

Revisión del juego - Battlefield 5

Ha llegado el momento de volver a vestirse de soldado de la 2ª Guerra Mundial, esta vez interpretada por los expertos de DICE. Es decir, toca ponerse manos a trabajar con el Battlefield 5. estamos hablando de un juego que ha generado controversia desde su lanzamiento e, incluso, se ha retrasado para que el equipo de desarrollo tuviera una prórroga para pulir el diamante que tienen entre manos.

Después de varios días de juegos con la versión final del juego, podemos actualizar el análisis para considerarlo final en su próxima fecha de lanzamiento. Las impresiones que nos han quedado moderadamente eficaces en su campaña, y algo mejores en el multijugador. Sin embargo, nos da la sensación que EA y DICE quieren ofrecer algo más que un juego, sino un servicio que se irá actualizando. Por eso, de inicio nos ha parecido que falta demasiadas cosas. Solo hay 3 Historias de Guerra, con una 4ª llegando el 6 de diciembre. En esa misma fecha se activan los Vientos de la Guerra, que es un servicio que va a desarrollar el juego con nuevos mapas y posibilidades. Tampoco está el modo cooperativo anunciado (y no a la vez) y hasta marzo no tendremos el modo Tormenta de Fuego, es decir, Battle Royale para un máximo de 64 jugadores por partida. En total, lo que da la sensación de que ahora mismo Battlefield V es un poco un early access, muy bien acabado, pero sin todas sus características disponibles.

Historias de la Guerra

Se trata de tres historias de lo más variados, que nos llevan por varios escenarios y situaciones cada una. Todos ellos se basan en hechos reales, así que podéis esperar el típico realismo que ha caracterizado a esta parte del juego, especialmente en Battlefield 1. Habrá una 4ª historia el 6 de diciembre, como parte de la primera actualización del juego, titulada Overture. Cuando esté disponible la probaremos a fondo aunque, al menos, ya hemos podido catar tanto la escena inicial de Battlefield 5, que siguen la historia de los distintos héroes de Historias de Guerra la narración épica, como tres Historias sobre la Guerra que ya están disponibles.

Una nota distintiva de estas historias es que están dobladas en el idioma nativo de sus protagonistas, lo que añade una dosis extra de inmersión en cada una de las situaciones que nos proponen. En el primero nos ponemos en la piel de un shooter, un senegalés implementado para la protección de la patria que jamás había visto con anterioridad (por aquel entonces Senegal era una colonia francesa). Las mecánicas iniciales son las de las misiones típicas de francotiradores, pero evoluciona a partir de ahí para ofrecernos otro tipo de jugabilidad, con varios objetivos entre los que elegir y distintos enfoques para la acción. Estas son algunas de las señas de identidad comunes a las 3 de la Historia de la Guerra, que comienzan otra cosa, y sólo ofrece mucho más. También tienen en común la esperanza de unas 2-3 horas, con algunos coleccionables y misiones secundarias para invitar a rejugarlos.



La segunda de las Historias es Sin Bandera, en la que encarnamos a uno de los miembros de un escuadrón británico que se cuela entre las líneas enemigas, con la premisa de que si nos conocen, el reino unido no reconoce

nuestra misión. Aquí todo comienza de manera sigilosa, pero simplemente estamos acribillando a los enemigos en el pecho descubierto y la conducción de todo tipo de vehículos... si eso es lo que decidimos hacer. La última de estas historias Nordlys, en la que usted y yo hablamos largo y tendido en nuestro conocimiento de la campaña. Además es una misión diferente, ya que nos invita a montarnos en unos esquís para avanzar más rápido en la nieve, e incluso hay una sección en la que la amenaza de la congelación planea sobre nosotros, dando un toque de 'color' en la Historia de Guerra.

