

Mi verano con el oso. Baldur's Gate III, el apoteosis del rol en los videojuegos

Eduardo Corrochano

El año 2023 está siendo uno de los mejores años en lo que a lanzamientos de videojuegos se refiere. No sólo ha salido el que se considera a día de hoy uno de los mejores juegos de Zelda en su historia, sino también un nuevo Final Fantasy y el esperado Hogwarts Legacy sobre la escuela de magia y hechicería. Sin embargo encontramos otros muchos títulos que, lejos de los grandes y más mediáticos, también han venido a dar un golpe sobre la mesa.

Este es sin lugar a dudas el caso de la tercera entrega de la franquicia Baldur's Gate. Desarrollado por la empresa Larian Studios, llega en el año más difícil de lanzamiento dispuesto a convertirse en uno de los juegos del año, a pesar de zeldas, final fantasys y todo lo que se ponga por delante. ¿Cómo una compañía "de segunda" consigue colocarse al nivel de los gigantes de una industria? Muy sencillo, permitiéndote tener un idilio amoroso con un oso.

Aunque suena a broma de mal gusto, no lo es en absoluto, aunque tampoco es todo tan sencillo. Empecemos por el principio. Baldur's Gate 3 es, al igual que sus antecesores, un juego RPG de acción y aventura en un mundo fantástico. ¿Qué significa eso de RPG? Muy sencillo, es un rol player game, o lo que es lo mismo, un juego de rol. Esto quiere decir, en el mundo de los videojuegos, que gran parte de la jugabilidad se basa en la construcción de un personaje sobre un rol. Por ejemplo, somos un bárbaro muy fuerte y tenemos que entrenar y matar a muchos enemigos para ir haciéndonos cada vez más fuertes y reforzando ese rol. Eligiendo mejores armaduras, armas etc, vamos mejorando el rol. Como en todo buen RPG, empezamos siendo el hijo de un granjero y acabamos peleando contra un dios maligno de una dimensión alternativa. Al fin y al cabo esto son videojuegos.

Con esto hemos resumido el 80% de la historia de los videojuegos. Ahora bien, en el caso de Baldur's Gate III, la historia se basa en el modelo de relatos y juegos de mesa de Dragones y Mazmorras. La mítica franquicia de juegos que ha dado pie a otros géneros como la literatura, las cartas Magic y, por supuesto, también videojuegos. Al principio esa relación se resumía en que, al igual que en los juegos de mesa, en el resto de plataformas existían las mismas razas de seres, mismos enemigos y cultos etc. Sin embargo, había algo que hacía el juego de mesa un concepto más puro y superior: la decisión. Cuando uno juega a Dragones y Mazmorras, debe tomar ciertas decisiones y someterlas a los lanza-



mientos de dados para saber qué tal ha salido esa decisión. Esta es la mecánica por antonomasia de Dragones y Mazmorras y lo que lo ha convertido en un fenómeno mundial, casi en una cultura o forma de vida dependiendo de a quién se le pregunte.

Ahora bien, lo que Larian ha pretendido hacer con su nuevo videojuego es algo muy parecido. En este caso debemos construir nuestro personaje en base a más de 30 razas y sub razas. Podemos crear casi cualquier personaje en el juego, pero eso no es muy diferente a lo que ya ha ocurrido antes. Normalmente creas tu personaje que, aunque sea diferente a cualquier otro, se ve inmerso en la misma historias, diálogos etc. En Larian querían hacer la experiencia rol definitiva y es por ello que cada decisión que tomemos en el juego tiene repercusiones muy diferentes a lo largo de la historia. Y esa es la esencia del rol, decidir una personalidad de nuestro personaje y volcarla sobre nuestro comportamiento.

Por supuesto esto no es en absoluto fácil. La creación de lo que los productores han definido como un simulador inmersivo que refleje esa repercusión

de nuestras decisiones, se traduce en unos números de infarto. El guión de juego cuenta con más de dos millones de palabras, (triple de diálogos que la trilogía de El Señor de los Anillos), más de 170 horas de cinemáticas (el doble que todas las temporadas de juego de tronos) y más de 600 hechizos. Todo esto se traduce en más de 200 horas de contenido con nuestro primer personaje.

Pero la clave de ese simulador inmersivo, reside en nuestros compañeros. Junto a nuestro personaje debemos elegir a nuestros esforzados compañeros que nos acompañarán a lo largo de la historia. Durante las aventuras y misiones que llevamos a cabo debemos tomar decisiones, porque no hay una forma correcta de hacer una misión, todas lo son. En una misión de capturar a alguien lo podemos matar (no deja de ser una forma de captura), lo cual agrada o cabreará a nuestros compañeros en base a su propia personalidad. Si afilamos nuestra afinidad con nuestros compañeros, podremos mantener relaciones sentimentales con ellos: enanos, elfos, orcos e incluso un druida que puede transformarse en un oso. Y así fue como Larian Studios presentó su juego: con la escena del oso amoroso.