**[Fondo de croma, un gran teatro. Suena “*ladies and gentlemen: her*” y salgo mágicamente. Hago reverencias mientras el público aplaude]** *H*… [BSO *Halo – Main Theme*, los coros] **[*Halo*]**[Audio] **[Vuelta al escenario, estoy algo frustrado pero lo vuelto a intentar]** *H*… [BSO *Halo – Main Theme*, empieza] **[*Halo* y *Halo 2*]** [Audio]**[Vuelve a mí, más cabreado. Lo intento]** *H*… [BSO *Halo – Main Theme*, enérgico] **[*Halo 3*]** [Audio]**[Corto el montaje haciendo aspavientos, estoy harto]** ¡Parad ya! *Halo*… es la POLLA. **[Zoom, estoy desquiciado]** No esperabais eso, ¿eh, malditos snobs? [BSO *Halo – Main Theme*] **[*Halo*]** **[Apasionado]** Hoy lo damos por sentado, pero este juego marcó un antes y un después en la historia de… **[El escenario, saco *Halo*]** …de absolutamente todo, ¿vale? Esto es histórico. **[*Goldeneye*] [OK]** *Goldeneye* estaba ahí, proponiendo cómo se podía hacer un *shooter* en consola, y entonces llegó **[*Halo*]** **[apasionado]** este *men*. ¿Dos armas que se cambian pulsando Y? Eso es *Halo*. ¿El radar que marca los enemigos como puntos rojos cuando se mueven o disparan? Eso es *Halo*. ¿Las granadas y el cuerpo a cuerpo como acciones independientes para agilizar los tiroteos en vez de armas que tienes que escoger manualmente? Eso es *Halo*. Evidentemente ha envejecido, pero si perdonas que se mueve como PowerPoint, sigue siendo un *shooter* con ideas que casi nadie se ha atrevido a imitar. Casi nadie mezcla el combate en vehículos y a pie como hace este juego de hace veinte años, y no se me ocurre un solo *shooter* que tenga algo como los *grunts*. Estos mierdecillas son revolucionarios porque cambian el ritmo de la batalla según carguen o huyan, dan vida a los tiroteos. **[Escenario]** Esto es lo que los desarrolladores llaman “el baile”, uno de los principios de la Doctrina de Combate de *Halo*[[1]](#footnote-1) que describe cómo los encuentros fluyen de manera dinámica. Y no sólo es eso, sino que el combate es simplísimo, pero muy profundo; un mismo tiroteo puede salir de veinte maneras distintas. Y entonces llega *Halo 2*. **[*Halo 2*] [Apasionado]** Ay mi madre, que resulta que este juego tiene historia y empieza con una cinemática brutal en la que te hacen empatizar con los malos. **[Desquiciado, con gallos]** ¡Vas a controlar al jefe de los alienígenas que estaban defendiendo el primer Halo! **[fundido *TLoU 2*]** ¡Oh, Dios mío, estaban haciendo *The Last of Us 2* 16 años antes de *The Last of Us 2*! **[*Halo 2*]** **[Admirando]** Pero, para que empatices aún más, te meten a este *elite* con cicatrices que es el típico *enemies to lovers* con el inquisidor y… tiene que haber *fanart* de estos dos follando, ¿verdad? **[Risas]** [Silencio] **[Totalmente serio]** Enviádmelo. [Vuelve] Y, mirad, no voy a fingir que esta sea una buena historia, pero es una película palomitera disfrutable en una época donde la gente se esforzaba por que sus historias llegaran a mediocres. Además, el *gameplay* añade un montón de ideas, es mucho más ágil… es una secuela como Dios manda. **[Escenario]** *Halo 3* termina la historia, **[*ODST* y *Reach*]** Bungie hace *ODST* y *Reach* como *spin-offs* para explorar un poco el universo del Jefe Maestro… **[despacho]** OK. Se acabó la saga de Bungie. Ellos se van a hacer *Destiny*, y *Halo* pasa a manos de 343 Industries, un estudio nacido para la ocasión y que quieren meter cosas de los libros y convertir esta saga en una historia rica y densa… [Audio] Y la convierten en *Kingdom Hearts*. **[Estiro los dedos]** Porque veréis, la cosa va un poco así… [Strauss – *Voces de Primavera*] **[*Halo 4*]** **[Condescendiente, bailando, rápido]** Aquí tenemos a la doctora Halsey, y oh, ¿no sabes quién es? Ah, eso te pasa por no haber jugado a *Reach*, que además ahí te explican el origen de Cortana. **[*Halo 5*]** Mírale, el pobre acaba de empezar *Halo 5* y no sabe por qué este *elite…* **[clip, le matan]** …Ok, está muerto, pero ese era importante, y seguramente tampoco sepas por qué Halsey sólo tiene un brazo, ¿no? Bueno, eso te pasa por no jugar *Spartan Ops*, bobo. **[*Spartan Ops*]** Ya sabes, *Spartan Ops*, ese *spin-off* que estaba en el segundo disco de *Halo 4* y se iba actualizando semanalmente durante cinco semanas, un episodio por semana. Madre mía, menuda cara de idiota tienes. **[*Halo 5*]** Y supongo que al señorito le extrañará que de pronto le metan al equipo Osiris y que el Jefe Maestro esté al frente de otro equipo en *Halo 5*. Ah, eso te pasa por no haberte leído las novelas donde explican que el Equipo Azul eran sus compañeros antes de *Combat Evolved*. **[*Halo Infinite*]** Espera, ¿no sabes quiénes son los Desterrados? ¿Es que no has jugado a *Halo Wars 2*, donde te presentan a Atriox? ¿Pero qué clase de fan eres? **[Escenario]** No es que sea confuso, pero sí es frustrante, y en 343 Industries entendieron que esto iba a empeorar, así que hicieron lo que debería hacer Nomura: recogieron cable. [Termina] **[Waypoint en macro]** En su blog puedes leer cómo el equipo “ha escuchado alto y claro” el “*feedback*” de la comunidad[[2]](#footnote-2), **[escenario]** y eso es como si un rehén dijera que sus secuestradores le alimentan bien, y un **[intercalo *La Lista de Schindler*, ejecución]** “*feedback*” **[escenario]** fue que la campaña era un poquito lío.[[3]](#footnote-3) Así que aquí han dado un paso atrás y, con esta nueva entrega, nos enfrentamos a lo que ellos llaman un *reboot* espiritual.[[4]](#footnote-4) [Cactus the Tree – *Dreamin’ Therapy*] *Halo Infinite* es una respuesta a mucho y tiene más que demostrar. Pero ¿sabéis qué más es *Halo Infinite*? Un gran *shooter*.

