# **Opiniones y discurso**

## Textos y vídeos

[**POLYGON**](https://www.polygon.com/reviews/22158019/cyberpunk-2077-review-cd-projekt-red-pc-ps4-xbox-one-stadia) – *Cyberpunk 2077 is dad rock, not new wave*. Sintonizo bastante con su conclusión. “No es la revolución que esperaba, pero es algo”.

[**GAMEINFORMER**](https://www.gameinformer.com/2020/12/07/cyberpunk-2077-epileptic-psa)– *Cyberpunk 2077 Epileptic PSA*. Como respuesta, la cuenta de [**Twitter**](https://twitter.com/CyberpunkGame/status/1336389181988343812) de *Cyberpunk 2077* ha dicho que se está trabajando en una solución

[**Noodle**](https://www.youtube.com/watch?v=aS3-iSEwNhs)[Youtuber] – *The Crunch Culture Conundrum*

[**KOTAKU**](https://kotaku.com/its-weird-how-some-games-are-now-too-big-to-fail-1845856895) – *It’s weird how some games are now too big to fail*

[**PASTE**](https://www.pastemagazine.com/games/cyberpunk-2077/cyberpunk-2077-game-of-the-year/) – *Cyberpunk 2077 is the Game of the Year, but only in that “*TIME *Man of the Year” kind of way*. Originalmente el titular trazaba la comparación directa con Hitler y cuando fue nombrado “hombre del año” por TIME, y comprensiblemente, a los devs y otros miembros de la industria no les ha [gustado](https://vandal.elespanol.com/noticia/1350740657/desarrolladores-de-cyberpunk-2077-muestran-su-enfado-por-las-comparaciones-con-hitler/) la comparación.

[**UNWINNABLE**](https://unwinnable.com/2018/12/06/red-dead-redemption-2/) – *Writing about games: learning to love the compromise*

[**POLYGON**](https://www.polygon.com/e3/2019/6/12/18662443/cyberpunk-2077-trans-advertisement-cd-projekt-red-e3-2019) – *CD Projekt Red explains controversial Cyberpunk in-game ad featuring trans model*. Ahí una de las directoras de arte, Kasia Redesiuk, defiende que el anuncio de Chromanticure es tránsfobo adrede, que los cuerpos no normativos son cosificados y utilizados para vender productos, y que esto forma parte de la distopía. Charlie Hall, el autor del artículo, rebate esto, y ahora, jugando a *Cyberpunk 2077*, veo que toda la publicidad sexual se refiere a cuerpos femeninos, nunca masculinos. También hay que tener en cuenta que Redesiuk puede diseñar una cosa y luego los guionistas/diseñadores llevarlo por otra parte.

[**POLYGON**](https://www.polygon.com/2020/12/4/22058784/cyberpunk-2077-marketing-cd-projekt-red-transphobia)– *It sucks that* Cyberpunk 2077*’s edgelord marketing worked so well*

[**KOTAKU**](https://kotaku.com/the-cyberpunk-2077-review-drama-1845860765/amp?__twitter_impression=true) – *The Cyberpunk 2077 review drama*

[**JACOBIN**](https://jacobinmag.com/2020/12/cyberpunk-2077-aesthetics-elon-musk-anti-capitalist-fiction?fbclid=IwAR04sgI_y9l8LvrmMQu4yilDvYZzhCW7r_AOwCoQttjiVqEvcrIT8xNK_zA) – *Cyberpunk needs a reboot*

[**WIRED**](https://www.wired.com/story/cyberpunk-mike-pondsmith-interview/) – *A founding father of cyberpunk isn’t surprised by its comeback*. Aquí Mike Pondsmith habla sobre cómo, en *Cyberpunk 2020*, no salvas al mundo sino a ti mismo, a tu comunidad. Las compañías son demasiado grandes, todo está demasiado jodido. También, aunque sea de manera no intencionada, Pondsmith, al hablar de cómo le sorprende que los fans hayan recibido tan bien el juego, revela cómo todo esto ha sido comodificado: “*No tienes ni idea de lo que es levantarte, leer las noticias y ver cosas que tenías en tu cabeza en las manos de los cosplayers. El logo de Arasaka es algo que vamos a ver en estas cosas durante años. Y es algo que esbocé en una hora cuando estaba soltando logos para la sección de corporaciones del libro*. También se ve que Pondsmith es un individualista en cómo enfoca la acción contra un mundo tan opresivo. “*Tienes que pensar si quieres un futuro mejor. Con las herramientas y posibilidades que tenemos disponibles, hay cada vez más en tus manos. Es muy fácil que la gente decida ‘¿Sabes? Creo que iré a mi trabajo y ya. Y, bueno, chismorrearé en internet, y saldré por ahí, y dejaré que algún partido decida qué hago’. Y cuando te quieres dar cuenta, dices: ‘¿Dónde ha ido mi cobertura médica? ¿Por qué estamos librando una guerra?’ Porque no has prestado atención. Quizá deberías haber prestado atención*.” También dice: “*Lo que me encanta del cyberpunk es que va sobre prestar atención y lidiar con las cosas. Si utilizas la tecnología y tus conocimientos de manera adecuada, puedes mejorar la situación.*”

[**SLATE**](https://slate.com/technology/2020/12/cyberpunk-2077-bugs-glitches-why-oh-why.html) **–** *Cyberpunked: The most anticipated video game in years is a buggy mes. The gaming industry did this to itself*

[**WIRED**](https://www.wired.com/story/cyberpunk-2077-bugs-reviews-nda/) – *How Cyberpunk 2077 sold a promise – and rigged the system*. Aquí se dice, entre otros, que entre los NDA de CD Projekt Red, estaba la prohibición de mostrar *gameplay* original en los análisis. Sólo se podían publicar imágenes oficiales del juego, y la infracción de estos términos llevaría a una multa de 27.000$. El artículo resalta cómo es irónico que luego el propio juego describa esos mismos NDA como “basura […] un documento estándar que prohíbe mucho y ofrece poco de vuelta”. También habla sobre cómo “CD Projekt Red tuvo casi una década para construir el gran mito de *Cyberpunk 2077*. Los críticos sólo tuvimos un par de días para juzgarlo, y estábamos maniatados en cómo podíamos presentarlo.”

