

Reseña Alien Isolation

Después de muchos intentos infructuosos de llevar la franquicia a las consolas, finalmente Alien tiene un título digno del Xenomorfo.

En el año 2137, quince años después de que la NOSTROMO desapareciera, Amanda Ripley, hija de Ellen Ripley tendrá la oportunidad de descubrir que fue de su madre. La estación SEVASTOPOL ha encontrado la caja negra de la nave extraviada junto con una oportunidad de comprender que fue de la tripulación.

Cuando Amanda logra abordar la estación, encontrara que el caos y la locura han consumido a la población de SEVASTOPOL, la cual ha sido aislada por motivos confidenciales. A partir de ese momento cada minuto se convertirá en una lucha por encontrar respuestas, sobrevivir y huir del infierno en el que se ha convertido puerto espacial.

Se tiene entendido que existen dos puntos clave en los que se puede saber cuándo un videojuego será exitoso. El primero es la presentación: El momento en el que el jugador entiende de que va el juego y la confirmación: cuando el jugador presiente que tiene todas las herramientas necesarias para llegar al final de la aventura.

Entre las presentaciones de juego más memorables se encuentran: Salir del refugio en Fallout 3, El demonio de la puerta en Dark Souls, o la estación Cairo en Halo 2. Estos momentos atrapan al jugador dándole un adelanto de lo que le espera, permitiendo que te adaptes a lo que se aproxima y dándote una advertencia final. Tu sabes que Alien Isolation es un buen juego antes de comenzar la partida. En cuanto inicias el juego tu pantalla se convierte en un monitor de bulbos con bocinas acartonadas mostrándote la clásica introducción de Twenty Century Fox. ¿Qué es lo que el juego te está diciendo con eso? ¡Fácil! Te están preguntando ¿Recuerdas el octavo pasajero? ¿La angustia? ¿La vulnerabilidad? ¿La desesperación? Aún no has llegado a la pantalla de *presione start* cuando sabes que el juego será una autentica lucha por sobrevivir.

¿Qué hay del momento en el que sientes que estás listo para enfrentar la aventura? ¡Allí está la magia de Alien Isolation! nunca estás listo para enfrentarte a nada, pasarás cada minuto del juego tratando de cumplir tus objetivos mientras te ocultas en una caja al primer ruido sospechoso, tu sensor de movimiento se convierte en tu fiel compañero mientras que el revólver y la escopeta se convierten en cargas peligrosas que utilizas con el mayor remordimiento posible. Y es que la estación SEVASTOPOL no solo está poblada por un xenomorfo, también hay humanos y androides que aprovecharán el ruido de tus armas para localizarte y matarte. Conforme avanzas en el juego la paranoia y la claustrofobia se convierten en auténticas aliadas mientras el Alien comienza a aprender tus patrones de comportamiento y a utilizarlos en tu contra.

Como se puede deducir, el sigilo y la creatividad es una parte elemental del sistema del juego, no puedes matar al xenomorfo; es más fuerte, más ágil y más perceptivo que tú. De hecho tu oponente no sigue un patrón determinado, te está buscando activamente, concibiendo como emboscarte o tratando de descubrir donde te ocultas. Puedes quemar, disparar, explotar encerrar o incluso intoxicar al Alien para que detenga su persecución momentáneamente, cualquier táctica es válida excepto el combate directo. Pero debes de ser prudente al momento de poner tus trampas y planificar tu ruta, el aprende de tus patrones y de adapta a ellos, comenzará a registrar los lugares

donde sueles ocultarte, aprenderá a evitar tus trampas y memorizará tus rutas para tenderte emboscadas.

Lamentablemente eso hará que las peleas con androides y otros humanos se sientan predecibles, como un relleno de acción que en realidad no añade suspense a la trama, y eso no quiere decir que sean enemigos sencillos de derrotar o engañar, simplemente se sienten como un agregado de último momento que debió darse en el tutorial del juego.

El juego recupera algunos trucos olvidados para mantener la dificultad del juego, los puntos de guardado son específicos y tienen que realizarse de manera manual, los botiquines y otras piezas necesarias para avanzar en el juego deben de ser fabricadas con artículos encontrados en la estación (algo muy de moda últimamente), con la diferencia de que el tiempo que tardes en armar tu botiquín o fabricar ese pulso electromagnético Amanda estará expuesta al peligro. Lo mismo sucede cuando consultas el mapa, trabajas con una computadora o revisas tu inventario.

Los gráficos no son sorprendentes para la generación actual, Si bien, tienes poco tiempo para apreciarlos más de un jugador los notará un poco genéricos, en especial en los pasillos más claustrofóbicos, por otro lado la estética del juego está directamente recuperada del octavo pasajero, utilizando grabadoras de cinta, publicidad Art Deco y monitores de 4 bits, un jugador atento encontrará los guiños a Philip K. Dick, Issac Asimov y Frank Herbert. La música es un elemento clave de la producción manteniendo la tensión al máximo y haciéndote cuestionar tus decisiones.

Solo se puede decir que Alien Isolation cumple con creces las expectativas de los fans de la trilogía original y de los que gustan de un auténtico juego de horror y supervivencia.