[Empieza] **[*Halo Infinite*, montaje] [Emocionado]** *Halo Infinite* no sólo es un buen *shooter*. Diré más: a nivel mecánico, este es el mejor *Halo* porq… [Audio] **[Editando el vídeo. Me disculpo, inocente]** Vale, perdón, os he cortado el rollo… **[*El Emperador y sus Locuras*, clip, “le has cortado el rollo al emperador”]** **[Editando. Cortes a Premiere en macro]** Necesitaba esta canción para entrar a trapo, pero hay que ponerse serios. **[Con gafas y una libreta, canturreando]** Gente madura hablandooo… **[Cambio de vinilos]** [*Deliverance 3*] **[Despacho, muestro *Halo CE*]** Como decía, *Halo Infinite*, a nivel mecánico, es el mejor *Halo* porque borda dos cosas que, para mí, son los elementos centrales que definían *Combat Evolved*: el ambiente de los tiroteos y la sensación de juego. **[*Halo*]** Vale, ¿qué quiero decir? El ambiente de los tiroteos es eso que decía del primer *Halo*, que no sólo intercambias tiros con el enemigo sino que tienen carácter: **[enumerando]** los *elites* son agresivos e inteligentes, los *jackals* se mantienen lejos y a cubierto, los *grunts* son los esbirros que mueven la balanza del campo de batalla… Es un entorno vivo, **[*Halo 2*]** pero en *Halo 2* aparecían estos enemigos, los *brutes*, y no eran muy divertidos de combatir porque son esponjas que cargan contra ti. **[*Halo 4*]** En *Halo 4* llegaron los prometeos, **[frustrado]** y las ganas de morirm-**[corte]** **[clip, me matan] [*Halo 5*]** En *Halo 5* la cosa mejora, ahora son divertidos de luchar, pero aún no se sienten como esa marea cambiante del Covenant. **[*Halo Infinite*]** **[Pasional]** En *Halo Infinite*, el campo de batalla vive, hay muchísimos tipos de enemigos y cada uno es único y especial. Los *brutes* al fin son divertidos, son la fuerza principal del ejército, variados y peligrosos, y aguantan, pero llevan estas piezas de armadura que puedes reventar para cargártelos enseguida. Ahora los *elites* son unidades de asalto rápido, más ágiles y feroces, y su escudo de energía es mucho más duro y tienes que pensar deprisa porque, si no, te van a sacar una espada y volverse invisibles y es tan tenso y maravilloso. **[*Dev diary*]** Los desarrolladores quieren que cada tipo de enemigo tenga un “sabor especial” y los han expandido para que, por ejemplo, ahora haya más soldados que te pongan contra las cuerdas[[5]](#footnote-5), **[*Halo Infinite*]** **[me voy emocionando]** así que tienes estos *brutes* que corren a por ti para luchar cuerpo a cuerpo y se convierten en una prioridad en cuanto aparecen, pero también tienes que tener cuidado porque puede haber *grunts* suicidas u otro *brute* que te esté metiendo cañonazos desde la otra punta del campo de batalla y estás bailando. **[*The Phantom Pain*]** ¿Os acordáis en 2015, hace **[deep fried]** **[cursed]** siete años, **[*TPP*]** cómo decía que, en *The Phantom Pain*, los enemigos no sabían cómo ponerse a tu altura porque tenías demasiadas herramientas? **[*Halo Infinite*]** Pues en *Halo Infinite* siempre hay, mínimo, dos francotiradores que te matan como te despistes y, además, los Desterrados suelen tener armas que bloquean las funciones de tu vehículo, y es como… **[clip, *IDubbbzTV – Hey, that’s pretty good*] [*Halo Infinite*]** En serio, esta mierda es revolucionaria, debería estar en todos los *sandbox* a partir de ahora para cortarle el paso al jugador y obligarle a interactuar con el mundo a su nivel. **[Despacho]** Y también, un detalle tonto pero importantísimo: las conversaciones durante los tiroteos. Son geniales. **[*Halo 2*]** Sí, los personajes de *Halo* siempre han escupido facturas y… [Audio] **[corte] [Negro] [Muy cerca del micro]** Es… ¿es así como lo dicen los jóvenes? Lo siento, soy demasiado viejo. **[*Halo Infinite*]** **[Encantado]** No, pero en serio, escuchad. **[clip, “¡tiene granadas!”]** Los enemigos tienen tanto carácter, aportan un montón al ambiente, y una vez más los *grunts* sostienen todo el sistema. ¡Es que morir es divertido sólo por ver qué dirán! **[clip] [*Halo Infinite*]** No recuerdo otro juego donde escuchar el ambiente sea tan interesante, que realmente parezcan personajes hablando entre ellos y no líneas que sueltan para que sepas cómo va la pelea. **[*TLoU2*]** Resulta que no hacía falta que la gente fuera diciendo el nombre de tu última víctima, ¿eh, *The Last of Us 2*? **[clip]**

[*Take Flight*] **[*Halo Infinite*]** Vale, sigamos. Lo segundo que decía era la sensación de juego, y aquí me refiero a todo lo que rodea el **[rítmico]** pium pium, bum bum **[*Saber Vivir*, pum pum] [*Halo Infinite*]** *Infinite* toma notas de *Halo 5*: hay *sprint*, todas las armas tienen mirilla… ¡Y lo agradezco, ese también era un buen *shooter*! **[*Halo 4*]** **[Dubitativo, incómodo]** En serio ¿cómo hay gente echando mierda a *Guardians* cuando *Halo 4* está ahí? **[*Halo*]** Pero bueno, el sistema de dos armas originalmente no sólo agilizaba mucho la selección de tu equipo, sino que también te obligaba a improvisar, y no sólo pensabas en tu arsenal, sino la distancia con tu enemigo por si puedes golpearle, cuánta gente tienes delante a ver si se antoja una granada. **[*Halo 2*]** Siempre ha habido diferencias entre unas y otras, y por ejemplo las armas de plasma son mejores destruyendo escudos, pero podías valerte con cualquier cosa. **[*Halo Infinite*]** En *Infinite* hay armas cinéticas, de plasma, de luz sólida y de choque, **[fijaos]** y eso sin contar con cosas como los explosivos o el pincho, que hace esto. **[clip]** **[*Halo