[**GAMESINDUSTRY**](https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-12-11-cyberpunk-2077-launches-with-some-real-dystopia-in-tow-opinion) – *Cyberpunk 2077 launches with some real dystopia in tow*. Aquí Rob Fahey dice que jamás se ha visto que un juego de tal calibre, esperado así, se haya lanzado de semejante manera, sin que se pueda mostrar nada y con limitaciones para la prensa, y que las formas de CD Projekt Red a la hora de manejar el lanzamiento son muy anticonsumidor. También habla sobre cómo, en términos económicos, puesto que CD Projekt Red se lo juega todo a una carta, un nuevo retraso de *Cyberpunk 2077* podría suponer una pérdida de valor [bursátil](https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-10-29-cd-projekt-reds-stock-has-fallen-25-percent-in-two-months) cuantificable en miles de millones de dólares (en octubre, tras anunciar su retraso, el precio bajó un 25%, 2.500 millones menos). Esto “*de manera inevitable crea una forma de pensamiento cortoplacista que no hace bien a un estudio de desarrollo. En este caso, parece que CDPR está a punto de consumir una buena parte de la confianza que había creado con los consumidores a través de* The Witcher 3 *con este esfuerzo mal juzgado para mantener felices a los inversores, lanzando un juego sin acabar y entonces utilizando métodos agresivos para evitar que los jugadores sepan qué problemas hay antes del lanzamiento*.”

[**BLOOMBERG**](https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-01-16/cyberpunk-2077-what-caused-the-video-game-s-disastrous-rollout) **–** *Inside Cyberpunk 2077’s disastrous rollout*. Aquí Schreier rebate las declaraciones de Iwiñski, diciendo que, por ejemplo, los bugs se habían declarado, pero los *devs* no tuvieron tiempo para corregirlos. Tal como imaginaba, el cambio de marco y estilo de juego supuso un sobreesfuerzo para el estudio. El motor del juego, cuya tecnología tenía muchas novedades para los *devs*, se desarrolló al mismo tiempo que el propio juego. El desarrollo a tiempo completo no empezó hasta 2016, momento en que Adam Badowski tomó el papel de director y ordenó rehacer mucho de lo que se había estado haciendo desde hace años. También, “*buena parte del enfoque de CD Projekt, según varias personas que trabajaron en Cyberpunk 2077, era impresionar al mundo exterior.*” Esto lo dice hablando sobre la demo que se presentó en 2018, que era falsa casi por completo, ya que todavía quedaban muchos sistemas por desarrollar. A pesar de que se dijo que el *crunch* no era obligatorio, muchos se sentían presionados, ya que, si no trabajaban ellos, otros tendrían que hacerlo. Según un programador de sonido, abandonó la compañía tras casarse, y otros perdieron a sus familias debido al *crunch*. Muchos *devs* creían que el juego no llegaría hasta 2022. También el tamaño dificultaba las cosas: *The Witcher 3* lo hizo un equipo de 240 personas, mientras que *Cyberpunk 2077* lo hicieron más de 500 que, según se dice, estaban mal organizadas, con cuellos de botella en las tareas. Incluso con estas condiciones, no se compara al tamaño de producciones como las de Rockstar, a las que CDPR aspiraba, pero que eran hechas por miles de personas. Algunos programadores sabían que era imposible sacar el juego en PS4 y XBO, pero los directivos dijeron que, si pudieron hacer *The Witcher 3*, podrían hacer esto.

[**JIM STERLING**](https://www.youtube.com/watch?v=n8RTgWC23ng&feature=youtu.be) – *Videogame discourse: more broken than Cyberpunk*, donde Jim dice que la cultura del videojuego es una reactiva y agresiva, que no acepta refutaciones, cuyos miembros quieren verse reafirmados en vez de discutir sus ideas y explorar las obras que les gustan. Es un ciclo que se repite una y otra vez, y los disidentes son acosados brutalmente. Lo peor es que luego todo se calma, o sale el juego y la gente da la razón a la crítica (como ha sido el caso de *Cyberpunk 2077*)

## Desarrollo

[**ENGADGET**](https://www.engadget.com/cyberpunk-2077-dialogue-language-lip-sync-artificial-intelligence-dubbing-154523977.html?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAMyWPERwBN2CLKpA_NPshauNbobAj1hTtFsEx8fQIXLpH3OxJZWUIi6NT0Arnu0D30R11x4nezxMFe_t1WA7tdeqNb-cDut6tsfDetUV5v9Qh5ngIeh435itCtWG8_ATIptpdiLnsZEB3zcQVkRaWpkYu1gwBxxRHUp7bgqT2yro#:~:text=To%20do%20so%2C%20the%20studio,how%20the%20characters%27%20faces%20move.&text=Some%20of%20the%20characters%20in,that%2C%20transcript%20tagging%20was%20used.) **–** *Cyberpunk 2077’s dialogue was lip-synced by AI*

La cuenta de [**Twitter**](https://twitter.com/CyberpunkGame/status/1338390123373801472) de *Cyberpunk 2077* admite que básicamente ha engañado a la gente con las versiones de consola e intenta hacer control de daños diciendo que intentes devolver el juego a través de los sistemas de devolución de las tiendas (no sé si habrá en consola). Luego [**Sony**](https://www.resetera.com/threads/sony-is-refusing-all-cyberpunk-2077-refunds-tells-customers-to-wait-for-january-and-february-patch.344248/) dice que no, no hay devoluciones, pero en CDPR se hacen los suecos. Al día siguiente, en una [conferencia](https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2020/12/call-transcript_en.pdf) con accionistas, se admite que habían ocultado información y que hicieron esto esperando que Sony y Microsoft les siguieran el rollo

Ahora, para hacer control de daños desde el lado de los fans, supongo, se ha [formado](https://twitter.com/FrenchTekos/status/1338396397511446530) la [narrativa](https://twitter.com/CheetorPrime_YT/status/1338390191904591873) de que la gente exigía que el juego se lanzara ya, y que por eso tiene tantos bugs. Sin embargo, con esto parecen estar culpando a los *devs* y no a quienes dirigen el estudio por haber tomado la decisión. También es triste que se quejen de los *bugs* y no, bueno, del *crunch*. Triste, que no sorprendente

