que *Halo Infinite* pierda puntos. Son ausencias que lamento, pero no definen el juego, no son el problema real. Cuando salió el primer *gameplay*, hubo mucha [mofa](https://www.polygon.com/2020/7/23/21336060/halo-infinite-graphics-xbox-series-x-microsoft-one-windows-fan-reaction-memes) por el llamado Craig, y Microsoft se esforzó en [demostrar](https://www.polygon.com/22752431/halo-infinite-craig-brute-update) que no estaría en la versión final, pero ese no era el problema real. Los gráficos no son el problema y nunca lo han sido.

Estoy de acuerdo con [Víctor Martínez](https://www.anaitgames.com/analisis/analisis-halo-infinite) en que “*hoy 343 demuestra que ha aprendido; mañana – el Jefe Maestro no requiere menos – toca enseñar a los demás*”

El desarrollo de *Halo Infinite* tiene que haber sido difícil. En estos últimos meses el proyecto ha perdido a su [director creativo](https://kotaku.com/halo-infinite-creative-director-leaves-company-1837312778), Tim Longo, quien había sido director creativo de *Halo 5*, su [productora](https://www.usgamer.net/articles/halo-infinite-lead-producer-leaves-343-industries-two-months-after-taking-charge-on-campaign), Mary Olson, quien había pasado de productora ejecutiva a jefa de producción tras la partida de Longo, su [director creativo](https://es.ign.com/halo-infinite-xbox-series-x/168233/news/el-director-de-halo-infinite-abandona-el-proyecto-despues-del-retraso), otra vez, Chris Lee, quien había sustituido a Tim Longo, su productora

Los fallos gráficos que pudiera haber en la demo pueden deberse a que este es el primer juego del [Slipspace Engine](https://www.gamespot.com/articles/halo-infinites-new-engine-lays-groundwork-for-the-/1100-6473535/), un motor que han diseñado para soportar los futuros *Halo*. Entender que cada motor está hecho para priorizar unas cosas sobre otras es importante: por ejemplo, Creation Engine, el motor de *Skyrim*, estaba pensado para hacer grandes simulaciones de físicas e IA y un sistema fácilmente modificable, no para crear animaciones increíbles.

También hay que entender una cosa: este es un juego intergeneracional. Está disponible en Xbox One y Series X

¿Es el mejor FPS de 2021? ¡Yo qué sé, no he jugado a casi NADA de 2021! Ni siquiera me he pasado *It Takes Two*: lo empecé a jugar con mi novia y… lo dejamos. Dejamos *It Takes Two*, quiero decir, seguimos queriéndonos muchísimo.

También, oye, les reconozco algo a los de 343 Industries: se esfuerzan por adaptarse y mejorar. *Halo 4* era bastante meh, así que hicieron *Halo 5*, con un *gameplay* más refrescante, trayendo de vuelta al inquisidor, ahondando más en el *lore*. Eso tampoco parece haber funcionado (cosa que, honestamente, no me explico) así que han cambiado OTRA VEZ para hacer un juego *sandbox* que reproduzca y expanda las sensaciones de esas primeras horas de *Halo: Combat Evolved*, que son seguramente las más icónicas de todo el juego

*Halo* es *Star Wars* en el sentido de que parece que sus artistas tienen que trabajar dentro de límites muy concretos si no quieren provocar a las masas de fans que llorarán porque su juego no luce exactamente igual que hace 20 años. Están congelados, presa de su comunidad

Otra cosa os digo: envidio muy poco a este equipo. Imaginad ser responsables del buque insignia de Microsoft, una IP cuyos últimos títulos han tenido una recepción mixta, lejos de la relevancia que tuvieran antes, y tener que hacer un juego que dé un golpe en la mesa existiendo en un entorno súper distinto al de hace 20 años

Desde 343 Industries han explicado que este juego, aunque no es exactamente (o no quieren exactamente describirlo como) un [*live service*](https://www.ign.com/articles/halo-infinite-2-wont-be-happening-says-343-industries), crecerá y cambiará con el tiempo, que no habrá un *Infinite 2*.

## El reboot infinito

Este juego es, en términos del estudio, un [*reboot* espiritua](https://www.halowaypoint.com/news/discover-hope)l: un “*juego con la vista puesta bien firme en el futuro, pero con unas bases construidas sobre todo aquello de lo que nuestro equipo y nuestros fans se han enamorado*”, aunque justo yo diría que *Halo* necesita mirar al futuro antes que echar otro vistazo más al pasado, porque esta saga ha mirado mucho a su pasado. Por ejemplo:

* Empiezas con un chequeo de tu vista, como en *Halo*. Y despertando de estasis, como en *Halo* y *Halo 4*
* El primer nivel es una nave que se va a la mierda, como en *Halo, Halo 2* y *Halo 4*
* Vas a un Halo de inmediato, como… bueno, como en *Halo*.
* Descubres una raza antigua de criaturas que amenazan a la galaxia, como en *Halo*. Y en *Halo 4*.

