

2-9-2015

Análisis y propuesta de mejora de sistema del videojuego Guild Wars 2

Trabajo de fin de grado



Universidad
Francisco de Vitoria
UFV Madrid

Realizado por: Clemente López Pizarro

Correo electrónico: riku.xiv@gmail.com

Tutor: Pablo Medina Gallego

Correo electrónico: pmedina@morwenproductions.com

Cuarto curso Grado en comunicación Audiovisual

Universidad Francisco de Vitoria

The background is a rich, atmospheric night scene. In the upper half, a large, dark, dragon-like creature with glowing red and orange wings is perched on a structure. The sky is filled with blue and purple light, suggesting a magical or stormy environment. In the lower half, a dark, hooded figure is visible in the foreground, looking towards the viewer. The background shows a cityscape with glowing lights and structures, creating a sense of depth and mystery.

GUILD WARS 2
SOUL OF MIST

Índice

| | |
|---------------------------------|-------|
| Presentación resumen | pg 3 |
| Hipótesis y justificación | pg 5 |
| Antecedentes | pg 7 |
| Metodología | pg 8 |
| Desarrollo | pg 11 |
| Desarrollo PvE | pg 11 |
| Desarrollo PvP | pg 37 |
| Desarrollo WvW | pg 50 |
| Análisis de resultados | pg 64 |
| Conclusiones | pg 67 |
| Conclusiones PvE | pg 67 |
| Conclusiones PvP | pg 70 |
| Conclusiones WvW | pg 74 |
| Bibliografía | pg 87 |

Presentación resumen

En este trabajo he decidido tomar una nueva perspectiva del juego para añadirle algunas mejoras del sistema. No son cambios radicales, puesto que, después de analizar todos los aspectos de Guild Wars 2, he observado que alterar el sistema en sus formas más básicas sería un grave error.

Por el contrario, hay ciertos detalles que podrían ayudar a gestionar mejor tus recursos, así como a desenvolverte de formas más variadas. Hablaré acerca de tres aspectos fundamentales, que son los que contemplan la totalidad del juego:

PVE: Player versus environment (jugador contra entorno). Es la forma que tiene que jugador de interactuar con el mundo que le rodea. Los escenarios, los NPC (Non-Playable Characters, o personajes no jugables), eventos controlados por el juego, instancias y mazmorras, etcétera. Conforman en este caso, las misiones de la historia personal del jugador, así como los logros, descubrimientos y cartografía de los mapas.

PVP: Player versus player (jugador contra jugador). La manera que tienen los jugadores de enfrentarse entre sí, siguiendo las reglas establecidas por el juego en cada momento. En Guild Wars 2, este aspecto adquiere una esfera competitiva de alto nivel, puesto que el 97% de las formas de enfrentarse entre jugadores es combatiendo.

Hay otras modalidades secundarias en forma de minijuegos, competiciones, etc, pero a efectos prácticos, trataremos el PVP como el modo de combate estructurado para enfrentamientos de combate directo entre jugadores.

En este juego, hay un vestíbulo de pvp en el que eres subido a nivel máximo si aún no has llegado, y se te equipa la armadura y armas que desees con sus respectivas mejoras, pero eso sí, con estadísticas normalizadas para todos los tipos de armaduras, amuletos, etc. Con ello se logra tener una experiencia de combate equilibrada en la que todos tienen oportunidad de vencer en base a su propia habilidad, no de un equipamiento mejor.

WvW: World versus world (mundo contra mundo). Modalidad de juego especial de Guild Wars 2 que enfrenta a servidores en grandes mapas de conquista. Los mapas, llamados fronteras, tienen objetivos situados en lugares estratégicos. Los miembros de cada servidor deberán luchar por mantener el control de esos lugares, lo que les irá otorgando puntos con el tiempo.

Hay objetivos como campamentos de suministros, que envían convoyes a las torres de defensa cercanas, castillos, fortalezas, etc, así como ruinas estratégicamente situadas y lugares con ventaja táctica para guerras a gran escala. El número de jugadores por servidor capaces de acceder al mapa a la vez es limitado. Tres de las fronteras son mapas idénticos, ideados para dar cabida a más gente de cada servidor enfrentado y no

limitar tanto el número de jugadores. El cuarto mapa es distinto, y su disposición gira en torno a una gran fortaleza central con obvias ventajas para el bando que la posea.

Recientemente se ha añadido por motivos de la historia, un mapa alternativo en el que practicar mundo contra mundo, pero que no cuenta puntos respecto al conteo final de los servidores. Gracias a este mapa, de estructura distinta al resto, se pueden practicar los principios básicos del sistema de juego, así como acostumbrarse al manejo y tácticas necesarias para el asedio, ya que en este mapa las estructuras defendibles no pueden ser mejoradas, y por tanto, cambian de manos muy rápidamente.

Analizaremos en profundidad cada apartado detenidamente, y extraeremos nuestras conclusiones sobre posibles mejoras, sobre todo en lo que respecta a interfaz, y nuevas formas de organización. Además, como en todos los juegos, se ha creado un “metagame”.

Esto es, una manera de jugar específica en cada situación, que se ha demostrado algo más óptima que las demás. Aunque el juego ha sido diseñado específicamente para que todas las formas de juego sean viables, el equilibrio perfecto es muy difícil de conseguir, y mucho más en un juego tan variado y con tantas posibilidades. Veremos también formas de variar esa meta, más que para equilibrar la balanza, que está en un equilibrio casi perfecto, para añadir variantes tácticas.

Esto es más difícil en unas modalidades que en otras, ya que existe una tendencia al “encasillamiento” de una clase jugable. Así, por ejemplo, la clase “ladrón”, se tiene el concepto de que debe ser sigiloso, ir oculto en las sombras, atacar muy fuertemente uno o dos golpes por la espalda y volver a desaparecer. Sin embargo, el juego ofrece mucho más para cada clase. Siguiendo el ejemplo del ladrón, puedes encaminar el desarrollo de tu personaje en esa dirección si eres tradicional.

Pero puedes equiparle con dos pistolas, salir de las sombras a pecho descubierto, y hacer uso de otras habilidades más agresivas de combate directo. Estilos completamente distintos, que hace que la meta inevitablemente favorezca a uno u otro. Ese tipo de equilibrios son los más difíciles de abordar, ya que cambios más radicales pueden afectar directamente a la identidad de la propia clase, haciendo que se termine de parecer más a otras que a lo que supuestamente debía ser desde un principio.

Con este análisis que vamos a realizar a continuación, plantearemos cambios con la finalidad de ofrecer una mayor variedad y equilibrio en forma de una expansión o DLC, que añadirá las nuevas funciones como contenido extra. Si bien es cierto que las modificaciones a la comodidad del sistema no deberían tener un precio, sino ser descargadas de forma gratuita, los contenidos que sean añadir elementos nuevos a los mapas bien podrían obtenerse mediante la descarga de una nueva expansión.

Presentamos ahora la propuesta con el contenido del DLC: Guild Wars 2: Soul of Mist

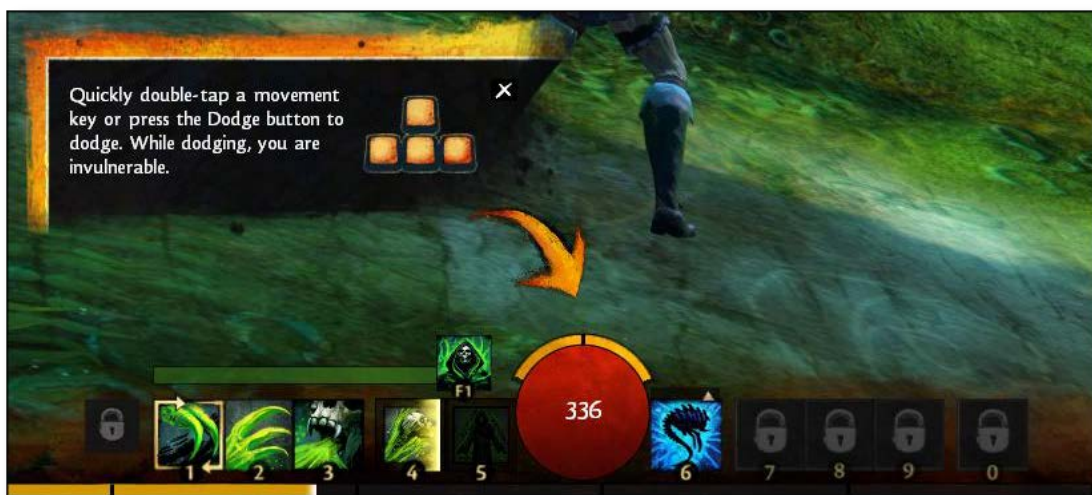
Hipótesis y justificación

Partimos del hecho de que el material del que disponemos es de una alta calidad. Al ser un juego de pago, la empresa Arena Net dispone de más fondos que muchos de los demás juegos *Free to Play* del mercado. Es un juego que debe comprarse para poder ser jugado, pero no incluye sistema de cuotas. Es decir, jugarlo es gratis una vez lo has comprado. Gracias a ese precio de mercado, la empresa ha desarrollado un sistema con unos recursos muy interesantes.

A decir verdad, en este trabajo acometemos la mejora del sistema, pero en términos de jugabilidad y diversión durante las distintas etapas que atraviesa un jugador durante la experiencia de un MMORPG (Massive multiplayer online role-playing game)

No entraremos sin embargo, en el equilibrio de números, balance de daños y ajuste matemático de todas las variables del sistema de combate. Al no poseer el conocimiento necesario para equilibrar dichos números, una intromisión en esta área podría derivar en resultados erróneos que queremos evitar.

Teniendo estos factores en cuenta, hemos podido apreciar que el dinero empleado por la compañía en el desarrollo de un sistema fluido ha dado sus frutos. Los combates entre jugadores, sin duda el punto fuerte de este juego, se desarrollan con soltura y equilibrio, integrando algunas mecánicas novedosas como la capacidad de esquivar manual que más adelante comentaremos.



Sin embargo, la hiper concentración de recursos en este aspecto, ha dejado de lado algunos aspectos interesantes que aún se podrían explotar más. Con esto no estamos argumentando que se hayan descuidado partes del juego ni mucho menos. El acabado es de un altísimo nivel. Lo que queremos mencionar es que, lejos de criticar la complejidad del sistema, deseamos mencionar que una mayor comodidad en ciertos aspectos influiría positivamente en la experiencia de juego.

Por tanto, nuestra hipótesis es que el juego alberga en sí mismo una capacidad tan increíble de adaptación, que pueden introducirse cambios en el sistema sin alterar su configuración básica. En estas páginas, vamos a proponer hasta veinte cambios y añadidos que van a verificar nuestra hipótesis. Gracias a la enorme cantidad de temáticas que engloba, los cambios propuestos son muy susceptibles de encajar narrativamente sin excesivos roces con la trama y temática de este universo.

Así pues, como resultado de este trabajo basado en la capacidad de adaptación del juego estudiado, las ideas que propondremos contribuirán a ofrecer una experiencia más satisfactoria y cómoda para los jugadores; algo muy demandado en el foro oficial de Guild Wars 2. Todo ello sin gastar sumas elevadas de dinero ni modificar aspectos vitales del sistema.

Vamos a observar de cerca los tres aspectos esenciales del juego, antes mencionados, PVP, PVE y WvW. Comprendiendo el concepto de juego que la compañía proyectó en esta entrega, los cambios que propondremos no serán tanto añadir elementos completamente nuevos, sino actualizar, mejorar, reorganizar y reestructurar los elementos ya existentes para un mayor grado de optimización. Creemos que con los cambios que propondremos se podría alcanzar el máximo rendimiento de la experiencia de juego, así como retrasar en el tiempo el punto de aburrimiento de los jugadores.

Al igual que todos los juegos multijugadores masivos, llegará un momento en el que no podrán ofrecer más, y se verán obligados a añadir expansiones con contenido nuevo para evitar la monotonía. Gracias a estas mejoras, dicho momento se verá retrasado significativamente, sin grandes inversiones de dinero ni diseños completamente desde cero



Antecedentes

Se trata del segundo título de la saga, precedido por el Guild Wars, a secas. Cuenta con un gran parecido a su predecesor, pero innova y actualiza muchos aspectos, puliendo así el sistema y mejorándolo con creces. Existen además otros predecesores en lo que sería el género de los juegos de rol multijugadores masivos.

El más notable a destacar, el World of Warcraft, que sostiene un sistema de clases y roles encasillados con funciones específicas. Cada personaje necesita de la ayuda del resto para sobreponerse a los retos, y se fomenta mucho el trabajo en grandes grupos. Muchos juegos del mismo estilo se han sucedido, a veces incluso gratuitos.



Nos sirven como ejemplo King of Kings 3, Tera Online, Perfect World, Archeage, Aion, etc, pero la gran lacra de los juegos gratuitos es su necesidad de una tienda de dinero real para poder mantenerse. Y esas tiendas de dinero real, suele otorgar una clara ventaja a los que hagan uso de ella, desequilibrando completamente el juego. Así, un “free-to-play” (gratis de jugar) se convierte en “pay-to-win” (paga para ganar). Guild Wars funciona como lo haría un juego normal. Compras el juego y no te preocupas de nada más que jugar. La tienda de dinero real es accesible también con dinero del juego y no otorga ventajas claras. Pero de eso hablaremos más adelante. El sistema de cuotas que utiliza World of Warcraft ya se ha visto desfasado y funciona sólo en ese juego como caso especial dada su amplia comunidad cautiva en su mayor parte.

El antecedente más lejano podemos encontrarlo citando al profesor Borja Barinaga en su libro “Juego”. Nos referimos al padre de todos los juegos de rol, Dungeons and Dragons, Dragones y Mazmorras en español. Aunque la dinámica de Guild Wars 2 poco tiene que ver con este juego mencionado, la división del sistema tradicional de roles y clases ha servido como base e inspiración de producciones posteriores. Y aunque Guild Wars 2 pretenda acabar con el encasillamiento en un solo rol por cada clase, lo cierto es que esas clases existen y se encuentran bien diferenciadas con posibilidades únicas entre sí.

Metodología

Para la realización de este trabajo, hemos empleado distintas fuentes de documentación, así como un exhaustivo análisis de cada aspecto del juego. Conociendo que la mejor fuente es la que se experimenta de primera mano, hemos acumulado cerca de tres mil horas de juego entre distintos personajes para analizar cada clase existente.

Hemos comenzado por completar la historia con todas las razas. El objetivo ha sido comprender la estructura de nodos que se ha desarrollado para entrelazar las historias. Después, hemos probado la historia con distintas variantes dentro de cada raza para contemplar la mayor parte de posibilidades de personalización. Por motivos de tiempo y de amplitud de opciones, ha resultado imposible explorarlas todas.



Lo siguiente ha sido completar el mapa al 100%, descubriendo todos los rincones y puntos para entender la distribución de los elementos dentro del mismo y comprender qué los hace tan equilibrados y entretenidos hasta el último de los rincones.

Completar todas las rutas de las mazmorras ha sido el siguiente paso, para comprender el modo de avance por las diferentes instancias y la distribución de trampas, enemigos y peligros. Entender cómo manejan la tensión y distensión ante a peligros que requieran de una concentración aguda, frente a los momentos de descanso.

En el aspecto de PvP, hemos participado en *hotjoin*, emparejamientos aleatorios con otras personas para jugar las partidas. El objetivo, testear las distintas interacciones entre las clases, sus distintas formas de juego y su viabilidad frente a otros estilos variados. Cada personaje de cada clase ha sido testeado también en el aspecto PvP con todas las armas y variantes posibles de habilidades y rasgos (traits) específicos.

Para probar el ámbito de WvW (mundo contra mundo) hemos realizado un concienzudo análisis de todas las formas de acometer este modo de juego. El solitario, en grupos pequeños, el gremios organizados, y siguiendo a un comandante público. Todo ello será descrito con más detalle en sus respectivos apartados.

La experiencia total del análisis ronda en torno a las tres mil horas.

Así mismo, hemos contado con la colaboración de otros usuarios con un grado similar de implicación en el juego, rondando a las cinco mil horas por persona. Nos hemos asegurado de entrevistarnos con jugadores de todos los niveles, tanto novatos como expertos en cada uno de los ámbitos que componen el juego.

También hemos entrevistado a jugadores con experiencia en comandar eventos, de varios servidores y nacionalidades, con la intención de recoger muestras lo más objetivas y veraces posibles. Con ello hemos buscado recopilar información de diferentes puntos de vista y opiniones fundamentadas y sólidas.

Además, hemos empleado fuentes externas como referentes, las más notables los libros:

- “*Juego. Historia, teoría y práctica del diseño conceptual de videojuegos*” – Borja Barinaga
- “*MMO Evolution*” – Robert Rice
- “*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: The People, the Addiction and the Playing Experience*”- R.V.Kelly 2

Todos ellos escritos por expertos en la materia. También hemos consultado numerosos artículos de opinión en internet y en los foros oficiales para tener un buen dibujo sobre la comunidad, sus gustos y expectativas del juego, así como sus descontentos. Todo ello con el objetivo de analizar y crear posibles contenidos del gusto de los consumidores que potencien la experiencia de juego satisfaciendo a los jugadores.

Hemos seguido además, los boletines de noticias de la empresa, sus parches y arreglos del juego para ver la dirección que toma la empresa a la hora de afrontar los problemas y feedback de los usuarios. Así mismo, hemos visionado los vídeos en la plataforma Youtube que han publicado, llamados “*Points of Interest*”, con información tanto del juego como entrevistas a jugadores profesionales, competitivos, y sus estrategias de alto nivel, etc.



Todas estas fuentes nos han servido para ampliar nuestro punto de vista con diversas opiniones y formas de enfrentarse al sistema de juego, comprendiendo su esencia para poder tener una base sólida sobre la que cimentar nuestras propuestas. En total, sumadas a las cerca de tres mil horas de análisis del juego en todos sus aspectos añadimos cerca de diez horas de visionados de guías, opiniones y los mencionados Points of Interest en Youtube, más otras cuatro horas de entrevistas con más de veinte jugadores de tres servidores distintos.



Desarrollo

PVE

En el entorno del Guild Wars 2, nos encontramos una variedad inmensa de escenarios, y la forma de interactuar con ellos varía de unos a otros, pero en todos nos encontramos con unos puntos en común.



Esparcidos por todos los mapas que conforman el mundo, hallamos varios objetivos para “completar” dichos mapas. Estos objetivos pueden ser:

- Puntos de habilidad: Al llegar al sitio indicado, debes cumplir el requisito que se te especifique. Si lo haces, obtienes un punto de habilidad para el personaje que lo haya hecho. Los requisitos pueden ir desde vencer a algún jefe intermedio que aparezca, hasta sencillamente, coger un objeto que haya allí y usarlo. Solo pueden obtenerse los puntos de habilidad de esta forma una vez por personaje.
- Puntos de interés: No dan nada en particular, sencillamente son puntos generalmente de acceso complicado, pero necesarios para poder explorar a fondo cada mapa.
- Vistas: Puntos por lo general elevados o en una posición desde la cual se aprecia una porción visualmente bella del mapa. Al activar la vista, salta una mini-secuencia en la que la cámara vuela cerca del punto de la vista para deleitarnos con el aspecto visual del objeto en cuestión, fortaleza, formación natural, etc.

- Corazones de karma: A lo largo de los mapas hay NPCs que te piden ayuda con eventos de lo más variados. Ayudar en algún rancho, infiltrarte en campamentos enemigos, eliminar un número determinado de bestias, recoger objetos, limpiar cosas, investigar sucesos... las misiones que te piden dependen mucho del mapa en el que estés, que raza te lo pide, etc, con lo que la variedad es tan grande como el propio entorno.

Conseguir estos puntos de cartografía otorga algo de experiencia, pero además de los mencionados puntos, en los escenarios encontramos más eventos.

En la sección de logros de nuestro personaje, vemos algunos que sólo se pueden obtener al completar zonas de saltos. Muchas de ellas están bien ocultas en los propios mapas, accediendo a zonas secretas camufladas.