Más Nos han gustado estas Historias de Guerra, ya que se trata de algo más que simples hechos puntuales, como en Battlefield 1, y sirven para meternos de lleno en momentos no tan conocidos de la gran Guerra. Su narrativa es interesante, resultan bastante variadas entre sí, y se puede decir que incluso se atreven a hacer cosas inusuales de la campaña en la serie Battlefield al concedernos relativa libertad, de acción, permitiendo interpretar muchas de las situaciones que plantea... Un acierto por parte de DICE, pero con un pequeño gran pero: si no hacemos las cosas de sigilo, los combates se vuelven demasiado planos y predecibles, por ofrecer la IA un tanto errática y poco trabajada. Es una pena.

es posible que gran parte de la comunidad considere a estas Historias de la Guerra como algo accesorio, pero mucho más que los libros de texto de la parte online, y muestran lo que DICE si se les deja exprimir su capacidad para contar historias que nos ha gustado especialmente la de Tirailleur) y mostrar bonitos espectáculos audiovisuales porque ellas son una auténtica pasada la vista y el oído-, aunque les falte un puntito de optimización en ciertos aspectos, con texturas demasiado suave y algún que otro pequeño bug. No son perfectos, y acaban siendo algo limitados en cuanto a mecánicas, por trabajar mucho mejor de sigilo, pero a pesar de ello resultan entretenidas, y valora el esfuerzo de llevarnos a nuevos campos de batalla, aunque en ocasiones echemos de menos el contexto de los momentos más importantes en la 2ºGM.

Estamos desgranando lo que hemos visto, hasta ahora Battlefield V, y ahora su apartado multijugador.

Multijugador

BF5 nos lleva a nuevos campos de batalla de la Segunda Guerra Mundial, si la campaña ya nos cuenta la historia que no se reflejan en un juego hasta ahora los mapas multijugador pasa lo mismo. Considere los campos de francia, la ciudad de Róterdam en holanda antes y después de sufrir los devastadores bombardeos del norte de áfrica entre Libia y Egipto y el paisaje nevado de Noruega. De esta forma tenemos una variada, que no numerosa, oferta de mapas en los que disfrutar del espectáculo desplegado por los efectos climáticos en el mapa, que son fantásticos al ver el efecto de la nieve, barro y agua de lo que nos rodea.

la tarjeta de Arrás y de Acero retorcido en los campos de francia nos permiten librar batallas en campo abierto, rodeados de vegetación y casas con enormes campos de cultivo, que podemos utilizar estratégicamente para cubrir y avanzar sin ser vistos o crear una emboscada para los soldados enemigos que se acercan a nuestra posición.

-En áfrica tenemos uno de los mapas más grandes que hemos visto en Battlefield: Hamada.

de un Aeródromo a otro mapa también en áfrica en el que vamos a tratar de tomar o defender una aérea alemana bombardeo.

En holanda, en la ciudad de rotterdam, que el personaje principal de dos mapas, en uno encontramos la ciudad todavía se encuentra aún inmaculada y en la que el contraste es grande entre lo apacible que se ve, desde el sonido de las armas en los combates que tienen lugar en todas partes. El segundo mapa nos muestra una ciudad devastada, por ello el nombre de Devastación, con todos los edificios en ruinas o en un estado lamentable como la catedral, el edificio más emblemático de la ciudad. Los combates urbanos cobran un gran protagonismo aquí porque los vehículos no pueden ser utilizados tan fácilmente como en el mapa de la ciudad intacta.

Y para los amantes de paisajes nevados y helados, nos narvik y Fjell 652. En Narvik nos encontramos en la ciudad portuaria, en el que no podemos observar a las ballenas de tiempo en cuando en el mar cercano y donde, por la noche, el cielo el tono, el verde de la aurora boreal. Sin embargo, este paisaje tan idílico se convierte sólo en una batalla donde los edificios destruidos hasta los cimientos y donde permanecer demasiado tiempo mirando al paisaje nevado nos puede llevar a una rápida muerte. Fjell es un mapa en las montañas, en un tamaño más pequeño que el resto y en el cual la infantería y los vehículos aéreos son los héroes de la batalla. La diferencia de niveles en la proximidad de los puntos estratégicos lleva en numerosas emboscadas y cuellos de botella donde los dos ejércitos colisionan siempre para comprar la tarjeta de control del mapa.

aunque cada mapa tiene su encanto, arras muestra la importancia de los nuevos elementos estratégicos gracias al buen uso que se puede hacer el terreno y las obras de fortificación, que nos permiten convertir el punto no es una fortificación defensiva difícil de aceptar por el enemigo.