En su primer [blog de desarrollo](https://www.halowaypoint.com/en-us/news/our-journey-begins) de *Infinite*, el equipo de 343 Industries habla sobre cómo el estilo artístico “*tiene una fuerte inspiración en las partes más icónicas e históricas de la franquicia* Halo*, además de vuestro* feedback”. Temo que ese *feedback* haya constreñido al equipo que, por ejemplo, han escuchado “*alto y claro vuestras opiniones sobre el tiempo que pasas como el Jefe Maestro en* Halo 5”, motivo por el cual aquí sólo le controlas a él.

# **Artículos y demás**

## Blog Halo Waypoint

343 Industries ha estado haciendo [actualizaciones mensuales](https://www.halowaypoint.com/news?category=halo-infinite) en un blog en la página Halo Waypoint desde diciembre de 2020, quizá en un esfuerzo por complacer a la comunidad y que vieran que, en efecto, se estaban esforzando (el evento Craig fue en octubre de 2020). Sobre todo, y más importante aún, el primer blog está escrito por Joseph Staten, el nuevo director creativo (que TAMBIÉN entró en Octubre)

* [DISCOVERING HOPE](https://www.halowaypoint.com/news/discover-hope) – Aquí el equipo hace una declaración de intenciones, hablando sobre cómo el juego es un “*reboot* espiritual” y cómo quieren recuperar “*las historias de aventura compartida y descubrimiento individual que hicieron del primer* Halo *un momento tan importante para millones de jugadores, además de ayudar a trazar el rumbo de incontables FPS desde entonces*”, esa “*sensación de fascinación y agradable sorpresa*”. También presentan al supervisor de música, Joel Yarger (*God of War, Uncharted*…), al compositor, Curtis Schweizer, y al diseñador de sonido, Sotaro Tojima. Sobre todo, aquí dejan claro que, al ser un *reboot* espiritual, a pesar de que continúa la historia del Jefe Maestro, “*queremos asegurarnos de que también es un punto de inicio perfecto para los nuevos jugadores*”
* [DICIEMBRE 2020](https://www.halowaypoint.com/news/inside-infinite-december-2020) – Es la presentación de Joseph Staten, el nuevo director creativo, que claramente busca calmara a la gente diciendo que participó en todos los juegos de *Halo* que hizo Bungie. Aquí explica que se unió “*cuando el equipo estaba forcejeando con el* feedback *de la demo de la campaña de julio*”. Creo que no nos hacemos una idea del daño que hizo la reacción a esa demo. Inmediatamente después de la presentación de Staten, hay una larguísima entrevista a los miembros del equipo de arte para que hablen sobre lo mucho que han hecho. Dentro de esta entrevista se explica por qué el diseño visual es tan familiar: en palabras de Nicolas Bouvier, *concept artist* y director de arte en 343 Industries desde 2009, “*sentía que* Halo 5*, a pesar de hacer muchas cosas bien, no tuvo lo suficiente en cuenta el* feedback *de los jugadores, y muchos sintieron que la estética del juego se estaba desviando de sus bases*”.
* [ENERO, 2021](https://www.halowaypoint.com/news/inside-infinite-january-2021) – El equipo del *sandbox* habla sobre sus ideas y principios, estableciendo como idea central: “*creamos armas, vehículos, mecánicas de juego y sistemas que sean intuitivos y recompensen ser dominados por el jugador. Respetamos el legado de* Halo *al aliarnos con nuestros jugadores con la misma honestidad e integridad con la que creamos nuestro* gameplay.” Siguiendo con la primera parte, lo resumen en que “*una vez tenemos algo que es fácil de entender, buscamos una profundidad que el jugador pueda apreciar y mostrar en el juego a través de la experiencia y el dominio.