

# Análisis Call of Duty Modern Warfare Remastered

Ha llegado el momento. Como cada año, la saga *Call of Duty* presenta su nueva entrega, con la que aspira a batir sus propios récords a nivel financiero y permanecer toda la campaña de navidad en lo más alto de las listas de ventas. Haciendo los números y las cifras a un lado, el juego cuenta con una de las comunidades más solidas y amplias del mercado, que garantiza el triunfo del producto más allá de lo inspirada que esté la compañía detrás del mismo. En esta ocasión, **Infinity Ward**. Una remodelada y prácticamente irreconocible Infinity Ward. Es un fenómeno ante el que los jugadores asistimos indiferentes, esperando el momento en el que, en su andadura al filo del abismo, la franquicia tropiece y la burbuja estalle, para ver cómo adopta novedades de peso a nivel técnico y jugable como las que experimentáramos con las series *Modern Warfare* y *Black Ops* en PlayStation 3 y Xbox 360. Al fin y al cabo, *Call of Duty* se ha vuelto por méritos propios un gigante de la industria. Un gigante perezoso y en los últimos años anodino, al que le cuesta sorprender y deslumbrar como antes. A pesar de ello, acostumbra a mostrar un gran nivel con facilidad, y su peso e importancia hacen que sus decisiones y propuestas sean asimiladas y adoptadas por el sector, que responde con una proliferación y diáspora de *first person shooters* que tratan de emular su fórmula, en la mayor parte de los casos sin éxito.

Sin embargo, habrá que esperar. *Infinite Warfare* no será ese traspies, no es el comienzo de una inevitable caída que revitalizará al género. El título se presenta con uno de los mejores modos campaña de la serie en el último lustro, con inesperadas novedades de planteamiento, y consolida el modo zombis con el primer mapa de la desarrolladora, una auténtica maravilla repleta de matices y añadidos. Quizás su mayor defecto sea el poco atrevimiento y descaro de su modo multijugador, que recuerda y sabe demasiado a *Call of Duty: Black Ops 3*, aún incorporando nuevos modos y puliendo detalles en los movimientos de los personajes. Un cóctel sólido que incorpora en su edición especial y como broche de oro la remasterización de uno los juegos más laureados de la saga: *Modern Warfare*, conformando una de los capítulos más interesantes y succulentos en mucho, mucho tiempo. Un nuevo capítulo que hoy pretendemos desmenuzar a fondo en el presente análisis.



## El mejor modo campaña en años

El modo **campaña** de *Call of Duty: Infinite Warfare* vuelve a transportarnos al futuro. Un futuro en el que, a medida que se extendió la colonización espacial, las naciones del mundo formaron, de cara a controlar los viajes y el comercio intergaláctico, la Alianza Espacial de las Naciones Unidas (cuyas siglas en inglés componen UNSA). Del mismo modo, para mantener la paz en el espacio y proteger la UNSA, todos los países del mundo contribuyeron a formar la Organización del Tratado Solar Asociado (SATO), a la que pertenece nuestro protagonista: **Nick Reyes**. Tras un devastador ataque a la Tierra llevado a cabo por el Frente de Defensa Colonial, una potencia fascista en contra de la UNSA y compuesta por brutales y violentos radicales endurecidos por las condiciones extremas de los planetas en lo que se esconden, Reyes pasará de Teniente a Capitán y se pondrá a los mandos de **Retribution**, una de las últimas naves de guerra de nuestro planeta. Dirigiendo las fuerzas que quedan de la coalición aliada, deberá combatir y acabar con un enemigo implacable.

A grandes rasgos, esa es la historia que nos presenta en esta ocasión Infinity Ward. Escrita por **Brian Bloom** (encargado del guion de la última adaptación cinematográfica de las aventuras del Equipo A y conocido como actor por su papel en obras audiovisuales del calibre de *Érase una vez en América*), no es su primera participación en la industria, a la que ha contribuido en una innumerable lista de títulos: *Battlefield Hardline*, *Batman: Arkham Knight*, *Dragon Age: Inquisition*, *Evolve*, *StarCraft II: Legacy of the Void*, *Sunset Overdrive*, *Titanfall*, *Wolfenstein: The New Order* y *The Old Blood*, *XCom 2*... Una lista, como decíamos, innumerable, que no acabaría nunca. Plagada de tópicos y clichés, lo cierto es que **la trama funciona**. Por