BF5 nos da la posibilidad de cambiar la apariencia de un campo de batalla totalmente, destruyendo todo, pero también ofrece la oportunidad de construir fortificaciones en puntos estratégicos para defender un punto que se había convertido en un montón de piedras o madera.

Estos edificios no se rompen a menudo, no aparecen, pero restan magia al entorno destruible creado por DICE.

Otro aspecto que se nota en el juego es que el movimiento de los personajes es mucho más fluido por ejemplo es posible saltar sin problemas de ventanas, subir por encima de muros o tumbarse en el suelo apuntando boca arriba o hacia abajo. Esto hace que la acción sea más dinámica y no notemos el movimiento es demasiado difícil, como en versiones anteriores.

##video##

Para los amantes de la balística, la caída de la bala sigue en las distancias largas, pero antes había un efecto de desviación aleatoria de la bala, la, que ha eliminado. Unido a la destrucción del entorno se ha mejorado la penetración de las balas de las ametralladoras ligeras.

La inmersión también es mayor al darnos la posibilidad ahora de poder personalizar tu personaje y armas. Si bien no hay muchas armas disponibles por clase, seguramente se irán añadiendo más con el tiempo. La configuración del personaje nos deja elegir el sexo de nuestro soldado, que nos da para ello el mismo número de modelos de género masculino o femenino con la característica de que cada uno tiene su propio nombre aparece que no se puede cambiar.

En el modelo no se puede cambiar, pero podemos elegir diferentes trajes, para la cabeza, el tronco y las piernas y de la pintura para la cara así diferenciarnos de los otros jugadores. Para conseguirlo tendremos que comprarlos con dinero in-game (recordad que para el lanzamiento de Battlefield 5 no tiene microtransacciones) o después de nivel/cumpliendo distintas misiones especiales. Si queremos comprar conjuntos completos de camuflajes para armas o trajes enteros para nuestro personaje lo mejor es ir a la armería y por lo tanto ahorrar dinero ser más barato comprar todos a la vez que las partes por separado.

Para conseguir el preciado dinero en el juego tendremos que ir aumentando los niveles, jugar o realizar la misión que tenemos a nuestra disposición. Subir de rango también nos permite desbloquear vehículos, pinturas faciales y chapas para mostrar nuestro nivel.

de misiones que tenemos para cumplir tenemos que elegir de los disponibles, teniendo la posibilidad de tener hasta 4 seleccionados. Y hay misiones diarias y las medallas siguen presentes, pero ahora se completan automáticamente.

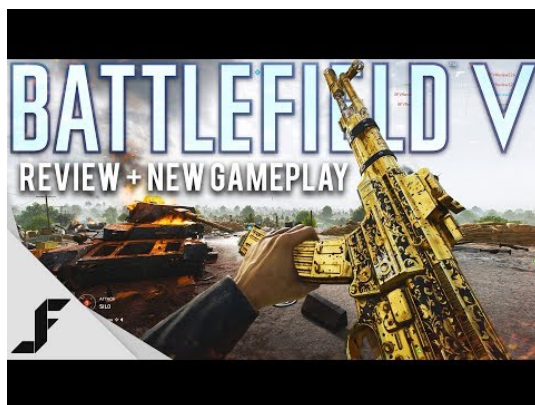
Las clases de Battlefield V son las que traen los cambios más grandes al juego, siguen siendo las mismas que en anteriores títulos: asalto, medico, reconocimiento y apoyo.

