

BATTLEFIELD 1

Battlefield 1, recuperando el trono de la acción

Por Tomás Pardo

Apuesta arriesgada la de EA DICE con este título, que toma como marco un conflicto muy poco tratado en los videojuegos y, a priori, con pocas posibilidades para ellos, pero del cual los diseñadores han sabido sacar petróleo gracias a una acción un poco exagerada, una cuidada selección de armamento, unos gráficos que dejan sin aliento, y un guión bien trabajado.

La cosa está entre *Call of Duty: Infinite Warfare* y *Battlefield 1* para erigirse como el mejor shooter en primera persona del año. Y si bien la disputa por el trono está reñida, algunos de mis conocidos me aseguran que *Battlefield 1* tiene aquel “puntillo” que hace a los ganadores. Así que vamos a investigar como es la última creación de la celeberrima saga de Electronic Arts y DICE.

Cambio de escenario pero sin perder un ápice de espectacularidad

Si hiciéramos un estudio sobre las guerras que han protagonizado más videojuegos, la ganadora absoluta sería la Segunda Guerra Mundial. Diametralmente opuesto ha sido el protagonismo de la conflagración global que la precede en el mundo de los videojuegos.

Wings of Glory (1994), un simulador de vuelo, es de los pocos videojuegos que tocan este convulso periodo histórico -por cierto, de la misma EA-, que tiene motivos para no hacerse atractivo a los diseñadores.

Porque si conocemos mínimamente la historia de la Segunda Guerra Mundial, sabremos que fue una conflagración dinámica, marcada por el uso de vehículos a motor, y sin unos frentes estáticos excepto en ocasiones muy contadas como los sitios de Leningrado o Tobruk. ¿Qué gracia tiene limitarse a disparar desde una trinchera? ¿Dónde está la jugabilidad cuando te acibillan con solo asomar la nariz a la tierra de nadie?

EA no se ha limitado a plasmar la realidad del conflicto, y si bien el armamento y elementos de la escenografía son detalles que se han cuidado, la acción excede a lo que un soldado habría experimentado entre el 14 y el 18. Todo sea por “matar” unos cuantos píxeles en la pantalla (todas las guerras fueran así, virtuales...).

La puesta en escena también excede lo vivido, y uno podría pensar, jugando a *Battlefield*, que los campos de batalla de Flandes, o de Oriente Próximo, por ejemplo, estaban plagados de tanques y de armaduras personales en un cruce entre la época medieval y la estética steampunk.

Pero no, no fue así, y estas innovaciones se vieron más bien en cuentagotas. Pero ¿tampoco habéis oído nunca hablar de las “licencias cinematográficas”?

Modo para un jugador mejorado

EA y DICE han volcado buena parte de su esfuerzo en reforzar la parte más floja de sus juegos: la historia, el modo monojugador offline, en el cual jugamos contra la máquina, y para el cual podemos elegir entre tres niveles de dificultad distintos (*Principiante*, *Intermedio* y *Avanzado*).



Si bien en *Call of Duty*, este ya lo encontramos desde el principio gracias a una historia bien guionizada y presentada, en la saga *Battlefield* este modo no estuvo presente hasta mucho más tarde, haciendo hincapié en las diversas modalidades del modo multijugador online.

En *Battlefield 1* no solamente se ha cuidado el guión, sino también la estética, dando como resultado una serie de historias, cinco en total más un prólogo, que nos llevarán por los diversos escenarios del conflicto.

Así, en primer lugar, lucharemos en los campos franceses como soldado norteamericano (prólogo), para pasar luego a asaltar la ciudad francesa de Cambrai, en manos de los alemanes, con los soldados británicos; lucharemos en los paisajes desérticos de Oriente Medio junto al legendario Lawrence de Arabia contra las tropas otomanas; nos embarcaremos a bordo de un avión para vivir uno de los enfrentamientos aéreos entre la entente y las potencias centrales; desembarcaremos con los ANZAC en Gallipoli; o lucharemos a gran

altura en los montes que separan Italia de su entonces enemigo austro-húngaro.