una vez sabemos quiénes somos y qué hacemos, a quién combatimos y porqué vamos de un lado a otro. Bien explicada y repleta de personajes, cuenta con todos los manidos recursos que se nos puedan ocurrir. Está el clásico robot que aporta las dosis de humor y comicidad (*Star Wars* y C3PO, *Interstellar* y TARS), el anciano mentor que nos ha adiestrado desde nuestros comienzos y será el primero en caer presa del destino (en otras ambientaciones y siguiendo con las referencias cinematográficas, Pai Mei, Mickey Goldmill y Obi Wan Kenobi), la chica a nuestro mando con la que estableceremos un vínculo especial y por la que nos exponremos y llegaremos a poner en peligro nuestra misión (*Oblivion*, *Solaris* y la inminente *Passengers*). No inventa nada, desde luego, no es original y no sorprende, pero lo dicho, funciona. No nos importará saber cómo avanza y se desarrolla, algo poco habitual en las últimas entregas. Hace especial hincapié en el **liderazgo**, en las responsabilidades de Reyes como Capitán y en la dificultad de tomar ciertas decisiones teniendo la vida de toda una ristra de amigos y compañeros de tripulación detrás, que dependen por completo de nosotros. Tendrá momentos álgidos relacionados con éste tema, ramalazos con los que brillará de forma intermitente.



Entre las novedades anunciadas a bombo y platillo está la inclusión de caras y personalidades de la talla de **Kit Harrington** (*Juego de Tronos*), **Conor McGregor** (luchador de la UFC), Claudia Christian (*Babylon 5*) o Jamie Gray Hyder (*True Blood*), contratados para dar vida y voz al plantel de personajes. Algunos pegan más que otros, todo hay que decirlo. **Lewis Hamilton**, también presente como mecánico de nuestra nave, sirve como un recurso simpático y divertido, que nos hará explorar la Retribution para encontrarle y ver qué nuevas

tiene cada vez que volvamos a ella entre misiones. Sin embargo, Kit Harrington en su papel de malo se queda a años luz de la actuación de Kevin Spacey en *Advanced Warfare*. Quizás sea porque el de malo no deja de ser un registro más propio de éste último, o quizás se deba a que, simplemente, Kevin Spacey es mucho mejor actor que Harrington. En cualquier caso, su actuación no brilla y no sustenta la trama tanto como lo hacía la de nuestro querido (y odiado) Frank Underwood. Aún así, nos alegra su inclusión y la del resto de actores. Su presencia sirve para ocultar muy bien la nula profundidad de algunos personajes y temas, y permite que les demos un valor sentimental a nivel personal que de otro modo no se lograría, estableciendo vínculos más empáticos con los personajes que en previos *Call of Duty* (aunque tendría más mérito haberlo logrado de cero, como pasó con figuras como las de Soap y Price, por ejemplo).

La **ambientación** es otro de los factores que relanzan la campaña. Viviremos más de un delicioso déjà vu y evocaremos a *Dead Space* y *Killzone* con frecuencia. Cada planeta del Sistema Solar que visitemos (Marte, Venus, Plutón...) contará con su propia paleta de colores y con un relieve y clima distinto, y las estaciones y naves espaciales que recorreremos estarán repletas de salas y ubicaciones, como si de ciudades errantes se tratasen. Un repertorio de localizaciones variado e inspirado, con un diseño artístico mejor del esperado, en las que haremos frente a temperaturas extremas que nos harán daño, nubes de polvo que nos impedirán ver nada e incluso salas cuyos cristales podremos romper para provocar descompresiones y proyecciones al espacio. Sin duda, uno de los puntos fuertes de la historia y una oda al género *sci-fi*.

La trama se narra con **cinemáticas** generadas por ordenador que por momentos son espectaculares y preciosistas, de auténtico agradecer, que nos permiten recordar todo tipo de películas del género y de planos de las mismas que hayan quedado grabados a fuego en nuestra retina. Por otro lado, los clímax y picos del argumento son más intensos con unas animaciones faciales como las logradas en ellas y los movimientos de cámara por el espacio resultan sencillamente sobrecogedores, siendo fácil ensimismarse y recrearse. Por desgracia hemos de remarcar el “por momentos”. En muchos otros los vídeos están **mal comprimidos** y carecen de calidad y resolución, con píxeles como cabezas que nos recordarán a lo acaecido en *Gears of War 3*, lo que nos sacará del juego y la trama y nos hará torcer la mueca mientras nos preguntarnos si no hubiera sido mejor hacerlo todo con el motor del juego y ahorrarnos esos momentos de luces y sombras técnicas tan contrastados.



