

.Cómo es encontrarse con *Mass Effect* por primera vez en 2007

.AH MIERDA ANDERSON TIENE LA VOZ DEL PRESIDENTE DE *RICK Y MORTY*

.Entonces no era muy fan del rol o los JRPGs y recuerdo ver sus *gameplays* y tráilers y preguntarme si eso era *point-and-click*, por turnos o en tiempo real. Y oye, esto es en tiempo real. Que es un *shooter*, tú, que esto no es rol

.Parece tener más en común con los *shooters* tácticos que con otra cosa. Hasta utilizar tus habilidades pasa por un menú de selección, como si estuvieses dando órdenes

.Todas las opciones que se asociarían al rol están simplificadísimas: todo puede subirse automáticamente y consigues tantas armas que no tienes que preocuparte por comprar. Si eso alguna armadura por aquí o por allá, pero ya está

.En su día estos gráficos eran cosa de otro mundo. No había nada tan expresivo como estos personajes

.Además las conversaciones fluyen de otra manera: son rápidas, y con una rueda pensada para jugarse con un mando. No escoges frases completas, sino conceptos, y simplemente escoger la siguiente opción es divertido

.Además MIRA ESOS PLANOS, PAPU. Ningún otro juego tenía el despliegue audiovisual de *Mass Effect* para sus conversaciones. Que tampoco es tantísimo, pero joder, lo intentaba.

.El momento de encontrarte por primera vez con la galaxia y el BRILLANTE juego de espejos que es. No es un juego ni la mitad de grande de lo que parece, pero LO PARECE

.Aquí también juega un papel crucial el códec. Otros lo habían hecho antes, pero el único otro juego que se me ocurre que lo hiciera tan bien como este es *Pokémon*. Me encantaban esas entradas

.El fluir del juego es muy interesante:

.Una mitad consiste en fases de acción, recorrer el mapa lidiando con los malos. No es *Gears of War*, pero dentro de lo que cabe funciona y te encuentras con malos como los caminantes geth, que hacen OwO antes de disparar

.Sé que el MAKO lo odia mucha gente, y tampoco voy a decir que esté genial, pero le tengo cierto cariño porque me recuerda a los controles del Warthog en *Halo* y soy una persona extraña

.En la otra mitad estás en tu sitio habitual hablando y ligando con todo el mundo como si esto fuera una *visual novel* [se funde con *Persona*]

.Honestamente, creo que esta es la parte que nos sedujo (je): descubrir este universo, conocer a estos nuevos personajes, tener sexo, así, como concepto.

.Garrus. Simplemente. Garrus. Perrete.

.El encuentro con Soberano, menuda escena. Sigue siendo de mis momentos favoritos de cualquier videojuego. Analizar la escena y por qué es tan grande

.En *Mass Effect 2* las cosas se oscurecen

.*Mass Effect* comienza con una conversación sobre los muchos méritos de Shepard. La secuela repite lo mismo, pero con otro tono: es el Hombre Ilusorio quien habla. Shepard es, más que nunca, una herramienta y estamos siendo utilizados

.A ver, no es el salto de *Jak & Daxter* a *Jak II*, nada será tan hermoso como “voy a matar a Praxis”, pero tiene cosillas como matar a Shepard que me parecen inteligentes

.Puedes visitar los restos de la Normandía y pulsar F para poner un monumento

.El grupo para el que trabajas es una facción supremacista humana y muchos de los miembros de tu tripulación trabajan para Cerberus por los mismos motivos antiburocráticos e individualistas por los que alguien podría entrar en la *alt-right*

.El universo se complica, y es lógico: el original ha establecido y este tiene que ahondar. Empieza a jugar. Omega está dirigida por una asari sin piedad. Un geth colabora contigo y te ofrece lavar el cerebro a toda su especie. Descubres que los krogan se estaban curando de la genofagia y uno de tus compañeros tuvo que desarrollar una nueva versión [Mordin Solus confirma genofagia 2]

.La misión suicida es una de las ideas más brillantes que he visto jamás en un videojuego: la tensión no sólo de que tus compañeros pueden morir, sino que su muerte tendrá efecto en *Mass Effect 3*

.[sudando] Claro... Consecuencias...

