

Anthem (GAME)

Tras el fracaso de Mass Effect: Andromeda, BioWare quería reivindicarse con una propiedad intelectual completamente nueva: Anthem.

Fue presentado en 2017 y las expectativas fueron altas desde un inicio. El objetivo estaba claro, ganarse un hueco en un sector dominado por juegos como Destiny y The Division. Sin embargo, la tarea no solo era desarrollar una alternativa más, sino ofrecer una experiencia que pudiera perdurar durante mucho tiempo. ¿Lo han logrado? Desgraciadamente, el título se queda varado a medio camino.



Anthem es una aventura llena de altibajos de principio a fin. Puede brillar excepcionalmente en algunos apartados, pero en otros es una rotunda decepción que termina perjudicando la experiencia completa. Sería injusto indicar que el juego es un absoluto fracaso, porque incluye algunas mecánicas con un diseño más que sobresaliente. Nos atrevemos a decir que su jugabilidad ya puede considerarse como un referente para los títulos de acción y disparos.

Todo en el juego gira alrededor de las alabardas, exotrajes con los que enfrentamos todos los peligros de Bastión, el mundo abierto que nos espera. Gracias a ellas nuestro personaje principal, el Librancero, obtiene habilidades sobrehumanas que mejoran su rendimiento en el campo de batalla. Pocas obras en la presente generación nos han generado una sensación tan positiva en su gameplay. En gran parte esto se debe a la perfecta diferenciación que existe entre las cuatro alabardas disponibles: Comando, Coloso, Tormenta e Interceptor.

Si bien pueden portar armas similares, cada una cuenta con movimientos, habilidades y ataques especiales completamente distintos. Lo más interesante es que el jugador tiene plena libertad para seleccionar la que mejor se ajuste a su estilo de juego. En un principio solo es posible elegir una alabarda, no obstante, al alcanzar los niveles 8, 16 y 26 podemos acceder al resto e intercambiarlas cuando lo deseemos.



Coloso, al ser un exotraje de grandes dimensiones y más pesado, tiene movimientos lentos, pero que son compensados con un arsenal de gran poder destructivo. Tormenta es la alabarda

ideal para atacar desde distancias lejanas; puede flotar en las alturas durante mucho tiempo. Sus poderes de energía influyen de manera significativa en una contienda.

Interceptor fue diseñada para el combate cuerpo a cuerpo, incluso sus armas de proyectiles pasan a segundo plano. Es bastante ágil y puede recorrer distancias a gran velocidad. Finalmente, Comando es una combinación de las otras tres. Es la clase recomendada para iniciar en Anthem debido a su balance de posibilidades.

El apartado audiovisual de Anthem es sobresaliente

El hecho de ser únicas permite que el jugador viva experiencias distintas al seleccionar una u otra. Además, agrega un componente táctico muy interesante, ya que algunas misiones se prestan para elegir una alabarda en específico y aprovechar sus capacidades. Una de las características que comparten las armaduras es el sistema de vuelo –limitado por sobrecalentamiento– y los saltos, habilidades que hemos disfrutado en todo momento.

BioWare ha sabido sacar provecho de ellas con escenarios abiertos que no solo tienen combates en tierra, también en el aire. El título nos propone varias secuencias de acción vertical gracias a sus plataformas y superficies elevadas, logrando algunos enfrentamientos magníficos llenos de diversión.

El sistema de combos es una de las características más importantes de los combates. Extrañamente, en ningún momento se explica a detalle; es necesario buscar tutoriales externos.

Una de las grandes novedades es el sistema de combos, esenciales cuando aparecen contrincantes más poderosos. Es complejo por su ejecución, y también porque no se explica a detalle en ningún instante. Desconocemos cuál era el propósito de los desarrolladores al ignorar la enseñanza de un apartado tan importante. Los combos consisten en realizar ataques

elementales de tipo fuego, hielo, ácido o eléctrico.

Estas ofensivas están a nuestro alcance dependiendo la alabarda seleccionada y sus habilidades. Después es necesario atacar con una habilidad detonante que genera el combo. ¿Qué obtenemos a cambio? Podemos dañar a todo un grupo de oponentes de forma rápida y efectiva. Evidentemente, esta mecánica explota cuando se juega en equipo, ya que la coordinación con otras personas facilita la realización de un combo.

Los disgustos con Anthem empiezan aquí. De poco sirve tener una jugabilidad excelente si el contenido disponible no es capaz de explotar su brillantez. Uno de los principales problemas del juego se encuentra en la campaña, pues la narrativa nunca es capaz de enganchar al jugador y en determinado momento se vuelve aburrida. En un estudio ampliamente galardonado por la manera de contar historias, es muy extraño y preocupante que hayan perdido el rumbo de su especialidad.