*” También explican lo que llaman la **“Doctrina de Combate”**: “*un documento que establece las bases centrales de la filosofía del* gameplay *de* Halo”. Estos serían **“*el baile*”** (la manera en que el combate es “*un baile dinámico, reactivo, cerebral y rítmico que se siente como una sinfonía de elecciones de combate*”, cómo “*el jugador siente que sus decisiones son lo que producen el resultado*”), las **“*herramientas del enfrentamiento*”** (métodos para que el jugador se sienta como “*un Spartan hábil; supersoldados en armadura, no soldados de a pie*”, que “*cada arma y pieza de equipo tenga una sensación distinta y requiera una cierta habilidad para usarse efectivamente*”. Esto, por ejemplo, ha llevado a que haya distintos tipos de daño y armas no redundantes), el **“*lobo solitario*”** (“*el jugador siente que puede defenderse a solas y ser efectivo sin aliados o compañeros de IA*”, esto también afecta al multijugador y el *loadout* inicial, ya que “*las características, herramientas y armas deben permitir al jugador ser efectivo desde el momento en que aparecen sin la necesidad de rebuscar armas ‘buenas’*”), estar **“*conectado a la acción*”** (actuar de manera “*rápida, sin fricción y responsiva*” en base a unos controles intuitivos y totalmente personalizables) y **“*supervivencia*”** (un “*entendimiento claro de tu vulnerabilidad e identificación de amenazas*”, el toma y daca de “*sentirse durable y poderoso cuando tienes los escudos levantados*” pero saber cómo estás y quién va contra ti). También hablan sobre cómo han reforzado los distintos tipos de daño que hacen las armas para “*integrar mejor los tipos de arma, munición, tecnología… en los bucles de* gameplay *de manera que sea fácilmente entendida por el jugador*”. Según David Price, diseñador jefe de armas, mientras que los anteriores *Halo* tenían unas “*reglas sueltas*” sobre los distintos tipos de daño, aquí “*queríamos definir más estas reglas para que los jugadores pudieran tener expectativas de cada tipo de daño*”
* [FEBRERO 2021](https://www.halowaypoint.com/news/inside-infinite-february-2021) – Este blog está más centrado en el diseño del mundo, que según Justin Dinges, artista jefe de campaña, está hecho según los principios de “*legado*” (“*queremos que los jugadores sientan que están experimentando un juego que recuerdan con cariño* […] *pero con gráficos modernizados*”) y “*simplicidad*” (“*asegurarnos de que nos alejamos de diseños muy cargados y detallados, que es una lección clave que aprendió el equipo en* Halo 5”). Troy Mashburn, director de *gameplay*, habla de la misión *Silent Cartographer* en *Halo* como una fuerte inspiración, ya que “*me hizo sentir que tenía el control, que empezaba un combate cuando quería, a pie, en vehículo, en interior o exterior, con o sin Marines. Recuperar las sensaciones de esta misión ha sido una de mis inspiraciones tras mi dirección*”.
* [OCTUBRE 2021](https://www.halowaypoint.com/news/inside-infinite-october-2021) – Aquí se reitera la “*relación de amor-odio con Craig*” del equipo, que “*representaba contenido y sistemas que aún no estaban listos para ser mostrados en esa demo*”, aclarando de nuevo que fueron pitando. También aclaran que hubo algo bueno: “*fue uno de los factores que nos dio más tiempo para terminar el trabajo y llevar a los Brutes a un lugar donde el equipo estuviera orgulloso*”. También se centran en hablar de cómo diseñan a los personajes, centrándose en “*su gusto especial. Si un personaje no tiene un ‘regusto especial’ y se parece a otro personaje que ya existe en el juego, entonces no hay muchos motivos para hacer un ‘nuevo’ personaje*”. Desde ahí, al ver que no había muchos enemigos que pusieran al jugador contra las cuerdas, aparte del zelote *elite*, crearon nuevos, como el *berserker brute*. También hablan por encima de cómo el diseño de los enemigos y el *sandbox* permiten mantener “*esa sensación de* Halo *que significa permitir al jugador ser agresivo y mantenerse en la ofensiva en vez de sentir que está jugando un* shooter *de coberturas*”. Más adelante, al hablar sobre la UXUI (User Experience/User Interface), mencionan cómo el COVID dificultó mucho el proceso de desarrollo.
* [THE ART OF HALO INFINITE](https://www.halowaypoint.com/news/the-art-of-halo-infinite) – Aquí no se habla de nada en concreto, pero se muestran imágenes que, a mi parecer, habrían hecho de este entorno algo más estimulante: bosques, claros en un campo de tonos ocres, una gran pelea multitudinaria por la noche… Es un “ojalá” personal, aunque entiendo la mentalidad del equipo