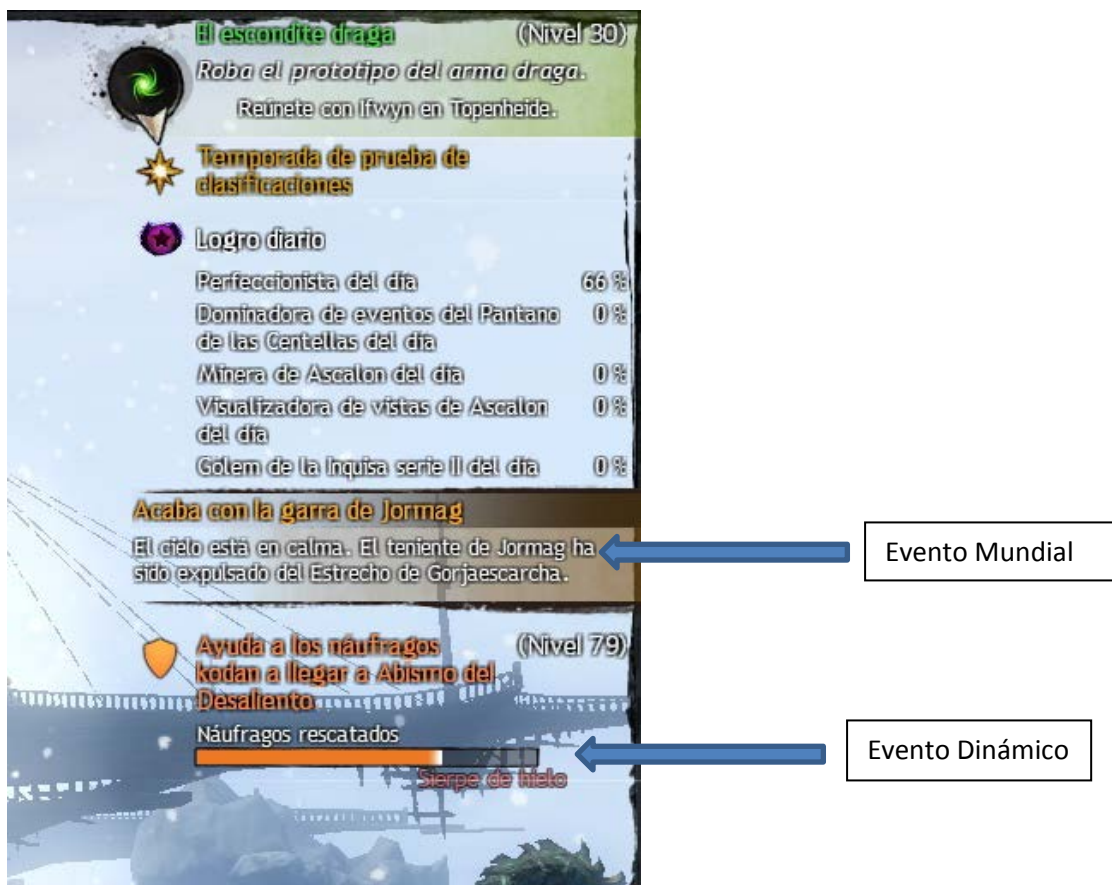


No hay ningún indicador de dónde están estas zonas, ni de que hayas llegado a una, pero si consigues llegar hasta el final, te espera por lo general un cofre con premios y un logro de haber logrado superar el reto de saltos. Son muy divertidos aunque la dificultad de algunos es sólo apta para gamers con mucha habilidad.

También descubrimos en la sección de logros, un apartado dedicado a minijuegos. Se trata de divertidos eventos situados en diversos mapas, con formas de juego completamente distintas a las normales. Ejemplos como el eructo del farolero, o eventos de inviernos, en los que la mecánica varía desde lanzarse cangrejos hasta beber mucho.

Guild Wars 2 ha sido pionero en introducir un tipo de eventos llamados eventos dinámicos.

A diferencia de otros, como el clásico horario de aparición de jefes mundiales en las que todos se reúnen para abatir al monstruo en cuestión, los eventos dinámicos difieren en su forma de desarrollarse. No tienen una hora fija, y su resolución influirá en el estado de los mapas. Así por ejemplo, un evento dinámico puede ser salvar un puente que los centauros están intentando sabotear. Si consigues salvar el puente, que es parte del mapa en sí, podrás utilizarlo para cruzar los riscos. Si fracasas, los centauros queman el puente, y queda inutilizable. Si por lo que sea alguien estuviera caminando por el mapa y quisiera acceder a esa zona, se vería obligado a dar un enorme rodeo, al haber quedado el acceso cortado. Pasado un tiempo, se activará un evento que será proteger a un ingeniero que va a ir a reconstruir el puente. Si tienes éxito, el puente será reparado y podrás utilizar ese como acceso a otra zona del mapa. Más adelante, los centauros volverán a intentar sabotearlo, y así se sucede el ciclo.



De esta misma forma, los eventos dinámicos que dependen de la participación del jugador, pueden ir desde ayudar a alguna facción a mantener el control de algún asentamiento, eliminar una plaga que se cierne sobre X sitio, etc, etc.

En esta línea de eventos, hay también jefes mundiales, enemigos con ingentes cantidades de puntos de salud, que están programados para ser combatidos por muchas personas a la vez, e incluso escalan sus puntos de salud. Esto quiere decir, que cuanto más gente se haya reunido en la zona para combatirlo, mayor resistencia tendrá, y su dificultad será acorde a la gente que haya, siempre con un mínimo para no volverse

trivial. En lugar de tener horarios fijados para todos los eventos como en otros juegos del estilo del ArcheAge o el Last Chaos, aquí hay una serie de eventos precursoros.

Por ejemplo, para derrotar al Behemoth del pantano, cuando pasas cerca del lugar, una información de área te dice que el pantano está en calma. Pero pasado cierto tiempo, aparecerán una serie de portales que habrá que destruir para que salga el jefe. Cuando éste muere, el pantano vuelve a estar en calma, y se activa la cuenta atrás para el siguiente portal. Para jefes extremadamente difíciles como los dragones, los horarios están fijados, como en el resto de juegos, para poder organizar los grupos de gente y las estrategias a seguir.

Estas batallas no son simplemente acumular toneladas de daño sobre el enemigo y esquivar sus ataques. Suelen tener una complejidad mayor, requiriéndose el uso de armas del entorno, protección de objetivos vitales que te ayudan a atravesar armaduras del enemigo, etc, y es esa sucesión de fases del combate la que te permite alzarte con la victoria a tiempo.



El modo historia se desarrolla en estos mapas de PvE. Dependiendo de las características elegidas en el creador de personajes, se determina tu historia, y en qué lugar del mapa empiezas. La variedad para elegir es muy amplia, a elegir entre cinco razas y con varias posibilidades dentro de cada raza.

Así, puedes optar por ser un humano, de clase alta, afín a la diosa Melandru, y cuyo deseo en la vida es encontrar el cuerpo de su hermana fallecida que nunca llegó a hallarse. Con estas elecciones, tu historia se desarrollará de manera distinta de la de otro humano que haya elegido, por ejemplo, ser de clase baja, desear un trabajo en el circo, y ser afín al dios Grenth. La variedad es grande ya de por sí entre una misma raza, mucho más multiplicada por cinco. Sin embargo, Arena Net ha ideado un sistema para ir ligando todas las historias y reduciéndolas a objetivos comunes para que, provengas de

donde provengas, acabes enfrentándote a las mismas decisiones en puntos posteriores de la historia.



Según observamos en el libro “Juego” del profesor Borja Barinaga, para realizar las ramificaciones de la historia se ha seguido un método de nodos arborescente

Es decir, si cada decisión de la historia es un nodo, al final elijas el camino que elijas, siempre todos los caminos acabarán confluyendo en un punto final común.

Este sistema de reducción de historias consta de varios elementos clave. El primero de ellos es la presencia de un personaje guía desde el comienzo de la historia. Este personaje guía, perteneció a un grupo multirracial llamado Filo del Destino que, según la

historia, era el único capaz de hacer frente a la amenaza de los dragones. El grupo estaba formado por un integrante de cada raza, y se disolvió por disputas internas.

Al crear tu personaje y entrar en el mundo, viene predeterminado en la historia, que conozcas al integrante del grupo correspondiente a la raza que hayas elegido.



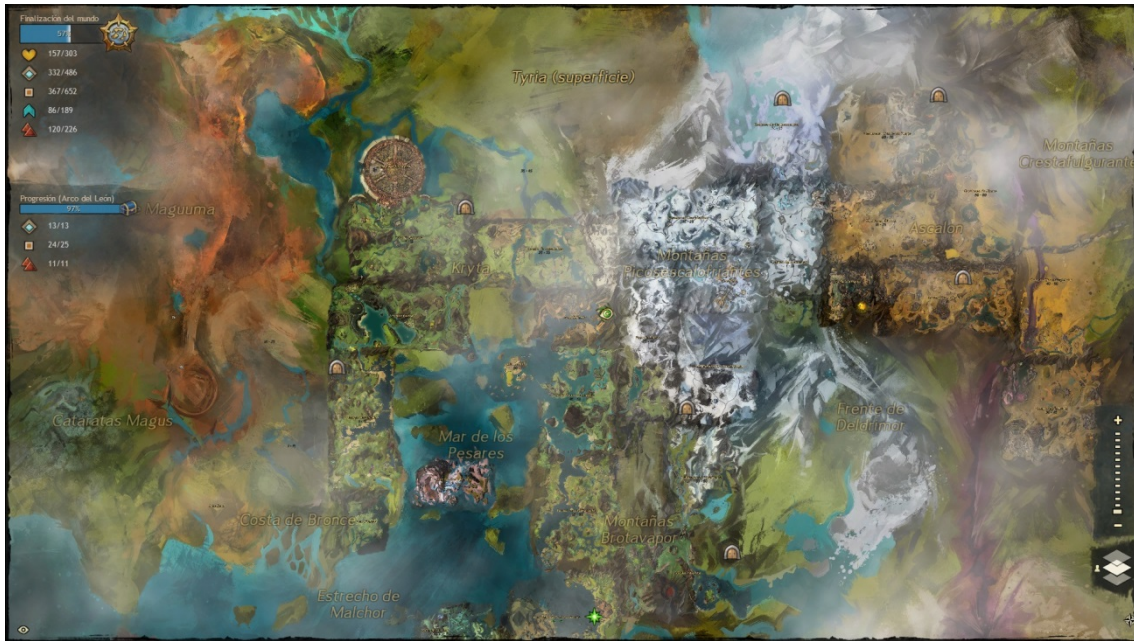
Llegado cierto punto de tu historia personal, ese personaje te recomendará que te unas a alguna de las tres grandes órdenes mundiales: La Vigilia, el Priorato, o la Orden de los Susurros.

Al unirse a alguna de las órdenes, harás las misiones correspondientes de dicho grupo. En este punto, tu historia personal ya ha quedado resuelta. El ejemplo anteriormente mencionado del humano que buscaba el cuerpo de su hermana fallecida, o que siempre quiso trabajar en un circo, habría quedado cerrado. Ahora entras a hacer las misiones de la orden a la que te hayas unido.

Vemos pues la primera reducción a tres caminos posibles correspondiendo a las tres organizaciones. Tendrás un acompañante en la organización a la que te unas, y llegado cierto punto de la historia, SPOILER, ese personaje morirá. Aparecerá entonces otro para sustituirle, uno al que has conocido momentos antes de la muerte del primero, y del que casualmente era un gran amigo. Será este nuevo personaje el que haga la segunda reducción de historias.

Ahora, este nuevo personaje tiene como destino hacer que las tres grandes órdenes trabajen juntas para derrotar a los dragones, y será tu cometido ayudarle. En este punto, seas de la raza o historia que seas, tendrás el objetivo común de librar al mundo de los dragones junto a las órdenes que trabajan unidas bajo el mando de este último personaje.

El camino es largo, los mapas, muy grandes, y casi la mitad del mundo de Guild Wars 2 se halla aún vacío, con capacidad para numerosas expansiones y secretos.

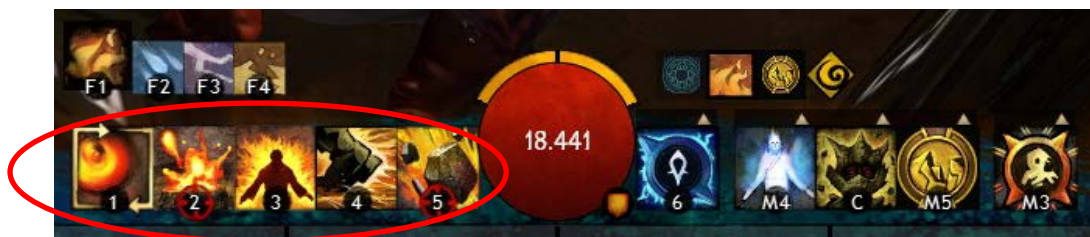


Por ello, una vez concluida la historia y vencido el dragón en cuestión, siempre se podrá expandir un poco más y añadir a otro dragón más que haya sido mencionado pero nunca haya aparecido.

Además, en lo que a historia respecta, Arena Net va introduciendo nuevos contenidos en forma de lo que se llama Historia Viviente. Al margen de tu historia personal y tus aventuras por el mundo, la Historia Viviente discurrirá en paralelo, dando pie a nuevos contenidos y futuras expansiones. Narran las aventuras de otro grupo de héroes del que podrás formar parte si quieres, y va aplanando el terreno para la introducción de nuevos contenidos relacionados. El objetivo de todo ello, es evitar que el apartado de aventura individual PvE no pierda fuerza una vez completada la historia personal de tus personajes.

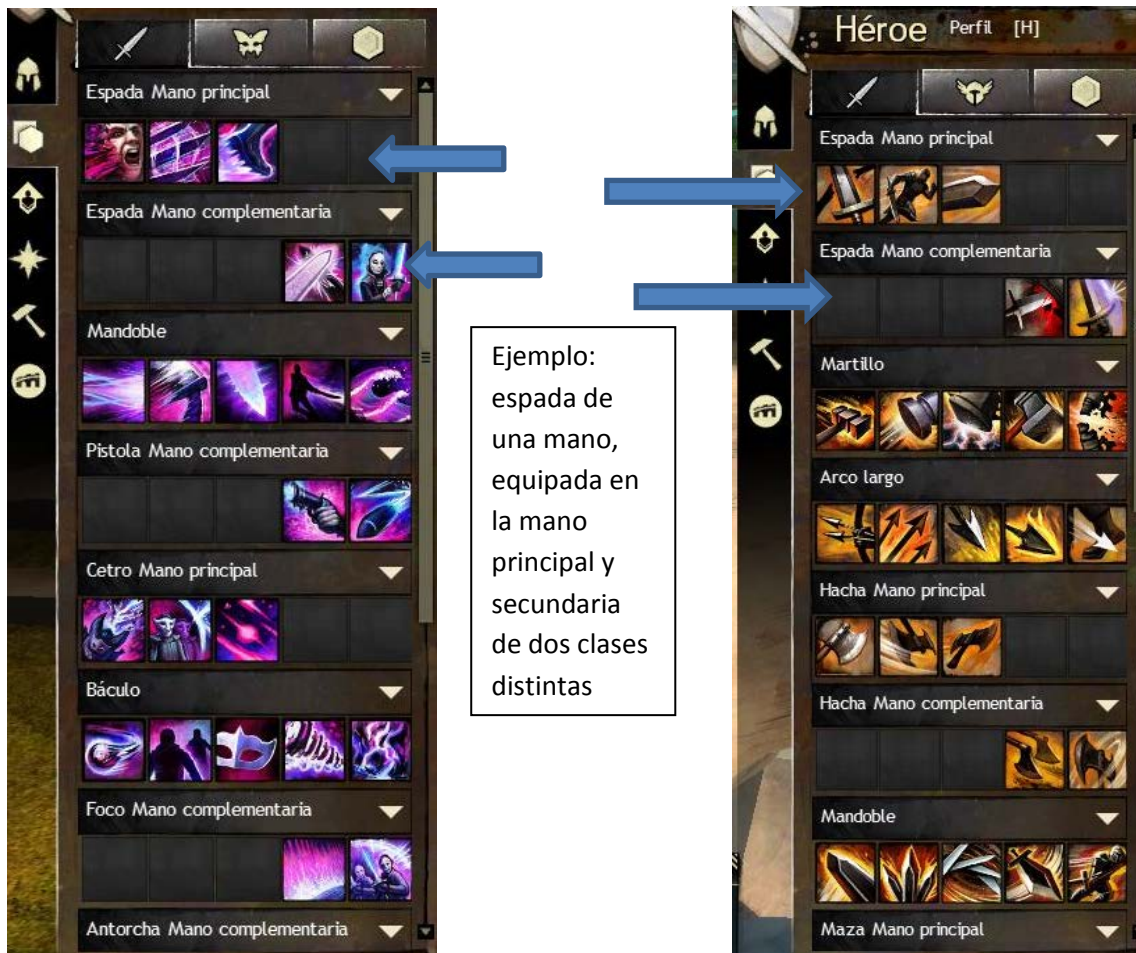
La forma de interactuar con el entorno en estos mapas es a través de una interfaz principalmente de combate. Hablar con NPCs, activar acciones como trampas, palancas, puertas, etc, se hace de manera sencilla, dejando la mecánica más compleja realmente a las peleas.

Contamos con un amplísimo arsenal a nuestra disposición. En la parte inferior izquierda de la pantalla observamos cinco casillas para habilidades.



Estas casillas muestran habilidades distintas en función de las armas que llevemos equipadas. Existen armas de una mano y de dos manos. Algunas de una mano pueden

incluso llevarse en la mano secundaria. Ello depende de qué clase seas y que arma elijas. Por ejemplo, un ladrón puede llevar pistolas en ambas manos, pero un hipnotizador sólo puede llevarla en su mano secundaria. O como en el juego es descrita, mano complementaria. Las habilidades que una misma arma puede realizar, varían en función de en qué mano esté, y qué clase la lleve.



En la parte inferior derecha, vemos otros cinco huecos para habilidades. Estas son las habilidades de apoyo, que desplegamos y podemos elegir y cambiar en cualquier momento fuera de combate.



Son exclusivas de cada clase que juegues, y entre la lista se incluyen también las habilidades raciales, es decir, las exclusivas de tu raza. Suelen ser pocas, pero por ejemplo, un Humano ingeniero y un Humano guardián tendrán acceso a las mismas habilidades raciales para incluir en su repertorio pese a ser de clases distintas.

El primer hueco de la zona derecha va siempre destinado a habilidades de curación.



Sueles tener cuatro o cinco a elegir, cada una más útil que las demás en función de la situación en la que te halles. Los tres siguientes huecos son las habilidades de combate de tu clase, y la última es la habilidad de élite, generalmente más poderosa que el resto y con tiempos de enfriamiento más largos. Además, sueles tener pocas entre las que elegir.



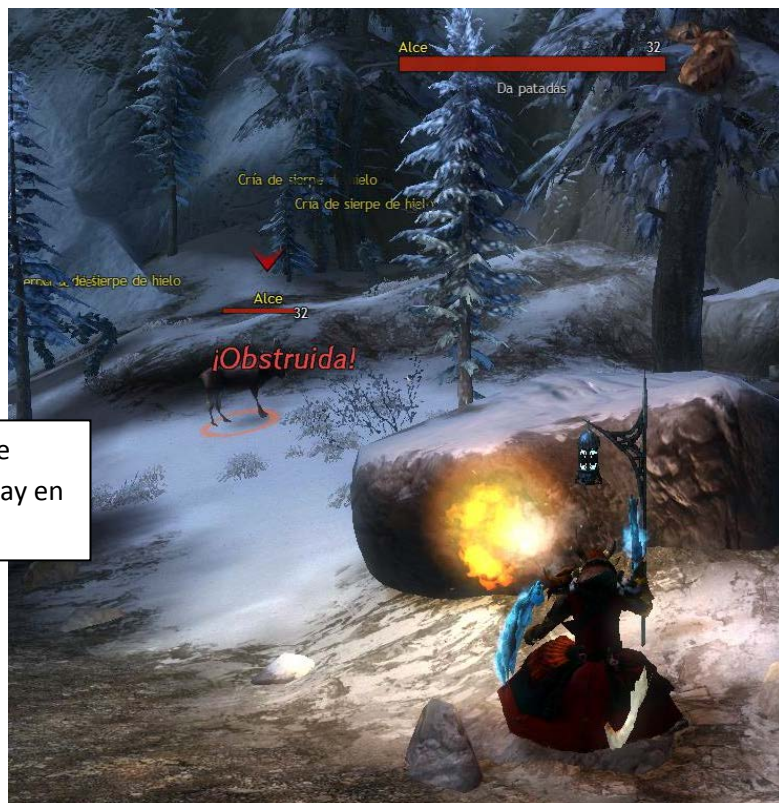
En la parte inferior central tenemos el indicador de salud que se va vaciando según recibimos impactos, y dos barras amarillas. Estos indicadores amarillos son lo que hacen del Guild Wars 2 un juego único.

En los demás MMORPG, los jugadores se van lanzando ataques, y existe un stat llamado evasión o bloqueo que te permite evitar esos daños. En función de cuán elevado sea tu porcentaje de evasión o bloqueo, tendrás más probabilidad de evitar ese daño. Esta mecánica puede llevar a situaciones desesperantes en la que los jugadores acumulan 80-90% de evasión y se hace prácticamente imposible acertarles, mientras el enemigo está quieto bombardeándote con sus ataques.



Ejemplo tomado del juego King of Kings 3, donde el personaje ha acumulado exageradas cantidades de “evasión” y “bloqueo”, haciendo que esquive los daños (cada “miss” en azul que sale es un ataque evadido). Los pocos que no consigue evadir, los bloquea (los números 0 en rojo), pese a estar totalmente quieto.

Algunos juegos intentan mitigar este efecto limitando la cantidad de evasión que puedes acumular, e introduciendo elementos del terreno que puedes usar como escudo para añadir más iniciativas a moverte en lugar de quedarte quieto y simplemente martillar botones. De esta manera, pelear en un bosque introduce elementos estratégicos al esconderte entre los árboles para que los proyectiles se estrellen, por ejemplo.



El disparo de la pistola se ve obstruido por la roca que hay en medio

Guild Wars 2 tiene hasta el momento el que a nuestro parecer es el sistema de combate más dinámico, incluyendo entre otras cosas esa mecánica de línea de visión. Si el enemigo no está en línea de visión directa, no puedes atacarle de forma directa. Siempre

podrás utilizar hechizos de área para dañarle, pero las habilidades de proyectiles directos fallarán si se esconde detrás de una colina cuando lanzas el ataque. Pero como antes comentábamos, el elemento más importante del combate en Guild Wars 2, son las barras de aguantte.