Ahora han cambiado las reglas del juego y en nuestra opinión es mejor. Siempre hemos tenido problemas en Battlefield, que todo veterano sabe bien, a veces nuestros compañeros de la <https://www.descargarjuego.org>

escuadra van a su bola. Por ello en Battlefield V se ha dado la oportunidad a los jugadores de contar con la munición en determinados puntos del mapa y también de los soldados caídos, así mismo también es posible conseguir botiquines pequeños que se pueden llevar para curarse a sí mismo y de todos modos la clase que se tenga que cada miembro de la escuadra puede reanimar a otro jugador en ella.

Sin embargo, las clases siguen siendo importantes porque el medico es capaz de curar más rápidamente y devolverle con más de la vida en el campo de batalla a un aliado caído y el soporte es el único que puede dar munición en distintos puntos del mapa.

Además, la idea es promover el juego en la patrulla y nada más entrar en el juego, él nos mostrará, por supuesto podemos salir a jugar solos pero el ir en patrulla vamos a tener la ventaja, de recibir más experiencia y de la asistencia por parte de los colegas. Si renacemos en nuestra patrulla además obtendremos más puntos extra de experiencia y en la adición de una cámara que nos permite ver antes de reaparecer la situación en que se encuentra nuestro compañero.



En Battlefield 5 cada clase tiene dos roles de combate, cada uno centrado en unas labores en el campo de batalla y, por lo tanto, con características diferentes. En cada función, puede seleccionar los diferentes dispositivos y armas de nuestra clase, creando por ejemplo la clase de ataque centrada en la lucha contra la infantería y la otra centrada en acabar con los roles infantería ligera y antitanque propios de esta clase. DICE ya ha anunciado que, con el tiempo, más funciones se irán añadiendo a las distintas clases y que la idea es que los jugadores dominen primero de estos antes de meter nuevas.

Por supuesto cada clase tiene diferentes armas y dispositivos. Cuando se carga un nivel en las clases desbloqueamos armas, granadas y dispositivos, de forma que vamos siendo capaces de equiparnos de manera diferente. Algo que nos ha llamado la atención y no sabemos si es un error es que cuando desbloqueo de las pistolas con una clase se desbloquean para todos.

Los dispositivos han cambiado y que ahora por ejemplo granadas antitanques ya no son un dispositivo sino un tipo de granada para la clase asalto y vuelve la baliza del explorador para volver a aparecer en ella los miembros de la escuadra. Cambios que dan nuevas estrategias de ataque y defensa de los jugadores en el campo de batalla que le permiten ser más especializada.

Algunos cambios más a resaltar frente a Battlefield 1 son la desaparición de las clases especiales que podían obtener en la tarjeta, para los amantes de los caballos, nos sentimos, usted no se puede ser jinete les gustaba salir en un vehículo colosal arrasando el campo de batalla, debemos confirmar la verdad de que esto ya no ocurre en

Battlefield 5.

La interfaz también es mejor de diversas formas: a través del mapa en el juego, mostrando la mejor el daño y las bajas enemigas, etc...

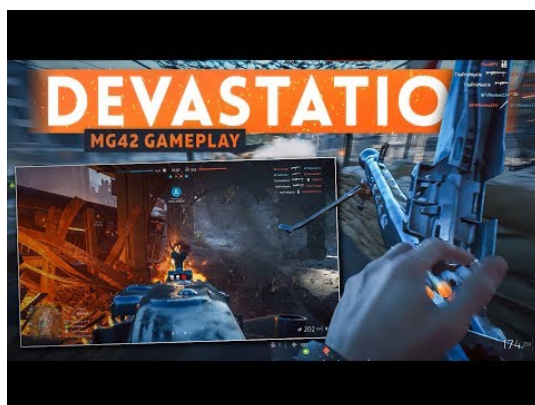
La desaparición de los caballos trae consigo la aparición de nuevos tipos de transporte tanto terrestres como el tanque Tiger alemán o el caza aliado Spitfire. Además, aunque todavía no está disponible, será también posible personalizarlos a nuestro gusto.

