



## **Análisis: Call of Duty: Black Ops 4**

Call of Duty ha vuelto. Parece una afirmación un poco absurda a priori, pero tras una larga estancia en tierras dubitativas, Activision ha vuelto por sus fueros y el aclamado y famoso shooter vuelve a colmar las expectativas de su millonaria audiencia.

Y no lo ha hecho con un alarde técnico ni narrativo, simplemente ha recuperado la esencia de la que la franquicia se había desprendido en los últimos títulos y ha vuelto a ponerla al servicio de los jugadores. Un Call of Duty que sabe a eso y que recupera sus seña de identidad sin dejar a un lado la innovación que todo nuevo título necesita.

Multijugador redondo, adictivo y frenético, sin florituras ni añadidos extraños. Disparar, correr, estudiar y eliminar. La esencia como hemos dicho antes que se perdió entre movimientos y artilugios que hacían títulos más verticales, pero menos divertidos para la mayoría del público. Bravo porque Call of Duty vuelve a apuntar de nuevo a lo más alto.



```
{“DRSAppName” : “blackops4.exe”, “DRSProfileName” : “Call of Duty: Black Ops 4”}
```

Y parece contradictorio que sea Call of Duty: Black Ops 4 el juego que ha conseguido aunar más valoraciones positivas en los últimos años. Presentarse sin campaña podría parecer a priori una gran penalización de cara al público, pero lo cierto es que cada vez los jugadores estaban dejando más de lado la parte narrativa para centrarse en su multijugador.

Activision ha tomado buena nota y Black Ops 4 prescinde de la campaña para dar a sus jugadores una vertiente más fina y variada en su modelo multijugador. Apuesta arriesgada, pero acertada a tenor de lo visto.

Estamos hablando de BlackOut, el battle royale de Call of Duty. Un acierto y un éxito seguro que se irá asentando en la comunidad con el paso del tiempo. Una apuesta valiente y segura a partes iguales. Si bien, se antoja complicado plantear cualquier recorte de contenido con la eliminación de la campaña, lo cierto es que Activision ya había detectado el descenso imparable del interés en su parte más narrativa. A cambio, la apuesta valiente en este Call of Duty se ha centrado en el multijugador, ofreciendo algo a cambio: Así nace BlackOut, el fino battle royale de Call of Duty que nos deparará horas y horas de diversión. La irrupción en los últimos tiempos de juegos como PUBG y Fornite hicieron que Activision reaccionará tras la llamada de la comunidad.



Un nuevo género se levantaba y sin perder tiempo pensaron: Un battle royale con la imagen de marca y señas de identidad de Call of Duty. Y sí, el planteamiento fue perfecto porque si por un lado perdemos la campaña, por el otro estamos ante un modo de juego que gana como ninguno a los jugadores, además de aumentar la experiencia del título a cotas insuperables. No nos gusta el recorte de la parte narrativa, no. Si algo no funciona, no parece que la mejor de las soluciones sea que desaparezca. Pero si a cambio se ha modelado y perfeccionado un battle royale tan intenso y tan divertido como BlackOut, bienvenida sea esa medida por esta vez.

### ***Una base perfecta: BlackOut***

100 jugadores en una sesión con el único objetivo de mantenerse con vida. Sólo puede quedar uno, como se diría en la películas de Los Inmortales. Un modo de juego muy popularizado desde hace dos años cuyas cotas de crecimiento no han parado. PUBG y Fortnite son un buen ejemplo de esta expansión, pero BlackOut añade un plus que el resto no tiene: la esencia Call of Duty. La franquicia no renuncia a plasmar los aspectos que le han hecho grande y además ofrece un campo de juego igual de acertado, con un gran mapa, variado y profundo, pero -ojo- no tanto como para que te pierdas o veas como baja el número de jugadores sin encontrarte nadie a tu paso.

Y es que la jugabilidad en este battle royale es perfecta y te invita a entrar en conflicto y disparar si tienes el día de gatillo fácil. Es algo que nos ha parecido muy positivo y determinante con respecto a otros títulos del mismo género, donde el acabado técnico y su 'gunplay' casi obligan a pasar al anonimato más absoluto hasta que se tienen que destapar las cartas y quedan un puñado de jugadores en la isla.

Artilugios y jugabilidad que no pierden la esencia de la franquicia en su variable multijugador y que dotan al modo de un ritmo perfecto. Da la opción de ser muy táctico o simplemente buscar el enfrentamiento más agresivo hasta llegar a tu destino.