Gente como [**Rami Ismail**](https://twitter.com/tha_rami/status/1338978911678590984) hablan sobre cómo que un juego esté “certificado” no significa que tenga cero bugs y que, por tanto, Sony y Microsoft no son responsables de que *Cyberpunk 2077* esté así

[**GAMESINDUSTRY**](https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-12-11-cyberpunk-2077-launches-with-some-real-dystopia-in-tow-opinion) – *Cyberpunk 2077 launches with some real dystopia in tow*

[**BLOOMBERG**](https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-12-11/cd-projekt-changes-developer-bonus-structure-after-buggy-release) – *CD Projekt Changes Developer Bonus Structure After Buggy Release*

Según dice el *dev* [**Gareth Damian Martin**](https://twitter.com/JumpOvertheAge/status/1338929166301990914), *Cyberpunk 2077* en realidad no sólo tiene bugs sino que hay decisiones de diseño que rompen el juego, como hacer desaparecer el tráfico ya que la IA no sabe navegar el espacio

Poco después, en una [reunión](https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-12-18/cyberpunk-game-maker-faces-hostile-staff-after-failed-launch), varios *devs* indignados preguntan a sus jefes que por qué han mentido al público y han hecho un juego sobre empresas explotando a sus trabajadores si les han explotado a ellos.

Un mes tras el lanzamiento del juego, la cuenta oficial de *Cyberpunk 2077* lanza un [vídeo](https://twitter.com/CyberpunkGame/status/1349462362764537862) explicando qué pasó durante el desarrollo y cómo el COVID afectó a la producción del juego. Poco después, [Álvaro Castellano](https://twitter.com/ACastellano3DJ/status/1349468006968131587), de 3DJuegos, desmiente una de las afirmaciones: a ellos no les llegaron copias de juego. Tampoco llegaron a Eurogamer España. Rami Ismail dice que este vídeo está culpando a QA cuando, seguramente, hubo solicitudes de bugs desatendidas. En efecto, ahí Marcin Iwiñski, cofundador de CDProjekt RED, dice que el “principal culpable”, una retroalimentación entre *hardware* y *software*, no fue debidamente reportada por QA. Otra cosa que dicen es que el juego tiene un plan de parches y de apoyo a largo plazo, incluyendo DLCs gratuitos a lo largo de 2021. Se viene un nuevo *No Man’s Sky*, salvo que este es un estudio AAA con cientos de trabajadores y cientos de millones de presupuesto.

Mirando el manual de *Cyberpunk 2020*, sorprende lo fiel que es el juego. Johnny Silverhand aparece ahí, y de hecho una historia corta que aparece en el manual original, el secuestro de Alt, se ha convertido en uno de los *flashbacks* del juego. En ese sentido, desde luego parecen haber hecho los deberes.

Sin embargo, hay una cierta controversia con algunos elementos, como es el caso de los Hijos del Vudú. Tal y como explica el autor, [Mike Pondsmith](https://www.pcgamer.com/mike-pondsmith-explains-cyberpunk-2077s-gangs-the-voodoo-boys-and-the-animals/), originalmente esta era una banda cuya idea era hacer cultura de la apropiación, pero muy mal: chicos caucásicos que se creen haitianos vudú, pero en el videojuego, que ocurre 57 años después, los auténticos haitianos se han reapropiado de la banda. Sin embargo, esto no se aclara tanto en el texto, y se les puede percibir como un cliché.

Por supuesto, al [preguntar](https://wccftech.com/cyberpunk-2077-dev-on-blm-influences-ours-is-a-work-of-art-not-a-political-statement/amp/?__twitter_impression=true) a Pawel Sasko, diseñador de misiones, sobre la ideología tras *Cyberpunk 2077*, él responde que “lo más importante es que nuestro juego no es una declaración política, una tesis política.” Siendo justos, luego continúa: “para mí y mi equipo, *Cyberpunk 2077* es una obra de arte y siempre lo defenderé, siempre se lo digo a mis diseñadores. No siento que esté produciendo algo, siento más que estoy pintando un cuadro o haciendo música, historias, películas. Esto es arte para mí, y el arte son las historias que contamos al jugador, y esto es lo más importante para nosotros.”

Tras los anuncios de retraso, los *devs* [recibieron](https://twitter.com/ZawAndy/status/1321201463545204737?s=20) amenazas de muerte.

Si CDPR no corrige sus bugs correctamente, el Gobierno polaco se [llevará](https://gamingroute.com/cdpr-will-be-charged-10-of-their-income-in-the-previous-year-by-the-polish-government-if-they-fail-to-deliver-with-the-patches/) un 10% de sus ingresos.

## Otros

[**Leigh Alexander**](https://twitter.com/leighalexander/status/1336014445382922240) en Twitter: “la industria del videojuego comercial no quiere hacer tanto a nivel cultural, así que necesitamos centrarnos de manera obsesiva en pararrayos temporales como este juego *cyberpunk* o si *The Lasto f Us 2* tiene el impacto cultural de *La Lista de Schindler* lmao”

[**Rami Ismail**](https://twitter.com/tha_rami/status/1336075856821751810) en Twitter: “Wow, el *crunch* y las marchas de la muerte llevan a *bugs* en vez de al pulido, al mismo tiempo, destruye a los *devs*. Esa pobre gente seguramente esté aún pasando por *crunch* para salvar lo que puedan con el parche del día 1. Quién cojones podría haberlo visto venir, salvo todos los que saben de lo que están hablando”

[**Michaela Joffe**](https://twitter.com/joffeorama/status/1336237159968198658) en Twitter: “los análisis de videojuegos en 2023: ‘el juego tiene bugs, es repetitivo, racista, tránsfobo, por algún motivo antiirlandés, causó la muerte de al menos 13 trabajadores, ha infringido varias leyes internacionales, ha tenido una campaña de publicidad que muestra abuso de animales vivos y causa daño permanente a las retinas de los jugadores. 9/10’”

A [**Liana Ruppert**](https://twitter.com/DirtyEffinHippy/status/1336204870970433536), la redactora del artículo de GameInformer sobre la epilepsia en *Cyberpunk*, le han enviado mensajes que fingen apoyarla, pero en realidad buscan causarle otro ataque epiléptico.