Infinite*]** Cada tipo de munición trae sus pros y contras. ¿Sabéis lo que os decía de bloquear tu vehículo? Eso son armas de choque, y las armas de plasma ahora arrasan los escudos. De pronto, estás pensando en cómo preparar tu arsenal para cualquier situación. [Suena el audio cada vez más alto] **[Acelerado, intenso]** ¡Básicamente, es como jugar a *Pokémon*, pero con escopetas! [Vuelve] **[Encantado]** Y son todas súper satisfactorias de usar y suenan tan bien, es que… Escuchad **[clip] [Ilusionado]** ¿No os dan ganas de matar gente con un fusil de asalto? **[*Halo Infinite*]** No hay malas elecciones en este arsenal, hay muchísima variedad sin que ninguna se repita, **[*Halo 4*]** **[susurrando, acusador]** no como en otra parte, **[*Halo Infinite*]** y, pase lo que pase, te lo vas a gozar. Incluso con la pistola básica te sientes táctico y eficiente. Y las opciones no sólo cubren las armas, sino también las habilidades del traje: comienzas con el gancho, y es la hostia, pero con el tiempo consigues un muro desplegable, un escáner y una propulsión, y al principio pueden parecer opciones mediocres que están ahí para que sientas que puedes hacer más, pero es que lo necesitas todo, hasta el escáner. ¿Cómo te crees que detectas a los *elites* cuando entran en rabia y se vuelven invisibles? **[*Crysis*]** Me recuerda a *Crysis* y cómo vas cambiando los distintos modos de tu traje para adaptarte a cada situación. Si ya eras poderoso antes, ahora te sientes como un ejército de un solo hombre, **[*Halo Infinite*]** que estás ganando porque siempre tienes previsto el siguiente movimiento, porque no sólo disparas sino que piensas en tu posición, tu arma, qué enemigos te rodean, si hay un vehículo, si tus habilidades están recargadas. Pasa a ser instintivo, cambias de un modo a otro sin pensar: derecha para el gancho, abajo para el escáner, arriba para la propulsión, **[grabando]** izquierda… [Audio] **[Pausa, zoom progresivo. Hablo con calma]** …para el muro. **[Grabando, intenso]** ¡DE BERLÍN! **[clip, explota un contenedor]** **[Ilusionado]** ¡Y también puedes arrojar contenedores! ¡Puedes hacer disturbios! **[*Halo Infinite*]** Están repartidos por el escenario y son un apoyo buenísimo, pero sobre todo permiten que el Jefe Maestro pueda agarrar cosas, así que de vez en cuando te encuentras estos… ¿Puzles? Bueno, secciones donde tienes que buscar una batería para insertar en una ranura antes de avanzar. Os voy a ser sincero, son súper básicas, pero oye, pausan la acción y te hacen interactuar con el escenario. **[*Halo 5*]** Me dan ese reposo que, por ejemplo, tenía la llegada a Meridian en *Halo 5*, **[indignado]** es que de verdad, no entiendo cómo no pudo gustar ese juego, tenía buenas ideas. **[*SWII*, Padmé y Anakin. Padmé: “Entonces, si el *gameplay* es bueno, *Halo Infinite* tiene una buena campaña.” Anakin le mira. Padmé: “Ahora vas a decir que la campaña es buena, ¿verdad?”]**

[Artlist – *The5thSeason*] **[*Halo*. Las instrucciones, el disco] [*Gameplay* de *Halo*]** Troy Mashburn, director de *gameplay*, habla de esta misión, “El Cartógrafo Silencioso”, como una de sus principales referencias.[[6]](#footnote-6) Y es una gran misión; **[*Halo*]** para mí, este y “Vaquero sin Tacha”, el capítulo cuando llegas a Halo, son los momentos más icónicos de *Combat Evolved*. “El Cartógrafo Silencioso” seguramente sea mi capítulo favorito: **[enumerando]** abre con este desembarco intenso, te dan un vehículo para que explores, hay un contraste entre los exteriores donde buscas y los interiores donde encuentras… **[Despacho]** Todo genial, pero “El Cartógrafo Silencioso” y “Vaquero sin Tacha” no existen en un vacío. **[*Halo*]** *Halo* abre con la Pillar of Autumn siendo asediada y es un nivel súper pasillero: es claustrofóbico, gris, pero llega “Vaquero sin Tacha” y, de pronto, tienes este escenario enorme, abierto, verde, tan vasto que a veces cuesta encontrar a los enemigos. Nos acordamos de eso, pero no de cómo luego pillas un Warthog y vas a un sitio donde luchas a oscuras. No nos acordamos de la misión nocturna en la que te dan un francotirador e incentivan las distancias largas y la linterna. No nos acordamos de que justo después entras en una nave Covenant y es otro escenario súper pasillero. Y entonces, y sólo entonces, llega “El Cartógrafo Silencioso”, y vuelves a sentirte libre, pero ahora con más experiencia, con más recursos, con apoyo. **[*Halo Infinite*]** *Halo Infinite* no tiene esos mismos contrastes porque las misiones están diseñadas desde el *sandbox*, así que no pueden imponer un tono o un ritmo. Supongo que las instalaciones Forerunner y las bases de los Desterrados aportan ese contraste, pero les falta ese ritmo medido: entras, sales y vuelves a estos entornos porque son los únicos que tienen a mano, siempre igual, siempre con las mismas ideas. [Termina] [Audio] **[*ODST*]** **[Sobrio]** *Halo 3 ODST* también tenía esta división de *sandbox* entre misión y misión que hay en *Infinite*, pero ahí había un contraste. Las misiones tenían un diseño lineal con un ritmo medido y mapas nuevos, porque eran *flashbacks*, y el *sandbox* le cedía el control al jugador para explorar esta ciudad de noche. Las misiones eran acción intensa, y el *sandbox* era melancólico, más de sigilo e ir a la defensiva. **[*Halo Infinite*]** *Halo Infinite* retiene parte de ese tono y, por ejemplo, existen estas bases donde puedes hablar con otros soldados, pedir ayuda y… **[clip, un vehículo aplasta a un marine] [Vaya]** Oh… Supongo que no.