En estas campañas individuales utilizaremos todos los recursos armamentísticos que también proporciona el modo multijugador, incluyendo armas de mano, aviones, fusiles, caballos o tanques. Además, no lo haremos con un solo personaje, sino con uno distinto para cada escenario. Dichos personajes tienen no solo una historia tras ellos (muy bien desarrollada por el estudio creador, por cierto), sino también una misión por cumplir en la batalla, que será la que nos "meta en harina".

Aunque seas uno de aquellos jugadores que quiere ir al modo multijugador para enfrentarse con otros enseguida, te recomendamos una cosa: sigue la campaña en modo de un jugador, ya que te servirá como tutorial para aprender el funcionamiento del material (como pilotar tanques o aviones) y las tácticas de combate. Un entrenamiento, vaya.

También encontraremos batallas en la campaña individual que nos dan una cierta libertad para buscar caminos alternativos, ensayar tácticas o probar diferente armamento, además de encontrar objetos en los diferentes mapas a medida que vamos adelantando. Con las variantes que nos proporcionan estos objetos, es posible pasarse el modo de un jugador completo en unas diez horas, lo que vendría a ser un fin de semana. Y entonces, ya estarás preparado para enfrentarte a otros jugadores.

Multijugador

Esta siempre ha sido la verdadera *pièce de résistance* de la saga de estos shooters de DICE y EA, y en *Battlefield 1* mantiene sus esencias, puestas al día, ofreciendo partidas para hasta 64 jugadores (32 contra 32).

A los modos tradicionales como los *Conquista* o *Asalto*, se les suman ahora los modos *Operaciones* y *Palomas de guerra*.

En *Operaciones*, a los dos equipos se les presentan una serie de escenarios en los que transcurrieron batallas reales de la Gran Guerra, recreándolos de forma más o menos realistas, y cada bando adoptará un rol, bien el de defensor, bien el de atacante, este último con el objetivo de dominar ciertos puntos clave.



Si el bando atacante no consigue conquistar sus objetivos, en la siguiente ronda recibirá una serie de ventajas, generalmente en forma de refuerzos, como si de una batalla real de la conflagración se tratara, para doblegar al enemigo con sucesivas oleadas. El modo *Palomas* de la guerra trae a nuestras pantallas los tiempos en los que los mensajes (incluso los más importantes, como los relativos a operaciones militares) volaban atados a las patas de palomas mensajeras. Comunicaciones inalámbricas versión 0.1 Este modo se asemeja al de capturar la bandera, con un elemento móvil consistente en una jaula con una paloma dentro. Dicha paloma deberá portar un mensaje consistente en unas coordenadas para que la artillería pueda batir una posición enemiga.

Los dos bandos luchan por capturar y mantener retenida la jaula con la paloma el tiempo suficiente para que el portador pueda escribir las coordenadas de marras. Ni que decir tiene que la tarea de los compañeros será proteger al portador, mientras que los del otro bando deberán ingeniárselas para recuperar su control. La mecánica del modo *Conquista* no varía respecto a ediciones anteriores, teniendo que seguir capturando bandera, mientras que en *Asalto* deberemos destruir posiciones de telégrafo para cortar las comunicaciones del enemigo. Los escenarios se destruyen, es decir: si estás parapetado tras una pared, no te sientas muy seguro ahí, porque un par de bombazos y te vas a quedar (con perdón) con el culo al aire.

Y este es, para mi, el gran encanto de *Battlefield 1*: poder destruir casi todo a tu paso además de matar a quien se te ponga por delante, como ya hemos visto en las últimas entregas de la saga.

