

El tono de *Mass Effect* es mucho más de fantasía que de ciencia ficción. La gente habla de profecías, se comporta de manera grandilocuente, es el fin del mundo. No tiene el frío tecnicismo de la ciencia ficción

Al final, los Segadores lo que quieren es controlar la evolución y la entropía del universo. Para poder vencerlos, Shepard tiene que DO THE IMPOSSIBLE, THINK THE UNTHINKABLE, ROW ROW FIGHT THE POWER

Una cosa muy importante a favor de *Mass Effect* es que no parecía rol. Todos los diálogos están doblados, las cinemáticas tienen cambios de planos, la acción es directa y no *point-and-click* o por órdenes, como podría pasar en *KotOR*. Es una forma *mainstream* de tratar el RPG occidental.

En general los primeros dos *Mass Effect* parecen tener una perspectiva libertaria: en el primero el Consejo parece ser una molestia constante que pide explicaciones a cada paso que das y no entiende lo que estás haciendo, y en el segundo Garrus y Jacob hablan sobre cómo les viene bien trabajar para Cerberus o por su cuenta porque “no hay papeleo”.

Una amiga describió esta saga como que tiene partes de novela visual y sí, es un poco *Persona*: están las partes de acción, exploración y tiroteos y luego vuelves a la Normandía a ponerte al día con tus compañeros y ver a quién te triscas.

También para toda la parte táctica de dar órdenes y tal hay que entender que *Mass Effect* ocurrió en la época de juegos como la saga *Brothers in Arms* y títulos que simplificaban dar órdenes (o las complicaban, como *SOCOM*)

Algo que también borra el sistema moral es el favor individual de cada personaje. En *Dragon Age Origins* cada personaje tiene su medidor de amistad con el protagonista. Aquí todos tienen un “medidor” global, no piensas en los sentimientos individuales sino en tu camino como paragon/renegado

REPASAR EL VÍDEO SOBRE LAS REFERENCIAS BÍBLICAS EN MASS EFFECT

Me encantan las conversaciones en los videojuegos, pero en toda la trilogía lo único que he hecho ha sido seleccionar la opción de arriba, sin siquiera leer las otras opciones o considerar si debería hacerlo o no.

Sería cruel achacar los problemas del juego a lo limitado de sus decisiones. *The Walking Dead* es uno de mis juegos favoritos y las decisiones importan muy poco

SHEPARD SE LAS ESTÁ GARCHANDO A TODAS

Me gusta la idea de la baliza: es un mensaje de una civilización pasada advirtiendo a los que vienen, pero las cosas salen mal. El receptor casi muere, tiene visiones constantes y la gente sospecha de él. Nadie le cree y los segadores invaden.

La presencia intimidante de los segadores: comparar lo increíble y memorable de la primera conversación con Soberano y lo “meh” que son los segadores en *Mass Effect 3*. Estamos acostumbrados a ser lo excepcional, los supervivientes. Si al resto del mundo les jode algo, nosotros lo resolvemos, así que nos tiene que afectar directamente para intimidarnos.

Supongo que algo que caracteriza a esta saga sobre otros títulos tiene que ver con *Juego de Tronos*: tenemos que ver hasta el final, es una historia que podemos apropiarnos y

personalizar. Es la promesa de un videojuego que aguanta no sólo en sí mismo, sino es una épica en tres entregas

Es inevitable hablar de esta trilogía sin hablar de las prácticas de EA

Los desarrolladores hablan de cómo los segadores están inspirados en los dioses antiguos de Lovecraft. Quizá se podría haber seguido su línea de pensamiento para dar otro paso: no entendemos cómo funcionan los dioses antiguos. Existimos en su mundo, si es que se fijan en nosotros, pero no sabemos de qué van

MASS EFFECT

[Me siento en el club a mirar a una asari bailar] En este juego hay que tomar decisiones importantes

El chiste del ascensor de *Evangelion*

Me gustan los caminantes geth. Hacen OwO antes de atacarte

La verdad es que no recordaba que tuviera una personalización tan detallada del personaje. Me ha permitido reconstruir a Nico Bellic.

Es una pena, porque te hacen escoger un pasado para tu personaje y, en efecto, quise hacerlo: alguien que se vea que es un tipo duro, que ha vivido mucho, pero con una mirada vulnerable, atractiva, que se viera que puede tener buen corazón. Tristemente, todo entra en el binario de si eres bueno o malo

El sistema paragón-renegado:

- En un juego de rol, como entenderéis, esto limita inmensamente las opciones de interpretación: si quieres las mejores opciones de cualquiera de los dos, que pueden terminar conversaciones y hacer que la gente se suicide, tienes que ir a tope a por uno u otro
- La primera opción para ser virtuoso EN TODO EL JUEGO es convencer a un tipo de si tiene algo más para darte porque oye, estáis aquí dando vuestra vida, ¿seguro que no tienes algo para darme, hmmm?
- En Eden Prime, hablando con el traficante, te dan la opción virtuosa de decirle que, si no hubiera traficado con las granadas, quizá los marines podrían haberlas usado para luchar, así que debe compensar al cuerpo de alguna manera. Parece noble, pero en realidad lo que estás haciendo es HACERLE SENTIR CULPABLE PARA QUE TE DÉ EQUIPO EXPERIMENTAL. A TI. QUE TE DÉ CONTRABANDO.
- Es curioso, porque la división paragón-renegado se supone que es más un legal-caótico que bueno-malo, pero el Shepard renegado es evidentemente malo. Dentro de esto, Garrus es caótico: mientras pueda hacer el trabajo, él está a bordo. Odia la burocracia, así que podría encajar con un estilo más renegado, pero si actúas de renegado eres brusco con la gente.
- Las decisiones de pureza absoluta o maldad absoluta no las puedes tomar en base a tu atributo "carisma". Dependen de tu nivel de virtud o rebeldía
- Siempre que hay una opción de tu color, acudes a ella porque sabes que es objetivamente la mejor. Eso anula bastante la conversación
- Ah, yes, la mítica opción de llevar a Saren al suicidio

El juego empieza muy bien: Shepard tiene una introducción épica, se ve que te dicen que no sólo tienes a tu personaje único, sino que es un tipo importante. La cámara te dice que sobre tus hombros hay una carga muy pesada

Es una tontería, pero me parece muy inteligente dar a Shepard un apellido pero que el nombre lo puedas escoger. Así la gente siempre te llama por un nombre, pero no se tiene que gastar tiempo pensando en los miles de nombres posibles. Es uno, universal, ya seas hombre o mujer

ESPERA UN MOMENTO, EL ACTOR DE DOBLAJE DE ANDERSON ES EL MISMO QUE HACE DEL PRESIDENTE DE RICK Y MORTY, QUÉ COJONES

El juego te dará la opción de acostarte con tus compañeros, y me gusta cómo muestra el progreso en tus relaciones: cuando dices algo que les gusta, te ponen un primer plano sonriente.