El análisis de [**Gamespot**](https://twitter.com/GameSpot/status/1335994193873866753), que le dio un 7 al juego y dijo que tenía *bugs*, fue duramente criticado por algunos fans de *Cyberpunk 2077* (que todavía no habían tenido la oportunidad de jugar el juego, ya que salió tres días antes)

En medio de la controversia, GoG [anunció](https://twitter.com/GOGcom/status/1339227388438306817) que, por quejas de “gamers”, había decidido retirar *Devotion* horas después de anunciar que el juego estaría disponible en su tienda. La mayoría dicen que son bots chinos. Poco después una [noticia](https://nikopartners.com/cyberpunk-2077-off-to-a-strong-start-in-china/) anuncia que *Cyberpunk 2077* tiene prevista una entrada fuerte en china.

Según un informe de [**CDProjekt**](https://www.cdprojekt.com/en/investors/regulatory-announcements/current-report-no-67-2020/), el juego ha vendido 13 millones de copias a fecha del 20 de diciembre incluyendo las devoluciones. Eso lo convierte en uno de los arranques de un producto cultural más lucrativo de la Historia.

## Qué cojones es cyberpunk hoy día

Yo qué sé, está meiro\_emoechi: una vtuber que quizá haya tenido [**sexo**](https://www.reddit.com/r/VirtualYoutubers/comments/k9hfyt/vtuber_does_a_ntr_stream_and_has_boyfriend_fuck/) en *streaming* o que fuera parte de un *roleplay* porque se dedica al NTR. El mundo es un lugar siniestro

Quiero decir, que el AGUA ESTÁ EN BOLSA

Un grupo de filofascistas ha asaltado el Congreso de los EE.UU. haciendo *cosplay* y refugiándose en las formas del *shitposting*

Un *hacker* ha [secuestrado](https://www.vice.com/en/article/m7apnn/your-cock-is-mine-now-hacker-locks-internet-connected-chastity-cage-demands-ransom) los dispositivos de castidad de un grupo de personas y no liberará sus penes hasta que le paguen en Bitcoin. Él ha dicho “tu polla ahora es mía”.

Elon Musk, el hombre más rico del planeta, tiene legiones de fans dispuestos a defenderle y considerándole un genio.

# **Discurso/otros**

Muchas de estas cosas ni siquiera las había considerado hasta que he visto cómo otros las planteaban. Es la importancia de los marcos y cuestionarlos: *Cyberpunk 2077* da por sentadas ciertas cosas, y es fácil seguirle el rollo (como yo he hecho tantas veces)

El editor de personajes, los cuerpos no normativos. No puedes hacerte un personaje gordo o anciano; sólo hay un tipo de cuerpo posible y un rango de edad posible

A *Cyberpunk 2077* parece que estaban mucho más dispuestos a perdonarle los bugs y el *crunch* y toda la mierda, ¿no? Quiero decir, que a *Mass Effect Andromeda* se le echaron encima. Y luego está *No Man’s Sky*. Eso sí, a la periodista que ha hablado sobre las epilepsias… A esa le han jodido. Pero bien.

Algo que puedes hacer en el juego es colaborar con la policía para recibir recompensas. Súper cyberpunk, sí

*Merlín el encantador*: “¡Aquello es un lío ultramoderno!”

La historia de la progresión de CDProjekt RED es una de saltos cualitativos grandes, pero dentro de lo razonable: *The Witcher* es un RPG *point-and-click*, *The Witcher 2* tiene pequeños escenarios algo abiertos, pero es principalmente lineal y su acción es tosca, pero generalmente aceptable, *The Witcher 3* cimenta esas ideas y las lleva al *sandbox*. OK. Esto es otro género, otro mundo con otras formas de navegación, otra relación con el entorno con otras prioridades, otra perspectiva, otro sistema de combate… Es todo nuevo y, encima, quieren hacerlo mejor que nadie. Ni siquiera están intentando hacer *Deus Ex*; quieren hacer *GTA*

Es una pena que el combate no fluya en ese tira y afloja de “detección-evasión” porque es muy bonito disfrutar del: “¿Dónde está?” “Ah, idiota, AQUÍ ESTOY” [apuñalo por la espalda a alguien, montaje de asesinatos en distintos videojuegos, risas]

OK, seré directo: *The Witcher 3* abría con Percha del Cuervo, que es uno de los mejores arcos que se ha visto en un AAA en esta última década. Es un golpe en la mesa tremendo y una labor de guion muy bien lograda. *Cyberpunk 2077* no tiene un Percha del Cuervo.

A ver, que esto es una continuación de *Cyberpunk 2020*, pero quiero decir, que Johnny Silverhand sea un rockero habla mucho sobre el paradigma cultural y lo realmente moderno que puede ser el juego. Hoy en día sería más bien un trapero, pero supongo que no encaja igual.

También ni la tecnología ni Night City parecen haber cambiado mucho en cincuenta años, así que…

La discusión de los bugs se hace difícil porque hay juegos, como *STALKER* o *Pathologic*, que son amados a pesar de sus bugs, por mucho que puedan romper el juego. Hasta pueden formar parte de la gracia.

El discurso está algo roto entre lo que propone y lo que muestra. Por ejemplo, el Basilisk se presenta como este “ataúd”, esta máquina de matar que atrajo a tantos a la guerra, que se vendía como esta idea de poder para llevar necios a la muerte… Pero joder, se siente de puta madre cuando lo pilotas. Hasta puedes echar un polvo ahí dentro. Podría decirse que tiene una… ¿disonancia ludonarrativa?

[Empieza el sexo entre V y Panam, todo muy caliente. Pauso el juego para poner y quitar los subtítulos porque una línea de texto se ha atascado] Perdón, es que había un bug y…

Hay algo que respeto de este juego: no cierra las puertas al sexo. Los polvos forman parte de la vida y son tan naturales como serían en otros medios. Eso sí, la publicidad tan ridículamente sexual… Ahí ya me parece más grosero.

A pesar de que he configurado mi ordenador y me he gastado miles de euros para poder capturar este juego en condiciones, resulta que OBS no lo captura muy bien y hay clips enteros que van a pedos. No estoy cabreado, estoy… iracundo.