## PECKHAM, MATT (2015) – [Halo’s Frank O’Connor reacts to criticism of Halo 5](https://time.com/4090404/halo-5-frank-oconnor/)

Frank O’Connor, director de desarrollo de franquicia en 343 Industries, habla sobre ciertas ideas presentes en *Halo 5*, explicando que no quería hacer un juego subversivo sino interesante, y, sobre todo, dando a entender que la siguiente entrega “*será mucho más humana*”. Un mes antes de la entrevista, en Gamespot, había explicado que ya tenía una idea general de hacia dónde iría la saga en los próximos años, y aquí, hablando sobre si la siguiente entrega será también una obra coral, explica que “*a nivel interno, sentimos que hemos triunfado con el juego cooperativo de* Halo 5*, así que creo que es algo en lo que estamos interesados y que no abandonaremos sin más*”. También, inmediatamente después, habla sobre su esperanza de “*que contaremos una historia realista*”, diciendo que quiere entrar en matices donde los personajes no sean ni buenos ni malos en términos absolutos.

También en esta entrevista O’Connor referencia el *Ciudadano Kane* de los videojuegos, diciendo que todavía no hemos llegado al punto de contar grandes historias, pero supongo que en 2015 todavía no lo teníamos tan claro, no sé.

Una idea interesante que presenta y, honestamente, me habría encantado verlo en *Halo Infinite* (de hecho, coño, la doctora Halsey es perfecta para hacerlo) es que le gustaría ver niveles donde no se dispare. “*Me encantaría ir a una expedición xenoarqueológica al anillo de Halo original. Ya sabes, pillar a unos cuantos científicos, conducir por ahí, tomar muestras, hacer un poco de investigación, quizá hay un misterio. Y no haría falta disparar*”. Ojalá se hubiera podido cumplir tu sueño

## ROBINSON, ANDY (2021) – [Halo campaign interview: ‘we don’t like calling this an open-world game’](https://www.videogameschronicle.com/features/interviews/halo-campaign/)

Algo que agradezco (y, bueno, imagino que todo el mundo agradece) es que, en palabras del director de personajes Steve Dyck, utilizaron el tiempo extra del desarrollo desde que se atrasó el juego para pulir más que para expandir. “*La tendencia natural es que, si recibes más tiempo, te pones ‘¡tenemos que añadir!’, pero no hicimos eso, agregamos de manera selectiva. La mayoría del tiempo era reforzar algo y mirar lo que teníamos y subir la calidad*”.

También aquí Justin Dinges, director de arte de la campaña, aclara que en la infame demo “*sabíamos que no estábamos listos*”, algo que otros replican en otras entrevistas

Paul Crocker, director creativo asociado, explica que no quiere que el juego se vea como un juego de mundo abierto porque el término “*trae todas estas expectativas y queremos basar esto en crear la mejor experiencia de* Halo *que podamos*”.

Dyck explica que “*una de las cosas que quisimos evitar era la naturaleza de* grindeo *que viene con la mayoría de juegos de mundo abierto, donde te pones a cazar enemigos de manera innecesaria para subir de nivel y mejorar a tu personaje. Queríamos evitar eso y permanecer tan próximos como pudiéramos al auténtico combate de* Halo. *Solíamos decir un montón ‘asalto de Super-Soldado’*”. También habla sobre cómo “*queríamos que la variedad viniera del jugador, en plan hey, depende de ti, cómo quieres atacar esta cosa, vas a volar con un vehículo, vas a traer un Razorback lleno de marines, vas a ir a pie con un lanzacohetes y un francotirador, todas las opciones son igualmente válidas y serán apoyadas por el* gameplay”.

Siguiendo con esto, Crocker dice que “*nuestro objetivo es la calidad del* sandbox*. Eso es* Halo*. Así que cada encuentro en el juego, sin que importe lo pequeño o grande que sea, es divertido, es compacto, está pulido, porque ese es el motivo por el que la gente conoce el* sandbox *de* Halo”

Una de las preguntas centrales es cómo han desarrollado el juego para adaptarse a los nuevos jugadores, a lo que Crocker explica que hay muchos grupúsculos de fans: los que han leído los libros, los que han jugado todos los juegos, los que no han jugado los juegos de 343… Explica cómo “*utilizábamos una frase que parecía muy tonta sobre ‘hombre verde, mujer azul’ para que… Si ves* Halo *desde lejos, ¿qué es lo que importa de verdad?*” y luego repite que lo importante “*es la relación del hombre verde y la mujer azul, es el* sandbox*, es la libertad que tienes*”. Poco después continúa diciendo que “*la historia puede echar a la gente para atrás, así que diseñamos nuestra historia para que pusiera a todos los jugadores y los personajes en la misma posición de no saber qué está pasando y permitirles descubrir a través de la exploración del mundo y el* golden path *qué ha ocurrido*”. El paralelismo con *Combat Evolved* es evidente: “*cuando jugabas aquél juego por primera vez estabas en un mundo alienígena, explorándolo y descubriéndolo a tu ritmo, y queríamos recuperar esa sensación para que los jugadores pudieran explorar y descubrir las cosas*”.

Dyck explica que, aunque normalmente diseñan *Halo* pensando en la dificultad Heroico, para *Infinite* planificaron con la dificultad normal “*esperando que vendrían nuevos jugadores*”.

Dinges habla sobre cómo “*recibimos un montón de* feedback *en* 5 *de cómo había un precio de entrada muy alto de saber cosas para jugar ese juego. Así que queríamos hacer que el precio de entrada a la franquicia fuera más disponible, para que la gente no sintiera que tenían que saber cosas. Eso no significa que esa información no esté ahí… Con un poco de suerte, simplemente será que no te hace falta saberlo*”.

## SCHREIER, JASON (2021) – [How Microsoft’s Halo Infinite went from disaster to triumph](https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-12-08/how-microsoft-s-halo-infinite-went-from-disaster-to-triumph?srnd=premium)l

El artículo ha salido el mismo día que se publica la campaña

Una vez más se repite que “*dentro de Microsoft se sabía que lanzar una demo hecha a medias era un gran error*”.

Joseph Staten, tras partir de Bungie, había estado trabajando en otros juegos de Microsoft, citando en este caso *State of Decay* y *Crackdown*

Staten, en palabras de Schreier, hizo primero que todo “*recordar al equipo desmoralizado del estudio que el éxito prolongado de la franquicia había estado marcado por varias presentaciones con baches, incluyendo una demostración desastrosa del primer* Halo *en 2001 que estuvo a punto de condenar a la serie antes de que empezara*”

Hay que agradecer a Staten que le diera el tiempo extra a 343 Industries para terminar el juego. En su blog de presentación, decía que iba a dejar que el equipo descansara la navidad para volver frescos en enero. Me alegra ver que parece haber cumplido

A su llegada, Staten “*presentó* [a los jefes de Microsoft] *una lista de características que harían de* Halo Infinite *un éxito si el tiempo no fuese un factor. ‘Aquí están todas las cosas que podríamos hacer para hacer que este juego fuese excelente’, recuerda decirles. ‘Aquí está lo que podríamos tener con más tiempo’*”.