Es decir... hay diálogos que parecen estar más escritos para hablar al jugador que a los personajes. Saren hablando sobre cómo los humanos deben conocer su lugar, el jefe de seguridad de Seg-C hablando abiertamente sobre cómo desconfía de los humanos. Supongo que es cosa de que este es un juego de rol y tal y hay que presentarnos de alguna manera al mundo, pero también puede ser que ahora esté viendo todo esto con otros ojos, con la perspectiva de cómo funciona todo ahora

Ah, Ashley Williams... Cómo recuerdo la manera en la que te tiraba los trastos porque era un adolescente y no quería terminar el juego virgen. El planeta explota y ¿a quién dejo atrás? Al que no me voy a follar.

Me gusta mucho que, cuando el viaje comienza de verdad, te permitan dar el discurso inspirador en la Normandía. Es una forma de asentar la clase de comandante que vas a ser, y además te hace sentir poderoso, al mando de toda la tripulación

El momento en que te subes al cuadro de navegación de la Normandía y descubres lo enorme que es el universo es un truco de espejos brillante. La inmensa mayoría de planetas no son más que una descripción, pero ver que la galaxia contiene nebulas que contienen sistemas que contienen planetas que contienen escenarios a explorar te peta la cabeza. Además, cada planeta tiene una descripción que hace que aprender sobre él sea interesante

Me gusta, *Mass Effect* toma de aquí y allá para construir un mundo cimentado en la ciencia ficción. Por ejemplo, los rachni son una mezcla de *El Juego de Ender* y *Alien*, y las corporaciones de Noveria son un rollo cyberpunk

Cuando la matriarca muere me gusta que hable sobre cómo no hay "una luz. Siempre decían que había". El universo es vasto y fascinante, pero no hay un Dios detrás.

El problema de algunas decisiones (como, por ejemplo, liberar a los rachni) es que parecen demasiado vastas. Pueden cambiar el destino de la galaxia. Por eso puedo entender que la gente esperase que su *Mass Effect 3* sería único

WOW, la manera en que guían a Shepard a liarse con Liara. Aunque también sólo tienes dos opciones: ella o Ashley. Yay.

Me gusta que las compañías sean una verdadera molestia. ExoGeni ha causado problemas en Feros y Noveria está jodida por cómo las corporaciones querían explotar a los rachni

El que, tras cada misión, el Consejo aparezca para juzgarte, viene bien para relacionarte de manera formal con la cadena de mando típica en los espectros (no eres un lobo solitario, al fin y al cabo), sirve para emitir un juicio moral sobre lo que acabas de hacer y te muestra cómo funciona la burocracia en el espacio

Me gusta el momento de Wrex. Es icónico. Y la genofagia volverá en el futuro, además de poder perder a un miembro muy útil de tu tripulación. Ojalá hubiera más momentos así.

También es cierto que toda la tensión se rebaja cuando inmediatamente pienso “¡uy, botón azul!” y se resuelve todo

La conversación con Soberano, aún hoy, es de mis momentos favoritos de los videojuegos. Es intimidante, realmente sientes que estás frente a un poder superior, algo que puede contigo y que sólo estás hablando porque necesitas convencerte de la mentira de que puedes ganar. Si tan sólo el juego mantuviera esa promesa...

La verdad es que IBA a rescatar a Kaidan, pero entonces el juego hizo el giro que no recordaba: pone a ambos en peligro, y Ashley ha ido conociendo el riesgo, pero ahora está sola y sometida. Igual que lo estuvo mi Shepard según su trasfondo, así que él se siente obligado a rescatarla. Kaidan ha tomado una decisión arriesgada en el último momento, pero Ashley merece ser rescatada. Esta es probablemente la única decisión interesante de todo el juego.

Es la más interesante porque es la única que genera un debate sobre qué vidas bajo qué situaciones merecen salvarse, y sobre si vale más la persona, la situación o la carga personal. Hay muchos factores dentro

La resurrección del cuerpo de Saren una vez le han pegado un tiro en la cara, menuda chorrada. Si está vivo tras PEGARLE UN TIRO EN LA CARA ¿QUÉ PUEDES HACER CONTRA ÉL?

A nivel de *worldbuilding* me gusta mucho la historia de los proteanos: el cómo parecen una civilización antigua que construyó algo increíble, lo cual está algo visto, pero el giro que dan es que los Proteanos eran tan ignorantes como el resto de especies: los verdaderos patrones son los Segadores, y todo forma parte de su plan. Está muy bien integrado en la historia y es un giro brillante

El primer alienígena que conoces es un turiano, los *best boys* de la galaxia, una especie antropomórfica pero sin llegar a los límites extremos de ser personas con la piel azul. Hay otros en la galaxia contigo, y lentamente vas a descubrir quiénes.

Descubres de inmediato que hay robots con formas extrañas. Todo el mundo se inquieta al ver al Segador, pero no te dicen el qué. No sabes exactamente qué está pasando en esta galaxia, pero si este universo ya te parecía fascinante, se enfrenta a un problema aún mayor. Esto no es *Star Wars*

Igual que el primer alienígena que conoces es un turiano, los primeros villanos que conoces son los Geth: robots que parecen biológicos. Y como dicen, llevan 200

años sin salir del Velo ¿Qué es el Velo? ¿Por qué son robots así? ¿Responden a alguien?

Una vez se ha establecido que hay otros alienígenas, sólo cuando termina la misión de Eden Prime, aparecen otras especies: la primera es una matriarca asari, una humana de piel azul, pero ya aceptas que esto es así. Estás abierto a descubrir el universo, y ENTONCES llegas a la Ciudadela y descubres que hay mucho más por descubrir

El que aún se llame a los alienígenas “alienígenas” me parece sorprendente ¿no habrían inventado otra palabra? Ahora los humanos también son alienígenas; no pisas la Tierra en todo el juego

La llegada a la Ciudadela mide muy bien cómo vas encontrándote con los alienígenas: hasta ahora tenías a los turianos, y has visto asari y salarianos en el Concilio, aunque aún no sabes qué son. Si vas a la habitación de la derecha, puedes ver a los embajadores de dos especies totalmente nuevas y que apuntan a cómo hay civilizaciones de todo tipo en el espacio.