BATTLEFIELD 1

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PC, PS4, Xbox One

Género: Acción. Shotter primera persona

Nº de jugadores: 1 (local), 64 (on-line)

Lanzamiento: 21 de Octubre de 2016 (PC)

Desarrollador: EA DICE

Distribuidor: Electronic Arts

PEGI: 18

Como jugador veterano de *Battlefield*, en las primeras entregas me resultaba frustrante no poder alcanzar con el cañón de un tanque a un soldado escondido tras una casa. Nunca más: ahora podré cargarme la casa y, luego, al "pájaro" que se escondía tras ella mientras huye despavorido campo a través buscando un nuevo refugio.

Las clases, equilibradas

Los creadores han retocado ligeramente las clases para equilibrarlas todavía más y dotarlas del armamento necesario para enfrentarse a sus quehaceres. De esta forma, tenemos cinco clases "normales" y tres "extraordinarias".

Entre las primeras se cuenta la de *Asalto*, que vendría a ser la carne de cañón. Es el soldado preparado para enfrentarse cara a cara con el peligro, a pocos metros o, incluso, centímetros de su cara, y para hacerlo en todas las situaciones. Por ello, en su arsenal destacan las armas cuerpo a cuerpo o efectivas a corta distancia, y los explosivos contra vehículos.

La segunda clase es la de *Apoyo*, cuyo nombre es autoexplicativo, y que dotará

(utilizada, por cierto, en las trincheras de la guerra real), mientras que el *Piloto* o *Piloto de tanques* son las clases especializadas en este pilotar aviones o tanques respectivamente. Y cerrando el conjunto de clases "normales", tenemos al *Médico*.

Las tres clases de "élite" son el *Lanzallamas*, que obviamente lleva uno de estos instrumentos con el cual quemar vivos a los soldados enemigos, el *Centinela*, al que reconoceremos por su distintiva armadura, y el *Cazador de tanques*, que vendría a ser lo que en entregas anteriores era el ingeniero, pero con una tarea más específica y con un fusil cazatanques especializado.

Volviendo por un instante al modo multijugador (antes tenía que explicar lo de las clases, ahora veréis el porqué), os diré que contamos con cuatro clases básicas: *Asalto*, *Apoyo*, *Explorador* y *Médico*. Si renacemos en un vehículo, sea un tanque o un avión, automáticamente seremos de la clase *Piloto de tanque* o *Piloto*, según corresponda. Y las tres clases de élite aparecen de cuando en cuando (de forma más o menos aleatoria) por el mapa, a modo de refuerzo.

Las armas de cada una de estas clases no solamente se dividen en clases (como pistolas o rifles, por ejemplo, sino que podemos encontrar versiones de cada arma cuyo rendimiento y efectividad sea ligeramente distinto.

Además de poder personalizar las armas a nivel estético, adaptándolas con ello a nuestro gusto y dotándolas de todavía mayor variedad si cabe, también podremos elegir cómo será el punto de la mirilla y la distancia de aumento, que también variará entre armas distintas.

Es decir, que de una panoplia armamentística ya suficientemente amplia, todavía podemos sacarle más variaciones gracias a la personalización.

Para conseguir acceder a nuevas armas, ganaremos puntos a medida que consigamos logros en los diversos mapas que vayamos jugando, con lo cual podremos mejorar nuestra panoplia y enfrentarnos al enemigo con mayores garantías de victoria.

Cuando estemos en modo multijugador, deberemos utilizar las clases adecuadamente. Esto puede parecer una "perogrullada", pero de poco nos servirá un ejército en el cual, y de 32 soldados, 30 sean de *Asalto*, y dos francotiradores. Si el oponente tiene las clases bien distribuidas, sencillamente nos va a pasar por encima. ▶



El modo de un jugador offline ha sido reforzado en esta entrega, contando con cinco historias muy bien guionizadas y unos gráficos espectaculares

de munición al resto además de poder reparar vehículos. Utiliza armas más de medio o incluso largo alcance. Son la segunda línea, que se encarga de batir al enemigo desde posiciones estáticas mientras los de *asalto* avanzan.

El *Explorador* es el francotirador del equipo, preparado para ofrecer cobertura a muy larga distancia y camuflarse gracias a diversos artilugios como una cabeza falsa