En cualquier caso, la aleación del título resulta ser la de siempre. Hay menos *quick time event* de lo habitual (alguno de ellos nos recordó muy agradablemente a *World at War*), pero la campaña sigue siendo **lineal y pasillera**, un nido de *scripts*. Eso sí, no hay nada de malo en esta afirmación. El juego apuesta por esa fórmula en pos de ofrecer una vez más un espectáculo intenso y cinematográfico, que nos mantenga pegados a los mandos... y lo consigue. Es más, lo consigue con mucho mejores resultados que los vistos durante los últimos años. El ritmo es muy bueno en todo momento y el título se hace **trepidante** con relativa frecuencia. Cuenta con un comienzo espectacular y un final algo más flojo, por predecible y por la ausencia de un archienemigo y combate a la altura durante la última misión. Pero entre ambas partes hay un cúmulo de situaciones en las que descargar nuestra munición ante una sucesión de acción y adrenalina en vena. Posiblemente sea **la campaña más interesante, con mejor ambientación y ritmo desde *Call of Duty: Black Ops II***, del que ya ha llovido.

## Las sorprendentes novedades jugables del Infinite Warfare

A nivel jugable, las misiones normales no ofrecen demasiada novedad. Elementos como un escudo antidisturbios futurista, la capacidad de hackear robots enemigos y hacerlos volverse contra los suyos y autodestruirse, o llevar un dron que vuele y merodee a nuestro alrededor, protegiéndonos, ya no suponen ninguna novedad. Tampoco las granadas que provocan cortocircuitos o poder solicitar apoyo aéreo. Ni siquiera la aparición de algún que otro mecha de vez en cuando. Los principales inventos y propuestas del juego son dos: los



combates a bordo de nuestro caza de combate, Jackal, y las batallas en gravedad cero.

La nave cuenta con multitud de *skins* que iremos desbloqueando en función de nuestros progresos y los coleccionables recogidos, y cuenta con su propio escudo, hasta tres armas principales y tres secundarias entre las que elegir y varias mejoras acoplables, que aportan un mayor daño o vitalidad, por ejemplo. Tendremos que fijar a los adversarios y evitar que hagan lo propio con nosotros a base de movernos y lanzar bengalas, en batallas repletas de enemigos y efectos, acción en vena, que ofrecen las mejores sensaciones vistas en la saga, donde los momentos a bordo de jets o cazas venían incorporándose desde hacía tiempo. Recuerdan a *Battlefront* y cuentan con momentos particulares, como el aterrizaje y despegue, que si bien está guiado, es manual. Del mismo modo, la gravedad cero abre un enorme catálogo de opciones a nuestra disposición. No son solo saltos más livianos y lejanos, podremos subir y bajar a nuestro antojo, rotar la cámara y nuestro cuerpo de manera lateral, así como recuperar nuestro centro de gravedad con tan solo pulsar un botón. La estrella es el desplazarnos haciendo uso de un **gancho** (tan de moda en los últimos tiempos). El cuerpo a cuerpo se antoja bastante espectacular con él e ir escondiéndose entre la basura espacial, haciendo uso de inverosímiles coberturas resulta la mar de entretenido.



Como ocurría en *Call of Duty: Black Ops 3*, entre misión y misión permaneceremos en un cuartel general en el que podremos pasear y acometer distintas acciones. Se tratará de la nave de la que seremos capitán, y sirve a modo de *lobby*. Entre las posibilidades que ofrece está la de conversar con los personajes que por ella deambulan y profundizar algo más en la trama y nuestros vínculos con ellos, y elegir nuestro armamento para la próxima

incursión. También podremos revivir misiones ya superadas y consultar la base de datos sobre los personajes y asuntos relacionados con la trama. Es más grande que nuestra base previa, pero cuenta con menos opciones. No hay entrenamientos y desafíos de realidad virtual, tampoco podemos elegir con qué coleccionables decorar nuestra habitación, carecemos de una pared que muestre los desafíos y galardones relacionados con la campaña... etcétera. A propósito de esto, nuestro perfil ya no tendrá un nivel de experiencia único y exclusivo de la campaña (los del multijugador y los zombis sí que siguen presentes y separados). Aunque el juego **carece de pantallas de carga**, hay muchas camufladas en forma de ascensores y puertas cerradas que deberemos abrir mediante una animación que se sucederá tras pulsar un botón. En la nave se aprecian mejor que en ningún otro lado. Aún así, el juego es **fluido y continuo**, y no nos da tiempo a desconectar, manteniéndonos siempre con opciones de interacción y movimiento en todo momento.

Es en esta nave donde podremos acceder a una curiosa novedad, inaudita y jamás esperada en un *Call of Duty*: la opción de **elegir nuestro próxima misión** en el mapa interplanetario. No hablamos de capacidad de elección entre la nueva y las anteriores, sino entre varias nuevas (sí, sí, en plural). En *Infinite Warfare* contamos con misiones principales y **secundarias**, siempre bien diferenciadas unas de otras, y podremos elegir entre avanzar en lo argumental y progresar en el juego o dedicarnos a escaramuzas más originales y variopintas. A veces una misión de la historia nos requerirá merodear alguna que otra secundaria y, de manera recíproca, las misiones de la aventura principal servirán para alimentar a las secundarias, desbloqueando nuevas según avanzamos. En total, el juego se compone de **31 misiones**, 22 de las cuales son principales. El resto se dividen entre las que suponen abordar una nave y cumplir un objetivo dentro de ella y aquellas de combate a los mandos de nuestra propia nave.