No sólo es eso, sino que tienen una larga historia e intrigas. Por ejemplo, te hablan sobre cómo los volus han contribuido enormemente a la galaxia y, aun así, no son aceptados en el Concilio

Además hablar con el elcor te lleva a una consorte que te ofrece una misión secundaria a cambio de sexo. VENTAJAS

No sería el primero, pero *Mass Effect* fue el juego que popularizó el código, y no me extraña: es un universo muy interesante de descubrir y el juego está encantado de compartir sus secretos

En el fondo, los turianos y los krogan son el equivalente a los enanos y los elfos. Supongo que los krogan son un poco más orcos también.

Me hace gracia que los “purasangre” asari sean mal vistos y que se considere un insulto. Es un giro a lo estúpido del racismo.

Supongo que habrá más gente que ha hablado sobre qué significa que una especie entera sea chicas sexis relacionadas fuertemente con el sexo y que, en esencia, Liara en *Mass Effect* sea jailbait, pero es algo yikes

Me hace gracia la idea cyberpunk de que tengas que comprar licencias de marcas para que te puedan vender mejores armas y armaduras en la Normandy

El que Ashley sea cristiana parece que causa prejuicios. El espacio está gobernado por fedoras

Dejar morir al Consejo es una decisión importantísima con unas consecuencias radicales. Es por eso que he dejado morir al Consejo, para ver cómo se adapta *Mass Effect 2*.

El sistema de conversación de *Mass Effect* es una innovación colosal y no sé si se aprecia lo suficiente cómo era antes el diálogo y cómo era ahora. Antes bebía del RPG de PC, poniendo todas las opciones claramente, todo lo que ibas a decir. Los diálogos se decían desde lejos, con interpretación seca. Sin embargo, en *Mass Effect* hay cambios de

planos, trasfocos. Es mucho más dinámico y cinematográfico, hace que realmente todo fluya como una CONVERSACIÓN. No tienes que esperar a que terminen de hablar para responder; durante las últimas frases te aparecen las opciones posibles para que puedas hablar sin que corte el flujo de la conversación.

Más detalles sexis del sistema de diálogo:

- Las opciones de diálogo no son la frase entera sino abreviaturas, la idea general de lo que vas a decir. Hace que sea mucho más intuitivo saber qué dirás y ayuda a que puedas absorber de inmediato la información para dar esta respuesta rápida
- La rueda funciona de tal manera que casi siempre sabes lo que va a pasar: las opciones a la izquierda son opcionales y generalmente dan más posibilidades de explorar el árbol de conversación, las de la derecha son importantes y se dividen en arriba (bueno), centro (neutro) y abajo (malo)
- El sistema no corta las conversaciones: si escoges tu opción, espera a que termine el diálogo y entonces lo ejecuta. Contribuye mucho al fluir natural de la conversación
- La rueda es un recurso aún mejor si piensas en que está pensado para un mando: permite acceder a todas las opciones sin tener que pasar una a una. Es eficiente y creativo

El sistema de combate...

- Pegarse a las paredes no tiene un botón dedicado sino que es contextual. *The Last of Us* lo hizo bien, pero aquí aún están pensando en términos de *Gears of War*, mientras que ahí es algo más orgánico y fluido
- La kinestética de pegar tiros no es que sea demasiado satisfactoria. Los enemigos no reaccionan de manera evidente a tus disparos y tampoco sabes exactamente si estás acertando o no: el círculo de puntería es amplio y no todas las balas se trazan
- La IA funciona un poco como quiere
- Luchar contra enemigos potentes, como el caminante geth, no es divertido. Simplemente se queda ahí, disparando, y si te toca, te mata, y si tú le pegas como mil tiros, le matas. No es una pelea dinámica, es una esponja

Otra cosa que hace *Mass Effect* para engañar sobre que es un RPG pero tampoco tienes que esforzarte tanto es que tus aliados pueden subir de nivel automáticamente y la mayoría de habilidades tardas en desbloquearlas. No te pierdes en un mar de posibilidades sino que puedes ir a tu ritmo

El control del MAKO es infame, sí, pero le tengo cariño, quizá porque me recuerda a cómo funciona el Warthog en *Halo*. Lo cual no habla muy bien del Warthog, pero nos entendemos.

Eso sí, los minijuegos para hackear están bien. Son entretenidos, y jugar a *Frogger* nunca está mal

El radar, todo hay que decirlo, sirve de bastante poco. Está inspirado en el de *Halo*, creo yo, que a su vez estaba inspirado en *Alien*, pero es que en *Halo* funcionaba para marcar la posición de los enemigos. Aquí necesitas navegar espacios, y sin la función de minimapa es inútil

Ah, yes, LA PELEA CONTRA SAREN TRANSFORMADO, MENUUDA PEDAZO PELEA UNA ESPONJA DE SALUD QUE SALTA DE UN LADO A OTRO

El juego tiene un efecto granulado que está bastante gracioso. Contribuye más aún a esa estética de cine Pulp que supongo estaban buscando y le da un tono único y difícil de reproducir.

Me gustaría ver la historia del desarrollo del juego, porque Unreal Engine 3 daba por culo con todo el tema del cargado de las texturas y se ve que el juego tiene problemas a veces saltando de animación a animación en medio de una conversación (el elkor, Liara cuando la rescatas y explica su investigación)

Con todo, me parece inteligente el uso de los ascensores y las puertas que tienes que abrir manual y lentamente para cargar el escenario y sortear las discapacidades del estudio

La versión de PC no voy a negar que tenga bugs como aquella vez en la que tu personaje se convierte en un bloque negro y los enemigos también

Detalle muy técnico, pero en PC se nota que no está optimizado para resoluciones muy altas, y por eso conmigo no se ven ciertas texturas bien hasta llos, porque entonces tuve que instalar un mod para que el juego funcionara y no tuviera modelos negros.

MASS EFFECT 2

El menú es distinto. Antes tenía una música que vendía la promesa del espacio, de la magia de la exploración. Ahora estás en la base de Cerberus y controlas un ordenador, como si fuera *Metro 2033*. Es amargo, el espacio ya lo conoces. Ahora toca ahondar.

Garrus se hace llamar "Arcángel", puto *weeb* con un avatar de Joker...

[Grunt te estampa contra la pared y empieza a hablar con su voz sexy] Uf, invítame a cenar antes, pillín...

MORDIN SOLUS CONFIRMA GENOFAGIA 2

Tampoco quiero matar a nadie, pero la carga de las decisiones que tomaste en *Mass Effect* no se ve muy clara aquí. Los rachni están lejos, no ves al Consejo humano (aunque sí escuchas que hay un aumento del racismo) y bueno, supongo que importa Wrex

Está claro que el juego quiere expandir el universo y llevarlo a una faceta más oscura: ambos títulos empiezan con gente hablando sobre lo increíble que es Shepard, pero mientras que el primero comenzaba en este universo nuevo, con Shepard mirando por la ventana de la Normandía, aquí tenemos a miembros de Cerberus, en ese entorno con lo que parece ser una estrella, hablando sobre cómo necesitan hacerse con el control de Shepard ya que es crucial para sus planes y la galaxia. Shepard ahora está llamando la atención de nuevas fuerzas, fuerzas extrañas: el hombre que habla tiene ojos cibernéticos ¿cuáles son estos nuevos enemigos?