Schreier habla de cómo, en base a más de 20 entrevistas con miembros anónimos del equipo, 343 Industries “*ha sido caracterizado por herramientas de tecnología interna defectuosas, luchas internas y una alta tasa de rotación*”.

Esta tasa de rotación también parece estar ligada a que el equipo era “*inestable, en parte porque dependía mucho de trabajadores contratistas, quienes, según algunas estimaciones, componían la mitad de la plantilla*.” Estos contratistas, por reglas internas de la propia Microsoft, no podían permanecer más de 18 meses, “*lo que significaba un fuerte estancamiento en 343*”. De aquí puede salir, por ejemplo, el caso del diseñador de niveles que dejó su puesto, no porque le despidieran, sino porque su contrato había llegado a su fin[[1]](#footnote-1)

La creación del motor Slipspace, además de facilitar el desarrollo de este juego, puede ayudar porque, en palabras de Schreier, el código del motor anterior tenía partes “*que databan de principios de los 2000 y tenía tanta* [deuda tecnológica] *que algunos ingenieros de 343 hablaban de su ‘bancarrota tecnológica*’”

El juego originalmente parecía tomar notas de *Breath of the Wild*

Esto parece ser más habitual de lo deseado, pero según Schreier, 343 Industries “*estaba dividido en varios feudos, con cada equipo apresurándose a conseguir recursos y tomando decisiones conflictivas. Un desarrollador describe el proceso como ‘cuatro o cinco juegos siendo desarrollados a la vez’*”

Llegados a 2019, el juego estaba en lo que Schreier llama “*modo crítico*”, y “*el estudio decidió cortar casi dos tercios de todo el juego planificado*”, que “*fue reducido de una experiencia vasta, del estilo de* Zelda, *a algo mucho menor*.”

Aquí, definitivamente, queda claro que la demo fue un punto de inflexión. Schreier habla sobre cómo Microsoft, a pesar de que sabía cómo estaba el juego en 2019, les había dicho a 343 Industries que tenían que tener *Infinite* listo para el lanzamiento de Xbox Series X, pero “*la demo lo cambió todo*”.

El artículo da a entender que Staten hizo que los marines pudieran acompañar al Jefe Maestro en sus aventuras. Parece que originalmente permanecían en sus puestos de manera bastante parecida a cómo lo hacen en *Far Cry 3*.

# **Narrativa**

Parece una gilipollez, pero me encanta escuchar a los enemigos en una pelea. En el clip 2 hay dos buenos ejemplos: cuando me matan, los *grunts* dicen “así aprenderás a no hacer lo que quiera que estabas haciendo” y hay una conversación entre los *brutes* y los *grunts* donde dicen “mantened la posición”, “¿AQUÍ? ¿¡y si tiene granadas!?” “¡Aguantaréis!”. La gracia de la variedad de los enemigos era que, a nivel mecánico, el tiroteo se sentía vivo. Ahora también se siente vivo por los diálogos. CHÚPATE ESA, *THE LAST OF US 2*

Se han perdido los nombres de los capítulos. En fin, los hay, pero se ven en las pantallas de carga. Me gustaban esos nombres, le daban un toque cinematográfico y, sobre todo, eran nombres graciosos, carismáticos

Por favor, no hace falta tener siempre una nueva especie ancestral que amenaza la galaxia. No hace falta construir una nueva Estrella de la Muerte. A estas alturas el universo de *Halo* es lo suficientemente rico como para sostenerse sobre sí mismo

## Trama

*Halo 5* terminaba con el Jefe Maestro reencontrándose con la doctora Halsey. *Halo Infinite* empieza con el Jefe Maestro luchando contra Atriox y luego varado en el espacio. Han acabado con la Infinity en algún momento. Todo bien.

Desde *Halo 4* queda claro que en 343 Industries quieren hacer una historia de personajes y explorar algo más que cómo hacer de esta una historia bélica trepidante. Ya desde el comienzo se ve que aquí quieren darlo todo. Cortana repite una y otra vez “si supieras cómo vas a morir ¿cambiarías algo en tu vida?”, el Jefe Maestro tiene *flashes* de su infancia, tiene visiones de la doctora Halsey y su pasado con Cortana

OK, ahora que Atriox no está (¿cuándo murió?), hay un nuevo brute. La pregunta es, ¿por qué no bastaba Atriox? ¿No tenía él una historia lo suficientemente buena? Que tampoco es que fuera la hostia, pero al menos era algo

La IA dice que su propósito es morir, pero que se encuentra entre criaturas queriendo vivir. Veamos hacia dónde llevan eso, si es que lo llevan hacia alguna parte

Vale, definitivamente le está pasando lo mismo que a otros juegos de 343: quieren contar una historia, o al menos eso parece: el compañero del Jefe Maestro echa de menos a su familia y quiere salir de aquí, vivir por todos los medios, mientras que el arma (a la que, pasadas cuatro horas, de momento aún no le han dado nombre) tiene su trama de querer morir, o al menos haber sido programada para morir, pero no están desarrollando mucho ninguno de estos conflictos.