Cómo *Black Mirror* creó una rama de *cyberpunk* que quizá no fuera nueva en las novelas, pero se sentía nueva en el terreno audiovisual. Qué hace *Cyberpunk 2077* con ese legado.

## Ambición

Seguramente el juego podría tener menos bugs si fuera más pequeño, pero los muchos sistemas que quieren diseñar para este juego hacen que se venga abajo con facilidad.

# **Narrativa y guion**

## Historia

Comparar los arranques de *The Witcher 2* y *The Witcher 3*. Este juego te mete muchísima más información y va mucho más despacio; ya estás tomando decisiones de a quién te afilias enseguida

Me gusta mucho los dos falsos inicios que tienen, porque van de meterte falsas expectativas sobre el control: crees que controlas tu situación en Arasaka, crees que puedes empezar una vida trabajando con (¿o contra?) Dex, pero al final la banca siempre gana. Lo tuyo es una ilusión de control, el sueño americano, el opio de un peón que sólo puede aspirar, pero nunca lograr

Lo de que Jackie muera tan pronto me parece inesperado (aunque aprecio el riesgo): es un personaje al que se le coge cariño con facilidad, pero también eso lleva a que su muerte y la posterior situación con Dex hagan que te replantees qué hacer desde una perspectiva más emocional

Joder, tarda CINCO HORAS en salir el nombre del juego. Hasta entonces, es todo una intro

Ojo, en cuanto el juego arranca, lo hace bien. Pasar de estar en la mierda a controlar a Johnny Silverhand con el actor de voz de Keanu y siendo el puto amo en todo, con una pistola que no mata, REVIENTA a sus objetivos, es una forma de retomar el ritmo muy buena

Nada, a la mierda: parece que han hecho un *GTA San Andreas*, meter un montón de personajes interesantes y de pronto quitártelo todo para empezar la historia de verdad. La muerte de Jackie (y la tuya) lleva a una nueva premisa donde, de base, la gente a la que conocías no importa tanto (Dex, de hecho, está muerto). Ahora eres una víctima a un nivel mucho más cruel: Johnny Silverhand te está sobrescribiendo y tu identidad va a desaparecer. Tu vida y tus objetivos a largo plazo ya no importan: eres un proyecto para otros.

Mira, hay algo que me gusta mucho: Panam. Es una amiga. El juego te mete en escenas que, en otro contexto, se podría entender que es el desbloqueo de una relación romántica o, como mínimo, un polvo. Pero no. Es tu amiga y te ve como un amigo, y te corta en dos ocasiones en que el juego parece estar dándote la señal de “aber cojan”. Me gusta el toque de darle agencia.

OK, hay subtramas románticas para ella, Judy y otros tantos. Es la conclusión de la trama, supongo que no me parece mal. Me sigue gustando que le den ese punto de autonomía

El rollo del Relic contaminando tu psique me recuerda a la malaria en *Far Cry 2*. Salvo que la malaria era una amenaza constante que tenías que afrontar de manera mecánica, buscando pastillas y demás. No era ideal, pero al menos sentías que tenías malaria. Aquí el Relic te consume a nivel de guion, pero a nivel mecánico da igual.

Espero que esto lo hagan adrede, pero me jode mucho que Takemura vaya de listo y honrado cuando es parte del problema. Hasta que la historia cierre no puedo juzgar, pero ahora mismo me pregunto cómo de punk, y de qué manera, es realmente este juego, porque su anticorporativismo no parece abandonar ciertas ideas de “código” que atan a la gente. Quizá sea adrede, como es el caso de Panam, atada a su comunidad, o quizá simplemente es textura. No lo sé…

El juego tiene conversaciones en otros idiomas, y en un principio creía que era un buen detalle. “Hey, es una lengua que no entendemos, nos dejan fuera para sus momentos íntimos, OK”. Luego resulta que, si activas los subtítulos, puedes entender qué dicen. Si no tienes subtítulos, como es mi caso, te jodes. Espera, tengo que activar los subtítulos… Los desactivo ahora… Ok, puedo tirar.

Es que joder, hay varios momentos en los que te acuerdas “ah, cierto, esta es la gente que hizo *The Witcher 3*” y el guion funciona MUY bien. Tristemente, esto ocurre sobre todo al final, y es en términos más de guion, de emociones; lo que viene siendo el comentario social aún tengo que darle vueltas, pero eso, el juego tiene muchos puntos grandes.

Al final de la historia, puedes fundirte con las IAs e irte más allá del muro negro. Qué tendrá que ver eso con la Navidad.

## Cine

Hay un montaje para mostrar los cambios de tu personaje que le llevan a perder su primera vida

Apenas hay cinemáticas; casi todo es en tiempo real, algo parecido a Skyrim pero con *scripts* y demás

La verdad es que en el caso concreto del personaje de Keanu Reeves me da pena que sus rasgos faciales estén generados de manera procedural: es un personaje muy distinto al que suele interpretar y me gustaría ver qué tal lo hace. Imagino que el *acting* es más cosa suya, pero eso.

Algo que me gusta muchísimo y que parece un accidente aunque estoy seguro de que no lo es: el detalle en la composición y el fondo con las conversaciones. La mayoría de diálogos siempre tienen el fondo, la luz, la gente perfectamente alineados. Alguien ha estado estudiando fotografía de retrato y fotoperiodismo, porque joder, te dan imágenes de la hostia para hacer algo tan básico como hablar. Luego volveré a *Skyrim* y a ver qué encuentro (también hay siete años entre ambos títulos)

## Mundo

El tráfico (y tantas otras cosas, imagino) no está hecho para ser tráfico, sino una semblanza: son vehículos que siguen un camino predeterminado y, cuando hay un atasco, ahí se quedan, esperando que tú ignores la situación y pases de largo porque son eso, un adorno. Los vehículos no están atados a físicas, sus conductores no “conducen”

No hay espacios para ser, como empezaría a ocurrir en *San Andreas*. También aquí estoy pidiendo aún más ambición y más contenido a un juego que ha explotado suficiente a sus trabajadores, así que quizá no debería tenerlo tan en cuenta (aunque en *The Witcher 3* podías jugar a Gwent)

Mientras estoy buscando las cartas de tarot, me encuentro con un tipo que viste un traje peculiar y tiene una moto muy chula hablando por teléfono sobre un trato de drogas. Me detengo a ver qué pasa con la conversación… Pero nada. Termina de decir sus líneas y se queda ahí, sin hacer nada. No le pido que vaya realmente a un punto de drogas (aunque siendo como son las cosas, ya que la poli te pide que les ayudes, esta podría ser otra ocasión), pero al menos podrías subir a la moto y fingir un poco. La cosa es que puedes robar su moto que está junto a él, y le da igual. No hace nada.