El juego comienza con la muerte de Shepard, y esto es una maniobra inteligente porque consigue varias cosas: primero, te habla sobre cómo esta es una obra más oscura y seria. Segundo, te permite tenerlo todo: es TU shepard, eso no cabe duda. Has importado la partida, eres TÚ. Sin embargo, tras haber muerto y resucitado te están dando esta oportunidad de enfrentarte a una nueva dimensión de tu personaje. Puedes volver a personalizarlo (por eso no le enseñan la cara en la introducción), y también puedes

afrontar nuevas decisiones con él. Tercero, empieza de manera dramática y con un repunte de acción, presentando además un nuevo enemigo.

La pena, eso sí, es que no te dejen personalizar a Shepard con la base de tu rostro (que es lo que yo quería, para darle más cicatrices), pero bueno, estoy siendo sibarita.

Ahora hay *scripts* en tiempo real, como el ataque a la base de Cerberus al principio. No son la hostia, pero ¡hey! Hay *scripts*

El sistema moral:

- La verdad es que, si tu Shepard es virtuoso, el que te permitan abandonar la estación del Proyecto Lázaro sin rescatar a la gente es bastante inconsistente. Al menos dame la OPCIÓN, dame una misión secundaria para rescatar a quien pueda.
- Wow, en prácticamente todas las tiendas puedes utilizar la opción de paragon/renegado para lograr descuentos en las tiendas. EN UNA TIENDA DE LA CIUDADELA TE VENDES A LA PROMOCIÓN PARA QUE TE HAGAN UN DESCUENTO, Y ESA ES LA OPCIÓN VIRTUOSA. LO HACES EN VARIAS TIENDAS. Y UNA DE ELLAS DESTINA PARTE DE SUS BENEFICIOS A INVESTIGAR CURAS DE ENFERMEDADES GENÉTICAS
- Me gusta que haya una mayor complejidad a lo que haces. Tras liberar a Jack, un asesino te envía un correo dándote las gracias por haberle liberado. Si dejas vivir a Elnora en Ilium, luego descubres que ella ha asesinado al mercader a sangre fría
- Hay veces en las que no tiene mucho sentido. Cuando Werlock Guld en Tuchanka comienza a comerse la polla hablando sobre cómo los krogan se las van a garchar a todas, te dan la posibilidad de disparar al tanque de gasolina bajo él para matarle. Si no lo haces... Guld te ataca. En cualquier caso, terminas matándole, pero si te ahorras tiempo eres renegado.

Hay un mayor grado de personalización: podemos cambiar las distintas partes de nuestra armadura, su color y patrón, además de darle a Shepard ropa informal.

Cerberus:

- Básicamente el juego empieza con Shepard colaborando con el equivalente espacial a los supremacistas blancos. YIKES.
- Es alarmante hablar con Jacob al principio sobre sus motivaciones para unirse a Cerberus, porque suelta mucha mierda parecida a lo que te podrían decir de Donald Trump, VOX y la alt-right

Es curioso, porque el anterior juego terminó con Shepard decidido a buscar a los Segadores, pero ahora parece que nadie está interesado salvo Cerberus.

ESPERA UN CHOTTO. ¿No se supone que las IA eran ilegales? PERO AHÍ ESTÁ SID

Me gusta mucho la idea tras el diálogo de Mordin: por lo general, para expresar inteligencia, se dicen palabras grandilocuentes y frases con diez palabras cuando podría haber una. Mordin es lo contrario y habla lo justo y necesario, omitiendo las palabras que hagan mínimamente falta para que sus frases se entiendan.

Me gusta que en este juego tomen las premisas que han establecido en el primero y empiecen a desarrollarlas para lanzar preguntas muy interesantes. Por ejemplo, ¿merece la pena rehacer la genofagia para mantener jodida a la población krogan a pesar de que estén

evolucionando y superándola? ¿Cómo te enfrentas al problema de la individualidad y el libre albedrío con el desafío de exterminar o lavar el cerebro a los geth?

Imagina lo radical que es Cerberus que Ashley Williams dice que no va a unirse a ellos.

El Hombrecillo Ilusorio te advierte de que necesitas lograr el estado "leal" en tu tripulación para que sobrevivan, y la conversación con Jacob poco después lo cimienta. No es que te lo digan abiertamente, también es cierto.

Me gusta que Grunt reflexione sobre el significado de su fuerza, quién es, qué significa y cuál es su propósito.

La verdad es que se nota que Zaeed es un DLC pochete. Es un personaje muy flojo y no tiene interacciones interesantes: sólo historias que contar

Siento que las misiones de lealtad ofrecen problemas morales interesantes: ¿no sería mejor que Oriana, la hermana de Miranda, viviera feliz y dentro de los planes de su padre? ¿Qué pierde con eso? ¿Habríamos hecho lo mismo que el padre de Jacob? Entiendo que la gracia aquí es ayudar a que encuentren la paz y por eso o salen bien o salen mal, pero estaría bien tener ese rango.

Básicamente Samara es el Juez Dredd pero en versión mujer BDSM, ¿no?

La verdad es que estaría bien que en las misiones de lealtad se viera más las acciones de tus compañeros. Me he dado cuenta de esto en el rito de Grunt, que lo maneja Shepard.

Supongo que aquí estoy pidiendo mucho, *Mass Effect* ya es ambicioso de por sí, pero me apena que no se pudiera desarrollar más la posibilidad de traer al menos a un miembro de tu escuadrón que pudiera ofrecer nuevas interacciones con el personaje cuya misión de lealtad estás haciendo. Por ejemplo, Mordin tiene una misión de lealtad relacionada con la genofagia, y yo llevé a GRUNT ahí y él no decía NADA.

.Eso sí, si traes a Legión a la Flotilla Quariana, te llaman la atención. Tristemente, no parece que Legión tenga nada que decir al respecto, lo cual es raro porque esta es una situación preparada para él

.Igualmente, si llevas a Tali a la misión de Legión, ella llamará la atención sobre no reprogramar a los geth para que estén de parte de Legión

Me gusta una cosa que no sé si es intencional: los krogan son hipócritas. La destrucción es una bendición para ellos, hablan sobre el exterminio de su propia civilización como una muestra de que pueden ir a más, de que pueden sobrevivir. Sin embargo, la genofagia es su mayor obsesión. No estoy diciendo que "ay, no deberían quejarse por su genocidio". Digo que, si su cultura se basa en la supervivencia de los más fuertes, la genofagia es una ruptura en el centro de esa cultura. Me pregunto si es intencional o no.