.En *Mass Effect 3* los cánones se rompen

.Shepard tiene PTSD tras ver morir a un niño y escucha las voces de sus compañeros muertos. En su lucha, no para de soñar cómo todo puede acabar destruido tan fácilmente

.Me gusta cómo empiezan fuerte con eso en *Mass Effect 3*: tu primera misión es ir a Palavern porque, en medio de la muerte y la destrucción, los turianos están preocupados por ver quién es el siguiente en la cadena de mando y el nuevo primarca descubre que lo es mientras defiende su frente

.Cosas deconstruidas en *Mass Effect 3*

.El nacimiento y conflicto de los geth

.La genofagia y la bomba de Tuchanka

.El cruel imperio esclavista proteano

.El DLC de la Ciudadela revela que el primer Espectro fue un salariano despiadado

.Los asari se construyen sobre las ruinas de los proteanos y el altar de Athame es una baliza proteana que les dio superioridad tecnológica

.SID es la IV que se volvió rebelde en la Luna

.Con eso también viene la pregunta de que, si desmontas arquetipos, entonces será para construir una galaxia nueva, ¿no? Es decir, incluso si quitas lo de la decisión, después habrá que construir algo nuevo

.Y entonces llega el final y...

.OK, toca hablar de *Mass Effect*. En general. De todo un poco.

.Por qué me hago esto, era fácil, sólo tenía que jugar a los juegos y hablar de los juegos, no tengo que hacer est-[corte]

.Por qué los segadores (no) son una amenaza

.El problema de los segadores y por qué era tan increíble la conversación con Soberano: compararlos con *La Guerra de los Mundos*. 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.

.Los dioses antiguos de Lovecraft y los segadores. En realidad sus motivaciones son fáciles de entender. En cuanto explicas algo, se vuelve normal, comprensible, asumible

.*Mass Effect 2* destruye su mística al hacer que, al final, veamos que en efecto los segadores tuvieron un origen. *Mass Effect 3* lo ahonda aún más al presentar a los leviatanes y hablar sobre cómo los segadores copian formas

.Si puedes matar a un segador en un 1 vs 1, si estás bajo un segador y no pasa nada, si aparece un segador sólo para enviar tropas fáciles de despachar, pues como que me dan un poco igual los segadores

.Por qué *Mass Effect 3* no me refleja bien que estoy en una guerra.

.La verdad es que la destrucción de la Tierra en *Mass Effect 3* me da un poco igual. Y supongo que luchas en Londres, sí, en vez de en un lugar genérico

.La diferencia entre la misión suicida en *Mass Effect 2* (tú llevas la iniciativa) y la defensa de la Tierra en *Mass Effect 3* (ellos llevan la iniciativa). La segunda me recuerda al problema de la nave rebelde en *Los Últimos Jedi*

.La selección de misiones desde fuera, mirando dónde aterrizas, contribuye bastante a esta sensación de "tómame tu tiempo"

.Comparar la presencia de los segadores, que me da un poco igual, a los proyectos de los aliens en *XCOM 2*, que te obligan a espabilar, y los eventos oscuros. Jamás he sentido la diferencia entre estar en un sistema u otro

.¿Qué más me da el mapa militar o qué efectivos componen mis fuerzas en *Mass Effect 3*?

.Comparar los esfuerzos de guerra de *Mass Effect 3* con las promesas de la rebelión en *Fable 3*. No siento que Shepard haya tenido que tomar una decisión difícil o sacrificar algo en ningún momento

.La obsesión con ser un *shooter* y no un RPG

.A cada nueva entrega, en lugar de ahondar en el diálogo, lo hacen con la acción. El por qué seguramente se deba a que el diálogo exige muchísimo más esfuerzo y variables y quizá la gente no lo apreciara tanto, mientras que una buena kinestética y tiroteos satisfactorios los puede ver cualquiera

.Sin embargo, es una pena que pueda llevar a GRUNT a la misión de Mordin y no pase nada, por ejemplo, o que no haya interacciones únicas al llevar a SID a la misión de los geth en *Mass Effect 3*

.Imaginad lo sediento que estaba de esto que me emocionaba al ver a Garrus, Wrex, Tali y Liara llamarse por su nombre y decirse cosas. INTERACTÚAN ENTRE ELLOS, DIOS MÍO

.El problema con el diseño de las misiones: el juego se cree cada vez más que es un *shooter* y hay una separación cada vez mayor entre explorar/hablar y pegar tiros. Pegas demasiados tiros

.En *Mass Effect 3* hay muchas misiones con el mismo diseño de aguantar en un punto o ir del punto A al punto B, despejar una zona y avanzar. Es aún más pobre que en *Mass Effect 2*, que al menos te dejaba explorar las calles de Omega mientras pegabas tiros

.El momento de las catacumbas en Tuchanka y cómo parece que va a pasar algo nuevo

.Los DLC señalan a lo que podría haber sido:

.La infiltración del casino en el DLC Ciudadela

.Investigar el laboratorio en el DLC Leviatán

.Vuelves a Noveria... y es un escenario nevado despejado donde juegas una misión secundaria que es un modo horda...