Siguiendo con esa búsqueda, que te lleva por todo el mapa, llego a un sitio que parece ser un memorial. Me encuentro con una niña hablando a su padre sobre cómo su madre está muerta, mientras que el padre de uno de sus amigos no está muerto sino que un engrama suyo “vive” en Arasaka. Es una conversación interesante que da textura al mundo… Pero terminan de decir sus frases y ahí se quedan. Y, mientras tanto, dos personas pasan por detrás con bugs porque no saben exactamente qué escalera pisan.

Te puedes encontrar a Gillean Jordan, la reportera de noticias, haciendo un reportaje al terminar la misión del desfile. Si te acercas a ella, interrumpes su reportaje y tiene que empezar de cero. Me gusta el detalle, ojalá más cositas así.

Si, cuando Takemura te dice que llames cuatro veces, llamas menos, una bomba explota y tienes que cargar partida. Respeto eso.

Coño, me gusta mucho la misión final de Judy. En inglés se llama Pyramid Song, y bueno, es básicamente reproducir el videoclip de la canción de Radiohead. No me suena que haya muchas misiones así en todo el juego, y es una pena, porque me gusta este dejarme llevar por el ambiente, sin buscar nada. Simplemente ser.

En *Deus Ex*, acceder a una computadora es una oportunidad para obtener información. Suelen decir cosas sobre las instalaciones, qué se trama ahí, y dan pistas de cómo conseguir objetos o claves. En *Cyberpunk 2077* apenas he entrado en ningún ordenador porque la mayoría de mensajes son spam. Sí, puedes entrar en la red, pero no sé por qué me va a dar por navegar en medio de una misión.

No puedes rechazar las llamadas, lo cual significa que, si aceptas la misión de Delamain y pasas de él, como es mi caso, vas a recibir llamadas constantemente a lo largo de todo el juego.

## Rol

A pesar de que puedes escoger tres orígenes para tu personaje, eso no tiene un efecto real en cómo lo interpretas. Igual que con *Fallout 4*, tienes muy pocas opciones de diálogo: en el fondo la cosa va de qué misiones escoges y a quién eres fiel, pero eso de integrarte en el mundo…

Seguramente una causa de esto (igual que con *Fallout 4*) es que tu personaje habla, así que, si quieres meter muchas opciones de diálogo, tienes que… pues interpretarlas, claro. Es más trabajo aún para un juego que ya tiene mucho trabajo de por sí, pero también podrían haberlo sacrificado y no habría pasado tanto porque es un juego en primera persona

Se parece a *Fallout New Vegas* en el sentido que varias opciones están limitadas no por tu habilidad de diálogo, sino por tus habilidades en general. Si tu personaje no sabe lo suficiente de tecnología, por ejemplo, puede no saber que le están timando en la cara.

Ahora que he avanzado más, me doy cuenta de que muchas veces lo más que haces con eso son observaciones. Saber de tecnología te permite señalar algo… Pero no va a cambiar la misión, y seguramente no abrirá nuevas opciones. Desbloqueas frases, que no posibilidades

A ver, haber, hay posibilidades de expresión: en tu primera misión, por ejemplo, puedes ir a visitar a distintas personas y, por ejemplo, quedar con una representante de Miltech y decidir apoyarla, no apoyarla o dar el dinero de Miltech pero sin el virus que te han puesto. Lo que pasa es que eso lo vas decidiendo por gameplay.

Los diálogos son muy simples. No es sólo que no tengas apenas opciones: me doy cuenta de que no suele haber el toma y daca de pasar de conversación a conversación. Vas consumiendo los temas uno a uno

La verdad, me está empezando a dar la impresión de que los diálogos importan bastante poco. Es decir, sí, escoges, pero la historia avanza sin que importe y sin que sienta que obtengo nada nuevo según mi elección en la conversación. Podrían ser cinemáticas y creo que no cambiaría tanto la cosa, pero así tengo *input* y se reparten los segmentos de la conversación en trocitos.

Hackeo la furgoneta del rascacielos al que me ha enviado los Hijos del Vudú. Puedo proponer con mi habilidad técnica que frían al hacker. Nada. Puedo decir que yo no quiero buscarme problemas con NetWatch. Nada. Me pregunto si esto es adrede, pero mis elecciones dan igual. Espero que sea adrede.

OK, sí tenemos una decisión interesante con los Hijos del Vudú: puedo pillar al netrunner de NetWatch y llevarle ante ellos, pero los Hijos del Vudú quieren acabar con el Muro Negro, una salvaguarda contra las IAs libres. Si le dejo ir, se queda con los datos, pero claro, estoy favoreciendo a las corpos. Sólo hay un problema en todo esto: he tenido que buscar en la Wiki qué demonios era el Muro Negro porque el juego no me había introducido ese conflicto hasta ahora

Vale, sí, la historia puede fragmentarse, la trama de los Hijos del Vudú lo demuestra. La pena es eso, no se discuten los temas hasta que es demasiado tarde.

Otra posibilidad de esa fragmentación es el destino de Judy y Clouds: puedes hacer que Maiko lo lidere o, si no, las Mox intentarán dirigirlo pero morirán asesiandas por los Garras de Tygre.

# **Jugabilidad**

## Diseño de niveles

Ojo, los niveles son muy abiertos. El diseño me recuerda a *Deus Ex*: si te fijas en el escenario, puedes usarlo a tu favor y atajar o encontrar puertas secundarias.