Pulsando dos veces la tecla de dirección que queramos, o un botón que nosotros asignemos, el personaje gastará una de esas dos barras, y realizará una rodada evasiva en la dirección que elijas. Durante la animación de esa rodada evasiva, eres completamente invulnerable a todos los daños que te lleguen. Hacer la evasión en momentos clave, es lo que determina el vencedor del combate.



Todo un sistema de combate se basa en agotar las evasiones del rival, hacer fintas, engañarle, y tratar de encajarle todo el daño posible cuando no le queden evasiones.

Para ello, puedes seguir diversas estrategias. Atacar por sorpresa para hacerle entrar en pánico, atacar de frente con todo para obligarle a evadir o morir, abrumarle con daño constante desde todos los ángulos, u hostigarle con daño indirecto que no pueda evadir, como venenos, sangrados, etc. Además, el sistema entero gira en torno a esta mecánica, tanto es así que se ha reducido el número de recursos necesarios para usar habilidades, como explicaremos más adelante.

Cada estilo de juego desde siempre ha sido encasillado en un tipo de personaje. Se tiene el concepto de que la clase ladrón, por ejemplo, debe ser sigilosa, atacar desde las sombras, hacer más daño por la espalda, y volver a desaparecer. El guerrero, deberá ser una mole de daños y resistencia, con toneladas de armas y potencia, y poca defensa frente a magias. Y así sucesivamente. Uno de los conceptos más importantes de Guild Wars 2 ha sido el des-encasillamiento de estos roles. Para ello ha desarrollado una enorme variedad de mecánicas con el sistema de armas antes mencionado.

Pero eso no es todo. Además de añadir variedad en armas y habilidades, han introducido otros cambios con respecto a las formas más tradicionales de los RPG. Para ello, se hace necesario explicar los stats que se manejan en este juego.

| Atributo | Valor | Descripción |
|---|-------|---|
| Potencia | 2.317 | Tasa de recarga de X (distinta para cada profesión) |
| Dureza | 1.051 | Armadura: (aumenta con la Dureza) |
| Vitalidad | 1.051 | Salud: (aumenta con la Vitalidad) |
| Precisión | 2.096 | Probabilidad crítica: (aumenta con la precisión) |
| Ferocidad | 970 | Daño crítico: (aumenta con la ferocidad) |
| Daño de condición | 43 | Duración de condición |
| Poder de curación | 30 | Duración de bendición |
| Resistencia a la agonía: sólo para algunas mazmorras de PVE | 5 | Hallazgo mágico |

- Potencia: Es la cantidad de daño que hace tu personaje. Al margen de la fuerza de base que tenga una habilidad de base, cuanto más potencia tenga tu personaje, más daño hará.

- Precisión: Probabilidad de hacer daño crítico. Los golpes críticos son mucho más fuertes de lo normal. Cuanta mayor precisión tienes, más posibilidades tienes de que el personaje haga un ataque crítico.
- Ferocidad: Cantidad de daño extra que hacen tus golpes críticos. De base, un golpe crítico hace un 150% de tu daño normal. Aumentando tu ferocidad, subes aún más ese porcentaje.
- Dureza: La defensa de tu personaje. A mayor dureza, menos daño recibes.
- Vitalidad: Cantidad de puntos de salud de tu personaje.
- Poder de curación: stat que influye en la cantidad de vida que recuperas al usar tus habilidades de curación. Antes hemos mencionado que hay una casilla de las habilidades dedicada exclusivamente a tu habilidad de curación propia. Aunque hay determinadas habilidades de esa casilla que tienen efectos de área, el hechizo en sí cuenta como tu habilidad de curación propia. Además, hay otras habilidades que sin ser las de esa casilla, también tienen como efectos secundarios aplicar curaciones en área, etc. El poder de curación influye en todas esas habilidades también.
- Daño de condición: Capacidad ofensiva de tus daños indirectos de condición. Es decir, daños como tormento, sangrado, veneno, confusión, etc, se ven aumentados conforme aumenta esta variable.
- Duración de condición: Tiempo que duran las condiciones aplicadas al enemigo. Todas las condiciones que aplicas tienen una duración de base que se explica en la descripción de la habilidad en cuestión que la aplique. Aumentar este stat, suma tiempo a esa duración.
- Duración de bendición: Similar a la duración de condición, esta variable aumenta la duración de las bendiciones que aplicas a ti y a tus aliados. Regeneraciones, protecciones, égidas, etc, duran más tiempo según aumentas este stat.
- Tasa de recarga de X: Cada clase tiene una mecánica propia y exclusiva, contribuyendo aún más a la variedad del juego. Pese a que haya clases más dependientes que otras en su mecánica propia, todas hacen uso de ella en algún momento. Aumentar el porcentaje de recarga te permite con más frecuencia utilizar esa habilidad/habilidades extra. Procederemos a explicarlo más adelante.

- Hallazgo mágico: Aumenta la probabilidad de encontrar objetos más raros

De esta tabla de variables sacamos varias notas que se suman al conjunto para hacer único al sistema de Guild Wars 2.

En prácticamente todos los juegos de rol y en muchos de peleas, cuentas con una barra de magia/maná/poder etc. Que se va vaciando según usas habilidades. Las más poderosas drenan más recursos, y si te quedas sin esa “magia”, te verás incapaz de usar habilidades hasta que se recargue un poco. Guild Wars 2 ha suprimido esto, haciendo que lo único que importe a la hora de usar tus habilidades, sea su enfriamiento. Es decir, el tiempo de espera hasta que la puedes volver a usar. La clave del combate es pues, utilizar sabiamente las habilidades en el momento exacto, pues si el enemigo esquiva tus hechizos más fuertes, entrarás en desventaja. Saber cuándo usar cada habilidad y manejar sus tiempos de espera, sustituye al clásico sistema de maná.

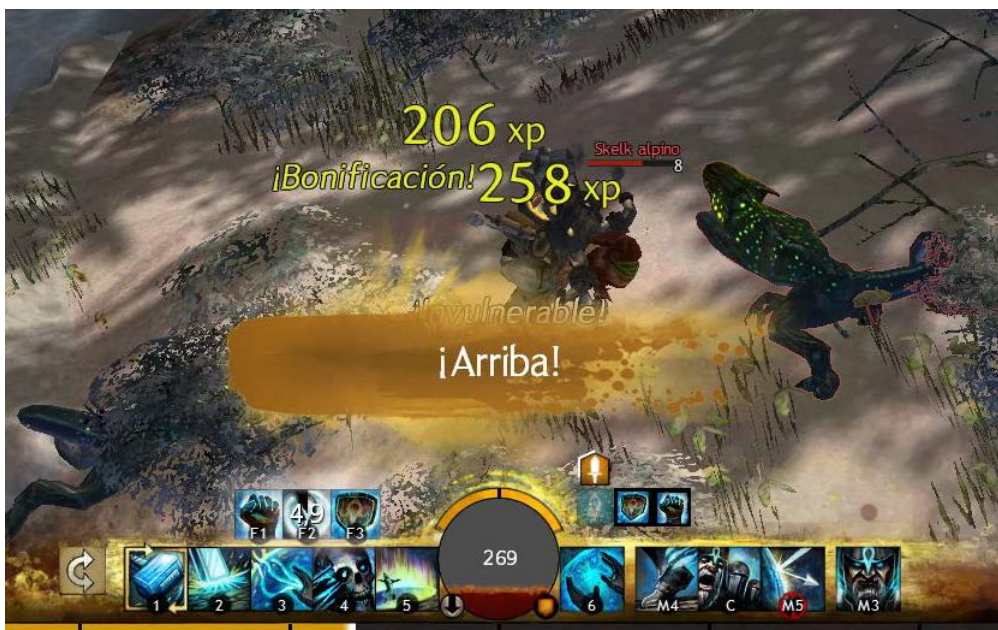


Vemos también que todos los daños han sido reducido a dos: Daño de condición, y daño normal (potencia). Es decir, a efectos prácticos, el cálculo de daño se realiza siempre con estas dos variables, de daño directo o indirecto. De nuevo, otro gran cambio con respecto a los RPG tradicionales, en los que teníamos daño físico y mágico, y las armaduras combinaban también defensa física con defensa mágica, etc. El sistema ha quedado simplificado. Por supuesto, los magos siguen lanzando conjuros mágicos, pero el daño les aumenta con la potencia igual que a los guerreros también, y sus condiciones son amplificadas por el daño de condición. Por esto mismo, el daño de los magos ataca y se ve reducido por la dureza, no defensa mágica. Simplificar el sistema de esta manera lo hace más fácil de entender sin restarle diversión, ya que no eliminas el factor de hechizos mágicos, simplemente reclasificas el daño.

Además, este juego incluye un divertido y útil extra llamado Abatimiento. Cuando pierdes todos tus puntos de salud, en vez de morir del tirón como el todos los demás juegos, tu personaje queda abatido en el suelo.



En este estado, es incapaz de moverse, y va perdiendo salud poco a poco. Si un aliado le quiere socorrer, tendrá que acercarse, agacharse, y curarle lentamente, exponiéndose al peligro. Pero el abatido aún puede defenderse. Cuenta con 4 habilidades nuevas de abatido, siendo la número 4 siempre la de pedir auxilio. Esto hace que comience a recuperarse salud a ritmo más rápido de lo que la pierde. Si no hay enemigos en las inmediaciones, podría hasta llegar a recuperarse por completo él sólo. Pero si recibe un ataque, la habilidad se corta y entra en un largo enfriamiento. Matar a un enemigo durante el estado de Abatido, hace que te recuperes y te pongas en pie directamente.



Si no logras matar nada, ningún aliado te ayuda, y pierdes tus puntos de salud estando abatido, tu personaje ya muere por fin. Estando muerto, podrás revivir en alguno de los puntos especificados en cada mapa.

Sin embargo, los aliados todavía te pueden resucitar. Si te mantienes muerto en el sitio y un alma caritativa te ve, puede acercarse a ti, agacharse, y comenzar a curarte exponiéndose al peligro igual que si socorriera a un abatido. Solo que ahora, tardará 5 veces más en revivirte.

Con esto vemos que el juego te da la oportunidad de pelear hasta el final y te insta a que no tires la toalla hasta que no se haya terminado del todo, haciendo menos frustrante la experiencia de juego. También fomenta mucho el trabajo en equipo y el no dejar que tus compañeros mueran alegremente.

Las condiciones son un aspecto esencial de este juego al igual que en casi todos los juegos de rol. Condiciones negativas y bendiciones positivas contribuyen a darte ventajas frente a tu rival, o incluso llegar a vencerle completamente. Hasta hace poco algunas condiciones se acumulaban sólo en duración pero no en intensidad como la quemadura. Con uno de los parches más recientes han añadido condiciones y bendiciones nuevas, y han normalizado todas. Ahora todas las condiciones son acumulables hasta un total de 25 cargas de una misma condición. Si esa condición es dañina, su daño será más elevado a mayor número de cargas. Si no lo es, simplemente tendrá una mayor duración. En Guild Wars 2 se manejan las siguientes condiciones:

- Vulnerabilidad: Aumenta el daño que recibes en un 1%. Se puede acumular, si recibes más vulnerabilidad antes de que expire el tiempo de la que ya tienes. Cuanta más vulnerabilidad recibas, te llegará más daño y daño de condición, hasta un total de 25 acumulaciones, es decir, 25%. Esto hace que tener un poco de vulnerabilidad en el personaje sea llevadero, pero con cargas grandes se hace crítico deshacerte de ella, porque puedes caer rápido.
Estrategias enteras pueden basarse en acumular debilidad sobre el enemigo a velocidades mayores de las que se las pueda quitar, para luego demolerle con unos pocos golpes, por ejemplo.
- Debilidad: Reduce la recarga de tus barras de aguante, haciendo que tengas más dificultades para recuperar tus rodadas evasivas. Además, los ataques que realices tiene un 50% de posibilidades de ser un golpe de refilón, es decir, de causar la mitad de daño. Acumular esta condición sólo extiende su tiempo de duración, ya que no causa daño por sí sola.
- Veneno: Reduce las curaciones recibidas en un 33% y causa daño continuado durante toda su duración. Por lo general, el veneno suele echarse cuando crees que el enemigo vaya a utilizar sus habilidades de curación porque se sienta en peligro. Esto le reduce drásticamente la sanación que reciba, desperdiciando buena parte de las habilidades de curación con sus consiguientes tiempos de enfriamiento. El daño extra de veneno que se recibe es un buen añadido si has decidido potenciar tu

daño de condición y atacas en combinación con otras condiciones dañinas, pero la parte principal del veneno es la reducción de curaciones.

- Hemorragia: Recibes daño con el tiempo. A mayor número de acumulaciones, mayor daño recibes con cada pulso de hemorragia durante su duración. Ideal para sets de daño de condición, ya que el daño escala muy bien con el stat de dicho daño. Para cualquier otro set es simplemente un complemento a tu daño principal.
- Quemadura: Recibes daño con el tiempo en cantidades fijas. A mayor acumulación de quemaduras, más daño hace con cada tick de reloj de la duración. Esta condición tiene un daño de base alto, haciendo un buen complemento para cualquier set, aunque sea mejor obviamente para aquellos dedicados al daño y duración de condición.
- Confusión: Recibes daño cada vez que uses una habilidad. Cuantas más cargas de confusión acumules, más daño te harás al usar una habilidad. Ideal contra enemigos que se basan en rotar muchas habilidades en muy poco tiempo como los guardabosques con arco largo, ya que acaban haciéndose mucho daño ellos solos.
- Tormento: Sufres daño continuado. Si además estás en movimiento, sufres daño extra. Es una de las condiciones más peligrosas, porque en Guild Wars 2, los combates son muy dinámicos con rodadas evasivas y cambios de posicionamiento, lo que significa que la mayor parte del tiempo recibirás el daño extra.
- Miedo: Tu personaje huye involuntariamente del enemigo que le cause esta condición. Suele ser de duración reducida debido a lo poderosa que es, ya que mientras tu personaje huye sin control, no puedes realizar acciones.
- Inmovilizar: El personaje queda clavado en el sitio hasta que se termina el efecto, pero puede seguir realizando habilidades.
- Atontar/Aturdir: Atontar impide a tu personaje ejecutar cualquier habilidad. Aturdir además de eso, le mantiene fijo en el sitio. Al igual que el Miedo, suele tener duraciones de apenas un segundo o dos debido a lo poderoso que es el efecto.
- Provocar: Incluida recientemente en un parche, sería el efecto contrario del Miedo. El personaje corre hacia el enemigo que le haya provocado, y le pega ataques básicos incontroladamente hasta que se termine la duración.

- Incapacitar: Tu velocidad de movimiento se ve reducida en un 50%. Las habilidades de movimiento que te desplazarían hasta una posición objetivo (no teletransportes o pestañeos) ven su distancia reducida igual.
- Congelación: Reduce la velocidad del objetivo y aumenta sus tiempos de enfriamiento, haciendo que sus habilidades tarden más en recargarse. Por tanto, podrá usar las habilidades menos veces mientras dure la congelación.
- Ceguera: El siguiente ataque que realices falla.
- Desvelado: Impide obtener la bendición Sigilo mientras dure el efecto.
- Derribado: Caes al suelo brevemente y eres incapaz de moverte o realizar acciones.
- Repelido/Atraído/Hundido/Flotado/Lanzado: Repeler y atraer a un enemigo lo empuja lejos respecto a tu posición o lo atrae hacia ti respectivamente. Hundir o Flotar se aplican solamente en combate submarino, e implica lo que su propio nombre indica. Lanzar a tu rival lo manda volando lejos.

Las bendiciones son la contrapartida de las condiciones. En lugar de concederte estados negativos, te da beneficios. Las bendiciones se acumulan en duración, pero no en intensidad. Acumular muchas bendiciones iguales unas encima de otras, tan sólo las renueva y les añade tiempo de duración. En el juego actualmente existen las siguientes bendiciones:

- Protección: Reduce el daño recibido en un 33%. Es la contraparte de la vulnerabilidad, aunque no se pueda aumentar el grado de protección, tan sólo el tiempo.
- Vigor: Aumenta la regeneración de aguante en un 100%. Es decir, las barras amarillas de aguante del personaje se recuperan el doble de rápido, permitiendo potencialmente evadir el doble de veces.
- Regeneración: Recupera puntos de vida (HP) con el tiempo. La cantidad de puntos de vida recuperados dependerá del poder de curación de quien haya lanzado el hechizo.
- Égida: Bloquea el siguiente ataque que recibas.

- Celeridad: Aumenta tu velocidad de movimiento en un 33%. No neutraliza la incapacidad salvo en casos especificados concretamente.
- Sigilo: El que recibe esta bendición se vuelve invisible a los ojos de los enemigos, y transparente para los aliados. Realizar algún ataque contra el enemigo termina con el Sigilo, y por lo general, aplica la condición Desvelado brevemente.
- Resistencia: Las condiciones que lleves acumuladas encima, no te afectarán durante un breve periodo de tiempo. Esto no las elimina, simplemente anula su efecto mientras la Inmunidad esté activa. Al terminar, sigues recibiendo los efectos negativos si no han sido eliminadas en ese tiempo o han expirado. Esta bendición ha sido añadida recientemente con el cambio del nuevo parche de que todas las condiciones puedan ser acumuladas.
- Estabilidad: Te concede inmunidad a las habilidades de control de masas. Es decir, las que te hagan perder el control de tu personaje. Estas son: Atontar, Aturdir, Derribar, Atraer, Repeler, Hundir, Flotar, Derribar, Lanzar, Provocar y Miedo. Esta bendición es la excepción que confirma la regla, ya que se pueden acumular cargas de estabilidad. Cada carga que acumules te volverá inmune a una de dichas condiciones, gastándose cada vez hasta que se agoten, o hasta que la duración termine. El máximo de cargas de estabilidad es 10. Recibir una de éstas condiciones mencionadas sin estabilidad, interrumpen todo lo que estés haciendo para aplicarse. Es por ello que se llaman habilidades de control de masas.
- Furia: Aumenta tu probabilidad de golpe crítico en un 20%
- Represalia: Devuelve a tu enemigo una parte del daño recibido.
- Poder: Aumenta tu potencia y tu daño de condición.

Además, existen otras bendiciones algo más específicas, como la Prisa, que suelen ir asociadas a condiciones negativas para quien las usa. Esto suele ser exclusivo de alguna clase. Por ejemplo:

- Frenesí: Otorga Prisa, lo que hace que tus acciones sean un 50% más rápidas, pero reduce tu curación a la mitad.
- Supervelocidad: Aumenta tu velocidad de movimiento en un 100% pero recibe el doble de daño.

Así por ejemplo, un guerrero que use la Postura Berserker, obtendrá Prisa, que vendrá asociada a un efecto bueno y otro malo. O un guardabosques que tenga los rasgos correctos, conseguirá la bendición Golpe de Apertura, que hará más daño con el primer golpe del combate, y además infligirá vulnerabilidad al rival. Cada clase tiene sus propias bendiciones personalizadas

Otro de los aspectos que hemos notado en la descripción de los atributos o stats, es que el poder de curación es algo común a todas las clases. Si en determinado punto decides lanzar una habilidad para apoyar a tus aliados, por ejemplo, que les otorgue regeneración de vida con el tiempo, el poder de curación aumentará la cantidad de vida que les regeneres, y la duración de bendición aumentará la cantidad de tiempo que dura el efecto. Todas las clases, en mayor o menor medida, tienen habilidades de apoyo, por lo que podrás ayudar de una forma u otra, si optas por ese estilo de juego.

Añadido a todas estas habilidades de clase, de raza, de armas dependiendo de en qué mano las lleves, etc, tenemos un árbol de Traits.



Según subimos de nivel y cumplimos requisitos por los mapas, se nos van desbloqueando puntos de traits determinados. Estos puntos pueden ser colocados en cualquiera de las ramas de especialización de nuestra clase. Así por ejemplo, un mago elementalista puede subirse puntos en su rama de magia de tierra, por ejemplo, de fuego, y de arcano. Sólo por elegir esas líneas de especialización tendrá acceso a traits que no tendría si se especializase en magia de fuego y aire, por ejemplo. Estos traits son beneficios pasivos que otorgan habilidades a determinados aspectos del personaje. Por ejemplo, reducir los tiempos de recarga de las habilidades de cetro, hacer más daño cuando el enemigo tiene la mitad de vida o al atacar por la espalda, hacer que

determinada habilidad además ahora tenga efectos secundarios, activar automáticamente escudos cuando recibes mucho daño, etc, etc.



La variedad de estilos de juego se diversifica aún más, ya que los traits influyen directamente en todos los aspectos de combate del personaje. Algunos están más enfocados a viajar solo, otros a otorgar apoyo a tus aliados. Es cuestión de elegir en cada momento que traits, armas y habilidades son las que más se adecúan a la situación en la que te hayas, y cambiarlas acordemente a ello.

Lo que nos lleva al punto principal de Guild Wars 2: puedes ser lo que quieras con la clase que quieras. Esto es matizable, ya que realmente, hay clases más propensas que otras a realizar ciertos roles. Pero si te sientes innovador, o simplemente tienes gustos peculiares, el juego te ofrece la suficiente variedad como para que puedas personalizarte al personaje como quieras.