De verdad, las misiones de lealtad ofrecen las mejores dudas morales. La misión de Mordin, el si debería haber o no una genofagia, y cómo debería alcanzarse, es genial. Aquí el sistema renegado/paragón es un obstáculo a una reflexión más interesante.

Me gusta la parte en la que controlas a Joker. Es un intento cutre de script, pero se nota que lo intentan, que quieren llevar la historia más allá y ponerte en distintos papeles para dar sensación de escala

Me apena que limiten las relaciones. Al menos en el caso de Miranda, una vez se establece que ambos quieren tener sexo, ahí termina la relación. Ojalá fuera algo más interesante que “ok, veamos cuándo se folla”.

Le dije que no a Tali y ahora me arrepiento. Es mucho más interesante que Miranda.

Al menos aquí la escena de sexo está más desarrollada que en el primer *Mass Effect*. No es que llegue lejos, pero al menos hay besuqueo, contra la pared y le ves el sujetador, yo qué sé.

Al César lo que es del César: la misión suicida es la hostia. Me encanta y puede salir de muchas formas según las decisiones que vayas tomando. Es hermoso y da miedo.

Habiendo dicho esto, el jefe final de este juego es una cosa patética. Es tristísimo y forzadísimo de “tiene que haber algo grande a lo que matar al final”. Quiero decir, TIENES AL HERALDO. SI QUIERES DARNOS UN BOSS, DANOS AL HERALDO

Aparte de eso, ver que están creando un segador llama la atención sobre otros segadores. Entonces FUERON creados, pierden esa mística de “no tenemos principio ni final”.

En general este juego es una evolución de todo lo que había empezado *Mass Effect*. Una evolución hacia el *shooter*, sí, pero es más sólido.

Esto no se notaría tanto en consolas, pero HEY, HAN CAMBIADO EL ESQUEMA DE CONTROL EN TECLADO Y RATÓN, QUÉ PUTO BIEN. Ahí utilizabas la barra espaciadora para hacer la selección de armas y habilidades y F para el medigel. Aquí F te hace salir del parapeto y la barra espaciadora ES EL BOTÓN DE INTERACCIÓN, CUANDO ANTES ERA E.

Se nota que han querido currárselo más en términos de shooter: la kinestética es más satisfactoria, estás en modo *Gears of War* a tope, con la opción de pegarte a los parapetos con un botón, y ahora las armas tienen munición a regargar.

La subida de nivel se ha simplificado TANTÍSIMO. Ahora no hay opciones para manejar mejor ciertas armas, no hay opciones para tener más carisma. Tienes opciones para manejar ciertas habilidades y punto final. Si el anterior era una trampa para meterte en un RPG, este parece querer huir de su identidad como RPG.

Hay informes de misión al final de cada misión. Yay, supongo, un sistema de evaluación estilo *Devil May Cry* o algo así.

Es decir, *Mass Effect* no era perfecto, pero me gustaba hacia dónde iba con sus mecánicas. Ahora el medigel no sirve para nada salvo resucitar a tus compañeros de pelotón: la vida es regenerativa, igual que en el resto de *shooters*.

Me gustan más los minijuegos de *hackeo*. Esta vez sí que parece que estás hackeando, mientras que antes era una abstracción simplificada. Divertida, sí, pero en comparación con lo de este juego, ese *Frogger* pocho parece un insulto.

Me gusta más cómo funcionan las opciones morales esta vez: tienes los botones rojo y azul, sí (por ejemplo, con los batarianos de Omega), pero también hay escenas en las cuales

puedes intervenir como paragon o renegado pulsando un boton. Es una forma de interaccion mas organica y se siente natural y satisfactorio.

Se ha abandonado TANTO la vena RPG que ni siquiera tienes que comprar armas y armadura: es cuestion de funcionalidad en el caso de las armas (un rifle automatico versus rafaga, por ejemplo) y estetica en el caso de la armadura, pudiendo personalizar tu aspecto sin que eso afecte al rendimiento.

Me gusta mucho mas la exploracion espacial aqui: el como sientes que estas en una nave, la importancia de los relés de masa para saltar de un cluster a otro, las estaciones como medio para conseguir combustible y sondas, el minijuego de la exploracion es interesante y repercute en el desarrollo de la nave y tus armas... Está muy bien, han sabido dar el paso adelante.

Entre las misiones de cada personaje (esenciales para que sobrevivan) y el nuevo enfoque de la exploracion espacial y el mundo, siento que hay mas incentivos para hacer misiones secundarias.

HAY UN MOMENTO DE PRESS F TO PONER EL MONUMENTO

Tampoco es que el diseño de misiones en el original fuera la polla, pero aqui viene siendo el equivalente de un mision de *Modern Warfare*: establecen una base simple y a partir de ahí recorres pasillos pegando tiros, sin esos momentos para integrarte que, por ejemplo, ofrecia Feros o Vir mire incluso.

Las misiones son demasiado largas. Este no es un buen *shooter*, no deberia pasarme tanto tiempo pegando tiros. No son tiroteos nuevos, frescos, con premisas que atraigan. Es repetitivo y se alarga.

Además, muchos escenarios son similares, fábricas blancas y limpias con cajas repartidas. No estimula, no hay mucha diferencia entre pegar tiros en la Ciudadela, Ilium y Purgatorio.

Entrando a la Tuchanka me cuesta diferenciarlo de Feros

No hay muchos planetas que se aprovechen de ser entornos nuevos. Haestrom tiene un sol abrasador y no puedes ponerte bajo su luz sin perder salud. Ojalá hubiera otros así, que hablaran sobre lo vasto del universo

Es una buena idea eso de dar la posibilidad de aprender una habilidad de la gente que te es leal. Da variedad al juego.

Hay muchas más escenas prerrenderizadas, aunque usando el propio Unreal Engine. Es curioso, porque al jugarlo en PC en 2020 se ve más fluido y definido cuando juegas en tiempo real. Al mismo tiempo, dice mucho sobre la ambición de BioWare y cómo ahora tienen más recursos que te estén dando un despliegue técnico más ambicioso.

Cada nuevo planeta al que llegas tiene su CGI para introducirte a su atmósfera y sentir su grandeza. Es muy *Star Wars* en cierto sentido.

Cuando Garrus dispara al aire para no matar a Harkin. Wow, eso sí que es un sonido intimidante, espero que esa pistola de juguete de Buzz Lightyear no me mate. Es otra forma de decir que la kinestética no es demasiado sexy y el sonido de las armas no convence.