OK, hay un ligero desarrollo con una conversación con el compañero… Pasadas cuatro horas. Pero dura medio minuto y es una previa antes de empezar la misión, un “Jefe, usted está loquillo y los trogloditas”

OK, finalmente hay una cinemática en la cual el piloto se abre al jefe y tiene un *mental breakdown*. Hey. Estamos avanzando. Sólo han hecho falta como seis horas de metraje para llegar a dos minutos de alguien mostrando emoción. Tristemente, hasta entonces el personaje está todo el rato diciendo “cáspita, jefe, no sé si esto es una buena idea, cielos”.

La motivación de Atriox parecía interesante (parecía), pero la de Escharum es encontrar una pelea digna porque se aburre, porque necesita demostrar que es un caudillo digno, aunque esto no es un foco de su personaje, no es un defecto suyo sino una motivación. Para entender de qué estoy hablando, podríamos hablar de otra serie de ciencia ficción sobre un super soldado salvando el mundo: *She-Ra*

Me da pena, porque de verdad hay momentos chulos. Cuando el Jefe Maestro borra (o intenta borrar) a la IA, eso marca un quiebro muy interesante en cómo se ven los personajes: ella trasciende su misión (morir) e intenta ayudar a sus amigos haciendo algo más, mientras que el Jefe se repite una y otra vez que él sólo sabe cumplir órdenes, que está aquí para hacer lo suyo. Y lo demuestra.

El final revela que, como todo este tiempo se lleva diciendo, estamos controlando a un asesino, un arma que sólo hace lo que hay que hacer, no por nobleza, sino porque no conoce otra vida. Podría decir que a nivel textual el juego conduce a esto incentivando matar, cumplir la misión y no preocuparse por nada más, pero es que no veo qué otra opción hay. No hay un intento por crear un proyecto comunitario, o rescatar gente que luego busque a su familia ni nada. Sólo puedo matar, así que si me llamas la atención sobre eso, pues… Es que no hay más, los soldados también lo hacen, los Desterrados también lo hacen.

OK, también está el deseo del Jefe por reencontrarse con Cortana sea como sea.

Vale, la base de la historia es que todo el mundo ha muerto y el Jefe y el piloto intentan huir de Zeta Halo como pueden, pero… Vas rescatando miembros de la UMSC a lo largo de la historia. Hay soldados por ahí, puedes reclutar soldados para las bases, así que hay gente viva. Podrías meter más personajes: la doctora Halsey, el capitán de la Infinity… Pero no, queda reducido a esto.

Quizá, y esto sólo es un quizá, hubiera planes de hacerlo así, pero por problemas en la producción tuvieron que recortar partes de la historia y quedó esto. Tengo entendido que el desarrollo no fue fácil y que la gente se marchó del proyecto

### ¿Me he perdido algo?

Siento que soy tonto porque aparecen personajes que no conozco. La nueva IA que está donde debería estar Cortana aparece de pronto y es un “informa”, ya está. Sin presentaciones, ni siquiera dice su nombre, es un “arma” que el Jefe busca

Han matado a Cortana fuera de cámara, al menos algo parecido: la IA nueva se ha “encargado” de ella y “ya no es nuestro objetivo”.

Todo el juego parece la secuela de una historia genial que no nos han contado

Dios, esto es como *Breath of the Wild*, salvo que con *Breath of the Wild* es una historia propia, salvo que esto es una secuela que de pronto ha decidido mandar a la mierda todo lo que iba a hacer en la secuela para contar esta historia. Pero es que esta historia no es tan interesante como la de qué ocurrió antes de que todo empezara.

## Cine

Para las cinemáticas de *MCC* en *Halo 2*, *Spartan Ops* y *Halo 4* utilizaban CGI que les viene muy bien para hacer cosas chachis, pero a cambio adoptan un estilo muy clipero, seguramente porque subcontratan a casas dedicadas a eso (mirar Axis Animation, el estudio responsable de *Spartan Ops*). En *Halo 5* se retractaron y, aunque hay algún CGI, muchas cinemáticas están hechas con el motor de juego y se disfrutan más. Pueden respirar.

Parece que este juego también está cediendo al plano secuencia, que por otra parte es algo que se ha popularizado mucho en el videojuego. La primera cinemática es un plano secuencia (aunque también lo era en *Halo 5*), pero aquí parece que quiere ser más de personaje, más parecido a lo que haría Kojima.