De esta forma, siguiendo con los ejemplos anteriores, el ladrón se tiene el concepto de que debe ser sigiloso, frágil y rastrero. Utilizando trampas e invisibilidad. En Guild Wars 2, si quieres, puedes ir con dos pistolas, armando ruido, sin ocultarte, y con más defensa casi que un guerrero. Si ese es tu estilo y te decides a practicar con ello, el juego te ofrece las herramientas para que sea viable. El metagame va cambiando, como en todos los juegos, y quizá el rol que desempeñes, habrá alguna otra clase que también lo pueda realizar. Y quizá no sea tan viable como en un principio querías, pero si dominas lo que eres capaz de hacer, conoces tus limitaciones y sabes utilizar sabiamente tus

barras de aguante amarillas, tienes la oportunidad de vencer. Porque el sistema de armas y armaduras del juego está equilibrado casi de forma perfecta, con lo que no existe una ventaja clara porque alguien tenga un equipo superior al tuyo. A este punto llegaremos más adelante.

Acerca de la gestión de las barras de aguante, existen estilos de juego dedicados a cansar al rival y drenarle esas barras de aguante, y a su vez, existen estrategias que potencian la recuperación más rápida de aguante con la bendición de Vigor. Dicha bendición regenera el aguante el doble de rápido que de forma natural, permitiendo realizar rodadas evasivas con más frecuencia como hemos descrito anteriormente.

Hay una modalidad de combate acuático en el juego. Está presente en PvE y WvW, y antes lo estuvo en su día en PvP, pero su escaso uso competitivo llevó a Arena Net a eliminarlo del PvP.

Cuando tu personaje entra en el agua a una altura superior a la de su cabeza, automáticamente se equipa el set subacuático, que incluye un respirador, y armas distintas para el combate bajo el agua. Sus habilidades de armas cambian por completo para adaptarse al medio, y muchas de las otras habilidades se ven restringidas en su uso, o adaptadas ligeramente.



El tornado del elementalista, por ejemplo, pasa a ser un remolino de agua. Las habilidades con blanco de suelo, es decir, las que hay que apuntar a una zona del suelo para usarse, dejan de funcionar también.

El combate bajo el agua implica que no solo tienes que cuidarte del plano horizontal, sino que puedes moverte libremente por el agua, y los enemigos también, lo que le da una nueva dimensión de profundidad a las peleas.

Las armaduras y el equipamiento en general vienen clasificados en rangos, y con el nombre de un color distinto. Blanco, azul, verde, amarillo, naranja, rojo, y para armas

legendarias, morado. Cuanto mayor el rango, más difícil de obtener es, por norma general, y más poderoso.

Sin embargo, el juego ha quedado equilibrado de manera óptima en este sentido. En rangos altos, con armaduras naranjas y rojas, la diferencia de poder entre un color y otro es bastante pequeña. La mínima diferencia de poder otorga una levísima ventaja. Junto a este matiz, hay que destacar la facilidad con la que se consigue el equipo de color naranja. Accediendo a las mazmorras que se te van desbloqueando según completas tu historia y vas subiendo de nivel de forma natural, las recompensas por completar esas mazmorras es oro del juego, y unas chapas de mazmorra a canjear por premios.



Dichos premios son armaduras y armas con temática de la mazmorra en cuestión, y de rango naranja. Teniendo en cuenta que completar una ruta de la mazmorra lleva aproximadamente 10-15 minutos, y que el premio cada vez es menor según se repite la ruta en el mismo día, nos encontramos con una táctica bastante interesante por parte de la compañía Arena Net.

Con un esfuerzo moderado y poco tiempo al día, eres capaz de conseguir un equipamiento muy bueno con el que no estar en desventaja frente a tus enemigos. Esto hace que no sea necesario invertir cantidades masivas de tiempo en conseguir tu equipamiento, reduciendo el nivel de agotamiento y aburrimiento del juego. La frustración del jugador se hace prácticamente inexistente, al ser un sistema que premia el trabajo constante pero ligero, en contra de las palizas masivas de horas de otros juegos como el Tera Online, Perfect World o Last Chaos.

Además, puedes conseguir equipamiento a base de matar monstruos como en el resto de juegos, pero al eliminar el factor aleatorio y asegurarte tu equipamiento con las chapas de mazmorra, la sensación de seguridad que se genera contribuye al bienestar del jugador mientras disfruta de la experiencia de juego.

Para los jugadores que quieran ir más allá del equipamiento exótico (naranja), existe la versión ascendida (roja). Este equipamiento es ligeramente más poderoso, pero bastante más difícil de conseguir. Debe ser forjado con requisitos muy especiales. Tener maestría

máxima en el tipo de forja adecuado: peletero, sastre, armero, etc. Conseguir materiales muy caros del más alto nivel, y un tipo de objetos que solo se pueden fabricar una vez al día.



Esto sigue fomentando la idea de evitar las maratones excesivas de horas en el juego.

Siempre puedes jugar toda esa cantidad de horas si quieres practicar o hacer eventos dinámicos, pero a nivel de mejora del personaje, no te beneficiará apenas.

Otra ventaja del equipo rojo, es que tiene unas ranuras especiales para un tipo de joyería extra. En estas ranuras extra, puede meter gemas que te dan un ligero aumento al stat que tu elijas, o te dan resistencia a la agonía, cualidad necesaria para entrar en las mazmorras voluntarias más difíciles del juego. Con ello se incentiva que, una vez el jugador ha conseguido su equipamiento sencillo, si le apetece pueda dar un paso más y adentrarse en la élite del PVE.

El nivel morado o legendario sólo está disponible de momento para armas, y requiere de muchos requisitos especiales para ser forjado, aparte de tener mucha suerte. Es la excepción a lo anterior, para los verdaderos hardcore gamers del juego.

Existe una tienda de dinero real para el juego, integrada dentro del propio universo de Guild Wars 2 como el Bazar del León Negro. Aquí, puedes encontrar todo tipo de bienes y ayudas extra. Conjuntos de ropas personalizables, artilugios de minería

permanentes en lugar de los picos con usos limitados, expansiones para los espacios del inventario, etc.



Sin embargo, tiene dos características especiales que la hacen perfectamente equilibrada con respecto a las tiendas de dinero real de otros juegos como ArcheAge.

- Aaccessibilidad incluso sin dinero real. El Bazar tiene como moneda las gemas. Estas gemas son las que se usan para comprar la mercancía, como más espacios para crear personajes. Estas gemas pueden comprarse por dinero real, al cambio que establece el juego. Sin embargo, también pueden cambiarse por oro del juego. Este método es mucho más caro, obteniendo muy pocas gemas a cambio de mucho oro, pero al menos se tiene acceso al contenido. Pagar dinero real, simplemente ahorra el esfuerzo y el tiempo necesarios de conseguir tanto oro. Así mismo, los precios de las gemas por oro varían cada día. En una tabla de valores que el propio juego pone a disposición de todos, se muestran los precios de las gemas que ha habido esa semana. De esta manera, los jugadores pueden comprar gemas cuando los precios lo favorecen y al revés, cambiar las valiosas gemas por oro cuando éstas están más caras. Los precios para la compra y venta de estas gemas vienen establecidos y manejados por el propio juego. De esta forma se evita la intervención de los jugadores y el posible monopolio del mercado como sucedía en King of Kings 3.

- No-ventaja de los usuarios del Bazar frente a los otros jugadores. Los objetos que se venden en el bazar suelen ser exclusivos. Aspectos alternativos de armas, trajes graciosos, objetos de ocio como bandurrias o panderetas, tintes para el pelo, miniaturas coleccionables, etc. Hay también pequeños potenciadores de experiencia, velocidad de recolección, etc, así como expansiones de la cuenta para tener más personajes, cambios de nombre, etc. Sin embargo, nada de esto otorga una ventaja significativa frente a los no-usuarios del Bazar. Estos artículos hacen la vida de los jugadores mucho más cómoda y fácil, pero siguiendo con la línea de razonamiento del juego, nadie que meta dinero real o acumule toneladas de oro tendrá más posibilidades de vencer al rival. Sin embargo, los objetos disponibles en la tienda son tan atractivos que fomentan su consumo por parte de los jugadores. Se actualiza constantemente con nuevos artículos, ofertas, descuentos y promociones así como regalos de evento, etc, con lo que siempre se tiene un ojo puesto ahí.

Además, los jugadores pueden poner sus objetos a vender en el bazar al precio que ellos crean, y si otro jugador está interesado en su oferta, se lo compran. El sistema te cobra unas tasas de dinero del juego por hacer el trámite y poner tu oferta, por lo que si pones un precio muy abusivo y nadie te lo compra, saldrás perdiendo dinero de las tasas.



PvP

La experiencia PvP envuelve todo lo relacionado con los enfrentamientos de combate entre jugadores. Esto podría extrapolarse también a la parte de mundo contra mundo, ya que allí también suceden este tipo de enfrentamientos, pero por motivos de claridad, cada vez que nos refiramos a PvP, será en el ámbito de partidas estructuradas.

En lo referente a combates entre jugadores, se resuelven prácticamente igual que combatiendo contra enemigos manejados por la I.A, con la diferencia de que al ser un jugador a lo que te enfrentas, éste tiene también oportunidad de realizar rodadas evasivas con el aguante igual que tú, y tendrá muchos más hechizos y recursos.

La zona de PvP se llama Corazón de la Niebla, y es una sala con multitud de cosas de diversa utilidad. Siendo la función más importante la de ejercer como antesala para unirse a cualquier partida, el Corazón de la Niebla sirve además para familiarizarte con los combates.



A lo largo de este no tan pequeño mapa se encuentran personajes comerciantes que te proporcionarán las armaduras que necesites para cambiarte, un banco, un NPC de la tienda de gemas de dinero real, más NPCs para darte recompensas varias, etc.

Y además, según nos vamos alejando del sitio inicial, tenemos las zonas de prácticas. Hay varias zonas. Algunas tienen gólems de prácticas de distintos tamaños y resistencias, que sirven de saco de boxeo. Reaparecen al instante si son eliminados, y puedes usarlos para practicar combos. Además, hay otros gólems que realizan movimientos por circuitos para que puedas practicar contra objetivos móviles.



Otra de las zonas, nos alberga una serie de pequeños jefes finales, que hacen su aparición en los mapas de PvP que mencionaremos más adelante. El objetivo es que probemos nuestras habilidades al enfrentarnos con calma a estos enemigos, a diferencia de en una partida real, para que conozcamos bien sus patrones y no nos pille desprevenidos cuando entremos a jugar con más gente en PvP.

Otro área de este mapa alberga NPCs especiales con clases específicas como las de los jugadores. Su objetivo es simular un combate parecido al que te enfrentarías contra otro jugador, pero manejado por la IA.



La última de las zonas, nos brinda la posibilidad de utilizar y familiarizarnos con el control de las armas de asedio de los mapas de WvW. No es estrictamente de PvP, pero sirve como “zona tutorial” para enseñarnos lo básico del sistema.

Además, a lo largo del mapa nos encontramos con diferentes instructores que nos ayudan con estos tutoriales y nos explican los controles y nociones básicas de combate y asedio.

Se puede acceder al Corazón de la Niebla desde cualquier otro mapa, cualquier lugar, usando el icono de las espadas que aparece en la barra de iconos de la parte superior de la pantalla.

Cuando abandonas el Corazón de la Niebla, apareces en el mismo punto desde el que te teletransportaste, salvo si estabas en una mazmorra. Entonces apareces fuera si estabas en un mapa de fronteras de mundo contra mundo, en cuyo caso apareces en el último mapa de PvE desde el que fueras trasladado a esa frontera.

En los mapas de PvP, los equipos se enfrentan para conseguir una serie de objetivos. Mantener el control de las zonas marcadas en el mapa, otorga puntos a tu equipo, así como eliminar a otros jugadores. El equipo que alcance primero los puntos necesarios, gana.



Añadido a eso, cada mapa suele tener unos extras internos. En algunos veremos la aparición de los enemigos jefes que se nos mostró en la zona tutorial, y el equipo que los vaya eliminando obtiene puntos extra y bonificaciones para su equipo.

En otros, deberemos capturar un orbe que te ralentiza mientras lo llevas, y depositarlo en una zona controlada por tu equipo para conseguir más puntos.



En otros incluso además de capturar puntos, deberemos defender a nuestro Lord, porque si lo matan, el enemigo conseguirá muchos puntos, etc.

Los combates en este modo de PvP estructurado se llevan a cabo con armas y armaduras normalizadas. Esto quiere decir lo siguiente. Puedes equiparte la armadura que sea, que no afectará para nada a los valores de tus stats. Una armadura ascendida dará lo mismo que una camisa de tela de nivel bajo. Solamente sirven para determinar tu aspecto durante las partidas. Lo mismo con las armas.



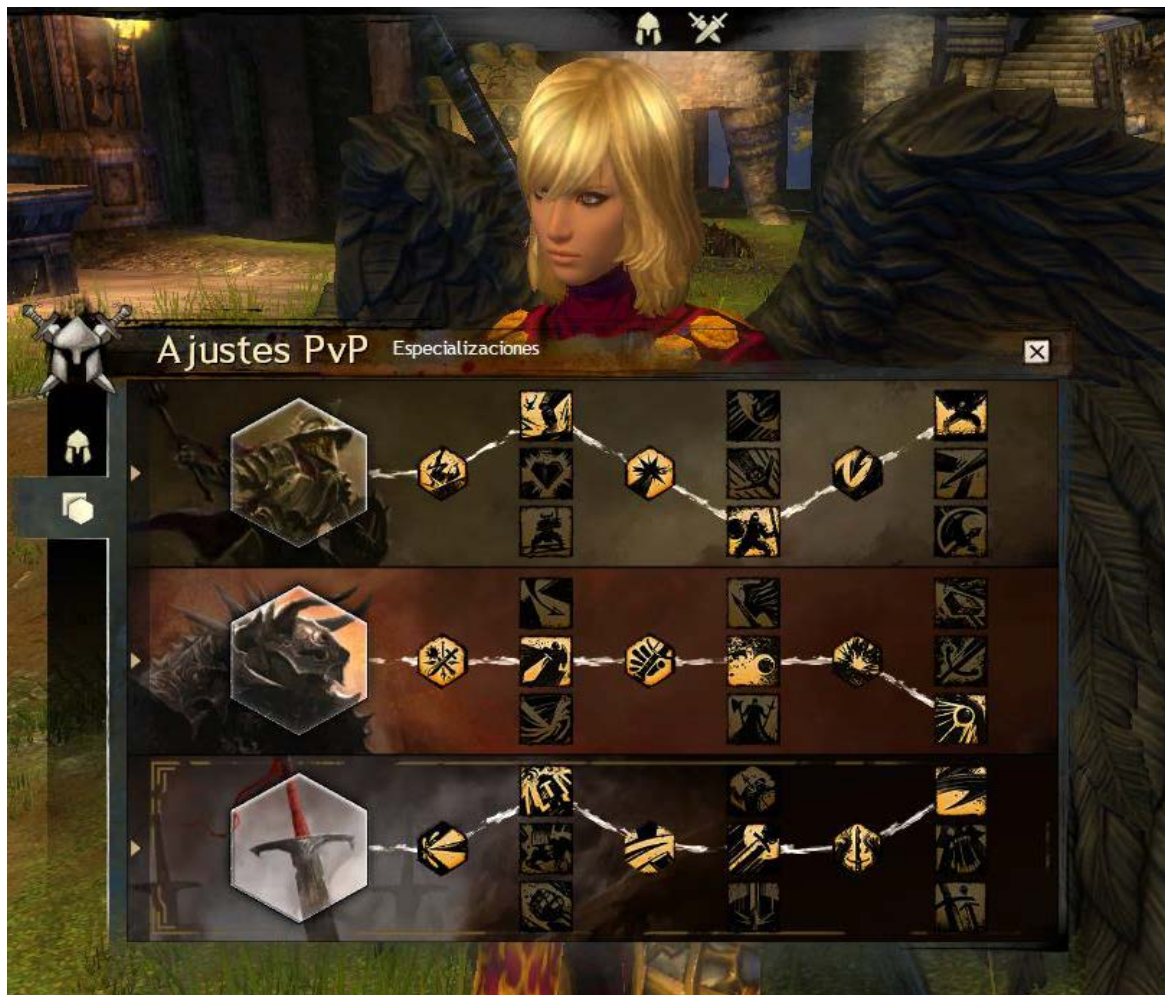
Todas tienen exactamente los mismos valores, y un arma legendaria aquí tiene la misma fuerza que un cetro de madera normal y corriente. En caso de que te por casualidades de la vida tu personaje vaya en ropa interior, los NPCs de los que hablábamos antes, te venden las peores armas y armaduras del juego, por unos precios miserables de apenas un par de monedas de cobre. Como todas las armas y armaduras tienen el mismo valor en lo que a stats se refiere, los NPCs te “regalan” la posibilidad de que puedas jugar con quien quieras en caso de que te falte alguna pieza de armadura o quieras probar un arma nueva en condiciones de igualdad con los demás.

La diferenciación y especialización en PvP funciona pues, de manera distinta a la de otros ámbitos. El Corazón de la Niebla es “un mundo aparte”.

Disponemos un icono de personalización de PvP aquí dentro, en el que si hacemos click se nos abre una pantalla simplificada de cómo distribuir todo lo que atañe al combate. Por un lado, podemos elegir las runas que podremos elegir para nuestras armas, y qué amuleto llevaremos. Las armas serán las que nos equipemos a mano en el inventario, que perfectamente pueden haber sido compradas momentos antes a los NPCs de al lado.

Podemos elegir cualquier runa que queramos. Es gratis y se puede cambiar en cualquier momento, así como el amuleto. No ocupan ningún espacio en el inventario, esto es sólo para que el juego te aplique los bonus que tu quieres durante las partidas PvP. Notamos que los amuletos gratuitos de PvP son mucho más fuertes que los normales. Esto es para diferenciar aún más las funciones que quieras hacer, ya que al tener armaduras normalizadas, todos parten de la misma base. Además, podemos poner el set de runas que nosotros queramos a nuestra armadura, a elegir igual gratis entre toda la lista. De nuevo, esto es para que el juego te aplique los bonus, no son runas reales y no las tendrás en el inventario, sólo en la pestaña de opciones PvP que se guardarán para cada personaje.

Además, podemos elegir obviamente, nuestros rasgos, “traits”, desde cero. La distribución que elijamos será guardada en la memoria, y se aplicará al personaje cuando acceda al Corazón de la Niebla.



Con todo esto se busca que los jugadores puedan enfrentarse en igualdad de condiciones, independientemente de sus logros en PvE o WvW. Todos tienen las mismas opciones, armaduras normalizadas de base, y todas las facilidades a su disposición para que se personalicen temporalmente al personaje y lo prueben al mismo nivel que cualquier otro. Una persona que se acabe de crear un personaje, por ejemplo, y

aparezca en su ciudad de inicio en nivel 1, puede hacer click en el icono de PvP y ser transportado al Corazón de la Niebla.

Allí, se personaliza sus rasgos al máximo, runas, armas, amuletos, etc, y puede ser capaz de vencer a rivales que tengan nivel altísimo de WvW y armas legendarias. Lo que determina al vencedor, es su experiencia en el juego, su gestión de los recursos del personaje, y su trabajo en equipo en las partidas.

En Guild Wars 2, no se premia el tiempo jugado físicamente con objetos del juego que te den ventaja. La propia experiencia que adquieras de enfrentarte a todo tipo de clases con todo tipo de builds (sets de armas y rasgos que lleva un personaje), es tu mayor arma para ganar en PvP.

Existen a su vez rutas de progreso y rangos. Cuanto más juegues partidas, derrotes enemigos, quedes primero en puntos de tu equipo, etc, se te van dando puntos de rango. Al subir de rango, desbloqueas diferentes remates, de los que hablaremos más adelante.

A su vez, puedes elegir una ruta de PvP. Esto no es nada físico que debas hacer. Simplemente, al seleccionar una ruta, las partidas que juegues te irán subiendo el indicador de la ruta. Cuando alcances ciertos puntos, te irán dando objetos de recompensa para tu personaje. Tomos de Conocimiento que te suben un nivel de personaje, pergaminos de habilidad que te otorgan un punto de habilidad, piedras de transmutación de aspecto para tus ropajes, etc. Todo ello, recompensas para tu personaje, aunque no se apliquen al ámbito de PvP.



Con éste método, se fomenta que hasta los que sienten más reparo a jugar en este modo, ya que pueden carecer de experiencia, se acerquen a probar. Si total, simplemente por jugar, ya avanzas en las rutas y aunque pierdas siempre, vas adquiriendo los premios. Al final de cada ruta suele haber una pieza de armadura con la temática de la ruta que hayas elegido, o un cofre con diversos objetos, algunos a elegir.

Fomentando de esta forma el acercamiento de todo tipo de jugadores al PvP, se consigue que las salas se llenen. Ello siguiendo la línea ideológica de Guild Wars 2 que ya vimos anteriormente en el apartado de PvE: evitar las palizas masivas de horas y horas de juego seguidas. Hay un límite de puntos de rango y de ruta por día. Esto quiere decir que se premia el hecho de que juegues PvP, pero a partir de cierto punto ya no se te recompensará más en ese día. Así, puede entrar, echarte algunas partidas diarias, y no sobrecargarte, tomártelo con calma, y volver al día siguiente. Se premia la constancia, y no el sobre esfuerzo.