Otra cosa que me gusta del diseño a lo *Deus Ex* es que, si has desarrollado tus habilidades, puedes encontrar atajos. Cuando los Hijos del Vudú te mandan a un rascacielos, puedes forzar una puerta o utilizar tu habilidad técnica para hackear otra. Si no tienes la habilidad al nivel correcto, tienes que ir por el camino largo (como fue mi caso)

## Gameplay

Los tiroteos son muy herederos de *Call of Duty*, para ser concreto de *Modern Warfare*, el último: la sensación de juego, el golpe y sonido de las armas, y sobre todo la capacidad de apoyarse en el parapeto para disparar, parecen salidos directamente de ahí.

Hay minijuegos de hackeo para descifrar datos y demás, igual que en tantos otros juegos. Está bien; encaja dentro del léxico conocido pero resulta algo refrescante

También hay secciones de *hackeo* que recuerdan a *Watch Dogs* o, fíjate tú, *Remember Me*, en las que toca explorar un espacio recreado virtualmente y fijarte en detalles para sacar pistas o incluso expandir tu conocimiento de ese espacio

El sigilo no parece funcionar muy bien: los enemigos traicionan su radio de visión y, una vez te detectan, no parece que la cosa pueda volver a la normalidad. O te pillan o no te pillan.

OK, vuelve a la normalidad pasado un rato… pero de forma brusca, y una vez te detecta un enemigo, todo el mundo sabe dónde estás. Ay, *Metal Gear Solid 2* y sus tiempos entre detección y aviso…

La discusión de los sistemas de sigilo y demás en este juego me parece muy curiosa porque habla una vez más de la ambición del videojuego y cómo los sistemas lo dificultan todo. *The Witcher* no necesitaba nada de esto, pero ahora estos títulos tienen la influencia de juegos como *Far Cry 3*, y claro, son idiomas radicalmente distintos, pero son las exigencias del género

Los enemigos tienen barras de salud y las armas hacen un daño concreto de un tipo concreto. Eso quiere decir que puedes meterle cinco tiros en la cara a una persona y quizá no lo tumbes porque tu arma hace 60DPS con +4 daño físico en vez de 140DPS con +13 daño químico. Rompe un poco el placer de un buen tiroteo, convirtiendo a los enemigos en esponjas de salud y haciendo que el sigilo sea aún más difícil (con lo satisfactorio que es meter un buen tiro en la cara…)

Esta es otra cosa que tenía (más) sentido en *The Witcher 3* pero que aquí no tanto: entendemos que los juegos de espadas y magia tienen barras de salud, pero por lo general los FPS no funcionan así. Atar un tiroteo a estas estadísticas y subir porcentajes de cuánto daño hace tu arma resulta extraño y no tan estimulante. *Deus Ex* no pretende ser un FPS, pero creo que hace una mejor labor de comunicarse con las habilidades del jugador porque lo que desbloqueas no son porcentajes de nada, sino habilidades tangibles nuevas.

OK, os voy a enseñar qué hace un tiro en el cráneo con un silenciador, que multiplica por dos el daño [clip. Empieza un tiroteo, ya estoy detectado para siempre] Basura. Ahora veamos qué pasa si entro con sigilo

El juego parece incentivar un *gameplay* más sigiloso, igual que *Deus Ex*, pero no sabe incentivarlo

Todo el equipo tiene rarezas y distintos atributos, así que me encuentro con que estoy mirando números como si esto fuese un MMORPG. Una vez más, esto también lo hacía *The Witcher 3*, pero creo recordar que tenía mis problemas con ese sistema, pero incluso entonces, *The Witcher 3* encaja de manera más natural con el léxico del RPG que un FPS que suena más a *Call of Duty* que a *Alpha Protocol*.

Dentro de todo el caos del diseño del juego, hay algo que me gusta: puedes fabricar un montón de cosas. Entre otras, granadas y botiquines utilizando recursos de las armas de tus enemigos caídos. En otras palabras, puedes abusar del sistema y crear un montón de granadas para bombardear a tus enemigos mientras te ocultas ¿Cobarde? Sí. ¿Eficaz? También

Los curros aquí no pagan una mierda. Estoy yo que quiero pagar mi deuda con el matasanos de 21.000 €$ pero como no cobro nada, pues me acabo gastando el dinero en la trama principal porque hay una *fixer* que me pide 15.000

Llega un punto en que subir de nivel se hace muy difícil. En otras circunstancias no importaría tanto, pero teniendo en cuenta que hay objetos que literalmente no puedo equipar si no tengo el nivel adecuado y que las misiones me exigen un cierto nivel si no quiero que los enemigos me maten de un puñetazo, pues hombre, es un problema.

A menos que inviertas puntos en habilidades de sigilo, los silenciadores no hacen mierda. Puedo hacer un *headshot* con un fusil de asalto que multiplica el daño por 2,5 al atacar en sigilo, y aún así no puedo matar a nadie. Me descubren. Entro en combate. Nada.

Esto se puede sortear con el fusil de francotirador que te regala Panam, que es un arma increíblemente chetada. Pero claro, ir de sigilo con un fusil de francotirador no sé si es el plan de todo el mundo.

Ahora es cuando me acuerdo que *The Witcher 3* tenía crafteo, y también expoliabas a los enemigos. Pero las tiendas tenían valor; lo que crafteabas tenía valor. Aquí con expoliar a los enemigos ya estás consiguiendo objetos de rareza épica sin problemas. Mi equipo está totalmente abastecido por cadáveres, y no siento la necesidad de craftear nada.

En general, los jefes finales no me parece que sean el pináculo del diseño, porque son esponjas de salud y sí, la teoría de sus diseños mola, pero la ejecución es otra cosa. También es que está la pelea de Oda. Me pareció tan insoportable que bajé el nivel de dificultad a fácil (y mira que defiendo el juego en difícil).

También algo que le pasa a los jefes de este juego es lo mismo que *Deus Ex Human Revolution*: o tu *build* es de pegar tiros o nada. Contra Oda puedes activar unas cámaras y ponerlas a tu favor… Pero detectan al enemigo. Y ya. No activan nada. Ok. Luego viene él y te mete un guantazo que te quita toda la vida. Ok.