[Artlist - *Skin*] **[Concept art *Infinite*]** **[Soñador]** Estas son imágenes del blog de desarrollo de *Halo Infinite*. Me gustan, quiero jugar en estos escenarios, funcionan dentro de la estética de la saga, pero ofrecen algo nuevo. Quiero ver cómo es moverme por este bosque de hojas caducas, y… ¿Os imagináis cómo sería algo así, una misión de rescate a gran escala, con los soldados huyendo, tú les cubres la retirada…? **[*Halo*]** ¿Y si hubiera un mapa nevado, pero con un clima tan inestable, **[*Death Stranding*]** unas ventiscas tan feroces que tienes que usar el radar para encontrar al enemigo? **[*Halo 3*]** O un bosque. Pero no uno con claros y praderas. **[*SotC*]** Hablo de un bosque denso, donde tengas que apuntar bien para acertar a tu objetivo entre los árboles, con francotiradores camuflados y *elites* listos para emboscarte. **[*Far Cry 3*]** *Far Cry 3* ocurría siempre en el mismo entorno, un archipiélago tropical, pero al menos podía usar el agua para meter variedad y dar o quitar recursos al jugador. Había una misión en una cueva, otra en un barco varado, otra en una plantación. Eran lugares distintivos. **[*Halo Infinite*]** Pero el problema no es sólo que *Halo Infinite* ocurra siempre en el mismo entorno. *Halo Infinite* es una serie de repeticiones: destruir tres cañones o ir a tres balizas, e incluso al final, antes de la gran batalla, te siguen llevando por tres salas iguales para luchar contra oleadas de enemigos. El mundo está hecho para el *sandbox*, y no nos confundamos, los tiroteos son divertidísimos, me encanta la libertad con la que puedes enfrentarte a cada situación, pero echo de menos… estructura, descubrimiento. Mundo. **[Shock, lamento exagerado, “¡claro!”]** Calle, le falta calle. **[Soñador, íntimo]** Conforme vas haciendo misiones secundarias y avanzando en la historia, consigues puntos de valor para desbloquear nuevos vehículos, armas y unidades de apoyo, pero se siente como si hubieran creado primero el resto del juego y, después, estas opciones. **[*Dev diary*]** **[Comprensivo]** No voy a hacer como que sea fácil; el equipo quiere evitar que grindees, la idea es que sientas, desde el principio, que tienes opciones y te sientas poderoso sin tener que aspirar a nada,[[7]](#footnote-7) y eso está bien. **[*Halo Infinite*]** Pero el campo de batalla ya me da armas y vehículos. Se agradecen las estaciones, pero ningún vehículo nunca dura más allá de las puertas de ninguna base. No tardo en reemplazar mi fusil de asalto con otra arma. También están tus aliados: siempre que tomas una base de la UNSC, aparecen soldados que pueden seguirte en tus locas aventuras, pero no suelen llegar demasiado lejos. **[Defensivo]** Y lo he intentado, he pillado un Razorback, he metido tantos marines como he podido, los llevo… **[Lamento]** Pero mueren enseguida. Libero a los soldados de los grilletes Desterrados, pero no tardan en ser cadáveres. Y pueden ayudarte, sí, hubo aquella vez en la que traje unos cuantos marines a una misión, y fueron muy útiles para ayudarme con las oleadas… Durante un rato. **[Despacho]** ¿Recordáis la Doctrina de Combate que mencionaba al principio? Uno de sus puntos es que el jugador sea un lobo solitario, que sienta cómo él solo puede con todo.[[8]](#footnote-8) También… **[intercalo *Halo Infinite*]** ¿Quieres dar órdenes a los soldados para que, por ejemplo, el francotirador mantenga las distancias mientras el tío del lanzacohetes se centra en los *hunters*? **[Despacho]** OK, ¿a qué botones lo asignas? **[intercalo *Halo Infinite*]** ¿Cómo programas la IA? ¿Hacemos que los soldados tengan más salud para que aguanten? **[Despacho]** Entonces te arriesgas a que hagan el trabajo por ti. **[intercalo *Halo Infinite*]** ¿Hacemos que los puntos de Valor valgan de verdad para conseguir armas únicas? **[Despacho]** Estás cerrando puertas a los jugadores. Puedo decir mucho, y tengo mucho que decir, pero en 343 Industries lo tenían claro: querían centrarse en las ideas de “legado” y “simplicidad”[[9]](#footnote-9) y responder al **[intercalo motosierra *Scarface*]** “*feedback*”. **[Despacho]** Un bosque denso no es simple. Una operación militar a gran escala no se parece a *Combat Evolved* y debe ser difícil de programar. Se nota que el equipo decidió salvar lo que pudieron del incendio. Querían que *Halo Infinite* fuera un gran *shooter*, y objetivo cumplido. Si hubieran desviado su atención, quizá tendríamos un juego más variado… Pero también uno peor. Aun así, me apena, porque hablan sobre cómo querían recuperar aquella sensación increíble de explorar un mundo nuevo…[[10]](#footnote-10) Pero, al menos para mí, es difícil hacerlo con un mundo que se parece tanto al que exploramos hace 20 años.