Por lo pronto, me parece muy elegante cómo marcan el *timeskip* del soldado, con un movimiento de cámara rápido

Sep, desde luego es un plano secuencia constante. La transición de *gameplay* a cinemática es limpia y no hay cortes dentro de la misión

En su defensa, diré que, sin que exploten el plano secuencia, al menos no le sienta mal. No han hecho un *The Phantom Pain*

Me gusta el *acting* del Jefe Maestro. Transmite mucho con sus gestos o, más bien, su falta de ellos. Es militar, práctico, desprovisto de emociones salvo para lo que él busca. Razonar con él es razonar con un robot

# **Jugabilidad**

## Gameplay

El juego toma muchas notas de *Halo 5* (y lo agradezco): tienes mirilla, puedes trepar, y además toma el gancho de anteriores FPS para convertir los tiroteos en escenarios mucho más estimulantes. Está hecho para que te muevas mucho

Al menos en el modo historia hay mejoras para tu traje. Puedes obtener puntos para mejorar distintas habilidades secundarias, las mismas que luego pueden estar disponibles en el multijugador.

Personalmente, me parece una pena que el gancho no sea una constante en el multijugador, porque ayuda mucho a acelerar y hacer interesantes las peleas en la campaña

Al fin es evidente la tipología que diferencia *brutes* y *elites*: los primeros son bruscos, directos y débiles a la munición cinética. Los segundos son muy ágiles, tienen rango y necesitas tener en cuenta sus escudos, que bajan mejor con munición de plasma

Hay un problema fundamental con el sistema de incentivos: si la idea es conseguir valor para desbloquear nuevas armas y vehículos y aliados, pero los aliados mueren con facilidad, me destruyen los vehículos y las armas ya las consigo yo por mi cuenta, ¿cuál es el verdadero incentivo para conseguir valor? Sí, a largo plazo tienes cosas tochas, pero no me interesa matar al enésimo capitán a cambio de acercarme un poco más al fusil de francotirador, por poner un ejemplo

Esto puede ser un *nitpick* tonto, pero me gustaba que las armas de plasma fuesen más potentes contra escudos a cambio de no recargarse. Es, por ejemplo, lo que hace que el final de *Reach* funcione: te quedas sin munición porque no ves dónde están las nuevas armas. Aquí todas las armas son recargables, pero a cambio, eso sí, cada una tiene una función, así que ves tu *build* más como un equipo pokémon. Ayuda a profundizar: no sólo necesitas algo para cada situación, sino para cada tipo de defensa

Me gusta que los *elite* sean realmente invisibles: tienes que usar el rastreador para poder verlos claramente.

Intento sentir el juego como me piden. Por ejemplo, hay una parte en la que hay varios cañones a destruir y están muy lejos. Podría pillar un banshee e ir a ellos, pero también eso sería un poco *speedrun*, así que intento fluir, acabar con las bases, cumplir objetivos. Pero es que sólo estoy postergando lo inevitable, haciendo lo mismo que podría hacer en la campaña sin ganar nada extra.

Los puntos de valor dan nuevos tipos de soldados, pero no puedes elegir qué soldados te acompañan y no puedes darles órdenes (como sí podías en *Halo 5*), así que puedes encontrarte con que un tío con lanzacohetes y uno con un francotirador se te suben al warthog y tienes que tirar con ellos. PERO ES QUE DA IGUAL porque luego mueren en cuanto llegas a tu primer objetivo.

Dentro de eso, sí, podrías liberar a los humanos y esperar que te ayuden cuando estás luchando en una base de Desterrados, pero es que no aguantan nada y mueren enseguida.

Probé a pillar tantos soldados como pudiera. Tenía a cinco soldados conmigo para una de las balizas. Desde luego ayudaron, pero todos, uno a uno, fueron cayendo. Sirven para facilitar lo sencillo (acabar con un cacique, por ejemplo), pero su IA no da para acabar con un *hunter*. No da para maniobrar frente a un *elite*.

En otro momento quise ir a por una base de abastecimiento de los Desterrados. De nuevo, pillo un Razorback, monto a tanta gente como puedo. Me centro en entrar, abrir la puerta y que entren mis hombres a darlo todo. Hasta libero a unos pocos humanos. Me alejo un poco para cubrir más campo… Y cuando vuelvo todos han muerto

El juego introduce una granada que, a mi parecer, es revolucionaria: una granada disruptora que te quita el control del vehículo. Si estás en un warthog, se para. Si estás en un ghost, entra en caída libre. Me parece muy inteligente para controlar al jugador en un entorno *sandbox*

La IA está bien, pero… Pero los soldados no sabrían ver un warthog ni aunque se les cayera encima. Porque ocurre.

## Diseño de niveles

Hay notas y secretos repartidos. También esto no es ninguna novedad: desde hace un tiempo que hay calaveras, además de registros que dan información adicional sobre el *lore*

Algo que me gusta de estos archivos es que hacen ruido. Pitan, cada uno con un ruido y un brillo, de tal manera que puedes escucharlo y tu cerebro complecionista querrá buscar a ver qué se ha perdido

El mundo abierto es una mezcla entre *ODST* (un nexo central desde el que ir a las misiones) y la fórmula *Far Cry 3* (bases enemigas repartidas por el mapa que podemos conquistar para tener un tránsito más tranquilo)

Ah, mierda, este es un mapa Ubisoft, y las bases son puntos de TP y torres Ubisoft

Parece haber una repetición a cómo cada base trae consigo una fortaleza que puedes liberar. Es un 2x1 que al principio interesa pero que, al menos para mí, ha envejecido muy deprisa

Me hace gracia que haya estaciones de propaganda repartidas por ahí. Realmente sueltan propaganda, pero lo está leyendo un *grunt*, es tontísimo y me encanta

Al final no deja de ser *Halo*, supongo, así que acabas recorriendo una y otra vez los mismos pasillos repetitivos que parecen salidos de un *roguelike* procedural (hasta tal punto que, a veces, me he preguntado si no estaba dando vueltas)

El mapeado de las “ruinas” es tan artificial como siempre ha sido. Parecen mapas de *Unreal* o *Quake*, lugares para pegar tiros. No puedo imaginar cómo serían estos sitios cuando estuvieron operativos, la verdad.