La campaña está llena de misiones similares que terminan generando una sensación de aburrimiento. Además, losLa enemigos tienen una inteligencia artificial decepcionante av

en
tu
ra
es
la
rg
a,
sí
,
pe
ro
lo
s
re
to
s
qu
e
pl
an
te
an
la
s
mi
si
on
es
se
re
pi
te
n
un
a
y
ot

ra
ve
z
en
to
do
el
tr
an
sc
ur
so
de
la
ca
mp
añ
a.

Existen algunos niveles donde se requiere resolver puzzles simples, siendo el único riesgo que han tomado para intentar ofrecer contenido diverso.

Por otra parte, la variedad de enemigos y jefes finales es demasiado pobre. Sumemos, además, una inteligencia artificial deficiente que en pocas ocasiones nos entregó un verdadero desafío. Para intentar cubrir estas carencias apostaron por llenar los escenarios con un gran número de adversarios. Lo anterior asegura momentos de acción y explosiones por doquier, logrando un auténtico espectáculo visual. Sin embargo, incluso jugando en la dificultad “Difícil” no existirán complicaciones para concluir las expediciones, sin importar si se juega en solitario o en equipo.

Otro punto negativo tiene que ver con la mecánica para iniciar las misiones. Cualquier actividad, independientemente de su importancia, inicia en el Fuerte Tarsis, un complejo urbano donde la civilización se protege de las amenazas presentes en

Bastión. Es en este lugar donde podemos acceder a cada una de las expediciones de la campaña, actividades secundarias y personalizar la alabarda. El inconveniente está en que Anthem separa de manera abrupta lo que sucede dentro de las murallas y lo que se vive fuera de ellas, interrumpiendo el ritmo de la campaña continuamente.

Toda la interacción con personajes y explicación de la historia ocurre en el Fuerte, mientras que el exterior está destinado únicamente a los disparos. Esto genera que nunca surjan situaciones trascendentales mientras nos encontramos explorando el mundo abierto. Es obligatorio volver al fuerte para saber cuál será el siguiente objetivo. Los tiempos de carga no son precisamente cortos, así que con frecuencia deberás ser paciente y esperar.

Quizá el mayor disgusto con los tiempos de carga no tiene que ver con su duración, sino con su incesante intervención. Al realizar una expedición en equipo, basta con alejarte algunos metros de los compañeros para que el juego interrumpa tu actividad –con una escena de carga– y te traslade hacia la ubicación de los colegas. No importa si te encontrabas recolectando el botín de los rivales o los materiales que encontraste en el camino.

Lo mismo sucede cuando caes en combate; si ningún miembro del escuadrón se molesta en acudir a tu rescate, puedes reaparecer por decisión propia en determinado momento, pero nuevamente eres forzado a soportar un tiempo de carga. La interrupción de la experiencia es reincidente.

Uno de los componentes que más curiosidad causaban era la toma de decisiones en diálogos. Lamentablemente, el sistema no lleva a ninguna parte y su implementación no tiene sentido alguno. Elegir palabras solo cambia ligeramente el desarrollo de la conversación, sin embargo, el final se mantiene igual. No esperes ver cambios en la narrativa porque son inexistentes.

En general Anthem no tiene personajes interesantes con los que pudieras sentirte identificado de alguna manera. La realidad es que la mayoría llegan a ser irrelevantes y su peso en la historia no es significativo. Asimismo, las charlas interminables con el resto de “protagonistas” generan impaciencia porque son bastante superficiales.

La toma de decisiones en los diálogos no tiene sentido alguno. Solo sirve para cambiar ligeramente el desarrollo de la conversación

pu
es
to
,
co
nf
or
me
av
an
za
mo
s
en
la
ca
mp
añ
a
se
co
ns
ig
ue
n
pu
nt

os
de
ex
pe
ri
en
ci
a
pa
ra
su
bi
r
de
ni
ve
l.
El
si
st
em
a
de
pr
og
re
si
ón
no
ti
en
e
ma
yo
r
co
mp

le
ji
da
d.
Es
el
pi
lo
to
qu
ie
n
su
be
de
ni
ve
l,
no
la
s
al
ab
ar
da
s.
No
ob
st
an
te
,
ca
da
ex
ot
ra

je
pu
ed
e
co
mp
le
me
nt
ar
se
co
n
el
em
en
to
s
ad
ic
io
na
le
s
qu
e
se
co
ns
ig
ue
n
de
tr
es
ma
ne

ra
s:
re
co
gi
en
do
el
lo
ot
qu
e
de
ja
n
lo
s
en
em
ig
os
,
fa
br
ic
án
do
lo
s
-c
ra
ft
ea
r-
o
co
mp

rá
nd
ol
os
en
la
s
ti
en
da
s
de
l
vi
de
oj
ue
go
.
Sí
,
An
th
em
ti
en
e
su
pr
op
ia
mo
ne
da
di
gi
ta

l.
Af
or
tu
na
da
me
nt
e
lo
s
ob
je
to
s
a
la
ve
nt
a
so
n
co
sm
ét
ic
os
y
no
ot
or
ga
n
be
ne
fi
ci

o
al
gu
no
en
un
a
ba
ta
ll
a.