MASS EFFECT 3

Hubo mucha controversia en su día por la posibilidad de enfrentarte a este juego de tres maneras: narrativa, combate o completo. La verdad es que no me parece un mal enfoque, ya que cada uno podrá jugar como él quiera

MIRAR LA TEORÍA DEL CONDICIONAMIENTO

Resulta que, entre este y *ME2*, ha habido [material](#) que, por ejemplo, explica quién cojones es James

No sé, ponme cosas como el *XCOM 2*, que tenía Proyecto Leviatán y no podías ignorarlo; tenías que contrarrestarlo y enfrentarte a él al mismo tiempo que estabas con tus cosas. Era presión. Aquí hay sistemas conquistados por los segadores y supongo que a nivel narrativo tiene significado, pero no me parece nada

Comparar el ataque a la nave rebelde en *Los Últimos Jedi* y la invasión a la Tierra aquí

Comparar los esfuerzos de guerra con *Fable 3*, cuando tienes que cumplir las promesas

Ya desde el menú hay una sensación climática: es como el del primer juego, salvo que hay meteoritos. Es el fin del mundo. El fin de la historia. El fin de tu viaje.

Una vez más, en la historia ha cambiado el paradigma: esta vez estás entre humanos, con los políticos y el Consejo, preparándote para luchar contra la llegada de los segadores al planeta Tierra. Hay una carga, una anticipación.

También es un paralelismo con el original: vemos una llamada de socorro, un hombre que muere ante los segadores y entonces su imagen. Han llegado. Salvo que esta vez sabemos qué son, tenemos la opción de contraatacar

Vemos a un niño volando con la nave, el sueño de paz, lo que deseamos

Los *scripts* de acción... no están mal, son normalitos, se nota que BioWare no tiene experiencia. La destrucción caótica de la Tierra es bastante artificial, pero también en tercera persona hacían las cosas bien Naughty Dog y nadie más, así que tampoco puedo decir tanto

Entiendo la idea de comenzar con la destrucción de la Tierra. No hay un hogar, estamos perdidos... salvo que nunca hemos visitado la Tierra en toda la trilogía. Nunca. No sentimos ese mismo apego. Ahora, si fuera la Ciudadela... Aunque también no vamos a volver a lo mismo, sería redundante.

Intentan que los segadores sean criaturas intimidantes, pero no logran ser tanto como los trípodes de *La Guerra de los Mundos*. El por qué seguramente tiene que ver con su metodología: cada vez que aparecen los trípodes son malas noticias, alguien muere y

sus armas son brutales. Los segadores no pueden tener ese mismo efecto, no nos hacen sentir vulnerables. Hemos destruido a un segador, podemos con ellos

Shepard ve al niño morir al principio del juego y se pasa el resto de la historia con PTSD.

- Tampoco quiero hacerle ascos a esa idea, pero UN niño en medio de todo lo que ha hecho y todo lo que ha visto... Según el trasfondo que le des, Shepard puede estar traumatizado por mil cosas. Es... algo que apoyo, pero no me parece que esté puesto de manera elegante. Ni siquiera conoces a ese niño
- Justo después de la muerte de Mordin, Shepard vuelve a soñar con el niño. Es decir, supongo que entiendo que el niño simboliza todos sus traumas, pero, y esta es una pregunta que realmente me hago a mí mismo, ¿tanto habría costado poner el modelo de Mordin ahí y pensar en alguna nueva frase para que dijera? Crear un espacio de luto en vez del niño

El sistema moral:

- Tu primera elección posible es decirle a James (who?) que vamos a ir a la Ciudadela sí o sí, y que si no le gusta, que trague y ya pillaré un transporte desde ahí.
- Una vez más, hay decisiones que podrían ser interesantes pero que se ven neutralizadas porque eres bueno o malo. La genofagia y el conflicto con los salarianos es algo muy interesante, y la propuesta de Dalatrassa de sabotear el Velo sin decírselo a nadie es muy inteligente e interesante. Lástima que, si quiero ser Paragón, deba actuar de una cierta manera...
- Puedes enrollarte con Diana Allens y las opciones de comprometer su integridad acostándose con su fuente se venden como de paragón
- En la película a la que invitan a Javik puedes hacer interrupciones de paragón para ofrecer tu propia versión de los hechos e interrumpir a los actores

Lo entiendo, supongo, pero las dos primeras mujeres con las que te encuentras son Liara y Ashley: las dos opciones románticas de *Mass Effect*

En *ME2* no había ni un solo archivo de texto a leer. En este ya tienes bastantes al principio, en la base de Marte. Parece que hay mucho más interés en la narrativa documental

Lo estoy pensando y no sé cuál es el motivo por el cuál te has separado de tu tripulación esta vez. No han dicho nada y el anterior juego dejaba claro quiénes estaban a bordo y de qué iba a ir el siguiente

Decisiones:

- Incluso si has dicho que Anderson sea el representante del Consejo, ahora Udina lo es
- Hay cosas que sí cuentan. Por ejemplo, Jack murió en mi partida, así que no es la guardiana de Grissom, así que no puede proteger a Prangley, así que él muere
- Todo el rollo de la genofagia depende de decisiones que tomaste en los anteriores juegos: si mataste a Wrex y lo que hiciste con los datos de Maelon

De pronto me meten a James. Quién cojones es James. Qué ladra. Al menos a Jacob me lo presentaban.

Me gusta que la primera misión en toda la guerra sea ir al planeta turiano y, en medio de la guerra, enfrentado al apocalipsis... Lo que esté preocupando, el problema de los

turianos, es ver quién es el siguiente en la línea de mando, quién hereda el título de “primarca”. El capitán Viktus lo descubre en medio de la muerte y el título parece un chiste

En general este juego va de buscar orden en medio del caos, de lograr que todo este *lore*, tantas especies que llevan SIGLOS de conflictos, se unan para luchar contra un enemigo común. Pero también hay cada uno con sus planes de, si sobrevive, qué hará. La arrogancia de planificar pensando en el mañana y no en hoy.

.La actual crisis del COVID-19 es bastante similar, ¿no?

.Parte de la gracia supongo que es ver qué galaxia quedará (si queda una galaxia) tras la guerra. Sería interesante poder guiarse por esas dudas, el confiar que habrá un sitio al que volver pero, al mismo tiempo, pensar en las consecuencias de qué se hace si no se actúa. De nuevo, igual que el COVID-19

.Todo es una cadena de favores: la Tierra recibe ayuda de los turianos si reciben ayuda de los krogan si reciben ayuda de los salarianos

SID ahora es una ginoide *femme fatale*. Pégame un puto tiro. Es que además tiene las tetas marcadas en el contrachapado, por supuesto.