Estas misiones secundarias ofrecen experiencias distintas de las vistas en las principales, indagando en campos menos habituales en la saga, como **el sigilo**. En algunas de ellas podremos disfrazarnos de los enemigos e infiltrarnos en sus bases, donde deberemos ir apagando las luces, activando alarmas que hagan de señuelo y abriendo puertas mientras esquivamos a los guardias, que podrán descubrirnos en función de cuánto nos acerquemos a ellos, según nuestro comportamiento y a partir de los cadáveres que dejemos. Variadas y completas, no es raro que impliquen conocer y profundizar más en personajes de nuestra tripulación, que acostumbrará a acompañarnos, y cuentan con sus propias combinaciones de acción, gravedad cero y combates a bordo de la nave. No son demasiado profundas pero, dada la frescura de las situaciones que contienen, se agradecen. En muchas de ellas encontraremos parte de los **nuevos coleccionables** del título. Se hacen a un lado los ordenadores de inteligencia y los documentos que servían para poco más que contextualizar y ganar logros o trofeos. Ahora siguen siendo ordenadores, pero se encuentran en salas secretas, bien escondidas, donde además se guarda un arsenal especial. En ellas se encuentran las mejores armas del juego, a las que no tendremos acceso hasta dar con las mismas y desbloquearlas. Un ejemplo sería una pistola de energía que descompone a los enemigos de un solo disparo.

Cabe destacar también la inclusión de una **nueva dificultad** que desbloquearemos al terminar la campaña por primera vez. Se trata de “**especialista**” y propone una experiencia que, como mínimo, hay que probar. No es la primera vez que “veterano” se queda sin ser el paradigma de dificultad de un *Call of Duty*, sin ir más lejos ya ocurrió en la última entrega, *Black Ops 3*, pero esta vez el nuevo desafío dista mucho del que ofreció “realista”, nombre que se le otorgó a su análogo de entonces. “Especialista” no consiste en morir



de una bala una y otra vez hasta hacernos perder la paciencia y, fruto de la rabia, estrellar el mando contra la pantalla. Tampoco invoca lluvias de granadas ni nos condena a sufrir un *respawn* infinito o enemigos inmortales. Se trata de un modo en el que la salud no se regenera y deberemos hacer uso de todos nuestros recursos, entre los que hay inyecciones de adrenalina (botiquines) y máscaras para respirar en el espacio. Si recibimos impactos en la cara, nuestro casco se irá rompiendo y deberemos usar una de éstas últimas si no queremos morir por la descompresión. De igual modo, y como si de un *Fallout* se tratara, en esta dificultad si los enemigos nos dan en las piernas cojearemos y, dependiendo de la cantidad de daño, hasta nos caeremos al suelo y deberemos avanzar reptando. Si nos dieran en los brazos, por otro lado, nos costaría más apuntar y lanzar las granadas lejos, o recargar y cambiar de arma. Un añadido interesante, que propone un nuevo escalón de dificultad mucho más satisfactorio y menos “tramposo” de lo normal, no solo en la saga, sino en la industria en general.



La **duración** no se aleja demasiado de las cifras que parecen venir impresas en el ADN de la saga y que se han establecido como canon del género. La longevidad y el tiempo de vida útil de la campaña de *Call of Duty: Infinite Warfare* se sitúa **entre las 6 y las 10 horas** de juego, algo por encima de lo habitual. La inclusión de secundarias y documentos de inteligencia que sí merece la pena buscar y coleccionar han hecho aumentar ligeramente la cifra. No se acerca a *Doom*, ni muchísimo menos, pero puestos a comparar con otros *shooters* lanzados a lo largo del presente año, sí que dura más que los desafíos *singleplayer* de *Battlefield 1* y *Titanfall 2*, por ejemplo. Aunque habrá quien diga, no sin algo de razón, que logra batir a ambos competidores por un tramo final inferior, del que bien podría haberse prescindido, pues alarga nuestra aventura más de lo necesario. Las secundarias no añaden, nos tememos,

un mayor componente rejugable, ya que no cambian el devenir de los acontecimientos, como pudiera pensarse, y también son seleccionables desde el menú principal. Como era de esperar, hay **menos contenido** que en *Black Ops 3*. No hay modo pesadilla ni arcade, ni circuitos de parkour, y la campaña no puede jugarse en cooperativo. La obra de Treyarch fue una maravillosa excepción en ese sentido.