[Termina] [Audio] **[*Halo 4*, intro]** A partir de *Halo 4*, hay un cambio de filosofía en la historia. **[Obvio]** O más bien, a partir de *Halo 4* quieren contar una historia. **[clip] [*Halo 2*]** Mantengo lo dicho: *Halo 2* es una trama muy entretenida, pero no tiene demasiadas ambiciones. **[*Halo 4*]** *Halo 4*, sin embargo, abre dejando claro que quieren explorar al Jefe Maestro y su entorno. Decid lo que queráis de 343 Industries, pero me gusta que quieran desarrollar una trama de personajes. **[En fin]** La pena es que nunca lo hayan conseguido del todo. [*Gold among the Sand*] **[Distintos *Halo*]** **[Sobrio]** La historia que quieren contar es una muy humana, y se centra en dos puntos: primero, la doctora Halsey, la madre del proyecto Spartan. Halsey es un personaje interesante: los Spartan, como el Jefe Maestro, son niños secuestrados por el Gobierno y sometidos a un tratamiento que o les mataba o les convertiría en supersoldados. Halsey es una criminal: ha experimentado con niños y sus Spartan no nacieron para defender a la humanidad, sino para aplastar sus rebeliones. Representa el lado cínico del programa Spartan: cómo John, el rostro tras la máscara del Jefe Maestro, es más un arma que una persona, que existe para cumplir una función y estar siempre al servicio, siempre en la siguiente lucha. Al final de *Halo 5*, John se reencuentra con Halsey, una mujer con quien tiene una relación complicada, lo más parecido a una madre que tendrá nunca. El segundo eje es Cortana, la IA que acompaña al Jefe Maestro. En *Halo 4* comienza a desarrollar rampancia, una degeneración que sufren las IA si se mantienen activas demasiados años y les hace perder el control. Cortana es emocional, pero es vista como un objeto, y al final de *Halo 5*, ella y miles de IAs se rebelan contra la Humanidad, abandonando al Jefe Maestro y amenazando con destruir a quien se interponga en su camino. **[*Halo Wars 2*]** En *Halo Wars 2*, presentaron a Atriox, un *brute* que formaba parte de una unidad de élite enviada a misiones suicidas, visto más como un arma que como un sujeto. Harto de ver a sus hermanos morir, Atriox abandona el Covenant y funda a los Desterrados, y es un paralelismo perfecto con nuestro protagonista, un villano que tomó la decisión opuesta siguiendo el mismo camino. **[Despacho]** *Halo Infinite* está listo para llevar al punto de ebullición todas estas tramas y desarrollar ideas sobre qué significa estar vivo, la Humanidad, el deber. Así que empiezas el juego… [Audio] **[pausa. Rabiando]** ¡…y todo se ha ido a la mierda! ¡Todo el mundo ha muerto, están muertos, la doctora Halsey está funada! ¡Y todo ha ocurrido entre *Halo 5* y *Halo Infinite* y te lo explican en una cinemática de minuto y medio y te dicen que… “¡Adelante, vamos a jalear un rato!” Pues sí que habéis aprendido del **[*Gears of War*, clip, ejecución motosierra]** “*feedback*”. **[Jadeo. *Jump cuts.* “Necesito agua”. Bebo, me mojo, “¡Ah, mierda!” Cantando, “¡nada de esto fue un error, wo-oh!”]**

[*Dusty Conscience*] **[Despacho]** OK, hay una explicación. Como he dicho, la trama de *Halo* estaba siendo un poco lío, y en el estudio querían que todo el mundo pudiera disfrutar de *Halo Infinite*,[[11]](#footnote-11) y eso es algo que respeto. **[Intercalo *The Witcher 3*]** También te digo: muchos empezaron a jugar *The Witcher* en la tercera entrega, y eso es el clímax a una historia llena de personajes y países con mucho trasfondo, y aun así fue un éxito. **[Despacho]** El director creativo asociado, Paul Crocker, dice que redujeron la trama de *Halo* a sus bases: “hombre verde, mujer azul”[[12]](#footnote-12), **[*Monstruos SA*]** **[Idiota]** ¿¡Mike Watchowski!? **[Despacho]** Pero es que, de nuevo, nos olvidamos de cómo, en *Combat Evolved*, estaba Johson. Estaba el capitán Keyes, y las secuelas introducen a todavía más personajes. *Halo Reach* es el favorito de muchos, y ahí todo el mundo es nuevo, así que ¿qué versión de nuestra nostalgia estamos adaptando? **[*Halo Infinite*]** El resultado es, una vez más, una historia con buenas ideas que no se desarrollan. Hay tres pilares en *Halo Infinite*: el Arma, esta IA, ha sido programada para morir, pero a lo largo de la trama aprende lo mucho que puede aportar con su servicio. Representa cómo John no tiene por qué seguir a ciegas y puede escoger su propio camino, que son sus decisiones, y no su pasado, lo que le define. El piloto, **[obvio]** que es… es un piloto, **[clip, enchufa los cables] [*Halo Infinite*]** rescata al Jefe Maestro pensando que va a poder huir de toda esta mandanga, pero se ve arrastrado a un conflicto en el que no quiere participar. Es el contrapeso al sentido del deber, alguien que quiere volver con su familia porque es más persona que soldado. Por último, tenemos a Escharum. **[Recalcando, seco]** No Atriox, Escharum. Atriox ha muerto. Fuera de cámara. **[*Los Simpson*, clip, “mi planeta me necesita”] [*Halo Infinite*]** Escharum hereda el mando de los Desterrados y quiere tener una muerte gloriosa para estar a la altura de Atriox e inspirar a sus hombres. Sus aires de grandeza, el ansia por ser visto como un héroe, contrasta con el Jefe Maestro, que actúa no porque quiera, sino porque debe. **[Despacho]** Tenemos las piezas para crear una historia íntima que continúe esas mismas ideas que habían empezado en *Halo 4*: el sentido del deber, qué significa ser