Procedemos ahora a explicar algunas mecánicas de combate, que si bien estaban presentes de forma leve en PvE, cobran una importancia crucial en el aspecto PvP. Estamos hablando de los combos de campo y los remates de personaje. Comenzaremos con éstos últimos.

Los remates son un añadido para el PvP y WvW, que interactúan con enemigos abatidos. Si te acercas a un enemigo abatido, puedes vapulearlo hasta que termine de perder todos sus puntos de salud y finalmente, muera. Hacer esto implica que el abatido no se va a quedar de brazos cruzados, y se va a defender con sus nuevas habilidades. Por lo general esto no supone demasiado problema, pero en una batalla con más gente, no puedes permitirte el lujo de perder tanto tiempo con un enemigo moribundo.

Aquí entran los remates de personaje. De la misma manera que para asistir a un aliado abatido veíamos que había que acercarse a él, exponerse al peligro, y reanimarlo, sucede algo parecido con el enemigo. Si nos acercamos a su altura, en lugar de la opción de reanimarlo nos aparece la de rematarlo. Haciendo esto, nuestro personaje ejecutará una animación de duración mediana durante la cual estaremos expuestos al peligro, pero que al terminarla, clava un estandarte sobre el abatido, matándolo por completo tuviera la salud que tuviera.

Realizar esta acción requiere exponerse, pero ahorra tiempo y frustra los esfuerzos de los demás enemigos que estuvieran intentado ayudar a su compañero.



Los campos de combo se llaman así por interactuar con distintos tipos de remates, no confundir con los remates de personaje mencionados antes.

Hay ciertas habilidades que colocan zonas de influencia en el campo. Por ejemplo, el número 4 del báculo de elementalista, congela una amplia zona. Los enemigos que pisen esa área sufren Congelación mientras dure el efecto. O el número 5 hace que llueva, de tal forma que los aliados que pasen por la lluvia obtengan Regeneración.

Las habilidades de campo suelen tener que ser apuntadas de forma manual, aunque no todas, y son ideales para establecer control sobre grupos de enemigos. Así, un campo de humo que inflija ceguera a los enemigos, en un cuello de botella en el que no puedan esquivarlo, hará que fallen muchos de sus ataques. Pero los campos de combo tienen otra función más útil, la del trabajo en equipo con remates.

Ciertas habilidades de nuestros personajes, sean del tipo que sea, vienen con una información adicional al final de su descripción. Puede ser que además de ser una habilidad que realice X acción, además tenga efectos de área si se ejecuta sobre uno de los campos de combo. Así mismo, otras de nuestras habilidades en lugar de darnos información de que pueden actuar como remates, nos dicen que hacen campos de combo.

Los combos en sí se producen cuando varias habilidades interactúan entre sí, añadiendo efectos adicionales.



Estos efectos son la clave de las victorias en grupo. Hay distintos tipos de remates de combo.

- Remate de combo Descarga: los efectos son aplicados a todos los aliados o enemigos en un radio de 360 desde el punto en el que se realizó el remate.
- Remate de combo Salto: tu personaje realiza una habilidad de salto, aplicando los efectos sobre ti mismo o el enemigo en el que impacte.
- Remate de combo Proyectil Físico: piedras, flechas, o cualquier otro proyectil especificado en la habilidad en cuestión, que aplican sus efectos en un radio de 240 al atravesar un campo de combo e impactar en un objetivo. Ej: una flecha atravesando unas llamas, quemará al enemigo que impacte.
- Remate de combo Rotación: habilidades que hacen que tu personaje de vueltas, como convertirse en tornado, o realizar ataques giratorios con un mandoble, causan proyectiles que se lanzarán en direcciones aleatorias si se realizan dentro de un campo de combo.

Estos remates, ejecutados sobre distintos campos de combo, obtienen efectos diversos. Algunos dan bendiciones o condiciones, o incluso bendiciones específicas de clases concretas como Armadura del Caos.

- Campo de combo Agua:
 - Descarga: Realiza una curación de área. Bien coordinado con tus compañeros, múltiples remates de descarga sobre un campo de agua pueden curar a vuestro grupo completamente.
 - Salto: Te realiza una curación al atravesar el campo con una habilidad de salto. Es individual.
 - Proyectil Físico: Causa regeneración al atravesar un campo de agua e impactar en un enemigo. La regeneración no se aplica al enemigo en cuestión, sino a los aliados que tenga cerca.
 - Rotación: genera Haces Sanadores, que se desprenden aleatoriamente para causar regeneración a los aliados. Parecido a los proyectiles físicos, pero sin controlar los objetivos.
- Campo de combo Fuego:
 - Descarga: Otorga 3 cargas de Poder a los aliados cercanos
 - Salto: Te otorga la bendición Armadura de Llamas. Esto hace que los enemigos que te ataquen mientras dure el efecto, reciban Quemadura.
 - Proyectil Físico: Provoca la condición Quemadura al objetivo en el que impacta
 - Rotación: Realiza Haces Ardientes de forma aleatoria, que causan Quemadura a los enemigos.
- Campo de combo Hielo:
 - Descarga: Otorga la bonificación Aura de Escarcha en área. Los aliados afectados reducen el daño que reciben en un 10%, y los enemigos que los ataquen mientras el efecto esté activo, sufren Congelación.

- Salto: te otorga Aura de Escarcha de forma individual
 - Proyectil Físico: Provoca Congelación al impactar
 - Rotación: crea Haces Congeladores aleatoriamente que infligen Congelación

- Campo de combo Relámpago:
 - Descarga: causa Celeridad de área para los aliados.
 - Salto: provoca Atontar al enemigo en el que impacta
 - Proyectil Físico: Provoca Vulnerabilidad al enemigo
 - Rotación: crea Haces Vulnerizantes aleatoriamente, que provocan Vulnerabilidad a los enemigos.

- Campo de combo Etéreo:
 - Descarga: da a los aliados 3 segundos de Armadura del Caos. Esta bonificación provoca condiciones aleatorias al enemigo y bendiciones aleatorias para ti cada vez que eres golpeado.
 - Salto: Te da 5 segundos de Armadura del Caos
 - Proyectil Físico: Causa Confusión a los enemigos en los que impacta
 - Rotación: genera Haces Desconcertantes de forma aleatoria, que causan Confusión

- Campo de combo Oscuro:
 - Descarga: Provoca la condición de Ceguera en área para los enemigos dentro del radio de acción

- Salto: El enemigo impactado recibe Ceguera
 - Proyectil Físico: drena puntos de vida del objetivo al que impacta, causando que restaures tu salud en proporción a una parte del daño realizado por el impacto
 - Rotación: Dispara Haces Succionadores en todas direcciones, robando vida de los objetivos enemigos en los que impacta cada haz.

- Campo de combo Luz:
 - Descarga: los aliados en el área reciben la bendición Reprisalia durante 3 segundos
 - Salto: Concede Aura de Luz al atravesar el campo de combo. Aura de Luz te da Reprisalia durante dos segundos, y provoca 8 segundos de Vulnerabilidad al enemigo que te ataque cada vez que recibes un golpe durante la duración del aura.
 - Proyectil Físico: Elimina una condición de los aliados cercanos al impacto
 - Rotación: Crea Haces Purificadores que curan condiciones negativas a los aliados a los que impacta.

- Campo de combo Veneno:
 - Descarga: Causa la condición Debilidad a los enemigos en el radio de efecto
 - Salto: Provoca Debilidad en el enemigo alcanzado
 - Proyectil Físico: Causa Veneno al impactar
 - Rotación: Lanza Haces Venenosos, que provocan Veneno al impactar

- Campo de combo Humo:
 - Descarga: los aliados reciben Sigilo en área
 - Salto: Entrar en Sigilo al cruzar el campo de combo
 - Proyectil Físico: provoca Ceguera en los enemigos al impactar
 - Rotación: realiza Haces Cegadores, que provocan Ceguera a los enemigos

La óptima gestión de los combos, rematando los campos correctos con los tipos de remate adecuados, otorga una ventaja decisiva en las peleas por equipos y a gran escala. Los combos también pueden ser realizados por un solo personaje que tenga habilidades de campo y remate, aunque como mucho un solo personaje suele tener como máximo 4-5 remates.

Los campos de combo pueden ser rematados infinitas veces mientras duren activos, aunque sólo una vez por remate. Esto hace que los grupos grandes de jugadores, si se organizan bien y rematan adecuadamente, puedan vencer a fuerzas muy superiores a ellos. Lo que nos lleva al siguiente apartado, el WvW.





El apartado de Mundo contra Mundo es uno de los puntos fuertes del juego. Cada semana se realizan los emparejamientos entre servidores, y se les asigna a cada servidor un color de bando y una posición de inicio en los mapas de fronteras.

El objetivo de cada bando es conseguir más puntos que sus rivales. Para ello, deberán tomar los diversos objetivos del mapa, mantenerlos, eliminar jugadores de otros bandos, etc.

Al final de cada semana se hace un recuento de puntos totales sumados en todas las fronteras, y se van asignando a cada servidor en Ligas. Los que más puntos vayan teniendo a lo largo de las semanas, irán colocándose en Ligas superiores.

Los diversos objetivos que hay a lo largo de las fronteras, se dividen en varios tipos:

- **Ruinas:** puntos estratégicos, o bien elevados o de cobertura fácil, que conceden beneficios al equipo que las mantenga en posesión. Si un bando tiene el control de 5 ruinas, por ejemplo, todos los miembros de ese bando que estén en una frontera de WvW recibirán un bonus a sus atributos principales (potencia, dureza, etc). Además, rematar a los enemigos abatidos clavándoles el estandarte, otorgará más puntos que eliminarlos de forma normal.
- **Campamentos:** Asentamientos sin fortificaciones, cuya mayor utilidad es el envío de suministros a las torres, fortalezas y castillos aliados. Los campamentos cuentan con un depósito de suministros que los jugadores se pueden llevar para construir sus propias máquinas de asedio, pedir mejoras, etc.

Los suministros de los campamentos se regeneran de manera automática con el tiempo. A su vez, cada periodo de tiempo determinado, un Dolyak (una vaca de carga ficticia) aparecerá en el campamento y emprenderá su rumbo hacia las estructuras aliadas para recargarlas de suministros.



Los campamentos pueden ser mejorados gastando los suministros que haya acumulados en el depósito. Las mejoras incluyen envíos de Dolyaks con más frecuencia, contratar un NPC escolta para los mismos y que no vayan desprotegidos, contratar guardias para el campamento, aumentar el nivel de los guardias, etc. Aún con todo, los campamentos no tienen ninguna clase de defensa salvo algunos NPC que hacen guardia, por lo que son objetivos muy vulnerables incluso al ataque de grupos reducidos. Incluso una sola persona con el set de habilidades y armaduras adecuado, es capaz de tomar él solo un campamento.

Para conquistar uno, debes eliminar al Supervisor, un NPC con más vida y ataque que el resto. AL hacerlo, aparecerá un área marcada en el suelo. Comenzarás a capturar el campamento mientras estés dentro del área, pero tu captura será interrumpida si un enemigo entra en la zona. Bien sea un guardia NPC o un jugador de otro bando, por eso conviene acabar antes con todos los guardias del campamento.

- **Torres:** Construcciones fortificadas que ofrecen refugio, protección y algunos servicios a los jugadores del bando al que pertenezca. A diferencia de los campamentos, el depósito de las Torres no se regenera, de modo que depende de los Dolyaks de carga para obtener suministros. Puede ser mejorada para que sus muros pasen de ser de madera a piedra, y posteriormente a hierro. Se puede mejorar también la puerta para blindarla, y contratar NPCs que hagan patrulla,

además de comerciantes que te vendan artículos como armas de asedio, etc. Así mismo, se pueden comprar ollas de aceite fijas y morteros para las almenas.

Los enemigos no pueden entrar de forma convencional. Para poder hacerse con el control de una torre, deberán derribar antes alguno de los muros o la puerta, para poder colarse dentro, y derrotar al Lord NPC de la Torre y a sus escoltas. Aparece entonces la misma zona de captura que en los campamentos, y si los atacantes consiguen hacerse con el control de la torre, ésta es restaurada por completo y reseteada a su forma inicial sin mejoras.



- **Castillos:** Torres grandes con capacidad superior de mejora, mayor espacio para armas de asedio y puntos estratégicos de defensa más beneficiosos. Tienen más NPCs de patrulla, y son por lo general más difíciles de tomar.

Poseen una doble muralla, la exterior como la de las torres convencionales, y la interior protegiendo la ciudadela con el Lord del castillo. Las mejoras incluyen patrullas extra, mejora de muros y puertas, además de los morteros y ollas de aceite fijos como en las Torres.

Lo más importante de los castillos es la capacidad de obtener la mejora del punto de ruta. Esto te permite teletransportarte al castillo en cualquier momento, siempre que no estés en combate, y el castillo no esté bajo asedio. Esta capacidad convierte a los castillos en puntos clave del mapa, al poder teletransportarte al instante una distancia de más de medio mapa incluso.



- **Fortalezas:** Versión superior del Castillo. Actualmente sólo hay una en todas las fronteras, disponible en los Campos de Batalla Eternos. Es el Castillo más grande hasta el momento, y cuenta con las mismas mejoras. Ocupa la parte central del mapa, el punto clave más estratégico del mapa. Debido a su enormidad y situación, siempre se halla bajo asedio por las tres facciones. Esto hace muy difícil su defensa, ya que recibe ataques constantes desde Torres cercanas de todas direcciones.



- **Puntos de vigía:** Puestos avanzados consistentes en un estandarte con una bandera, y un NPC que monta guardia. Derrotando al NPC y capturando el sitio, pasa a ser de tu control, y el NPC será de tu bando. Atacará automáticamente a todo lo que sea hostil, y mostrará en el mapa los enemigos que pasen cerca de él o le ataquen. Los puntos de vigía suelen estar colocados en los caminos, haciendo que éstos intercepten los Dolyaks de carga enemigos que pasen por la ruta. Por ello, capturar a los puntos de vigía es una labor de ayuda para mantener el control de los suministros que llegan a tus fortificaciones, y mermar los recursos del enemigo.



Además de capturar un objetivo, el clan al que pertenezcas puede reclamarlo. Los únicos que no pueden ser reclamados son las ruinas y puntos de vigía.

Los beneficios de reclamar estructuras son inmensos, sobre todo en estructuras grandes. En campamentos, pasa muy desapercibida. Los beneficios más notables, la capacidad para poner una bonificación de área a todos los aliados que se encuentren en la estructura. Esto les potencia sus estadísticas básicas entre otras cosas. Además, la bandera del clan ondeará en los estandartes, aunque no las iniciales, por lo que puede dar lugar a confusión.

Todos los NPC Lords, o sea, los jefes de las Torres, Campamentos, etc, tienen un temporizador en forma de bendición, llamada Indignación Justificada. Esto les vuelve completamente inmunes al daño y a las habilidades de control mientras dure el efecto, que suele ser cinco minutos.



Dicha bendición ha sido implementada como medida para evitar la captura incesante de un objetivo. Es decir, para evitar que nada más conquistar un objetivo, venga un grupo y te lo conquiste en cuanto te des la vuelta. Al cambiar de manos el Lord, adquiere esa bendición de 5 minutos, evitando un posible exploit de conquistas exprés en el que jugadores de distintos servidores se pusieran de acuerdo para abusar de las recompensas de conquista.



El mundo contra mundo tiene una mecánica propia, distinta a la de los modos de juego anterior. Aunque es verdad que puedes jugar de manera individual, sólo es a través de la coordinación de grandes grupos de gente que se consigue conquistar los objetivos más difíciles.

Para ello se cuenta con las máquinas de asedio, lo único capaz de provocar daños a las estructuras. El inconveniente que tienen, es que éstas son fijas. Sirven para atacar o

defender una posición. En el momento en el que el grupo se desplaza, quedan atrás. Queda la excepción del golem de asedio, pero su movilidad es igual muy reducida. Procedemos a explicar las funciones de cada máquina de asedio.

- **Ariete:** Causa daños grandes a puertas, echa fuego por los costados a modo de defensa, y derriba a los jugadores que se hallen al otro lado de la puerta atacada. No causan daños a ninguna otra estructura defensiva. Aumentando la maestría con arietes, el jugador que lo maneja puede aplicar bonus de defensa a los aliados cercanos. Se trata por lo general, de la manera más directa de atacar una fortificación.
- **Catapulta:** Causa daños moderados a muros, y daños leves a puertas. Ataca a distancia, y tiene dos modos de ataque: Piedra, o Grava. La piedra sirve para destruir los muros y puertas, y causa daños a los jugadores impactados, causándoles Derribo. El modo Grava, ataca en un área mayor y está diseñado para causar más daños a jugadores, ya que inflige Hemorragia en masa.
- **Trebuchet:** Versión superior de la catapulta. Con un alcance mucho mayor y potencia mejorada, el trebuchet puede ser emplazado incluso desde Torres cercanas para atacarse entre sí desde la seguridad de los muros debido a su rango de ataque. Puede cambiar entre los modos de piedra en llamas, o vaca podrida. La piedra ígnea causa daños estructurales potentes y causa Derribo a los jugadores impactados, de forma similar a la catapulta, pero con mayor fuerza de ataque. El modo vaca podrida, no causa daños a las estructuras, pero esparce nubes de veneno en área que causa la condición Veneno a los enemigos impactados, y además les elimina suministros que lleven encima. Estas dos funciones hacen de los trebuchet armas equilibradas tanto en defensa como en ataque



- **Gólem de asedio:** Máquinas de guerra muy potentes, pesadas, y lentas, Se trata de la única arma de asedio capaz de moverse. Con armamento pesado para hacer daño a todo tipo de estructuras y jugadores, es a su vez la máquina de asedio más cara de construir. Tiene un gran repertorio de habilidades a su disposición, entre las cuales se incluyen burbujas protectoras, misiles de larga distancia, lanzallamas y cápsula de eyección entre otras.



- **Carro de flechas:** Pequeñas baterías de flechas montadas en un soporte con gran capacidad de contención y fuego rápido. Produce daños ligeros contra otras máquinas de asedio, pero daños importantes a grupos de jugadores. Con amplios radios de ataque y capacidad para meter incapacitaciones, hemorragias y venenos hasta a 50 personas por ataque, es la herramienta más efectiva en la defensa frente a grupos numerosos.



- **Balista:** Mecanismo de alta potencia diseñado para destruir otras máquinas de asedio. Dispara saetas perforadoras que causan daños graves a jugadores y armas de asedio, pero no a estructuras.



Además de las máquinas de asedio antes mencionadas, existen otro tipo de armas, que son las que se adquieren a consecuencia de mejorar las fortificaciones de tu equipo. Al igual que las anteriores, también son fijas, y aparecen en sitios predeterminados como las almenas, encima de las puertas, etc.

- **Mortero:** Arma de largo alcance emplazada en las almenas de las fortificaciones. Produce daños grandes a máquinas de asedio y jugadores, y tiene modo de disparo normal, y llameante. Este último esparce la condición Quemadura a los enemigos en los que impacta.
- **Olla de aceite:** Como su nombre indica, se trata de un gran recipiente situado encima de las puertas de las fortificaciones. Con un rango de acción muy limitado, causa sin embargo daños muy graves a los arietes y jugadores, tiene capacidad para infligir la condición Incapacitar con alquitrán, y Quemadura con aceite hirviendo.
- **Cañones:** Tomando el modelo de un cañón de barco pirata, estas armas de asedio de largo alcance tienen daños fuertes generalizados contra todo. El radio de acción de sus ataques es muy amplio, y tiene capacidad para infligir hemorragia, congelación, eliminar bendiciones, etc. Es casi siempre la defensa más peligrosa que se debe tener prioridad en eliminar cuando se ataca una estructura.

Los asedios son una mecánica exclusiva de este modo de juego, y como tal, cuentan con un sistema propio de mejoras. A base de conquistar objetivos, derrotar enemigos, y realizar diversas tareas en el mapa, obtienes unos puntos que van aumentando tu rango de WvW. Cuanto mayor rango seas, más puntos tendrás disponibles para repartir entre las diversas maestrías de asedio. Estas mejoras incluyen hacer más daño con algún arma de asedio concreta, recibir menos daño de los guardias, o poder llevar encima más suministros entre otras.

Existen otro tipo de armas de WvW llamadas trampas. Estas herramientas se construyen igual que las armas de asedio, depositándolas en el suelo y consumiendo tus suministros, y su posición es invisible para el enemigo... hasta que se activa su efecto. Tienen un alcance de 1200 unidades, y afectan a veinte personas como máximo. Hay de dos tipos:

- **Cancelador de sigilo:** Cuando el enemigo entra en el radio de acción de la trampa, esta se activa, y causa una larga condición de Desvelado a todos los que se encuentren en la zona. Esto revela a gente que estuviera en el estado Sigilo, impidiéndoles ocultarse.
- **Trampas de suministros:** Al activarse, sale un remolino que destruye 5 suministros de los afectados.

Las trampas pueden ser construidas por 10 suministros, haciendo que cualquier jugador pueda colocarlas donde quiera, hasta un máximo de 2 a la vez. Esto hace que, bien colocadas, las trampas puedan afectar muchísimo a la capacidad de suministros de grupos grandes de gente.

Los mapas están diseñados con todo tipo de espacios, aptos para albergar tanto grandes batallas como escaramuzas. Aquí es donde entra en acción la figura del comandante.