.La misión de la red neural geth está pidiendo a gritos hacerse como las partes de *visual novel* de *Nier*

.Los *scripts* son bastante pochetes, sobre todo con los estándares de hoy. También es que la única gente que hacía buenos *scripts* en tercera persona entonces era Naughty Dog y, si eso, Rockstar

.El problema de las decisiones

.Por qué estoy mucho más abierto a que *The Walking Dead* ignore mis decisiones: tener en cuenta a los otros vs ser el líder de efecto y tomar decisiones que influyan a toda la galaxia

.Sí que hay decisiones que pueden joderte a largo plazo: si no salvas los datos de Maelon, por ejemplo, no podrás curar la genofagia. Si matas a Wrex, otra que tal

.La limitación de Paragón/Renegado

."¡Uy, un botón azul!"

.Me gusta la introducción de los botones de interrupción por el concepto de interrumpir y llevar la conversación por otra parte, pero sigue siendo "¡uy, un botón!" sin saber qué harás

.Seguramente la única decisión que realmente tomé YO fue si dejar morir a Kaidan o a Ashley en Virmire, que es probablemente la decisión más interesante de todo *Mass Effect*

.¿Por qué?

.Todo esto es muy interesante, pero en realidad cuando lo jugué por primera vez tenía 16 años así que dejé vivir a la chica que quería triscarme [el planeta explota]

.La extraña moral de Shepard y qué significa para él ser un paragón

.Tu primera opción virtuosa en *Mass Effect* es pedirle a un tío en Eden Prime que te dé más cosas porque, ya que estáis dando vuestra vida, ¿por qué no tener más?

.Shepard paragón puede abandonar la estación del Proyecto Lázaro dándolos a todos por muertos, sin siquiera tener la opción de intentar salvarlos

.Shepard puede convencer a media Ciudadela de que le rebaje precios vendiendo su imagen sin pensarlo y eso se considera una opción de paragón

.Shepard puede enrollarse con Diana Allens y comprometer su integridad periodística y eso te lo venden como de paragón

.Ser paragón te lleva DOS VECES a lograr que los villanos (Saren en el primero y el Hombre Ilusorio en el tercero) se suiciden

.A veces te encuentras con que tus decisiones han tenido consecuencias indeseadas (el asesino que liberaste junto a Jack, Elnora matando al mercader). Esto lo haría *The Witcher* más adelante y mucho mejor porque realmente te permite reflexionar sobre lo que ocurre

.Garrus, Wrex y Samara son tres versiones distintas de Renegado ¿verdad? ¿O son paragones? El caótico, neutro y legal

.Algunas de las decisiones más interesantes del juego se ven limitadas porque, si haces lo que quieres, quizá te den puntos de lo que no quieres, pero en las misiones de lealtad de *Mass Effect 2* hay algunos de los problemas más interesantes de toda la trilogía, con preguntas que todavía me dan vueltas a la cabeza: ¿es justo

mantener la genofagia? ¿Deberíamos confiar en los geth? ¿Habríamos hecho lo mismo que el padre de Jacob?

.En realidad la única decisión real que estás tomando es a quién te pasas por la piedra [SHEPARD SE LAS ESTÁ GARCHANDO A TODAS]

Ya dedicaré un vídeo al follaje, pero hasta entonces decir que, tristemente, *Mass Effect* es de las sagas AAA que más abiertamente han tratado el sexo, y ni siquiera lo hacen tanto, así que imaginad lo baja que está la barra

.Una de las primeras misiones secundarias de *Mass Effect* te lleva a la consorte asari, que puedes triscarte en plan película porno de “¿no me vas a pagar más?”

.[Grunt me estampa contra la pared y habla seximente] Y hablando de ligar, hola

.Aquí estamos para el salseo: ¿Por qué el final causó tanta controversia?