humano. [Termina] Sería una pena… que nadie hiciera nada con ellas, ¿verdad? [*Good Old Days*] **[*Halo Infinite*]** El piloto tiene un par de escenas que le permiten ser un personaje, **[seco, a trompicones]** pero ocurren pasadas como… seis horas. Su función durante el resto de la trama es decir: [sonido transmisión *Starfox 64*] **[zoom, sale *Loquillo y los Trogloditas*] [imitando, locuelo]** “¡cáspita, Jefe, usted está Loquillo y los Trogloditas!” **[*Halo Infinite*]** El Arma tampoco recibe demasiada atención. Te dice al principio que **[*Rick y Morty*, Meeseks, se escucha]** **[imitando]** “mi misión es morir, es todo para lo que existo” **[*Halo Infinite*]** pero su desarrollo se da por sentado. Tiene una escena, **[enumerando]** pero el resto del tiempo apenas discute qué siente al haber fracasado en su misión de morir o qué siente ahora que vive ni nada. Escharum es un villano con matices… pero están desperdigados en audios repartidos por el mundo; cuando aparece, suele ser para decir que la tiene enorme. **[*Halo Infinite*]** Al final, quien más pena me da es el propio Jefe Maestro, porque merecía más. Su *acting* es glorioso, el tío parece un robot, y por momentos el juego se atreve a explorar las últimas consecuencias de qué significa habitar esta cabeza, quién es esta persona a la que estamos controlando. El Jefe Maestro llega a ser intimidante, pero entonces el juego da marcha atrás y vuelve al *statu quo*, y ojalá hubieran seguido en ese lugar difuso donde no estamos seguros de qué sentir. **[*Mario Golf*]** **[Inocente]** Quiero decir, a los fans de *The Last of Us* les funcionó con Joel. **[clip]** [Childhood] **[Despacho, intercalo *Halo Infinite*]** Al final todo se queda en… momentos. Hay momentos con cada personaje, para pensar que quizá hay algo más… pero no son viajes, cambios, nuevas ideas que se lanzan, desarrollan y quedan. Son instantes, capturas, y entre medias volvemos a lo mismo de siempre, y no hace falta. No hace falta tener una nueva especie ancestral que amenaza la galaxia. No hace falta construir otra estrella de la muerte. *Halo Reach*, que, de nuevo, es el favorito de mucha gente, va sobre la guerra en un planeta aparte, y empieza y termina ahí. A estas alturas el universo de *Halo* es lo suficientemente rico como para sostenerse. Pero, para bien o para mal, también es lo suficientemente rico… como para sostener Xbox.

[Artlist – *pao-de-açucar*] **[*Star Wars IV*]** *Halo* se ha convertido en el *Star Wars* de los videojuegos. ¿Porque es una saga de ciencia ficción muy importante? **[Cómo lo digo…]** Sí… **[*SW* precuelas, *SW VIII*]** …pero también porque sus artistas tienen que trabajar dentro de unos límites muy concretos si no quieren provocar la ira de fans que llorarán porque su producto no es exactamente igual que hace 20 años. Porque, por vasto que sea su universo, si lo exploras demasiado, *Halo* deja de ser *Halo*. **[*Halo 5*]** Nicolas Bouvier, director de arte en 343 Industries, explica que *Halo Infinite* reproduce la estética de *Combat Evolved* porque el **[*El Padrino*, Sonny tiroteado]** **[intenso]** “*feedback*” **[*Halo 5*]** que recibió con *Halo 5* era que se estaba desviando de las bases[[13]](#footnote-13). **[Lamento]** *Halo 5* tenía buenas ideas, pero no gustaron, así que, en vez de ver hacia dónde pueden llevar estos conceptos que necesitan pulido, han dado marcha atrás para ir a lo de siempre. **[Despacho]** Porque esto no es sólo *Halo Infinite*: es la punta de lanza de Microsoft, es el motivo por el cuál mucha gente puede querer una Xbox Series X, y apuesto a que a algunos os ha raspado que ponga ejemplos de títulos publicados por Sony para hablar sobre fallos de un juego de Microsoft. Los hay que, todavía hoy, intentan mantener viva la llama de la guerra de consolas, y mis palabras se pueden ver como partidistas. A nivel de empresa, si te dan *Halo*, te están dando un manual de instrucciones. ¿Realmente creéis que tienen libertad absoluta para llevar la saga más importante de una compañía multinacional? Desde luego el equipo está lleno de gente apasionada, eso no lo dudo ni un instante, pero existen dentro de un contexto mayor que limita qué pueden hacer. Tienen que servir a una audiencia que quiere más de lo mismo porque esto no sólo es un videojuego: es *marketing*. [Termina] [Audio] **[gameplay E3 *Halo Infinite*]** Esto que estáis viendo es el primer *gameplay* de *Halo Infinite*. Se presentó en el E3 de 2020, y fue impactante, pero no por los motivos esperados. El momento clave… **[clip, se congela]** …es este, un fotograma dentro de una animación tan rápida que no te fijas en ella a menos que lo estés buscando. Esta imagen, que ocurre en una fracción de segundo, cambiará el rumbo de *Halo Infinite*[[14]](#footnote-14). **[Da marcha atrás, vuelve a ocurrir]** En cualquier otra época, este *gameplay* habría pasado sin pena ni gloria. **[Da marcha atrás, clip, se congela]** Pero vivimos en la era de las redes sociales, y Craig, que es como pasaría a conocerse a este *brute*, se convirtió en la mascota para humillar a Microsoft[[15]](#footnote-15). [Paganini – *O mamma mamma cara*] **[AE, memes de Craig, *zoom* progresivo]** El equipo hablará una y otra vez sobre cómo Craig era la enésima prueba de que este *gameplay* estaba crudo y no deberían haberlo mostrado[[16]](#footnote-16)[[17]](#footnote-17)[[18]](#footnote-18). Esto es normal; muchas