

Gears of War: Ultimate Edition



Nos reencontramos, casi diez años después, con Marcus Fénix y compañía. ¿Cumple Gears of War: Ultimate Edition con lo que hay que esperar de un remaster?

Gears of War puso de nuevo los third person shooter en primera plana y lo hizo a base de buen hacer: refinar un sistema de coberturas que sigue siendo utilizado a día de hoy es solo un ejemplo.

El trabajo de Epic Games concluyó con un Gears of War 3 que perfeccionaba lo visto hasta el momento y ofrecía una cantidad ingente de contenido. Por el camino se creó el Modo Horda, otro de esos éxitos que no hemos dejado de ver en distintos juegos hasta el día de hoy. Y así, Marcus Fénix y compañía se equiparaban en popularidad y repercusión al que, hasta entonces, había sido el rey en las tierras de los de Redmon, el Jefe Maestro.

Es por ello que la puesta al día de la franquicia en forma de remasterización era algo por todos esperado. Ciertamente es que no deja de ser sorprendente, y un tanto decepcionante, que sea solo la primera entrega la remozada y no vayamos a ver, según palabras de los chicos de The Coalition (encargados del remake junto a Splash Damage) los otros dos títulos pertenecientes a la saga principal. Sí, ahí está la recientemente anunciada retrocompatibilidad con de Xbox One con el resto de la saga pero lo ideal sería encontrarnos con un trabajo de renovación de esta calidad.

Dicho esto, ¿qué tan buena es la puesta al día vista en Gears of War: Ultimate Edition? Lo primero que llama la atención es que, por suerte, no solo hablamos de una mayor tasa de frames y una mejor resolución; hay notables cambios en modelados, texturas, iluminación y un largo etcétera. Es una pena, y una decisión algo incomprensible, que el modo Campaña se quede en los 30fps (el multijugador sí funciona a 60fps) pero el trabajo en el resto de aspectos es impecable.

Entrando en detalles, a lo largo de la campaña encontraremos escenarios con leves rediseños (nuevas estructuras, arquitectura retocada, áreas renovadas, etc.), un profundo y acertado cambio en la paleta de colores (podemos decir adiós a esa capa grisácea que todo lo cubría), una iluminación completamente renovada (incluyendo nuevos focos de luz como hogueras), más y mejores efectos de partículas y nuevos modelados, tanto de protagonistas como de enemigos. Incluso se ha dado un profundo lavado de cara al HUD y a los menús de todo el videojuego, apostando por un estilo más claro y limpio, semejante a lo visto en la tercera entrega.

Por último, en lo que al lavado de cara respecta, cabe destacar unas cinemáticas completamente nuevas. Aquí los cambios son evidentes: The Coalition y Splash Damage han utilizado tecnología de captura de movimientos para los personajes y la presentación de las mismas ha variado un tanto, utilizando distintos ángulos de cámara, nuevos efectos, etc. Un esforzado trabajo en un área que, quizá, no tenga la mayor incidencia en la experiencia final del jugador pero que, al fin y al cabo, se agradece.

Y es que, aunque nos pese, son diez años los que han pasado desde que Gears of War llegó a Xbox 360; jugar otra vez a lo mismo de la misma forma una década después quizá no hubiera sido la mejor experiencia posible y, conscientes de ello, The Coalition y Splash Damage han introducido leves pero importantes retoques aquí y allá para ofrecer un conjunto más fresco y actual: el sistema de coberturas y el cambio entre

ellas se ha retocado y pulido todavía más, en el multijugador podemos avistar enemigos e, importante, dicho modo funciona ahora con servidores dedicados. Menos importantes para más lucrativas son las decenas de skins, de personajes (hay 17 nuevos en esta entrega) y armas, que se añaden a esta entrega.



Pero los cambios no se quedan ahí. La sensación general es la de que el gunplay de esta entrega es el resultado de la mezcla del visto en los juegos de la franquicia lanzados hasta ahora: sí, sigue siendo tan

contundente como antaño pero el feeling general es el de que los tiroteos y, sobre todo, el impacto de nuestros disparos es más semejante a Gears of War 3 o Judgment que la primera entrega. Eso, de la mano de los 60fps en el multijugador, hará que las sensaciones sean un tanto extrañas en las primeras partidas pero no hablamos de nada a lo que cueste demasiado acostumbrarse; las sensaciones finales no son mejores o peores, simplemente diferentes. Que el daño y potencia de cada arma haya sido equilibrado y no sea igual que lo que recordamos (esa escopeta imparable hacía estragos) también puede jugar malas pasadas durante las primeras partidas.

También es en el aspecto jugable donde nos encontramos con una inteligencia artificial que parece no haber mejorado un ápice con respecto a lo visto hace ya diez años: será común vernos cuestionando tanto los movimientos de nuestros compañeros como, sobre todo, la actitud de nuestros enemigos. Y este es uno de los pocos peros que se le pueden poner a un trabajo de remasterización ejemplar a casi todos los niveles que, además, añade la compatibilidad de audio con sistemas 7.1 y, en términos de contenido, añade 90 minutos al modo principal así como mapas para el multijugador sacados de la versión de PC.

Conclusión.

Gears of War ya fue, en 2006, un excelente y contundente third person shooter de marcada personalidad. En el trabajo de puesta al día de The Coalition y Splash Damage sus valores siguen intactos pero, muy importante, se ha realizado un excepcional trabajo de puesta al día, tanto a niveles de contenido como, sobre todo, técnicos. Hay ciertas imperfecciones como una IA deficiente o haberse quedado en esos 30 frames por segundo en la campaña pero, en líneas generales, hablamos de un remaster muy destacado y absolutamente recomendable.

Fuente: [hipertextual](#).