Este nuevo Halo no tiene distintos biomas. ¿Sabes qué agradecería? Un bosque, como el de *Halo 3*, eso sería la mezcla perfecta entre los escenarios abiertos de *Combat Evolved* con un diseño más laberíntico y claustrofóbico

Es decir, hace no tanto que *Breath of the Wild* estableció nuevas reglas de cómo relacionarte con el mundo abierto, y hay juegos como *Ghost of Tsushima* que han sabido seguir sus ideas. Ideas que no veo aquí

## Estructura de misiones

Es mucho más narrativo que otros *Halo*. Ciertamente se parece a los juegos prestigio AAA: hay pequeños puzles, momentos de desviarse fuera de combate para, en este caso, insertar baterías que se “ocultan” en alguna parte del escenario. Ayuda bastante a que el juego fluya de otra forma y no lo sientas repetitivo

¡Hay bosses! Es decir, *Halo 2* termina con un *boss*, hay desde ahí, pero aquí están formalizados con sus barras de salud y tal

A ver, respeto la idea, está “bien” que haya enemigos poderosos, pero las peleas se reducen a lo inmediato, sin estrategia, sin gracia. El *brute* con un martillo gravitatorio no tiene tanta gracia cuando bajar su armadura es facilísimo pero estamos luchando en un pasillo y le da igual lo que le eche encima

Hay algunos *bosses* que son más “puzzle”; el monitor es el *boss* más tradicional: tienes que hacerlo vulnerable disparando a su punto débil para hacerlo vulnerable durante unos pocos segundos

Hay puntos de Valor que consigues haciendo misiones secundarias. Cuantos más puntos de Valor tienes, más armas, vehículos y refuerzos tienes a tu disposición en las bases de abastecimiento

Música de *Mulán*: “con valor”

La verdad, el ritmo de juego parece repetitivo, siempre los mismos verbos, siempre el mismo tono. No hay una ciudad donde volver, un punto de calma. Ahora me doy cuenta de qué hacía bien *Far Cry*. Hasta *ODST* separaba estos segmentos claramente: la melancolía del *sandbox*, la linealidad precisa de los *flashbacks*. Aquí no veo tanta diferencia entre liberar la enésima base y continuar la historia. Bueno, en la historia hay cinemáticas.

El diseño de niveles repetitivo se reproduce en un diseño de misiones repetitivo, ya sea encontrar balizas o destruir cañones. Al final es hacer lo mismo dentro de los mismos sitios

Al menos en *Far Cry* había variedad de una misión a otra, distintos escenarios y tal. Aquí… Pues bueno, no hay tantas posibilidades dentro del *gameplay*. No puedes nadar, el mapa no da para tanto, es un solo bioma

Es que hasta el final es una serie de habitaciones artificiales donde te meten un modo horda que no viene a cuento a nivel de trama. ¿En serio Escharum te va a echar oleadas de sus filas en vez de ir a por todo contra ti?

# **Técnico**

## Gráficos y diseño

Me gustan mucho los diseños de la nueva tecnología a la que te enfrentas. Realmente se siente avanzado, de otro mundo

Es una pena que no tenga *ray tracing* (se implementará [en unos meses](https://generacionxbox.com/ray-tracing-de-halo-infinite-meses-lanzamiento/)), ya que es un juego lleno de superficies metálicas que harían un trabajo fastántico mostrando la tecnología

Mira, no quiero ser “esa persona”, pero se nota que con los planos secuencia querían lograr un cierto nivel de fidelidad facial. Cuando la cámara se fija en Escharum, está claro que quieren que sea un gran *speech*, pero… Pero a ver, esto no es *Death Stranding*.

## Sonido

*Halo* nunca ha sido *Battlefield*, pero siempre ha cuidado el sonido de sus armas. Aquí todas suenan con impacto, tienen un algo, son “crujientes”, satisfactorias de disparar

Hay… Hay una parte en la que Escharum habla sin que le hayan deformado la voz, así que suena muy raro. Quizá sea porque no suena en Dolby 7.1, no sé.

Nop, definitivamente suena distinto en persona que en holograma. No sé si es intencional o no

1. Gamespot, 2021 – [Halo Infinite *designer leaves to join* Darksiders *studio after contract ends*](https://www.gamespot.com/articles/halo-infinite-designer-leaves-to-join-darksiders-studio-after-contract-ends/1100-6486066/) [↑](#footnote-ref-1)