



«Gears Tactics»: estrategia en clave de acción en el universo «Gears»

La saga «Gears» traslada toda la acción y el desenfreno de su universo al género de estrategia con «Gears Tactics», un videojuego de táctica por turnos rápido y cargado de tensión.

El resultado, que llega hoy a Steam, Xbox Game Pass y Windows 10, es una precuela que se ubica doce años antes del primer «Gears of War», y en el que la acción desenfrenada de disparos en primera persona dejan paso a una panorámica desde las alturas.

El jugador toma los mandos de Gabe Diaz, el padre de Kait Diaz, la protagonista de «Gears 5». Él es el responsable de seleccionar y entrenar al escuadrón que debe liquidar a Ukkon, uno de los genios que crean monstruos, y salvar así, al planeta Sera de la amenaza de la horda Locust.

Aunque el género de estrategia es más sosegado, el videojuego creado por Splash Damage y The Coalition está cargado de cinemáticas y añade elementos que

favorecen una estrategia mucho más dinámica y cercana a la acción.

Para diseñar esta nueva historia dentro del universo «Gears», sus creadores construyeron un prototipo con un juego de mesa -un tablero con dados- en el que experimentan y desarrollan al límite este género de videojuegos.

El mapa contaba con una única misión: cuatro jugadores debían reparar un vehículo mientras eran atacados desde diferentes flancos. Los enemigos eran controlados con cartas con órdenes aleatorias.

«Descubrimos que cada jugador hacía cosas diferentes y eso fue súper alentador. Incluso con la misma mecánica o con el mismo tipo de misión, se pueden generar una gran cantidad de jugabilidad. (..) Fue una gran ventaja seguir ese proceso», explicó Steve Venezia, uno de los directores creativos del juego, en una entrevista con Polygon.

El equipo de desarrollo probó este sistema con docenas de partidas, el objetivo era hacer una nueva «Gears» con sello propio, que impulsara los «límites del género» y aportara algo nuevo, evitando hacer así una simple copia de otros juegos de táctica, añade Venezia.

El resultado es prometedor y supone un salto similar al que Xbox experimentó con «Halo», otra de sus famosas sagas de acción.

La versión para Xbox One está en pleno desarrollo y probablemente llegará a finales de año.