## Diseño de misiones

Vas caminando por la calle y te llegan encargos constantemente. Es como Smithers en *Los Simpson*: “¿es que uno no puede caminar por la calle sin que le ofrezcan un trabajo?” Así al final tu lista de misiones se vuelve abotargada y ninguna de ellas tiene un significado particular para ti. No las has buscado: te han llegado

De verdad llega a ser absurdo el volumen de solicitudes que te llegan mientras estás conduciendo entre misión y misión. Si no es un coche, es una nueva misión. Si no es una misión, es un mensaje de móvil. Y sí, yo defendía que te llamaran en *GTA IV*, pero eso era para crear una sensación de pequeñez, de que otros viven su vida y quieren invitarte, pero no es el caso aquí. No me están llamando para tomar una copa sino para hacer alguna *quest*

Ah, una vez más las misiones vuelven a estar limitadas por nivel. Te puede llegar una misión de la historia (llegar, no que la busques) y resulta que tiene una peligrosidad demasiado alta porque todavía no eres del nivel adecuado. Vaya, me pregunto cómo resolverían estos problemas juegos como *Far Cry 3* o *GTA V*, es un gran misterio.

Mi problema con esto es el mismo que tenía con *The Witcher 3* y que tengo con *AC Origins*: me obliga a grindear, a hacer misiones secundarias no porque quiera, sino porque debo. Estoy encerrado en este mundo, obligado a “disfrutarlo”

En *The Witcher 3* lo que aquí serían encargos eran las peticiones de caza. Era interesante ir a una aldea o ciudad y ver qué necesitaban de ti: había un punto al que ir y daba una sensación de unidad, de un nexo al que acudir. Aquí, si quieres dinero, están los encargos, pero hasta donde yo sé es algo que tienes que buscar activamente o te llegan de pronto. Es curioso, porque hay *fixers*, así que podrían servir el mismo propósito que los tablones de las aldeas en *Witcher*, pero no parece que puedas interactuar con ellos de la misma forma

La diferencia entre Night City, las ciudades de *GTA* y las ciudades en *The Witcher* y *The Elder Scrolls*: la primera se siente artificial, mientras que en las otras hay un interés por la exploración. Llegas a una nueva ciudad en *Skyrim* y quieres ver el templo, el palacio. Hay cosas que llaman la atención. Night City es un montón de bloques de hormigón divididos en barrios: para orientarte necesitas el mapa, que está lleno de marcadores como si fuera un título de Ubisoft

Me da pena la misión “todo se transforma”, la del tarot. Originalmente me había quejado porque creía que no había pistas para encontrar las cartas en la ciudad, pero no: están marcadas en el mapa. Otro punto más de entre tantos puntos. Imagino que esto es algo parecido a los recuerdos en *Breath of the Wild*, pero eso te hacía relacionarte con el entorno de alguna manera. Yo he decidido ponerme a buscar y eso me ha llevado a ir a lugares de transporte rápido y hacer un “vengo, grabo, me voy” sin terminar de estar en ninguna parte.

# **Técnico**

## Gráficos

Lo que (comprensiblemente) el juego carece en detalle de animaciones faciales lo compensa con *acting*. Los personajes tienen animaciones muy detalladas mientras hablan, y además como todo suele ocurrir en tiempo real, queda aún mejor. Hace que el mundo cobre solidez

Los vehículos controlados por PNJs se mueven de manera muy rígida, como los de *Spiderman 2*. No parecen atados al motor de física del juego. Esto se puede ver en cómo es la moto cuando la llamas: de pronto pasa del modelo automático al modelo como objeto físico en el mundo, y entonces cae, pero hasta entonces va perfectamente de pie y sin moverse de un lado a otro como hace normalmente

Al césar lo que es del César: el juego se ve de puta madre

## Sonido

A

## Bugs

Las texturas de la piel de Jackie y mi PJ cambian al entrar en el taxi de Delaman (¿?)

Un enemigo que tengo que registrar de pronto no tiene el objeto que necesito para progresar, así que tengo que morir/cargar partida para continuar

Un subtítulo se queda atascado en el segmento de Keanu (y no tengo subtítulos activados)

Un hombre en un bar se manifiesta de la nada y sale sin una animación de caminar

Una “muñeca” que está hablando con sus amigas en un garito sobre cómo está perdiendo autonomía desaparece por completo. A mi lado se carga un pequeño grupo de personas bailando y donde estaba la chica se carga una conversación y, después, otros NPCs con otra conversación

El mapa se queda bloqueado en “zona hostil” después de abandonar Clouds

Inmediatamente después, en una cinemática, el cigarrilo de Johnny Silverhand se multiplica y queda suspendido en el aire

Al entrar en un menú, todos los efectos pasan a escucharse sólo por el auricular izquierdo… hasta que de pronto se vuelven a escuchar por los dos.

Mi PJ aparece sobre la moto en 3ª persona haciendo la T-Pose

Ayudando a Panam, la partida se carga en un punto en que mi PJ está en el mismo asiento de conductor que ella, a lo que atraviesa su modelo y veo el interior de su cráneo

Cada vez que hay un cambio a través de un glitch, la pantalla se vuelve loca y genera un subtítulo que se atasca

Mientras estoy en la parte de los transformadores con Panam, un elemento de la interfaz que dice que he conseguido un mechero se queda atascado y permanece ahí hasta que la transición de *glitch* resetea la interfaz

Misty me echa las cartas… y no aparecen.

En una conversación en coche con Arakawa, su diálogo se duplica

Antes de que Judy entre a hablar con Maiko, su cuello se buguea. Luego Maiko va pasando de una a otra animación porque no termina de saber cómo tiene que estar y cuál es su estado actual

Sin motivo aparente, tras hablar con Maiko algunos efectos de sonido empiezan a oírse sólo por un auricular

Al infiltrarme en el edificio al que me envían los Hijos del Vudú, la música dice que estoy en combate, pero los enemigos actúan como si no supieran dónde estoy. Me pregunto si esto es un bug o parte del diseño

Antes de llegar al edificio de los Hijos del Vudú recibo una llamada de lo que imagino que es la IA rebelde de Delamain. Parece que acabo de desbloquear un momento interesante… Pero el audio se corta y no escucho la conversación.

Un *riff* se queda atascado en un segmento de Johnny Silverhand y hay que cargar partida para que la música resetee.

Durante la pelea contra Oda, entro en un ordenador para hackearlo y, al salir, el juego se ha roto y su modelo desaparece durante unos segundos. Sólo puedo ver sus espadas flotando en el aire.