Los modos son los cinco ya conocidos Conquista, el Frente, Dominación, Grandes Operaciones y TCT por equipos, a los que se une Avance que como tal no es un modo en sí ya que es una versión de Grandes Operaciones. Por lo tanto podemos decir que realmente de lanzamiento son cinco modos en espera de que salga Vientos de Guerra que será el servicio multijugador que irá alargando la vida de Battlefield V con nuevos mapas, modos y contenido. El primer capítulo se llamará Overture e incluirá una nueva Historia de Guerra para el jugador, y un mapa nuevo en Bélgica, bajo el nombre de Panzerstorm. En cada mapa se puede jugar a todos los modos, cambiando su tamaño en función del modo de juego.

Debemos resaltar que en el modo grandes operaciones ha sido mejorado y ahora las partidas son mucho más variadas, emocionantes e igualadas que antes al mezclar distintos modos de juego con la historia de forma que siempre se juegan varias rondas no siendo hasta el final cuando se declara un vencedor y afectando el resultado de cada ronda al comienzo de la siguiente. La salida tenemos cuatro grandes operaciones cada una con dos mapas de los ocho disponibles.

El multijugador de Battlefield 5 nos muestra las dos caras de la moneda, por un lado, estamos encantados con los cambios referentes a patrullas, personalización y cambios en la jugabilidad pero hay muchos detalles que restan lustre a esta nueva parte de la saga. La tarjeta está bien, pero les falta algo en su propia persona, es decir algo importante batalla histórica recreada con el motor gráfico de Battlefield V sería algo épico, digno de jugar una y otra vez, como por ejemplo la lucha por la toma de Berlín o de Stalingrado.

El contenido multijugador de salida es también un poco corto ya que un total de 8 cartas, dos de ellas en Rotterdam no es una cantidad suficiente para el modo multijugador. El servicio de multijugador Vientos de guerra no sale hasta el 6 de diciembre y el modo Battle Royale no sale hasta marzo del 2019.



Todo esto unido a fallos técnicos en el apartado gráfico nos indican que el nombre no ha salido suficientemente pulido y hubiese sido mejor sacarlo más tarde, pero quitando estos detalles. De esta forma BF5 alcanzaría grandes que no se hubiese quedado en el notable alto en el momento de su salida.

Los gráficos en BF5 han alcanzado un nivel incluso más, lo que parecía complicado de conseguir después de Battlefield 1 y son realmente impresionantes, es acompañada de un sonido de calidad impresionante lleva todos nuestros sentidos en el campo de batalla para sentirnos realmente dentro cuando oímos como las balas pasar cerca nuestra y de los aviones volar persiguiéndose por el aire mientras corremos a buscar cobertura después de

ver a una escuadra enemiga acercándose.

Lamentablemente en ocasiones se notan algunos problemas en la carga de los elementos en la pantalla que empañan un poco sorprendente ver lo que nos rodea. Suponemos que esto será corregido a posteriori con parches.

Las traducciones se llevan una mención de lo que podremos escuchar incluso palabrotas saliendo de la boca de nuestro personaje, poniendo gran énfasis en lo que sucede en el campo de batalla. La banda sonora acompaña, sin ser especialmente destacable por el lado positivo, ni negativo, aunque los efectos sonoros sí que son más acertados, con pasos en función de la superficie, sonido único para cada arma, etc...

El veredicto

Si pusiéramos notas a cada una de las partes de Battlefield V, la campaña se mantendrá en un notable bajo, por ser algo más limitadas de lo que nos gustaría en términos mecánicos, ser demasiado enfocadas al sigilo. El multijugador elevaría su calificación al notable alto, nivel, pero aún le faltan opciones, que llegarán en los próximos meses. Es posible que se complete la selección de posibilidades cambie nuestra opinión, pero en el momento de escribir estas líneas, nos hemos quedado con ganas de más.