Mostrar a los proteanos es algo muy arriesgado. Les conocemos a través de referencias, por lo que fue su cultura, por lo que se convirtieron al ser corrompidos por los segadores. Ver a los segadores concretados rompe la mística que tenía, pero a la vez puedo entender que quisieran ofrecer eso a los fans para esta última entrega

Me hace gracia que visites lo más parecido a la versión espacial de los X-Men con la Academia Grisson

A pesar de las quejas con que los finales son lo que son, el juego configura mucho las posibilidades: puedes recuperar y redescubrir varios personajes que luego tienen efecto en la historia, y cosas que has hecho en entregas anteriores ahora tienen sus efectos

Esta vez no hay misiones principales y secundarias: sólo misiones [“ya sólo hay días, Bart”]

Personalmente me molesta, sobre todo porque hay misiones que se activan con escuchar a NPCs hablar de fondo, y pasan a manchar tu registro de misiones. Pierdes la pista de qué es importante y qué no

Esto es muy raro, pero me sorprende y gusta ver a los personajes secundarios interactuar entre ellos: traes a Garrus y Liara y hablan, se dicen cosas, mencionan su pasado, DICEN SUS NOMBRES.

En *Mass Effect 2* la iniciativa la llevaba la Normandía. Aquí estás resistiendo contra los segadores. Hacен falta mecanismos para crear esa sensación de que todo terminará pronto si no te das prisa, que no estás para dar vueltas.

Hay pequeños momentillos, como Mordin diciendo “me habría gustado experimentar con las caracolas”, que son entrañables. Ahí sientes al personaje cercano.

¿Hay cambios en algunos personajes?

- ¿Mordin siempre canta cuando está bajo presión?
- ¿Wrex siempre ha sido tan dicharachero?

Mass Effect: "la Ciudadela es impenetrable" Mass Effect 3: "VAYA POR DIOS CERBERUS ESTÁ EN LA CIUADAELA CÓMO HA PODIDO PASAR".

Me gusta la idea de que contraten a un asesino a sueldo que viene a ser Nightwing del futuro

Ah, veo que Shepard se ha puesto la fedora y ahora hace la actividad favorita de cualquier intelectual: dar su opinión a gente que no se la ha pedido

Ehm... ¿Cuántos recursos se han dedicado a este juego? Porque por cómo está animado y ejecutado todo, cuando empieza el DLC Leviatán y el ayudante envía un mensaje, a lo que Shepard responde "maldita sea", es todo bastante hortera

DLC Leviatán

- Me gusta la atmósfera de la colonia minera en el asteroide, con todo el mundo diciendo que te vayas, pero el que te dejen hackear libremente y husmear en sus archivos mata un poco el ambiente
- Es bonito ver una misión que se permite ser más atmosférica. Se siente como lo que eran las misiones de *Mass Effect*, el primero.
- La misión de ir cargando baterías tampoco es perfecta, pero oye, es una variación agradecida entre la repetición de misiones que van siempre de lo mismo
- Es que es ridículo, aparece un segador con un zoom y te tira unos cuantos enemigos. Eso no es un enemigo intimidante

DLC Citadel

- Me gusta Brooks. Me gusta su sentido del humor, me gusta el personaje, todo bien.
- Está bien ver estas nuevas facetas de la Ciudadela
- La misión de ir al casino y hackear por ahí está, como tantas cosas, bien en su planteamiento pero meh en su ejecución. Demasiado tiempo muerto, esperando para nada.
- OH DIOS ESTO ES *PERSONA 4*, SHEPARD SE ENFRENTA A SU PROPIA SOMBRA
- En general esta misión tiene muchísimo sentido del humor. Ojalá más
- BROOKS, POR QUÉ ME TRAICIONAS
- Me gusta mucho la escena en la que encierran a Shepard con sus aliados en una celda y se ponen a hablar sobre cualquier idiotez
- EL CEPILLO DE DIENTES. Dios, los guionistas se la han SACADO con este DLC. Es brutalísimo. Merece mucho más dinero y un equipo con más tiempo para hacer buenos *scripts*
- LA CHARLA DE GARRUS EN EL ASCENSOR DE LA NORMANDÍA. Es que me encanta esto. Cada. Oportunidad. Para. El. Humor.
- La historia de Joker con el mecha. Esto me encanta

En cuanto aparece Tali me acuerdo de que su arco en *Mass Effect 2* era que ahora pertenece a la Normandía, que es su familia, que ella está con Shepard. Volver a verla entre quarianos se me hace muy raro.

De verdad que cuando el juego intenta tener estos *scripts* increíbles, como la destrucción de la nave geth tras rescatar a Legión, queda artificial y forzado. Los scripts no fluyen sino que se nota cómo hay una transición de una marca a otra. Evidentemente es difícil lograr esto, pero...

Parece que un tema constante de este juego es la deconstrucción del pasado y su replanteamiento:

- El nacimiento y conflicto de los geth
- La genofagia y la bomba de Tuchanka
- El cruel imperio esclavista de los proteanos
- En el DLC de la Ciudadela ves el nacimiento del primer espectro: un agente salarido despiadado
- La civilización asari se construyó sobre las bases del imperio proteano y su tecnología. El altar de Athame es una baliza proteana que les dio superioridad tecnológica
- SID es la IV que se volvió rebelde en la Luna

Los encuentros con el segador y con el Leviatán parecen intentar reproducir el encuentro mitiquísimo con soberano, pero no son capaces de replicarlo. No tienen el mismo ambiente, no parece que te enfrentes a una entidad nueva o misteriosa.

Otros se sacrifican, pero no Shepard. No siento que haya tenido que tomar una decisión difícil o afrontado lo difícil de la guerra. En comparación con *Fable 3*, por ejemplo, es pobre

Me gusta que en la parte final, en la lucha de Londres, tengas este último momento para despedirte de cada miembro de tu pelotón. Le da esta gravedad de que todo acaba, que nos acercamos al gran clímax, que va a merecer la pena.

Mientras que en el 2 el final dependía de la lealtad de tus miembros y de las decisiones que ibas tomando sobre la marcha, parece que la pelea final se determina por tu capacidad militar, por el número que tenías en el mapa de guerra. No vas tomando decisiones sobre la marcha, lo cual supongo que sería un lío, pero también eso hace que sea menos intensa

Esta vez hay un sistema de salud parecido al de *Halo: Combat Evolved*: tienes salud, pero escudos. Ambas cosas, fragilidad pero algo recargable.

Volvemos al rol:

- Hay más habilidades a subir, esta vez con variaciones por nivel que permiten modificarte muchísimo más
- Las armas tienen atributos y hay huecos limitados para equiparte con ciertas armas. Tu arma importa
- ME ENCANTA el sistema de peso, te obliga a gestionar tu personaje de una cierta manera y a pensar en un nuevo componente de tus armas: el peso. Algunas armas son muy fuertes pero no puedes llevarlas por el peso. Y he sido gilipollas y he subido de nivel lo que me podía permitir llevar más peso antes de juzgar porque que nada me detenga.