BlackOut incluye vehículos terrestres, marítimos y aéreos, y ofrece una variedad de personajes jugables nuevos y clásicos, incluyendo a Mason, Reznov y Woods; personajes del modo Zombies como Richtofen y Takeo; y especialistas como Crash, Battery y Seraph, entre otros. A lo largo del inmenso mapa BlackOut, el más grande en la historia de Call of Duty, los jugadores se enfrentarán en localizaciones inspiradas en los niveles favoritos de los fans, como Nuketown, Firing Range, Raid, Cargo y muchos otros.

Una base magnífica que con eventos y alguna otra ubicación en el futuro pueden terminar por cerrar un aspecto grandioso dentro del multijugador.

## ***Vuelta a una fórmula de éxito***

Se dice mucho en el mundo del fútbol (en realidad cualquier faceta de la vida) que lo que funciona es mejor no tocarlo. Y precisamente esa idea debe rondar una vez tras otra las cabezas de los desarrolladores de Treyarch. Call of Duty: Black Ops 4 es fiel a su sello y vuelve a optar por la fórmula que le ha hecho ser el multijugador competitivo por excelencia con el paso de las generaciones. A un lado las vertientes que pueden gustar más o menos, lo cierto es que los títulos de Activision se han forjado una imagen de competitividad brutal y consiguen enganchar a casi cualquier jugador que esté un mínimo interesado por el género. Por ello, parece claro que los cambios en esta faceta no han sido muchos y los mayores cambios se han dejado a BlackOut.



Eso sí, el título de Treyarch ofrece dos nuevas variables en el multijugador y podremos jugar a una revisión de la clásica dominio llamada Control. Divertida, sí, pero no supone nada escandalosamente nuevo en lo jugable. Al igual pasa con atraco, un modo de juego que nos transporta en cierta medida a los Counter-Strike y atrapa la bandera con la posibilidad de comprar equipamiento entre partidas.

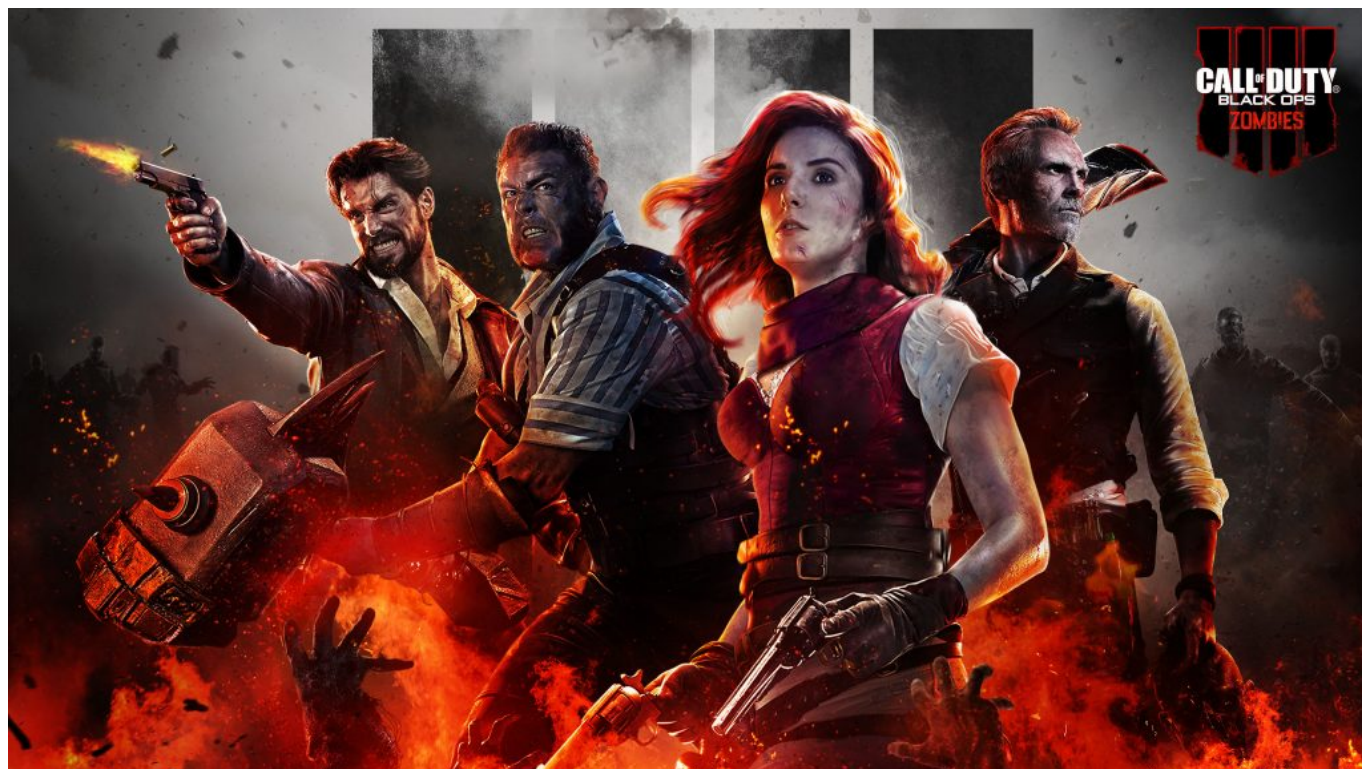
Porque en este Call of Duty todo está más equilibrado y ajustado. Un buen ejemplo son los especialistas, que vuelven a este título para ofrecernos