veces las demos son falsas o están hechas deprisa **[obvio]** porque son demos, el equipo está ocupado haciendo el juego de verdad[[19]](#footnote-19). En Microsoft desde luego que sabían todo esto, pero **[ridículo]** ¿qué vas a hacer, ir al E3 a presentar tu nueva consola sin tu buque insignia? Había que hacerlo, así que cruzaron los dedos, pero entonces llegó Craig y ahora tenemos un problema de imagen bien gordo. Ahora Microsoft se tenía que empeñar en demostrar que la versión final de *Halo Infinite* no iba a ser esto[[20]](#footnote-20). **[Tim Rogers]** En los meses posteriores a Craig, perderán a su director creativo, Tim Longo*[[21]](#footnote-21)*, a su jefa de producción, Mary Olson[[22]](#footnote-22), y otra vez a su director creativo, Chris Lee[[23]](#footnote-23). Además, el estudio depende muchísimo de los contratistas: casi la mitad de sus trabajadores tienen contratos temporales y, por normas de Microsoft, no puedes permanecer más de 18 meses sin contrato fijo[[24]](#footnote-24), así que tenemos un equipo que se va renovando constantemente y, por si no fuera suficiente, allí la gente cambia más de puestos que de calzoncillos. Alargad este proceso durante seis años y os haréis una idea de lo caótico que estaba siendo. Llegado un punto, había varios equipos trabajando en el mismo juego, pero cada uno con una idea distinta de cómo debía ser ese juego[[25]](#footnote-25). Y, en medio de esta tormenta perfecta, Craig estaba mirando. El equipo, y lo entiendo perfectamente, tenía la moral por los suelos, y *Halo Infinite* iba a ser un desastre. **[Joseph Staten]** Pero entonces llegó Joseph Staten, que había trabajado en los *Halo* de Bungie, y logró cambiar la situación. Abrió un blog en Waypoint, la página oficial de *Halo*, donde daría actualizaciones mensuales sobre el desarrollo, y ya en su primera entrada explicaba cómo el equipo había tenido que “forcejear” con todo el **[*Casino Royale*, clip, tortura]** **[harto]** “feedback” **[Joseph Staten]** que recibieron tras la demo[[26]](#footnote-26). Gracias a él, *Halo Infinite* atrasó su lanzamiento, y Staten subió la moral de su equipo recordándoles que el primer *Halo* también había tenido un desarrollo catastrófico[[27]](#footnote-27). Les dejó descansar durante las navidades, y así volverían frescos en enero[[28]](#footnote-28). **[Despacho]** Todo el mundo coincide en que esto salvó *Halo Infinite*. Además, aprovecharon el tiempo, y en vez de añadir más contenido, que sería lo normal, decidieron centrarse en pulir lo que ya había[[29]](#footnote-29)[[30]](#footnote-30). Por el camino, murieron muchas posibilidades, y recortaron dos tercios de lo que iba a ser una aventura muy ambiciosa al estilo de *Breath of the Wild*[[31]](#footnote-31). Seguramente en la parte que falta está todo lo que yo habría deseado, **[*Halos 4, 5* y *Wars 2*]** esa historia que lleva al clímax las tensiones que empezaron en *Halo 4*, la doctora Halsey, Atriox, el capitán Lansky, el escuadrón Osiris **[despacho]** y tanto, tantísimo más. Pero, sabiendo esto, y viendo el resultado, por mucho que pueda haber criticado, creo que el equipo hizo lo correcto. El resultado es imperfecto y repetitivo, pero se centraron en salvar lo que tenían para tener el mejor *Halo* posible. [Termina] Y debo decir que lo han logrado.

[BSO *Halo 3 – Menu Theme*] **[Macro *Halo Infinite*]** Tengo muchos “peros” con 343 Industries, **[despacho]** pero hay algo que tenemos que reconocer: a cada nuevo título se han esforzado por mejorar y adaptarse. **[*Halo 4*]** Cuando Microsoft les legó el futuro de *Halo*, quisieron volver a las bases y sacar un juego minimalista, que repitiera las mismas sensaciones que el primero a nivel mecánico, pero que apuntase a una nueva dirección en la trama y la estética. **[*Halo 5*]** Cuando eso no fue suficiente, hicieron una revisión completa del *gameplay*, más acorde a los tiempos modernos, y una campaña que mostrara nuevos lugares de este universo a la vez que traía a viejos conocidos para expandir su historia. **[*Halo Infinite*]** Y cuando eso tampoco fue suficiente, **[grabando]** y, de verdad, todavía no me lo explico cómo no lo fue, **[*Halo Infinite*]** cambiaron una vez más para crear un *gameplay* con las mejores ideas que habían aprendido, una vuelta a las bases del Jefe Maestro contra el Covenant que expandiera la sensación de explorar el primer Halo con un mundo abierto. **[Despacho]** Cada nuevo *Halo* del estudio es una nueva experiencia, y eso es algo que no logra todo el mundo, y me alegra que el esfuerzo les haya salido bien, porque *Halo Infinite* está encantando. ¿Es el mejor FPS de 2021? ¡Y yo qué sé, no he jugado a casi nada de 2021! Ni siquiera me he pasado *It Takes Two*: lo empecé a jugar con mi novia y… [Audio] Lo dejamos. Dejamos *It Takes Two*, quiero decir, seguimos queriéndonos mucho. [Vuelve] **[*Halo Infinite*]** Espero que *Halo Infinite* marque un cambio en 343 Industries. Espero que cambien su estructura y puedan enfrentarse a su siguiente proyecto con energía e ilusión, porque lo que tenemos aquí son las bases para que el siguiente *Halo* sea una obra maestra. **[Despacho]** Hay mucho que explorar y desarrollar, y aquí estoy de acuerdo con Víctor Martínez, que cierra diciendo cómo “hoy 343 demuestra que ha aprendido; mañana – el Jefe Maestro no requiere menos – toca enseñar a los demás” [[32]](#footnote-32).