La personalización de las alabardas alcanza un nivel abrumador en determinados aspectos, sobre todo en la combinación de colores y materiales. Por desgracia no ocurre lo mismo con las partes de las armaduras, que apenas cambian su aspecto por la limitada oferta de variantes disponibles. El jugador tiene la posibilidad de ajustar las habilidades, ventajas, armas y objetos secundarios de los exotrajés. En este sentido, el estudio trabajó muy bien en separar la personalización de elementos: una está dedicada al aspecto visual y otra a la funcionalidad.

En los juegos de aventura online importa mucho el contenido disponible al terminar la historia. BioWare dejó claro desde el año anterior que el endgame de Anthem tendría una evolución positiva con el paso de los meses. Esperamos que así sea, porque actualmente las actividades disponibles caen en el mismo bache mencionado anteriormente: no hay variedad. Una vez alcanzado el nivel 30 se desbloquean las dificultades Gran Maestro, Gran Maestro 2 y Gran Maestro 3. Si se desea afrontar el reto debemos cumplir con algunos requisitos relacionados con el nivel de la alabarda.

El contenido endgame disponible actualmente es poco variado e insuficiente

El endgame ofrece volver a “disfrutar” las misiones de la campaña principal con las nuevas dificultades. Aunque los

disparos de los enemigos causan un daño brutal, la inteligencia artificial se mantiene inoperante. Aparecerán nuevos contratos, mazmorras, cataclismos –eventos temporales– y desafíos. Desde luego estos últimos se actualizan de forma periódica –diario, semanal y mensual– para otorgar distintas recompensas.

Por ahora, el contenido final del título solo tiene un propósito: conseguir nuevo armamento y equipo para mejorar la alabarda. Se echa de menos una incursión o misiones con una narrativa separada de la historia principal. Como se mencionó previamente, la comunidad tiene esperanzas en que las futuras actualizaciones logren ampliar la diversidad de actividades. BioWare ha prometido que todo el DLC de historia será gratuito, lo cual es una buena noticia.



Dejando a un lado los desesperantes tiempos de carga, en general el apartado técnico de Anthem cumple con lo esperado. Visualmente es una obra sobresaliente. Sus paisajes llenos de vegetación, las enormes estructuras de piedra o sus cuevas acuáticas, todo tiene un nivel de detalle digno de BioWare. El modelado de las alabardas es impresionante. Siempre es entretenido volar por Bastión apreciando sus rincones y las

extraordinarias animaciones de los exotrajados.

Los combates son una lluvia de proyectiles, poderes y partículas que, al combinarse, alcanzan un auténtico espectáculo visual. El audio es intachable por su banda sonora, los efectos de sonido y en las actuaciones de voz. Es importante mencionar que en cualquier momento podemos cambiar el idioma de las voces y los subtítulos, ambos disponibles en español.

Conclusión

Anthem sería un título maravilloso si únicamente nos enfocáramos en su jugabilidad. BioWare no ha sabido aprovechar una de las mejores mecánicas de los últimos años, y eso termina por afectar su resultado final. La campaña se convierte en un camino aburrido, con un ritmo que constantemente sufre interrupciones inexplicables. Además, la historia pocas veces consigue transmitir interés o emoción.

Curiosamente, han repetido exactamente los mismos errores que en su momento perjudicaron a Destiny y The Division. La poca variedad en el contenido se puede solucionar con actualizaciones en los próximos meses, pero la mancha de su lanzamiento es imborrable. Los primeros DLCs serán clave para saber si Anthem es capaz levantarse de los desaciertos iniciales, o si será una de las muchas propiedades intelectuales que nunca concretaron su despegue.

Si bien el panorama luce negativo ahora mismo, Anthem es un juego que se puede disfrutar con la dosis suficiente de paciencia, en gran parte gracias a un gameplay refinado que merece todos los halagos. Esta es precisamente la ventaja más grande del juego. El estudio no debe preocuparse en mejorar la jugabilidad, sino en crear contenidos diversos que consigan retener al jugador durante meses. El tiempo dirá si BioWare aprovechará los pocos aciertos.

Pros

- La jugabilidad es magnífica.
- Las mecánicas y diferenciación de las alabardas.
- Combates entretenidos.
- El apartado audiovisual es sobresaliente.

Contras

- Las misiones de la campaña son repetitivas.
- Interrupciones constantes al ritmo de la aventura.
- La historia no genera interés alguno.
- Las decisiones en diálogos solo cambian ligeramente el desarrollo de una conversación.
- No explica algunas características importantes como el sistema de combos.
- Los enemigos tienen una inteligencia artificial deficiente.
- La variedad de adversarios es demasiado pobre.
- Tiempos de carga largos y constantes.
- El contenido endgame no es suficiente

Fuente: hipertextual.