Los comandantes son jugadores normales y corrientes, que han comprado la placa de comandancia con dinero del juego. Al equiparse la placa de comandante, se vuelve visible para todos los aliados en el mapa. Gracias a esto, la gente es capaz de ver en todo momento dónde se halla un comandante, y reunirse en grupo fácilmente en torno a él para asistirle en la conquista de objetivos.



La placa de comandante de encuentra disponible en varios colores. A votación de la comunidad en los foros, cada color simboliza una función distinta que el comandante en cuestión ejercerá en el mapa. Todo ello con el fin de coordinarse mejor en un juego que no tiene chats de voz.

Así, el color azul original de la chapa servirá para comandar la zerg, es decir, la masa principal de gente. Una zerg consta de cualquier jugador que entre al mapa a jugar un rato y quiera ayudar. Mira dónde está el comandante de la zerg, y le sigue para formar parte del grueso de sus tropas. En cualquier momento podrá abandonarle o irse a otro lado. Por esto mismo, suele ser el grupo más grande de gente que se mueve por el mapa, aunque también el más desorganizado, ya que únicamente siguen al comandante y hacen lo que él diga, pero cada uno lleva el equipamiento que quiera, y las habilidades que más le apetezcan, etc.



El color amarillo de la chapa, se ha acordado por la comunidad que sea para los comandantes de clan. Como su nombre indica, los clanes tienden a ir en sus propios grupos, fuertemente coordinados por su líder, y con sets muy cuidados y dedicados. Es decir, con habilidades acordadas previamente, con equipamiento dedicado exclusivamente a funciones de grupo, etc. Los clanes suelen estar muy bien organizados, y en ocasiones suelen ser más numerosos que la zerg principal del comandante público, depende de lo importante que sea el clan en cuestión. Esto hace que muchas veces la gente se decida a seguir a los comandantes de clan aun sin ser parte del mismo, algo que no hace más que entorpecer. Es por esto que salvo excepciones, los grupos de clanes son exclusivos para sus miembros y no se permite ir en el grupo de clan a personas ajenas al mismo.

Existen también chapas de roa, es decir, pequeños equipos tácticos, por lo general con mucha experiencia en PvP y mucha habilidad individual, que se dedican a asaltar objetivos a pequeña escala. O sea, campamentos, puestos de vigía, Dolyaks de transporte enemigos, Torres sin mejorar desprotegidas, escaramuzas, etc. Es lo más parecido al modo PvP, con enfrentamientos más individuales y coordinación por equipos en lugar de con una masa de gente. Pueden actuar por libre o asistir al comandante generando distracciones, pero para ser eficaces deben tener capacidad de defensa propia y ser buenos en duelos contra otros jugadores.

El escenario ideal es que todos los colores de chapa trabajen en conjunto, pero la realidad es que compartiendo chats por escrito existen limitaciones fuertes. La más importante de ellas, es la imposibilidad de escribir en el chat mientras se combate. En medio de una pelea, bien a gran o pequeña escala, un jugador no puede ponerse a escribir al resto de miembros de su equipo, escuadrón o zerg.

Esto provoca una enorme necesidad de programas externos de comunicación, ajenos a Guild Wars 2. Son muy conocidos los programas de chat de voz como Team Speak 3, Ventrilo o Raid Call. Siendo el primero de los tres el más importante, es el que la comunidad de muchos servidores eligen para comunicarse, tanto por clanes como por comandancia pública. Así, se hace posible que grupos de cuarenta jugadores o más actúen al unísono.



El sistema de asedios y ataques del WvW puede parecer algo complejo para los jugadores nuevos. Ya que se puede acceder a las fronteras en cualquier nivel, se ha diseñado una frontera nueva llamada el Borde de la Niebla. Este mapa, añadido como

contenido adicional de la Historia Viviente que veíamos en el apartado PvE, nos presenta una versión más “light” del mundo contra mundo. Las fortificaciones aquí no pueden ser mejoradas, por lo que cambian de manos constantemente. Hay numerosos eventos esparcidos por el mapa, que te dan bonificaciones únicas, y a la hora del recuento de puntos, el Borde de la Niebla no cuenta. Es como una frontera tutorial para aprender las mecánicas.



Sin embargo, aunque a efectos prácticos no entre al recuento de puntos como las demás fronteras, si que existe una interacción con las demás. Cada X tiempo se genera un envío de suministros en función de las posesiones de cada bando en el Borde de la Niebla.

Dicho envío aparece en la base intomable de cada equipo, en un espacio designado para ello, de modo que todo el mundo puede contribuir de una forma u otra, ayudando a conseguir suministros del Borde de la Niebla.

Es en el Mundo contra Mundo en donde se libran las batallas más épicas. Cómo un clan pequeño de gente es capaz de contener a una zerg en un cuello de botella, o en unas ruinas, cómo se defiende un Castillo bajo el fuego de las armas de asedio, cómo los comandantes de ambos bandos comunican frenéticamente sus órdenes y llevan a cabo sus estrategias de guerra... Todos esos momentos que desbordan epicidad por los cuatro costados, son los que hacen de este modo de juego Mundo contra Mundo, el favorito de los jugadores. Es cierto que los demás modos también cuentan con sus seguidores, y están muy a la altura, pero la opción de guerras a gran escala tiene un atractivo que llama a la gente a luchar. Guild Wars 2 tiene de todo, desde exploración relajada, minijuegos divertidos, contenido para todos los gustos, y duros enfrentamientos, hasta guerras masivas. Sin embargo, éste modo de guerras masivas de WvW, se enfrenta también a muchas lacras.

La más importante es la monotonía. Al ser jugado tanto, requiere de mejoras constantes y renovaciones, contenido nuevo que mantenga al usuario expectante. Porque a fin de cuentas, un jugador normal se enfrenta siempre a lo mismo. Entra a un mapa de fronteras dispuesto a combatir. Se une al escuadrón de un comandante público. Va junto a la masa de gente, poniendo asedios, derribando muros, conquistando. Algún enfrentamiento esporádico. Quizá algunas batallas grandes en fortalezas. Termina el rato satisfecho, y se desconecta. Vuelve al día siguiente, y otra vez lo mismo. A seguir a la masa de gente, que engulle todo a su paso. Porque llegado un punto, los números vencen a la estrategia. Por muy bien que sepa jugar un clan de veinticinco personas, difícilmente podrán detener a un grupo de treinta y cinco. Cuando se llega al punto de equilibrio del juego en el que el grupo más grande de gente es el que vence, se tienden a formar zergs cada vez más grandes.

Repetir lo mismo día tras día conlleva aburrimiento si no hay novedades. Esto es lo mismo para cada modo de juego, es lo que se llama End Game, contenido de final del juego. Cuando terminas todos los logros del PVE, tienes rango máximo de PVP, y juegas cantidades monumentales de horas en WvW...¿qué te queda por hacer?



Análisis de resultados

En Guild Wars 2 hemos descubierto un mundo con un alto grado de personalización. Desde la historia principal hasta las posibilidades de combate PvP, pasando por las distintas variantes de guerra en el mundo contra mundo.

Hemos visto además que, para llegar a “completar” el juego hasta el punto en el que ya todo se te haga igual, ha de pasar una franja de tiempo bastante amplia. Y aun así, siempre cabrá la opción de mejorar tu destreza como jugador. Al estar equilibrado el sistema de combate, a la hora de la verdad dependerás de tu destreza para vencer.

El componente de exploración del mundo es un atractivo innegable. Mapas muy amplios, gran coherencia temática en un universo bien hilado, calidad gráfica y técnica muy elevada, y un apartado artístico envidiable. Completar los mapas de PvE te llevará mucho tiempo, y además terminar los logros secretos, los minijuegos, saltos y puzles... todo ello ocupará cientos de horas. En todo momento te sentirás inmerso en el mundo de fantasía que se ha creado y en el que tienen cabida todo tipo de temáticas, todas ellas bien argumentadas. Magia, tecnología *steampunk*, religiones antiguas, todo tipo de razas olvidadas, tribus, etc. En lo que al PVE respecta, el juego es sobresaliente. Además, está en constante evolución, ya que cada temporada la compañía saca actualizaciones de lo que llaman la historia viviente.

Dicha historia viviente es contenido adicional gratuito con nuevas tramas y personajes, nuevas historias y nuevos mapas. Todo ello ejerce de hilo conductor para prepararnos para futuras expansiones. Funciona al margen de la historia principal, por lo que podrás jugar con tus personajes y sus historias, y disfrutar a la vez de las tramas extra de la historia viviente.

El mapa entero de Guild Wars 2 sólo está terminado a la mitad, y ya sólo con eso nos podemos hacer a la idea de su enormidad y su capacidad para ampliar contenido.

Respecto al PvP, hemos vivido de primera mano la intensidad de los duelos entre jugadores. Rodadas evasivas milagrosas, cambios de tornas de repente al ver que todas tus bendiciones se convierten al instante en condiciones y eres destruido, o sencillamente, ver cómo eres derrotado tras ver a tu enemigo sólo unos instantes.

Los duelos entre jugadores son muy emocionantes si el nivel de destreza de los contendientes es similar. Por mal que se vaya, siempre se tiene la oportunidad de ganar si consigues interrumpir la habilidad de curación del enemigo, o evades su ataque más fuerte. Dicho esto, también es verdad que hay clases más propensas que otras para los duelos.

Todas las clases, como mencionamos al principio, pueden ser utilizadas de varias formas. Tienen el suficiente número y variedad de habilidades para construirte sets viables acordes a tu gusto y estilo de juego. Pero como es normal, algunas de esas

combinaciones son superiores a las otras en distintos modos de juego. En el caso de los duelos de uno contra uno en PvP, por ejemplo, un elementalista con báculo o un ingeniero con mortero, estarán en desventaja contra otro elementalista con dos dagas, u otro ingeniero con granadas. Esto hace que poco a poco, en las partidas de PvP se vean siempre las mismas combinaciones, *builds*, de habilidades y armaduras. Los ladrones con muchas opciones de sigilo a doble daga y arco corto, los hipnotizadores con mandoble y explotando los clones, etc. Eso no quiere decir que otras *builds* sean malas ni mucho menos, de hecho, serán excelentes, pero en otros aspectos del juego como aguantar jefes finales o apoyo masivo al grupo, siendo en el anterior caso de los elementalistas a báculo.

De la misma manera que una *build* de ladrón a doble daga con sigilo y capacidad de asesinato rápido a objetivos aislados es muy útil para PvP o grupos pequeños de escaramuzas, difícilmente encontrará un sitio favorable en medio de una guerra a gran escala. El Corazón de la Niebla, donde se realizan partidas de PvP estructurado, acoge con los brazos abiertos a este tipo de *builds* dedicadas a los duelos, quedando las demás eclipsadas. Es normal, teniendo en cuenta el modo en el que se está jugando, pero se echa de menos que las demás combinaciones tengan también alguna posibilidad real de vencer el duelo, no sólo sobrevivir un tiempo.

Respecto al mundo contra mundo, extraemos también algunos resultados. Se trata de un sistema pensado para albergar enfrentamientos de diversas escalas. Como tal, se han creado unos mapas que satisfacen las necesidades de los jugadores. El problema es que a largo plazo, acaba aburriendo.

A diferencia del PvE, que se actualiza con la Historia Viviente, los cambios y evoluciones que va sufriendo el mundo contra mundo son insignificantes. Cambios en las maestrías de asedio, y poco más. De las cuatro fronteras de WvW (sin contar el Borde de la Niebla), tres son iguales. La variedad que pueda haber es aparecer en lugares diferentes cada semana que cambia el color de tu bando. Se trata de una situación bastante poco aprovechada, ya que es el apartado de WvW lo que más actividad genera por parte de la comunidad.

Además, existen también determinados problemas respecto a los asedios. Es verdad que los asedios a castillos forman parte de los momentos más épicos del juego, pero las estructuras dejan de parecer fortificaciones cuando ceden ante simplemente dos personas.

Si se le deja el tiempo suficiente, una persona sola es capaz de conquistar una Torre o incluso un Castillo. Esta situación es muy difícil que se dé, pero no así cuando en lugar de una persona, son un grupito de tres o cuatro. Una Torre sin mejora cae como mantequilla frente a un solo ariete o catapultas. Alrededor de esto los comandantes hacen estrategias para distraer al grueso de las tropas enemigas para luego mandar a un pequeño grupo a tomar rápidamente las estructuras desprotegidas, y es cierto que esto añade variedad estratégica. Pero entonces no te da la sensación de estar conquistando objetivos fortificados.

Los Castillos y Torres dejan de sentirse como tales cuando te das cuenta de que en cinco minutos un grupo de tres personas te lo ha robado sin darte cuenta. La necesidad de que haya vigías constantes haciendo turnos para evitar los ataques relámpago del enemigo es muy desgastante. Sobre todo porque el objetivo que te ha costado mucho oro, recursos, y sobre todo, muchas horas mejorar al máximo, a veces un día entero, te lo han quitado a las cinco de la mañana un grupito de gente aleatoria en un momento en el que no había nadie de guardia. Las fortificaciones están completamente indefensas por mucha apariencia que tengan. En las conclusiones vamos a proponer una serie de mejoras al respecto para mundo contra mundo, encaminadas a potenciar la sensación de seguridad que se supone que las fortificaciones deben dar, entre otras. Proponer nuevas formas de entender las estrategias de ataque masivo, y nuevos alicientes tácticos que añadan más variables a la ecuación de la guerra.

También las mejoras propuestas irán encaminadas a añadir mayor diversidad de objetivos en el mapa. Y sobre todo, se intentará paliar el gran defecto que a nuestro juicio tiene el juego.

Después de varias miles de horas jugadas, hemos llegado a la conclusión de que le falta contenido End Game. Es decir, es un juego online, que puedes completar. En el aspecto PvE se está intentado remediar con la Historia Viviente de manera eficaz, pero los otros modos de juegos se ven bastante escasos en ese sentido.

Siendo el gran atractivo de los juegos multijugadores masivos online ese mismo, el de los enfrentamientos y cooperaciones entre jugadores, consideramos que se podría potenciar mucho más el hecho de tener un modo de juego tan interesante como es el mundo contra mundo.



Conclusiones

Ahora que hemos terminado de analizar el sistema de juego de Guild Wars 2, estamos en posición de proponer mejoras.

Las siguientes propuestas van a estar clasificadas siguiendo el mismo método que el realizado anteriormente: PvE, PvP y WvW.

PVE

Después de un intenso análisis dentro del juego, hemos llegado a la conclusión de que el sistema está concebido de manera muy equilibrada. Sugeriremos sólo un par de cosas a continuación, que contribuirían a un mayor grado de comodidad para los jugadores.

Serán sobre todo, propuestas que mejoren la experiencia de los jugadores en cuanto a fluidez y organización se trata. Ya que el sistema de juego incluye muchas variables y posibilidades que lo enriquece, se necesita además un buen sistema de organización para poder acceder y gestionar tus recursos de manera óptima y cómoda. Y es aquí donde podemos aportar unas sencillas mejoras que lograrían este efecto.

Además, hay una mecánica creciente entre los jugadores en PVE que consideramos dañina para el sistema y que reduce la variedad estratégica, atentando contra uno de los pilares del juego, que es precisamente la variedad de roles y clases. Comenzamos por ésta última.

- **Stackear jefes:** Se trata de una técnica muy popular para derrotar a prácticamente cualquier jefe, preferentemente de mazmorras. Consiste básicamente en atraerle a una esquina en algún lugar del mapa, juntarse todos los miembros del grupo en ese mismo punto, y descargar sobre el enemigo todas las habilidades una y otra vez. Al no tener que apuntar los hechizos ni curaciones porque todo se concentra en el mismo punto, y al poder realizar rodadas evasivas incluso contra las paredes, la experiencia de derrotar al jefe se vuelve trivial.

Tanto es así, que está de moda ir con todo el equipamiento dedicado al máximo daño directo posible, el estatus berserker. Ya que no es necesaria tanta defensa cuando las curaciones de tus aliados caen constantemente en el mismo sitio y se aprovechan al máximo, el equipo se puede permitir el lujo de prescindir de prácticamente toda capacidad defensiva utilizando esta técnica.

Esto se nota a la legua sencillamente utilizando la herramienta de búsqueda de grupos que el juego ofrece. Cuando vas a ir a una mazmorra y buscas aliados

que completen tu grupo, la mayoría de ellos piden clases específicas con el mayor DPS (daño por segundo) posible. Esto se debe a la situación que estamos mencionando. La técnica de juntarse todos en un rincón y esperar a que la IA haga que los enemigos se amontonen sobre ti, se ha mostrado la más eficaz de todas a la hora de hacer mazmorras muy rápidamente.

Ya se han empezado a tomar medidas sobre todo con los jefes más problemáticos, como la araña gigante de las catacumbas de Ascalon, que directamente, no podía usar hechizos de área en los rincones. Sin embargo, aún queda mucho camino por recorrer.

Como sugerencia, pondríamos un radio de acción límite a los jefes finales. Como un círculo invisible, que cuando entrara en colisión con alguna pared, le mantuviera alejado unos metros de la misma. De esta forma, se evitaría que el jefe se quedara atrapado en esquinas, y los jugadores se verían forzados a salir para vencerle.

La siguiente mejora propuesta es doble, en lo que respecta a la interfaz, y a organización y fácil acceso a tus recursos, así como mayor agilidad a la hora de gestionarlos.

Se trata de una nueva función a la mochila/inventario. Actualmente existe un espacio en el inventario, con varias ranuras para bolsas de objetos. En función de la capacidad de esas bolsas, tu inventario tendrá algunas cualidades y tamaño determinado. Por ejemplo, en una ranura puedes tener una bolsa de artesano invisible, con la cualidad de que todo lo que haya allí dentro no pueda verse cuando hablas con los NPC mercaderes. De esta forma, evitas vender el contenido de esa bolsa por error. Sin embargo, dicha bolsa es pequeña, unos quince espacios, frente a los veinte que pudiera tener un saco grande sin esa cualidad.

Cada vez que quieres equiparte un arma distinta, se hace necesario llevar dicha arma en el inventario, ocupando espacio de los sacos mencionados. Si además quieres cambiar tu armadura completamente, por ejemplo, porque quieres cambiar tu estilo de daño físico a daño de condición, o si simplemente quieres ponerte armaduras más defensivas, necesitas tener todas las piezas necesarias en el inventario. Lo que lo hace bastante impráctico. Por lo que generalmente se tienen todas las piezas en el almacén de tu cuenta, y cada vez que quieres cambiarte, te toca ir hasta el almacén más cercano, hacer espacio en el inventario, meterte todas las piezas, cambiarlas, poner las anteriores en el almacén de nuevo para no tener el inventario colapsado, etc etc.

Es lo normal en la mayoría de juegos de RPG masivo. Pero en el caso de Guild Wars 2, va más allá. Ya que cambias la armadura por una más defensiva o de un tipo distinto de daño, debes ajustarte las habilidades por otras más útiles y acordes al nuevo estilo de juego que quieres. Y lo mismo con los traits, las especializaciones.

Vemos aquí el gran problema de un juego tan enorme y variado. Lo que en principio es una maravilla de libertad, se acaba convirtiendo en algo engorroso cuando quieres moverte por las distintas opciones de juego. Y aquí entra la segunda propuesta de mejora.

- **Guardar sets:** Sería ideal la inserción de una nueva pestaña dentro de la cartera del jugador. En esta nueva pestaña, existiría la opción de guardar sets, y poderlos seleccionar instantáneamente cuando quisieras. Así, mientras caminas por el mundo, y ves un jefe final de evento muy poderoso, bastaría con abrir la pestaña en cuestión, hacer click en el set que quieres equipar, y cambiarte completamente y de golpe al set que hayas seleccionado.



Un set incluiría memoria para lo siguiente:

- Nombre del set
- Piezas de armadura y armas
- Traits
- Habilidades
- Comidas/potenciadores (opcional)

Las piezas de armadura y armas, que son los objetos físicos que ocupan espacio en el inventario, podrían ser introducidas en la nueva pestaña, que contaría con once espacios extra predefinidos (uno para cada tipo de pieza de armadura, cuatro para las armas con sus cambios rápidos, dos para las armas subacuáticas, y uno para el respirador subacuático).

En cada espacio asignado sólo se podrá guardar un objeto del tipo especificado, para evitar usar estas ranuras adicionales como almacén extra. Sería como llevar un pequeño saco adicional aparte del inventario. En cualquier momento las

armaduras se podrían recuperar, sacar, meter, cambiar de set, etc. Si supone mucho problema, pueden ser llevadas también en el inventario como siempre, pero lo importante, es que se guarde el set para que con un solo click puedas cambiarte completamente, en lugar de gastar diez minutos cada vez que quieres variar tu estilo de juego. Las comidas o potenciadores tendrían también una ranura propia en la que introducirlas y poder sacarlas o ponerlas al gusto.

Por supuesto, habría restricciones a esta nueva faceta del inventario. Lo ideal es que no se pueda cambiar de set en medio de un combate, al igual que ya de por sí no se puede equipar otras armas o armaduras al estar metido en combate. Pero sí entre combates, en un momento de respiro o al conseguir escapar y ver que tu estrategia no ha dado resultado, poder hacer un click en uno de tus sets guardados, y volver a entrar en pelea para probar estrategias nuevas.

