

"Si tuviésemos que escoger la mejor compañía de este E3, probablemente el premio sería para Ubisoft. Buena culpa la tiene Assassin's Creed III, un videojuego que, como ya os comentamos en nuestra anterior toma de contacto, no quiere ser un mero "más y mejor", sino que reformulará su planteamiento para erigirse como una verdadera innovación dentro de la franquicia.

Y en el interior del extenso paquete de novedades que comprende este tercer número hallamos a un nuevo personaje, **Connor Kenway** (mitad anglosajón, mitad "mohawk"), que se verá sumergido en un entorno inédito, dotado de mayores posibilidades de navegación. Para los que hayan seguido el lanzamiento, sabrán perfectamente de lo que estamos hablando: la **nieve**, ese fenómeno de la naturaleza que nos hará ir algo más lentos en nuestras travesías, obligándonos a practicar un nuevo tipo de recorrido entre ramas, en lo alto de los **árboles**, saltando entre ellos con una tremenda agilidad

Así daba comienzo, precisamente, la demostración jugable que los canadienses de Ubisoft Montreal nos habían preparado. Un paraje completamente blanco se dibujaba desde nuestros pies hasta el horizonte, con un sinfín de trampas por el camino. Por una parte, estaban los **enemigos humanos**, siempre alerta, salvo cuando nos movíamos agachados entre la maleza para asesinarlos desde una distancia letal. Por otro lado, los **animales**, que serán muy importantes, y no sólo para comerciar con sus pieles, sino también para librar un estilo de combate diferente.

Los **lobos**, por poner uno de los mejores ejemplos, se convertirán en circunstanciales rivales a los que deberemos abatir, ya sea a través de la pólvora de nuestra pistola o mediante una de las tantas ejecuciones de las que dispone Connor. No será nada fácil aún así. Y es que los animales disponen de su particular IA, de modo que puedan rodearnos y atacarnos en los momentos más insospechados.

Gran incorporación a la que se suma un **sistema de combate** francamente mejorado. Los enfrentamientos contra humanos sientan así un inédito precedente en la serie, gracias a **asesinatos contextuales** que se adaptan perfectamente al entorno. Lo que es más, la cantidad y variedad de ejecuciones aumenta vertiginosamente, con situaciones tan espectaculares como viscerales. En particular, pudimos contemplar una secuencia en la que nuestro asesino recogía un fusil de asalto, lo clavaba contra un enemigo y, justo a continuación, apretaba el gatillo para fulminar al rival que presenciaba la brutal acción.

Y hay mucho más: asesinatos de enemigos mientras estamos escondidos, uso de una **soga** para colgarles de un árbol, estrangulamientos en suelo firme... La sangre correrá a borbotones, marcando con rojo el mayoritariamente espacio nevado de nuestra aventura. Una que, adicionalmente, nos propone una **vista más dinámica** en nuestros enfrentamientos, con un seguimiento óptimo -y muy cinematográfico- de las batallas que mejorará notablemente la experiencia Assassin's Creed.

Tampoco hemos de olvidarnos de que Assassin's Creed III será igualmente un juego de mundo abierto con cantidad de exploración. A este respecto, notamos la presencia de un **sistema de escalada** más orgánico, con nuestro personaje siendo capaz de agarrarse a rocas y demás elementos del escenario para alcanzar su destino con total naturalidad. Sin duda, todo un experto en moverse entre los lugares más inaccesibles, como por ejemplo una fortificación poderosamente defendida.

En particular, Ubisoft quiso volver a mostrarnos la ciudad de **Boston**, alejada ya de la nieve para convertirse en un paraje más común, uno donde no faltarán efectos como la lluvia, así como un abundante cúmulo de virguerías de iluminación. Si no, sólo hay que acertar a los diversos **componentes explosivos** de cada decorado (como barriles) para entender lo que los desarrolladores están consiguiendo con este nuevo lanzamiento: sorprendernos con innovaciones nunca vistas. Por eso veremos pasear a varias especies de animales -como cerdos- por la urbe norteamericana, al

tiempo que comprendemos el papel del **arco**, que no sólo servirá para cazar, sino también para ejecutar de una manera certera y muy silenciosa a nuestros rivales.

Si esto tampoco funciona, entonces siempre podremos optar por abandonar la escena, otra de las especialidades de Connor. Y lo decimos, más que nada, porque el asesino posee un talento innato para colarse en el **interior edificios**, llevándonos transversalmente de una calle a otra, perdiendo por el trayecto a los enemigos. Es decir, queda casi confirmado que la exploración de interiores será muy limitada, y únicamente destinada a dejar atrás a nuestros adversarios.

Aún así, nos parece una excelente idea que se complementa con otro poder, el de **invocar a asesinos** (algo directamente inspirado por La Hermandad). En efecto, podremos llamar a nuestros amigos para que vengan, se vistan de soldados ingleses, y nos escolten hasta una determinada posición del mapa. Según nos mostraron los ejecutivos de la compañía, esta mecánica será absolutamente fundamental, muy a pesar de que le gane la última gran característica que Ubisoft nos quiso acercar en el día de hoy: las ya laureadas **batallas navales**.

Como ya se conoce, a través del metraje visto en la conferencia de prensa de Sony, a nuestro amigo Connor le tocará hacer las veces de capitán de barco en alta mar caribeña, dirigiendo un timón al tiempo que la emprende a golpes con todo aquel que se oponga a nuestras intenciones. ¿El resultado? Escenas al más puro estilo **Master and Commander**, en las que no falta el uso de cañones y otro tipo de munición ideal para hacer añicos el casco de los botes enemigos. Sólo se nos ha dicho que tendremos un par de situaciones similares en la campaña, aunque se promete un número mayor de eventos en alta mar en forma de misiones secundarias.

Una vez se vislumbra el resultado visual resultante (un **sistema climatológico** en tiempo real, daños tan minuciosamente estudiados como reales, animaciones de personajes a la vanguardia...), uno se percató de que el **motor AnvilNext** ha hecho efectivamente los deberes. No sólo posee la capacidad de generar vastas extensiones de combate, sino también de mejorar la **IA** y hasta casi ayudarnos a obtener una experiencia de juego que abre la puerta a la próxima generación de consolas.



Assassin's Creed III difícilmente podría gozar de mejor aspecto, pero todavía deberemos esperar hasta finales de octubre para comprobar si Connor es capaz de dar, como parece que ocurrirá, un paso contundente y original en una franquicia que crece a pasos agigantados; con muchos asesinatos entre medias, eso sí, pero que merecerán la pena cuando los veamos en nuestras Xbox 360, PlayStation 3, Wii U y PC."