.El concepto de “el creado siempre se rebelará contra su creador” y cómo se ha explorado a lo largo de la trilogía: geth-quarianos, krogan-salarianos, Shepard-El Concilio/Cerberus

.A pesar de que los mayores conflictos sí son sobre esa rebelión, su tratamiento no te hace ver que, cuando llegue la hora, digas “ah, comprendo”

.Pero hay tantos otros conceptos que NO van de eso. El conflicto central es por la supervivencia contra una especie robótica que no se describe exactamente como “sintética”, sino como algo más

.Los segadores y *SOMA*, las preguntas interesantes que no se hacen

.El PTSD, el niño y Shepard en *Mass Effect 3*

.La extraña relación del juego con el autoritarismo

.Muchos de los problemas que ahí ocurren se debe a que la gente se está preparando para la galaxia que seguirá una vez termine todo. Eso puede tener una cierta repercusión ahora con el COVID-19, ¿no?

.Las críticas y el sexismo subyacente.

.(tampoco voy a fingir que yo no estaba de parte de algunas de estas actitudes)

.Los tres colores

.La acusación de convertir *Mass Effect* en *Jersey Shore* con James

.No voy a negar que quizá algo de razón tendrían con lo de pasarse estando *horny on main* porque SID POR AMOR DE DIOS TÁPATE ESAS TETAS

.Jessica Chobot, de IGN USA, aparece como Diana Allers y tuvo su controversia. La verdad es que no tenía muy buena fama

.Los tres modos de juego y el *dumbing down* de *Mass Effect*, la perspectiva de entonces con los *casuals* y el miedo y necesidad de preservar el espíritu *hardcore*

.Cómo ha cambiado mi opinión respecto al infame vídeo de Colin Moriarty

.Siendo justos, él también hablaba sobre cómo “da igual si el 90% del juego es DLC”, defendiendo hasta el final las prácticas de EA. También siendo justos Moriarty no defiende la misma opinión hoy día

.Cómo se ven las cosas en el ahora y con tiempo. En 2012 me podría cabrear con el final, pero ahora la verdad es que lo veo con otros ojos. Es un juego de hace 8 años, y no es satisfactorio, pero no... [cantando] me va la vida en ello QUIERO QUE ME DIGAS AMOR QUE NO TODO FUE NAUFRAGAR.

.Las prácticas de EA que llevaron a que *Mass Effect 3* y, más adelante, *Andrómeda*, fueran como fueran.

.¿Pero entonces queréis hablar de política o cómo va esto?

.Todo este tiempo estoy intentando responder a la misma pregunta: “¿Por qué nos gustó tanto *Mass Effect*?”

.La ciencia ficción la habíamos visto a través de la acción, con *Halo* y *Gears of War*. *Mass Effect* era una oportunidad de explorar un nuevo mundo, de descubrir como si fuera rol, salvo que no parece rol. No es fantasía medieval aunque tenga conceptos similares

.Nos da más facetas. Tenemos no sólo acción y exploración, sino relación con los personajes. Es una integración que invita a soñar igual que yo soñaba con *Pokémon* cuando era un niño

.Me doy cuenta de que algo común a muchas obras populares es no sólo la ruptura con la realidad sino darte algo fuera de las normas con sus propias reglas, su propia nomenclatura y escala, que te lleve al riesgo y, sobre todo, que puedas pensar en tu propia versión. Está en *Harry Potter*, en *Kimetsu no Yaiba*, *Star Wars*, *Juego de Tronos* y, por supuesto, aquí. ¿Quién no querría tener su propia nave para surcar la galaxia y garchar como un campeón?

Supongo que algo que caracteriza a esta saga sobre otros títulos tiene que ver con *Juego de Tronos* o *Cómo conocí a vuestra madre*, dos series similares: 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

.En BioWare intentaban aprender de sus errores y escuchar a sus fans. Puedes liarte con Garrus por el *feedback* del primer *Mass Effect*, y seguramente el final del 3 estuviera influido porque el jefe del 2 es una mierda innecesaria. *Mass Effect* termina con conversación, con elecciones, con trama y *lore*.

.No será perfecto, pero que nos quiten lo bailao

.Además *Mass Effect 3* tiene el DLC de la Ciudadela. Si no lo habéis jugado, no sé a qué esperáis, retomad vuestra vieja partida y disfrutad.