habilidades únicas según nuestro estilo de juego. Posibilidades de encarar cada partida según se nos antoje pero con un equilibrio más cuidado con respecto a títulos anteriores. Será difícil que uno de ellos desequilibre la balanza de manera clara, pero sus mecánicas bien diferenciadas si nos ayudarán a decantarnos por unos u otros según estemos más cómodos.

Sin saltos, sin piruetas, sin artilugios extraños...Call of Duty: Blacks Ops 4 vuelve a recuperar su esencia. Competitividad con un toque táctico. Como por ejemplo da la opción de recargar algo la vida cada cierto tiempo después de meternos de lleno en una refriega con nuestros adversarios. Pequeños detalles en las habilidades que hacen que las partidas ganen en estrategia y tensión, y obligan al resto a mantener ese punto táctico que se había perdido en ediciones anteriores a favor de la verticalidad y espectacularidad de la que dotaban a los jugadores ciertos artilugios.

Y es que también ayuda la buena elección en este títulos de los mapas. 10 nuevos y cuatro recogidos de campañas anteriores, pero que nos ha dado un plus de nostalgia al recorrerlos de nuevo.

El modo multijugador muestra un gran combate terrestre, en la experiencia Black Ops por equipos más táctica hasta la fecha. Además, supone el regreso del icónico sistema Pick 10, junto con una serie de innovaciones en los controles de armas, el ritmo de combate, la regeneración de la salud y los movimientos del jugador. Black Ops 4 también cuenta con una combinación de conocidos y nuevos especialistas, cada uno con su propio equipamiento y estilo, que permiten a los jugadores no solo ser poderosos en el juego individual, sino también devastadores trabajando en equipo.



## ***Modo Zombies***

Celebrando el décimo aniversario de los Zombies de Call of Duty, Call of Duty: Black Ops 4 presenta una experiencia Zombies totalmente nueva, además de ofrecer la oferta Day One más grande en la historia de la franquicia, con tres opciones Zombies desde el momento de lanzamiento: IX, Voyage of Despair y Blood of the Dead. Con la acción más personalizable hasta la fecha, este modo presenta nuevas opciones para crear y completar los desafíos a los que se enfrenta la comunidad, y sistemas sociales diseñados para conectar a jugadores entre sí.

Es precisamente en este modo donde Treyarch ofrece su mejores galas en lo técnico. Muestra unos acabados muy buenos y una fluidez realmente interesante con efectos de luz impresionantes. Pero ya. En el resto del título no se ha innovado casi nada, por no decir nada y con todo lo bueno en BlackOut, la parte técnica es el modo en el que más flaquea el aspecto técnico. Nada que nos haga desesperarnos pero sí que es cierto con un pasito más nos hubiese dejado un gran sabor de boca. No obstante la fluidez del título es muy buena, dejando incluso jugar a modo de pantalla dividida.

## ***Sin temor***

Con todo ello, y sin miedo a precipitarnos, tenemos que ser tajantes. Este Call of

Duty: Black Ops 4 es el mejor que ha aterrizado en nuestras consolas en los últimos años. Con el debut del modo BlackOut por todo lo alto, pese a eliminarse la campaña, y la recuperación de la esencia del multijugador al más puro estilo Call of Duty, Treyarch ha realizado un gran trabajo, un título con el que volveremos a divertirnos durante muchas horas.