Hay más énfasis en la acción. Me gusta más el sonido de las armas, los enemigos parecen más peligrosos. Eso sí, ahora no puedes guardar tu arma. Vas a lo que vas.

Han bebido mucho más de *Gears of War*:

- Hay un botón para mirar donde quieren que mires
- Esta vez entras de manera más fluida en la cobertura, con Shepard rodando y corriendo para cubrirse

- Hasta hay una ametralladora fija que es clavada a la de *Gears*
- Si pulsas A, das una voltereta

Puedes matar a alguien desde el otro lado de la cobertura con un ataque cuerpo a cuerpo, no está mal

Eso sí, no escoges tantos diálogos esta vez. El árbol está simplificado y no aparece tanto

El mapa espacial

- Ahora los planetas se escanean sólo cuando encuentras anomalías
- Se hablan de sistemas, zonas controladas por los segadores, zonas de influencia según distintas facciones. Entra la diplomacia y aquello que la está rompiendo
- Se ha perdido algo que parece tonto pero me gustaba: en el viaje entre sistemas solares la cámara vibraba, sentías cómo estabas impulsando la nave a través del espacio. Ahora va demasiado fluido y suave

Esta vez el minijuego de *hackeo* es... que no hay. La derivación es automática.

Ya había distintos tipos de enemigos antes, pero ahora esos enemigos tienen distintos efectos y se apoyan entre ellos. Realmente cada uno es único, incluso dentro del mismo tipo. Antes no diferenciabas un krogan de otro, pero ahora los operativos de Cerberus tienen distintas tipologías, cada una con habilidades únicas

Esto es algo frustrante que lleva pasando desde el primero: si tienes un arma y disparas a un enemigo a tu lado LAS BALAS NO LE DAN. Con la escopeta, que es un arma próxima, esto resulta bastante frustrante

OH, PUEDES LLEVAR UN MECA OWO

Esta vez no hay informes de misión al final

Ahora las misiones las escoges antes de bajar al planeta: no hay una base por la que moverse, sino que desde fuera dices a qué vas. Eso limita tu interacción con el mundo y hace que algunas misiones no puedan ejecutarse hasta que el juego lo considere

Hay un problema con esto, y es que cuando te enteras que los turianos están buscando una bomba de Cerberus en Tuchanka y, una vez lo descubres, SALES A LA NORMANDÍA Y LUEGO PUEDES VOLVER O NO, eso quita tensión, hace que sea menos fluido. Da la sensación de que, más que una guerra, estamos en esta lista de la compra que vamos completando

Los diseños de las misiones no son demasiado creativos: muchas variaciones del modo horda, resistir en un mismo sitio, y las misiones de “ve del punto A al punto B” no tienen demasiado sabor. No es que las del original fueran super creativas, pero había una mayor inmersión en el mundo: la sensación de explorar un planeta, conocer sus gentes, otros ritmos.

Hay una parte en Tuchanka en la que vas a unas catacumbas oscuras. Durante cinco minutos, parece que el juego va a tener un momento de cambio, va a ser más *survival horror*, contra rachni y la madre de las fauces trilladoras. Luego sales a la superficie y te das cuenta de que no va a pasar nada nuevo

El momento en que estás esquivando el rayo láser de un segador y luchas bajo sus patas, la verdad es que dejan de ser una amenaza y se convierten en un elemento del fondo. No son enemigos inteligentes, son máquinas, cosas que están ahí para darle sabor al escenario.

Sí que el DLC Leviatán, cuando estás investigando el laboratorio del doctor, ofrece la posibilidad de otro tipo de diseño de misiones: investigar un espacio y sacar conclusiones lentamente. No es perfecto, no es *LA Noire*, pero sirve

La idea de tener el mapa de guerra con los efectivos y tal está bien, pero tal y como lo ejecuta el juego es... Raro. No vamos a hacer nada con estos efectivos, da igual que el apoyo turiano se componga de diez o dos partes. Estamos llenando una barra y ya está.

Si te alcanza un segador en el mapa, te sale una pantalla de fin de juego. Un poco soso

Cuando el enfrentamiento final contra un segador es un toma y daca en el que intercambias disparos para darle un petardazo, la verdad es que pierde bastante la gracia. Deja de ser un enemigo intimidante

El nivel de Noveria es sintomático del cambio de prioridades: lo que antes era un mundo extraño y agresivo, una misión lenta, del miedo de "dónde estarán los rachni", ahora es una misión de modo horda en un entorno nevado con cielos despejados

Con todo, hay algunas misiones, como la de los rachni, que sí tienen otra atmósfera. Ironías.

Me he pasado el juego y no me ha importado una sola vez que esté en territorio controlado por los segadores o no. No sé si hay una forma de combatirlo, pero me da igual.

Aquí han aprendido una lección valiosa del 2: no tengas un *boss* final estúpido. Prefiero ese último enfrentamiento climático para lanzar los torpedos y pegarle un tiro a Marauder Shields. El verdadero final es guión, es conversación. Es el motivo por el que gusta *Mass Effect*.

Tristemente, igual que con Saren, es cuestión de darle al botón azul una y otra vez para ganar.

IGUAL QUE SAREN, EL HOMBRE ILUSORIO SE PEGA UN TIRO. Dios, ¿no saben otra forma de matar a sus villanos?

Ehm... Me frustra un poco que el sentido final de todo esto tenga que ver con el conflicto orgánicos vs sintéticos y la inevitabilidad del desarrollo tecnológico. No porque esté mal, sino porque el juego no está planteado respecto a eso. Los geth son una faceta de un conflicto mucho mayor que incluye conflictos interraciales. Si has sido paragon, no se cómo puede ser justo otro final salvo síntesis/destrucción

Han mejorado las CGI. Es normal: hay más presupuesto y se les ve mucho más cómodos con el motor. A cada nuevo juego es mejor visualmente, y esta vez las CGI lucen muy chachis

Hay más gore esta vez, puedes reventarle la cabeza a los enemigos de un tiro. Si estalla una bomba, ellos revientan en pedazos

La interfaz es horrible, parece la del primer título, un prototipo. Es que todo es peor: desde la interfaz de juego hasta cada menú, cada mapa. Todo, es increíble.

Una de mis quejas con los títulos anteriores era que todo se parecía demasiado, y desde luego en esta entrega cada planeta tiene su estilo y ambiente. Hasta hay uno que parece que luego lo tomaron para *Rise of Skywalker*