1. Halo Waypoint, 2021 – [*Inside* Infinite*, January 2021*](https://www.halowaypoint.com/news/inside-infinite-january-2021) [↑](#footnote-ref-1)
2. Halo Waypoint, 2018 – [*Our Journey Begins*](https://www.halowaypoint.com/en-us/news/our-journey-begins) [↑](#footnote-ref-2)
3. Robinson, 2021 – [Halo *campaign interview: ‘we don’t like calling this an open-world game’*](https://www.videogameschronicle.com/features/interviews/halo-campaign/) [↑](#footnote-ref-3)
4. HALO WAYPOINT, 2019 – [*Discovering hope*](https://www.halowaypoint.com/news/discover-hope) [↑](#footnote-ref-4)
5. Halo Waypoint, 2021 – [*Inside* Infinite. *October 2021*](https://www.halowaypoint.com/news/inside-infinite-october-2021) [↑](#footnote-ref-5)
6. HALO WAYPOINT, 2021 – [*Inside* Infinite. *February 2021*](https://www.halowaypoint.com/news/inside-infinite-february-2021) [↑](#footnote-ref-6)
7. Robinson, 2021 – [Halo *campaign interview: ‘we don’t like calling this an open-world game’*](https://www.videogameschronicle.com/features/interviews/halo-campaign/) [↑](#footnote-ref-7)
8. Halo Waypoint, 2021 – [*Inside* Infinite*, January 2021*](https://www.halowaypoint.com/news/inside-infinite-january-2021) [↑](#footnote-ref-8)
9. Halo Waypoint, 2021 – [*Inside* Infinite. *February 2021*](https://www.halowaypoint.com/news/inside-infinite-february-2021) [↑](#footnote-ref-9)
10. Robinson, 2021 – [Halo *campaign interview: ‘we don’t like calling this an open-world game’*](https://www.videogameschronicle.com/features/interviews/halo-campaign/) [↑](#footnote-ref-10)
11. Halo Waypoint, 2019 – [*Discovering hope*](https://www.halowaypoint.com/news/discover-hope) [↑](#footnote-ref-11)
12. Robinson, 2021 – [Halo *campaign interview: ‘we don’t like calling this an open-world game’*](https://www.videogameschronicle.com/features/interviews/halo-campaign/) [↑](#footnote-ref-12)
13. Waypoint, 2020 – [*Inside* Infinite. *December 2020*](https://www.halowaypoint.com/news/inside-infinite-december-2020) [↑](#footnote-ref-13)
14. Schreier, 2021 – [*How Microsoft’s* Halo Infinite *went from disaster to triumph*](https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-12-08/how-microsoft-s-halo-infinite-went-from-disaster-to-triumph?srnd=premium) [↑](#footnote-ref-14)
15. Polygon, 2020 – [Halo Infinite *looks like classic* Halo*, for better or worse*](https://www.polygon.com/2020/7/23/21336060/halo-infinite-graphics-xbox-series-x-microsoft-one-windows-fan-reaction-memes) [↑](#footnote-ref-15)
16. Halo Waypoint, 2021 – [*Inside* Infinite. *October 2021*](https://www.halowaypoint.com/news/inside-infinite-october-2021) [↑](#footnote-ref-16)
17. Robinson, 2021 – [Halo *campaign interview: ‘we don’t like calling this an open-world game’*](https://www.videogameschronicle.com/features/interviews/halo-campaign/) [↑](#footnote-ref-17)
18. Schreier, 2021 – [*How Microsoft’s* Halo Infinite *went from disaster to triumph*](https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-12-08/how-microsoft-s-halo-infinite-went-from-disaster-to-triumph?srnd=premium) [↑](#footnote-ref-18)
19. Extra Credits, 2012 – [*Demo Daze-Why don’t creators make gam demos anymore?-Extra Credits*](https://www.youtube.com/watch?v=7QM6LoaqEnY) [↑](#footnote-ref-19)
20. Polygon, 2021 – [Halo Infinite’s *Craig is doing just fine now*](https://www.polygon.com/22752431/halo-infinite-craig-brute-update) [↑](#footnote-ref-20)
21. Kotaku, 2019 – [Halo Infinite *creative director leaves company*](https://kotaku.com/halo-infinite-creative-director-leaves-company-1837312778) [↑](#footnote-ref-21)
22. USGamer, 2019 – [Halo Infinite *lead producer leaves 343 Industries two months after taking charge on campaign*](https://www.usgamer.net/articles/halo-infinite-lead-producer-leaves-343-industries-two-months-after-taking-charge-on-campaign) [↑](#footnote-ref-22)
23. IGN, 2020 – [*El director de* Halo Infinite *abandona el proyecto después del retraso*](https://es.ign.com/halo-infinite-xbox-series-x/168233/news/el-director-de-halo-infinite-abandona-el-proyecto-despues-del-retraso) [↑](#footnote-ref-23)
24. Schreier, 2021 – [*How Microsoft’s* Halo Infinite *went from disaster to triumph*](https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-12-08/how-microsoft-s-halo-infinite-went-from-disaster-to-triumph?srnd=premium) [↑](#footnote-ref-24)
25. Íbid. [↑](#footnote-ref-25)
26. Waypoint, 2020 – [*Inside* Infinite. *December 2020*](https://www.halowaypoint.com/news/inside-infinite-december-2020) [↑](#footnote-ref-26)
27. Schreier, 2021 – [*How Microsoft’s* Halo Infinite *went from disaster to triumph*](https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-12-08/how-microsoft-s-halo-infinite-went-from-disaster-to-triumph?srnd=premium) [↑](#footnote-ref-27)
28. HALO WAYPOINT, 2019 – [*Discovering hope*](https://www.halowaypoint.com/news/discover-hope) [↑](#footnote-ref-28)
29. Robinson, 2021 – [Halo *campaign interview: ‘we don’t like calling this an open-world game’*](https://www.videogameschronicle.com/features/interviews/halo-campaign/) [↑](#footnote-ref-29)
30. Halo Waypoint, 2021 – [*Inside* Infinite. *October 2021*](https://www.halowaypoint.com/news/inside-infinite-october-2021) [↑](#footnote-ref-30)
31. Schreier, 2021 – [*How Microsoft’s* Halo Infinite *went from disaster to triumph*](https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-12-08/how-microsoft-s-halo-infinite-went-from-disaster-to-triumph?srnd=premium) [↑](#footnote-ref-31)
32. Martínez, 2021 – [*Análisis* Halo Infinite](https://www.anaitgames.com/analisis/analisis-halo-infinite) [↑](#footnote-ref-32)