Las pestañas de sets deberían venir una por cada personaje, para que pueda guardar un set de alternativa como mínimo. Cada pestaña adicional podrá ser adquirida en el Bazar a cambio de gemas, a un precio aún por determinar, pero aproximado al de una ranura extra de inventario.

Con esta mejora creemos que se facilitará enormemente la gestión de los diferentes recursos del personaje en lo que a combate respecta. Dando muchas más opciones al jugador para aprovechar de forma óptima toda la libertad de personalización que el juego ofrece. Esto afectaría tanto al PvE como PvP y WvW, pero de forma positiva.

PVP

En el sistema de combate en sí, no existen fallas graves ni desequilibrios que hagan una clase completamente inútil. Es cierto que, pese a que Arena Net se haya esforzado por conseguir un equilibrio perfecto y dar oportunidades por igual a todas las clases, algunas tienden a destacar más que otras en roles específicos.

Esto no es del todo malo, y nos consta que puede incluso ser intencionado. No es lo mismo acabar con el encasillamiento de los roles como pretende la compañía, a eliminar completamente la identidad de cada clase. Así que, salvo ajuste de números para limitar el poder de determinadas combinaciones de habilidades, el sistema de combate se halla bien equilibrado tal cual, haciendo que se dependa más de tu propia destreza y las armas que lleves en cada momento.

La mejora que podemos proponer es un sentimiento más bien, uno que todos los jugadores de una forma u otra han coincidido que es cierto. El juego se llama Guild Wars (guerra de gremios), pero no hay ningún apartado de gremio contra gremio. Existen mundo contra mundo, jugador contra jugador, y pequeños grupos, pero no una modalidad para enfrentar gremios.

Tanto es así que la comunidad, deseosa de esta modalidad, ha creado un sucedáneo para saciar su hambre.

Existe un mapa llamado Sagrario de Obsidiana. Diseñado para ser un mapa dedicado a un gran puzzle, alberga distintos tipos de pruebas. Muy entretenido, divertido, y con necesidad de cierta dosis de habilidad para superar el puzzle, no tiene más misterio que el conseguir el cofre que hay al final. Ello te da el premio del cofre, y un logro por haber superado el sagrario. Este mapa además, tiene la particularidad de que es un mapa común para los servidores que se estén enfrentando en las fronteras de mundo contra mundo. Es decir, que tu puedes estar haciendo el puzzle, y un jugador enemigo puede activar una trampa y hacerte caer al vacío. Esa es parte de la gracia de resolver este puzzle, la amenaza constante de rivales que pueden activar trampas, y viceversa. Sin embargo, una vez completado el objetivo, el mapa ya ha cumplido su función.

Por su característica de ser un mapa con jugadores enemigos, y no ser parte de las fronteras de mundo contra mundo, es el lugar idóneo para enfrentamientos sin repercutir en la puntuación global de tu servidor. Es el lugar ideal para pegarte con gente sin la presión de una partida de PvP estructurado ni la sensación de estar perdiendo el tiempo y ocupando espacio inútilmente en una frontera.

Por esto mismo, la comunidad ha establecido y se ha coordinado para hacer Guild vs Guild en este mapa. En una de las zonas espaciosas del Sagrario, como una especie de coliseo abandonado, se citan jugadores previamente, contactándose por privado o mediante el foro de la comunidad, y tienen lugar ahí los duelos.



Las normas de los combates se establecen previamente acordándolas entre ambos contendientes, bien sean jugadores individuales o gremios enteros. Los líderes de los gremios fijan el número de combatientes que se llevará, el número de reservas, etc. Al llegar al sitio, piden por favor a los que estén haciendo duelos, si pueden despejar la zona un rato, comunican sus intenciones por chat de área, e invitan a los presentes a observar la pelea desde las gradas derruidas. Cuando el enfrentamiento termina, todos hacen el comando de reverencia, dan las gracias a los participantes y al público por su colaboración, y se marchan. Todo con la mayor de la deportividad. Es algo que personalmente me asombra. Todo se realiza de manera limpia, la comunidad colabora enormemente y han conseguido construir su propio método para realizar enfrentamientos organizados. Al ser una iniciativa de la propia comunidad, todos la respetan y colaboran en su gran mayoría. A diferencia de otros juegos con comunidades altamente tóxicas como League of Legends, en este juego la gente está dispuesta a colaborar por un bien mayor.

Por supuesto, si alguno de los presentes no quiere colaborar, siempre puede molestar. Meterse por medio, fastidiar a los contendientes, aprovechar y matar a alguien de las gradas, etc. Etc. Nada le impide no hacerlo, salvo su propia honestidad y respeto a sus compañeros, que están intentando llevar a cabo una actividad que el propio juego no ha contemplado.

Por ello, de sugerir una mejora para el juego en el ámbito de PvP sería la formalización de este nuevo modo de juego. Que existan mapas propios para GvG (guild versus guild).

Estos mapas contarían con una zona segura, en la que los jugadores tendrían la bendición de invulnerabilidad, como sucede con las zonas de inicio de los bandos en las fronteras de WvW. Pasada esa zona segura, estaría la zona de pelea, o Arena, o coliseo, o como se decida llamar. Es donde se realizarían los enfrentamientos en cuestión. Contaría además con una zona de reaparición cercana, para poder resucitar no muy lejos en caso de ser eliminado. La zona de reaparición estaría rodeada de una barrera, que no se abriría hasta que se termine el duelo. De esta manera, se evitaría que los jugadores hicieran trampas al reaparecer rápido y volver con su equipo después de haber sido derrotados. Las condiciones de derrota serían o bien la eliminación completa de uno de los gremios, o la rendición por parte del líder, que tendría a su disposición una opción de bandera blanca. Con esto, el duelo terminaría automáticamente, y se podría comenzar otra ronda de combate. Los resultados de los combates podrían verse públicamente para evitar que alguien intentara falsearlos.

La implementación de estos mapas podría hacerse de dos maneras principalmente:

- **Introducción de nuevo mapa común estilo Sagrario de Obsidiana:**

Como su nombre indica, se trataría de un mapa nuevo común de libre acceso en el que todo el mundo pueda pasar a ver. Sería zona segura en su mayor parte, con capacidad para gradas en los laterales, y también en el techo, para poder observar los combates desde arriba. Un NPC se encargaría de gestionar los combates, igual que sucede con el del modo PvP o como pasó en durante el evento del Pabellón de la Reina con las esferas de duelos de la parte superior del mismo.

Dicho NPC elaboraría una lista con los gremios que se quisieran apuntar. Se puede incluso cobrar por este servicio, y restringir el acceso a gremios con menos de cinco personas. Se podrían contratar a la vez hasta un máximo de cinco rondas, número adecuado para decidir un vencedor en caso de haber empate. Una vez contratado el servicio, no se podría solicitar de nuevo hasta dentro de, por ejemplo, dos o tres horas. Siguiendo estas dos restricciones, se evitaría que los usuarios trolls se dedicaran a molestar y bloquear al NPC, inscribiéndose constantemente con un gremio de una sola persona ocupando todos los puestos de la lista, e impidiendo a los demás apuntarse. Yendo más lejos, podría incluso contratarse el servicio para una hora determinada, y con un máximo de dos días de antelación. Puede parecer algo excesivo, pero es que la propia comunidad ya se organiza de esta manera a través del foro, por lo que simplemente sería ofrecerles la opción de organizarse *in-game*.

- **Introducción de arena privada en el salón del gremio:**

Ya existen arenas privadas en la zona de PvP. Los gremios pueden tener sus propias Arenas de PvP exclusivas para sus miembros, pagando una determinada cantidad de oro del juego al mes. Sin embargo, esta Arena es exclusiva para miembros del clan, y como mucho sirve para entrenamientos a pequeña escala. No hay que olvidar que los mapas de PvP estructurado están diseñados para poca gente. Con la futura introducción de los salones de clan en próximas actualizaciones, existe también una posibilidad para superar esta carencia.

La personalización de estas salas de clan podría traer consigo un coliseo privado de aspectos personalizables, dedicado al GvG. El clan anfitrión podría tener la capacidad para invitar a otros clanes a ese coliseo privado para combatir en la Arena. Los invitados sólo tendrían acceso a esa zona de la sala del clan, y toda la acción se desarrollaría en este coliseo. Los resultados serían sin embargo públicos, para evitar el falseo de resultados. Cada clan podría personalizar su coliseo privado, color y tipo de muros, tipo de suelo, decoración, etc, para darle un aspecto más singular, pudiendo comprarse todas estas alternativas en la tienda de gemas del León Negro.

Observando las dos propuestas anteriores, vemos que no son incompatibles entre sí. Podrían llegar a coexistir. La primera tiene la ventaja de que es de uso público. Por tanto, puede tener espectadores en las gradas, público que observe. La segunda, tiene la ventaja de la personalización. Si ambos contendientes acceden a tener público, pueden ir

a la primera opción. Si prefieren algo más discreto, pueden acudir al coliseo de alguno de los dos clanes. Todo ello, insistimos, con resultados públicos.

WvW

El aspecto de mundo contra mundo es quizá el más delicado. Todos los usuarios entrevistados coinciden en que necesita un lavado de cara, una mejora. Lo repetitivo de los enfrentamientos en las fronteras choca, sobre todo si se tiene en cuenta que fue pensado para tener variedad. Las estructuras se pueden atacar de varias formas, hay variedad de objetivos, espacio con distintos tipos de terreno...

Aun así, no es suficiente. Es cierto que es un modo de juego que ofrece variedad, pero para los *hardcore gamers*, los que dedican mucho tiempo al día a jugar en esta modalidad, puede suponer una saturación grande. Esto es algo que sucede en todo juego online, la saturación de los jugadores es inevitable. Sin embargo, se puede ir paliando con ciertas medidas. Las más común es la introducción de nuevos contenidos, eventos, objetos, que alarguen la vida del juego. En el caso del aspecto WvW de este juego, vamos a proponer una serie de añadidos que complementen bien el sistema ya existente y que a nuestro juicio, renovarían la experiencia de juego sin atentar contra aspectos indispensables del sistema.

Atacar una fortaleza bien defendida puede ser un reto muy difícil. Por eso mismo, la satisfacción que se genera al lograr conquistarla, es muy gratificante. Las fortalezas y castillos son los objetivos más duros del mapa. Tardan mucho en mejorarse, requieren de especial atención para preparar los asedios y defensas, y es donde se desarrollan las batallas más épicas. Es por eso que ofrecemos a continuación un paquete de medidas encaminadas a potenciar aún más la experiencia.

Castillos más autosuficientes: Una de las situaciones más frustrantes y que más chocan con la línea ideológica de Arena Net, es el caso de las conquistas por la noche. Estamos refiriéndonos a la mentalidad de evitar las palizas masivas de horas jugadas de forma continua. En el caso del PvE, están las recompensas de mazmorras limitadas, en PvP, están los puntos de rango diarios. En WvW, no existe ninguna medida, y aunque técnicamente este modo está hecho para que puedas entrar cuando quieras a las fronteras y ayudar en lo que te apetezca, el hecho de que en menos de diez minutos puedas perder una fortaleza mejorada al máximo si no hay nadie dentro, es muy frustrante.

Por culpa de esto, la gente se ve obligada a hacer guardias nocturnas, hacer rondas y turnos en las fortalezas hasta altas horas de la mañana que llegue el relevo. Porque al más mínimo descuido, un solo grupito de tres o cuatro jugadores, son capaces de derribarla. Y la fortaleza que tu servidor ha tardado un día entero en mejorar, ha sido conquistada a las cinco de la mañana en medio de un despiste cuando todos dormían. De forma indirecta, esto obliga a los jugadores a estar pendientes las veinticuatro horas

del día haciendo rondas, chocando directamente con la ideología de la compañía antes mencionada.

Para solucionarlo, se necesitaría que los castillos fueran más autosuficientes, que tuvieran capacidad de respuesta propia ante ataques a pequeña escala. Que tuvieran los medios para defenderse solos hasta cierto punto.

- **Obreros activos:** La primera mejora encaminada a mejorar los castillos y fortalezas, viene de la mano de los obreros. Estos NPCs, tienen la función de mejorar la estructura. Es decir, cuando encargas una mejora, ellos son los que van al depósito de suministros, van cogiendo y llevándolos a los muros, y aplicándolos para mejorar la estructura. Sea cual sea la mejora elegida, ellos van al depósito, toman los recursos y se dirigen a los muros para golpearlo con sus martillos en el proceso de mejora. Cuando terminan, vuelven a quedar inactivos. Estos NPCs podrían tener una utilidad obvia que no tienen de momento, que es la de reparar. Cuando se abre una brecha en las murallas, por ejemplo, son los propios jugadores los que tienen que coger suministros y reparar a mano. Pero si no hay jugadores cerca, el agujero puede permanecer ahí todo el tiempo del mundo. Y todos los guardias NPC, maestros y obreros, mirando como si nada. Haciendo que los obreros reparen los muros según reciben daño, éstos tardarían mucho más en caer. Y no solo muros, también puertas. Una de las mejoras nuevas para los castillos podría ser incluso contratar un tercer obrero, por si atacan desde varios lados a la vez. La acción de reparar, obviamente consumiría recursos de la estructura afectada, por lo que una vez vacío el depósito, no se podría seguir realizando dicha acción.



- **Nuevos guardias eficientes:** Teniendo en cuenta que lo único que se interpone entre el enemigo y el lord de la estructura son sus guardias cuando no hay nadie más, notamos que éstos NPCs son bastante patosos. No es de extrañar, son NPCs después de todo, es imposible que puedan plantar cara a los jugadores. Su función es la de estorbar y molestar a los atacantes. Pero a las seis de la

mañana cuando no hay nadie defendiendo, su función de molestar es insuficiente.

Podríamos simplemente incrementar sus números, es decir, añadir patrullas extra recorriendo las estructuras, y quizá ayudara, pero seguirían sin ser realmente útiles contra dos o tres jugadores. Se trataría más bien de añadir nuevos tipos de guardias que traigan nuevas utilidades. Hace poco se han añadido guardias magos, pero querríamos ir más allá. Proponemos un par de tipos de guardias nuevos para aumentar la variedad.

- ❖ **Pisoteadores:** Gladiadores con muchos puntos de salud, cuya capacidad especial es la de causar la condición Repeler. Situados en las murallas, cualquier enemigo invasor que no tenga la bendición Estabilidad, será propenso a ser repelido si recibe un ataque de este guardia. Su rango de ataque es corto, pero de AdE (área de efecto), con lo que puede afectar a varios enemigos a la vez. La utilidad de esto, situado en las murallas, es bastante considerable, teniendo en cuenta de que si el enemigo sale despedido hacia el lado correcto, puede caer fuera de la muralla de nuevo.

- ❖ **Vigías radar:** Una de las grandes carencias de las estructuras, se puede contar con un ejemplo claro. Cuando una estructura es atacada, en su símbolo del mapa aparecen unas espadas blancas. Esto puede ser que realmente esté bajo ataque, o que simplemente alguien que pasaba por allí le ha disparado una flecha a la puerta. Se usa mucho como táctica de distracción. En cambio, cuando ya hay más de veinte personas atacando, salen en el mapa espadas naranjas en el punto en el que esté sucediendo el combate. Bien en fortalezas o bien en campo abierto, las espadas naranjas salen en cualquier lugar en el que esté teniendo lugar una batalla. Los comandantes, para no delatarse, mandan a su gente que se estén quietos mientras las máquinas de asedio derriban las puertas y muros. Como a la hora de la verdad esto solo cuenta como una persona atacando con un arma de asedio, no salen espadas naranjas y en el mapa no se ve la verdadera magnitud del ataque. Si a este “truco” le sumamos que los guardias de los muros parecen estar ciegos, tenemos ataques relámpago muy eficaces y prácticamente invisibles. Es gracioso, porque la gran mayoría de las veces los guardias de la muralla se defienden. Es decir, los NPCs atacan a los invasores, pero en el mapa no se ve nada. La inclusión de los NPC-radares ayudarían a compensar esta estrategia. El “radar” acompañaría a las patrullas de vigilancia, revelando a los enemigos que tuviera cerca. Similar a los vigías de los puestos esparcidos por el mapa, cualquier enemigo que entrara dentro del rango de “visión” del nuevo guardia, aparecería marcado como un punto rojo en el mapa. Al haber varios de estos NPCs recorriendo a la vez las murallas, sería más difícil, aunque no imposible, hacer ataques fantasma.

En general, mejorar el nivel y la IA de los guardias sería uno de los caminos más sencillos para aumentar su eficacia, pero esta medida es la más recurrente siempre, y preferimos evitarlo de ser posible.

A la hora de reclamar fortalezas, el clan que la ha reclamado ve su estandarte colgar en donde antes había una bandera vacía. Con esto, si a alguien le da por fijarse en el estandarte, ve un logo muy raro de un clan, aunque difícilmente podrá adivinar de qué clan se trata. Es cierto que el creador de logos del juego ofrece una variedad amplia, pero identificar a un clan por su dibujo no es tan fácil como parece, y menos si no se ve el nombre debajo para asociarlo. Reclamar una estructura para tu clan apenas reporta beneficios. Activar las bendiciones de área en el caso de las fortalezas más grandes, pero nada más. Esto hace que reclamar estructuras sea muy poco agradecido. Si además, la estructura que con tanto ahínco has defendido, reclamado y mejorado al máximo resulta que te la han reconquistado a las cinco de la mañana entre dos personas... Se entiende que desaparezcan las ganas por reclamar las estructuras.

Por eso, y coincidiendo con las mejoras anteriormente propuestas, queremos ofrecer también unas mejoras que hagan más apetecible para un clan el reclamar estructuras. Ya que ahora será más fácil que se defiendan por si solas, un incentivo adicional para personalizar las fortalezas las haría más atractivas para los clanes.

- **Banderas mejoradas:** Además de solicitar una mejora visual de los estandartes, lo ideal sería que debajo del logo del clan en la propia bandera, apareciera su nombre, o si es demasiado largo o presenta problemas, el tag (las iniciales escogidas) también serviría.
- **Muros/puerta personalizados:** Por el aspecto de los muros de una estructura, sabes lo resistentes que son. El máximo nivel, proporciona muros de hierro. Cuando un clan reclame un castillo, si consigue mejorar los muros al máximo, como premio por su dedicación podría elegir distintas *skins*, aspectos alternativos para los muros. Podrían ser muros con distintas tramas dibujadas con sangre que intimiden más, ponerles alambradas (decorativas), o introducirle motivos decorativos luminosos. Quizá hasta variar el material de que estén hechos. En definitiva, hacer que un clan que haya reclamado una estructura y bajo su mando ésta haya alcanzado el nivel máximo de mejora (de muros y puertas), tenga la oportunidad de personalizarlos a gusto. No existiría riesgo de confusión para el resto de jugadores, ya que al mantenerse iguales los muros de rango menor (madera y piedra simples), sólo con el hecho de ver muros distintos a esos, ya se sabrá que están mejorados al máximo, tengan el aspecto que tengan. Lo mismo sucede con las puertas. En el caso de campamentos, que carecen de muros o puertas, lo susceptible de mejorar sería el aspecto del propio campamento en sí. Estilo medieval europeo, oriental... poco más, ya que igualmente los campamentos cambian rápido de manos incluso estando mejorados al máximo.

- **Adornos y decoraciones:** Para aumentar más el grado de personalización de las estructuras, la inclusión de elementos decorativos parece un buen avance. Por supuesto, característica obvia para estos adornos es que no deben estorbar el combate ni otorgar ventajas ocultas como entorpecer la visión del enemigo o distraerle demasiado. Se trataría de elementos como tipos de vegetación en lugares donde no moleste, calaveras clavadas en picas en las murallas, nuevos aspectos para los guardias y NPCs, etc. Cualquier elemento del mundo de Guild Wars 2 que no desentone en exceso y guarden una temática común.

Queremos aprovechar para atraer la atención sobre un aspecto prácticamente inexplorado en el combate entre jugadores. Estamos hablando de las peleas submarinas. En PvE hay mapas casi enteros en el mar, que explotan mucho la capacidad de combate subacuático.

En PvP, hubo hace tiempo un mapa experimental en una playa, con uno de los puntos de captura situado bajo el agua. No triunfó debido a que el entorno competitivo del PvP subacuático no estaba a la altura del normal en tierra, por lo que no fue muy bien acogido en esta modalidad. Sin embargo, en WvW podría funcionar por la sencilla razón de que se compensa la competitividad con los números. Sería decisión del comandante cómo maniobrar en cada momento. Además, existe una zona de fronteras, en las que hay una porción de agua dentro de un castillo.

Se trata de la zona conocida como Bahía. Una parte de su muralla puede ser atacada desde debajo del agua, en la zona del río que sale desde la fortaleza. Sin embargo, nadie nunca ataca por ahí, no debido a que sea muy difícil, sino a lo molesto que es el combate en el agua, y que no existen armas de asedio acuáticas, por lo que se necesita atacar desde fuera, desde tierra más lejos con catapultas, etc, desde una posición más peligrosa. En futuros mapas, si se incluyeran zonas de agua, o puede que castillos sumergidos por completo, se podría explorar más la faceta del combate subacuático masivo. Por lo pronto, podemos probar algunas cosas experimentales a pequeña escala en esta zona de Bahía que hemos mencionado.

Asedio submarino:

- ❖ **Taladradoras:** Versión acuática de los arietes, pero sólo disponibles bajo el agua. Atacan a quemarropa a los muros submarinos de forma constante, infligiendo daños graves con el tiempo.
- ❖ **Minas submarinas:** Como su propio nombre indica, se trata de bombas que explotan al contacto con cualquier objeto enemigo. Causarían graves daños a jugadores enemigos, y daños moderados a las armas de asedio.

De la misma manera, al igual que hay combates bajo el agua, la superficie del agua también sería susceptible de albergar, por ejemplo, barcos. En la zona de agua de Bahía, podría haber también un barco patrulla automático con un cañón incorporado. Haría la ronda como una patrulla más, pero dispararía a todo enemigo que entrara dentro de su rango de cañón.

Como ya hemos dicho, si en un futuro se decidiera incluir más zonas de agua profunda en WvW, ello podría dar cabida a submarinos y otro tipo de armas de asedio submarinas, pero de momento, se podría experimentar con las antes mencionadas.

Y dispuestos a llevar la guerra a todos los frentes, queda la incógnita del aire. Las guerras aéreas son muy complejas, la falta de vehículos en Guild Wars 2 haría imposible que se desarrollaran con fluidez. Lo más cercano existe en el mapa Borde de la Niebla del que hablamos en su momento que se utiliza como entrenamiento. Pero aun así, no deja de ser un mapa de combates en tierra, pero sobre islas flotantes o la superficie de una nave gigante. El método de combate es el mismo, pero con cuidado de no caerse al vacío.

Sin embargo, por propia iniciativa de Arena Net, se van a introducir en la nueva expansión, ala deltas para explorar los mapas en PvE. Tomando una idea muy similar a la del reciente Arche Age, en Guild Wars 2 podremos utilizar este utensilio para planear por los nuevos mapas. Su uso en WvW sería descabellado, por la obvia razón de que las murallas de las estructuras carecerían de sentido. Lo que no sería descabellado sería dotar a esas estructuras de sus propias defensas contra estas amenazas voladoras.

Si se quisiera introducir el ala delta como forma de desplazamiento en mapas WvW, algo que añadiría variedad, se podrían considerar los siguientes puntos:

- **Antiaéreos defensivos:** Todas las estructuras desde su nivel más bajo deberían venir de forma predeterminada equipadas con dos cañones antiaéreos. Su capacidad de fuego debería ser absoluta. Parecido a los guardias legendarios que se encuentran en la entrada de las bases incontestables de las facciones de WvW. Estos guardias matan a todo lo que tocan de un solo golpe. Los antiaéreos deberían tener la misma capacidad ofensiva, y un radio de acción mucho más amplio. De esta forma, cualquier objeto volador que se acercara a menos de tres mil unidades de una muralla, sería pulverizado en el acto. Además, su cadencia de disparo tendría que ser aproximadamente la de un guardabosques utilizando su habilidad número 2 de arco largo con el rasgo de mejora de velocidad de proyectil.

Con esto se podría exterminar grupos, incluso una raid entera en segundos antes de que alcanzaran las murallas. Así, se evitarían las misiones de “paracaidistas” suicidas que se lanzaran en masa con el ala delta para ver si alguno se consigue colar dentro. La opción de entrar en una fortaleza por aire debería quedar totalmente descartada.

- **Ataques que derriben ala deltas:** Con esta nueva introducción, es posible que se perdiera parte del encanto de ir desplazándose por tierra por el mapa, con los posibles encuentros con otros jugadores que esto pudiera ocasionar. Y si, es verdad que el desplazamiento por aire es mucho más cómodo, pero en una frontera de guerra, no debería haber ningún lugar seguro, ni el aire, salvo tu propia base inconquistable. Por esto mismo, los ataques recibidos sería buena idea que te hicieran plegar el ala delta inmediatamente, derribándote. Una trampa de asedio nueva, podría ser un cañón portátil dedicado exclusivamente a este fin, si no dispones de armas a distancia con el suficiente rango para derribar a los que vuelen por encima de ti.

Todo esto anteriormente mencionado, efectivamente es quizá divagar mucho con posibilidades que no existen aún en el juego. Volvemos pues a los combates en tierra, proponiendo mejoras reales sobre mecánicas ya existentes, cuya implementación sería mucho más viable y posible. Estamos hablando de incluir nuevas armas de asedio.

- **Arietes tortuga:** Pensados como una variante más robusta del ariete convencional, el tortuga presenta unas defensas y capacidades muy superiores. Sería además, más caro de construir. Principalmente, el ariete tortuga vendría equipado con un recubrimiento de cuero húmedo que reduciría el daño por los asedios de carros de flechas a la mitad, y en general, daños reducidos por cualquier proyectil a distancia. La olla de aceite defensiva de las estructuras, NO vería su daño reducido frente a este asedio, por lo que cobraría especial importancia frente a estas máquinas. Esto se trata de una mejora indirecta a la olla de aceite también, que por su fácil destrucción se convierte en uno de los objetivos prioritarios a derribar antes de comenzar un asedio. Y aunque obviamente debe ser así, su baja resistencia la vuelve inútil en la mayoría de los casos. Confiamos en que la introducción de este nuevo ariete, junto con una mejora de los puntos de salud de la olla de aceite, le devuelvan la importancia que debería tener entre las armas de asedio.

Además, los arietes tortuga contarían con cierta movilidad. Tendrían capacidad de desplazarse, MUY lentamente. Con esto se solucionaría el problema de haberlo construido sin querer demasiado lejos de la puerta, y tenerlo inutilizado porque no llega a golpearla. Se podría entonces desplazar un poco hasta ajustarse, y no haber desperdiciado el dinero y recursos por haberlo construido mal sin querer.

- **Parapetos de batalla:** Empalizadas de construcción rápida, con capacidad para ser desplegadas en medio del campo de batalla. No pueden ser construidos en las murallas, solo en campo abierto, y no pueden juntarse varias dentro de un radio determinado. Los parapetos ofrecen una alta protección contra ataques a distancia. Esto quiere decir que cuando dos grupos quieran enfrentarse, si empiezan a construir estos parapetos, deberán rodear el del enemigo para poder atacarles directamente, o intentar derribarlo lentamente o con armas de asedio, con el consiguiente gasto de suministros. No se pueden acumular unos cerca de otros, pero colocarlos en puntos

clave como caminos estrechos o puentes, ralentizaría e incluso fortificaría una posición. Sitios estrechos como las ruinas o acantilados, pueden hacer que un grupo pequeño plante cara a uno grande gracias a estas construcciones defensivas ligeras.

Adicionalmente, aparte de estas armas de asedio, sería un buen aliciente la introducción de nuevos tipos de trampas. Como vimos en el apartado de WvW, las trampas requerían una cantidad ínfima de recursos, pudiendo construirlas incluso una sola persona. Las trampas pueden dar mucho juego, y las que vamos a proponer a continuación pueden ayudar a equilibrar la balanza a favor de tu equipo si son colocadas estratégicamente. Estamos hablando de minas de tierra. Causarían daños de condición y danos físicos leves en una amplia zona, contribuyendo al control de masas en grandes grupos. Su verdadero potencial, sin embargo, se notaría cuando se acumulen unas cerca de otras. Es decir, un campo de minas en toda regla. Al pertenecer al género de las trampas de asedio de WvW, su presencia sería invisible al enemigo.

- **Minas de tierra:**

- ❖ **Mina de metralla:** Clásica mina de tierra que se activa cuando un enemigo la pisa. Entonces explota con un radio de acción de 1000 unidades, y con capacidad de afectar hasta a 30 jugadores. Causa daños leves a todos los afectados, pero su verdadera utilidad es que inflige 5 cargas de hemorragia durante 30 segundos a los afectados. Un daño constante que obligaría a los jugadores a limpiar esa condición, o sufrir un sangrado largo que mermaría sus capacidades de combate.
- ❖ **Mina de gas:** Variante de la mina de metralla, pero como su nombre indica, ésta desprende un gas que afecta a los enemigos. Causa daño leve con el mismo radio de acción y al mismo número de jugadores, y en lugar de hemorragia, aplica veneno durante 15 segundos.
- ❖ **Mina deflagradora:** Otro tipo de artefacto terrestre como sus nuevas compañeras. Mismo radio de efecto, mismo número de enemigos afectados, pero esta vez la condición que esparce es la de Quemadura. Treinta segundos de duración.
- ❖ **Mina de nitrógeno líquido:** Tipo de mina muy similar a los anteriores. Con la misma capacidad ofensiva y radio de efecto, provoca congelación en hasta treinta jugadores durante quince segundos.
- ❖ **Minas EMP:** Este es el tipo de mina más conflictivo. Aún por testear el verdadero alcance de su poder, quizá esté demasiado descompensada. En principio se tenía pensado que los enemigos en el radio de la explosión sufrieran de Atontar, pero es una condición demasiado fuerte, y podría aniquilar completamente a un grupo numeroso, haciendo que todos

pusieran este tipo de minas de forma masiva, y arruinando la experiencia de juego. También se pensó en la condición Incapacitar, pero ya existe la mina de congelación, con un efecto bastante similar. Las minas EMP podrían desactivar temporalmente los gólems de asedio enemigos, forzando la eyección de los jugadores que lo pilotan.

Sea como sea el caso, barajar alguno de los efectos anteriores podría dar resultado, pero necesitaría de un ajuste concienzudo para mantener a raya su poder de control de masas. Y de ser demasiado conflictiva, su eliminación total del juego sería una opción muy real a contemplar.

Las minas cuentan con la capacidad de poder ser construidas cerca unas de otras, y es por ello que sus efectos salen a relucir cuando se aplican unos con otros, provocando un enorme lastre para el enemigo. Sin embargo, al igual que los parapetos de combate, no podrían ser colocadas en las murallas para evitar el uso abusivo de sus efectos en las mismas.

Incluir las minas en el juego podría suponer también una nueva posibilidad de mejora para estructuras. Siguiendo con la misma línea ideológica propuesta anteriormente para mejorar los castillos y hacerlos más autosuficientes, con la introducción de estas trampas se puede encaminar mejor hacia ese objetivo. Y no sólo castillos, torres y fortalezas, sino también los campamentos normales y corrientes. Una nueva mejora a comprar para los campamentos, puede ser las auto-minas.

Con esta mejora, aparecerían minas de tierra en posiciones predeterminadas dentro del campamento, haciendo su conquista más difícil. Seguiría sin poder resistir un ataque de un grupo pequeño de gente, pero al menos, con esta medida una sola persona lo tendría bastante más difícil de capturar. Las minas reaparecerían en un breve periodo de tiempo, algo menor que el que tardan los guardias en reaparecer, para mantener la presión de área.

Respecto a que la mejora de auto-minas esté disponible para el resto de estructuras, es una idea interesante, aunque habría que alargar más el tiempo que tardan en reaparecer, ya que de forma natural el resto de fortificaciones cuentan con más defensas.

Como último apunte, destacar un punto más sobre el mapa extra de fronteras conocido como Borde de la Niebla. Hemos comentado anteriormente, que este mapa sirve como campo de pruebas para hacerte con la mecánica del mundo contra mundo. El hecho de que los resultados en este mapa no repercutan en la puntuación final de tu servidor, lo hace el sitio ideal para coleccionar chapas de honor rápidamente, y entrenar con nuevas estrategias. Muchas veces, los jugadores que no son nivel máximo (nivel 80), son un estorbo más que una ayuda en mundo contra mundo. Aunque el mapa automáticamente les sube a nivel máximo, no tienen sin embargo, una armadura acorde con su nivel, por lo que naturalmente, aguantarán menos y harán menos daño que los demás. En combate, esto resulta ser crucial, porque aparte de morir rápidamente si no tiene mucha destreza, cualquier enemigo abatido que contribuya a matarlo, se levantará automáticamente.

Como vimos en el apartado de abatimiento en PvE y PvP, la forma más rápida de levantarte del estado de abatido, es eliminar a algún enemigo. Esto provoca que los jugadores de menor nivel sean presa fácil, y no solo es que no contribuyan, es que con su muerte, ayudan a muchos enemigos que hayan colaborado en matarlo. Por ello, no se les suele admitir en grupos de raid. Se les pide amablemente que abandonen el mapa y que practiquen en el Borde de la Niebla si quieren. Como con el Guid VS Guild, esto es una norma de la comunidad, no viene escrita en ningún sitio, y si el jugador en cuestión quiere, podrá hacer lo que le plazca. Pero este comportamiento como acabamos de explicar, causa más molestias y lastres para el equipo que beneficios durante una pelea.

Los jugadores que no son nivel 80 se sienten bastante inútiles, relegados a tareas de vigilancia, construcción de asedios, etc, perdiéndose la parte divertida de pelear. Una de las partes más vitales de los juegos de equipo, es hacer que todos los integrantes se sientan necesarios. Que se sientan importantes. World of Warcraft logró dominar esta técnica para mantener a sus jugadores activos y sintiéndose importantes como parte de su estrategia de fidelización.

En Guild Wars 2, aumentando los beneficios del Borde de la Niebla, se conseguiría que no se viera como una mala alternativa, y los jugadores de nivel inferior podrían sentirse importantes al realizar otras tareas que beneficiaran a su equipo de otras formas.

Actualmente, ese mapa sólo sirve para otorgar suministros a tu servidor de vez en cuando. Proponemos que otorgue mayores beneficios en función de los objetivos logrados, conquistas, etc. Pero en vez de otorgar un aumento de las capacidades de combate de los jugadores de su bando en fronteras, lo cual desequilibraría el sistema sobre todo en grandes grupos, proponemos otro tipo de alternativas

El ejemplo más claro sería una reducción de los tiempos de mejora. Aunque no demasiado significativos en estructuras de nivel bajo, una reducción de los tiempos de mejora de una fortaleza en nivel alto, puede ser decisiva para establecer dominancia sobre ciertos sectores de la frontera. Los jugadores del Borde de la Niebla, tendrían un impacto notable sobre los demás mapas, aún sin contribuir a la puntuación directamente.

Cualquier efecto que el Borde de la Niebla pudiera tener sobre las otras fronteras sería bien recibido mientras no estuviera demasiado desequilibrado. Ayudaría a los jugadores de nivel más bajo a sentirse importantes y contribuir en la victoria de su servidor.

Un dato que ya ha sido mencionado con anterioridad pero que conviene recordar, es la falta de un chat de voz dentro del juego. Recalamos que esto no es un inconveniente en sí, ya que la existencia de programas externos de muy buena calidad, suplen esta falta con creces. Pero en el caso de no estar en alguno de esos programas, si que se echa de menos algo de claridad a la hora de comunicarse rápidamente dentro del juego. Por

supuesto, el chat de texto es una herramienta necesaria, pero como ya mencionábamos, en medio del fragor de la batalla es muy difícil de usar.

En otros juegos como League of Legends o Battlefield, existe la opción de señalar en el minimapa distintos tipos de órdenes o solicitudes rápidas. En Guild Wars 2, Si un comandante pudiera tener acceso a los comandos rápidos para señalar objetivos en el mapa, la comunicación mejoraría con creces. No son necesarias una amplia variedad de órdenes. Solo las básicas. “Defended la posición” “Reagrupaos en torno a mi” “Me dirijo hacia aquí”, y poco más. Muy básico. Al igual que en los juegos mencionados, manteniendo pulsado un botón sobre el minimapa o el mapa completo, se desplegarían las 3-4 opciones disponibles sobre el punto en el que estuviera el cursor, y con solo llevar el ratón en la dirección de una de ellas, se seleccionaría. Al soltar el botón, aparecería la orden en el mapa y minimapa de todos los jugadores del campo, y una frase predeterminada se escribiría en el chat de mapa. La acción en sí lleva menos de un segundo cronometrado, y se ha demostrado en los juegos anteriores, que funciona. Esto ayudaría a coordinarse sobre todo entre comandantes que no estén usando el mismo programa de voz y estén bajo intenso combate y no puedan escribir en el chat manualmente.



En una gran parte de los juegos online se cuenta con monturas para tus personajes. Para desplazarse más rápido por los mapas, para que te asistan en combate, funcionales o simplemente hermosas, las monturas tienen muchos usos, y criarlas, entrenarlas, y

comerciar con ellas forma una mecánica nueva de juego en si misma. Los mercados incluso llegan a girar en torno a ellas en algunos juegos.

Guild Wars 2 no posee ningún tipo de montura ni vehículo. Lo más cercano son las escobas voladoras y alfombras mágicas, en las que tu personaje se monta y va “flotando” a unos palmos del suelo. Esto es simplemente una animación graciosa, pero no aporta ninguna clase de ventaja de altura ni velocidad ni atributos de combate mejorados. Al no aportar absolutamente nada salvo lo divertido que resulta, no cuentan como monturas o vehículos. Una gran parte de la comunidad ve como algo bueno la introducción de estas monturas y vehículos, y bajo nuestro punto de vista, es una mecánica que, bien llevada, podría aportar más variedad al juego. Sin embargo, las mejoras que nosotros dijimos que propondríamos, no iban a afectar a la mecánica del juego. Por tanto, el tema de monturas y vehículos lo dejamos aparcado. Mencionarlo como idea, pero sin proponerlo de forma seria, ya que alteraría la forma de jugar y contradeciríamos nuestra premisa.

Un detalle a tener en cuenta, y esto se aplica a todos los aspectos del juego, es el cursor del ratón en la pantalla. Cumple su función de forma eficaz, y en el ámbito de PvE no da ninguna clase de problema, pero no sucede igual en PvP y WvW.

Durante la acción frenética, es bastante probable que los jugadores inexpertos se encuentren abrumados por la cantidad de efectos que se muestran en pantalla a la vez, sobre todo en guerras a gran escala. Muchísimas de ellas tienen radios de acción en el suelo, animaciones de lo más distintas... tanto es así, que muchas veces ya no sabes ni donde tienes el cursor del ratón. A veces se recurre a seleccionar una de tus habilidades que tenga radio de acción aunque no la vayas a usar, simplemente para que aparezca la zona de efecto alrededor de tu cursor y poder ver dónde se ha metido el mismo. En este caso de las grandes batallas, perder de vista tu cursor puede ser un problema muy grande sobre todo si tienes la necesidad de lanzar hechizos clave para la victoria, como control de masas o campos de combo de curación para que tus aliados los rematen.

En PvP se da mucho menos, pero también existe el caso. En duelos de alto nivel sobre todo, donde se requiere una movilidad muy veloz, a menudo incluyendo habilidades de salto y teletransporte, perder de vista tu cursor aunque sea solo un segundo, supone tu derrota. Los jugadores, conscientes de este fallo, a menudo recurren, de nuevo, a programas externos como Yolo Mouse, que nos rodean el cursor con colores vivos, les ponen formas destacadas, etc. Todo con tal de tenerlo a la vista en todo momento, y si lo perdemos, poder identificarlo fácilmente. Es verdad que gracias a este programa externo la efectividad se aumenta, pero es eso, un programa externo. Por ello proponemos una última mejora.

- **Cursor inteligente:** El cursor del ratón cambiaría de color en función del fondo sobre el que se encontrara, y en caso de necesitarse para mayor claridad, se rodearía de un “halo”, contorno o indicativo visual que ayudase a no perderlo de vista.

Finalizamos recordando que todos los juegos online se enfrentan siempre a los mismos problemas. Que al ser infinitos en duración, siempre van a necesitar de nuevos contenidos y mejoras para no aburrir a sus jugadores. Es algo que siempre ha sido y siempre va a seguir siendo así, por lo que las compañías deben procurar que su juego esté en constante actualización, mejora, y a veces incluso cambio. Esto, lejos de ser algo malo, es lo que da vida a los universos ficticios y les confiere su identidad como mundos nuevos.

Con las mejoras propuestas, esperamos ayudar a Arena Net a encauzar sus expansiones y actualizaciones por el camino correcto, ayudados por el enorme feedback de la comunidad, con la esperanza de mantener contentos a sus seguidores y captar a nuevos jugadores que disfruten del juego. Un juego que en nuestra opinión, es de los mejores que se han creado en su campo.



Bibliografía

- LÓPEZ BARINAGA, Borja, *Juego: Historia, teoría y práctica del diseño conceptual de videojuegos*, Madrid, Alesia Games, 2010.
- RICE, Robert, *MMO Evolution*, Lulu.com, 2006.
- R.V. KELLY 2, *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: The People, the Addiction and the Playing Experience*, Jefferson, McFarland and Company, 2004.
- KARMALI, Luke, *How Guild Wars 2's mastery system could change MMOs for ever* IGN UK, <http://uk.ign.com/articles/2015/02/03/how-guild-wars-2s-mastery-system-could-change-mmos-forever>, consultado 3-07-15.
- Canal de Guild Wars 2, *Points of Interest Playlist*, Youtube, https://www.youtube.com/playlist?list=PLDCvogxNKN3nCrcluAuZPGIsF_ygcbnJk, consultado 17-07-15.
- Wikia oficial de Guild Wars 2, <http://wiki-es.guildwars2.com/wiki/Combo>, consultado 20-06-15.
- Foro oficial de Guild Wars 2, <https://forum-es.guildwars2.com/forum>, consultado 17-07-15.
- Página oficial de Guild Wars 2, <https://www.guildwars2.com/es/>, consultado 17-07-15.
- <http://www.mundogame.com/index.php/noticias/16-guild-wars-2/194-monturas-en-guild-wars-2-del-arte-al-juego>, consultado 20-07-15.