

games™

PS3 | Xbox 360 | PC | PS Vita | 3DS | Wii U | iPhone | DS | Arcade | Retro

DESTACADOS

GHOST RECON FUTURE SOLDIER
BORDERLANDS 2 / FAR CRY 3
MARIO TENNIS OPEN / FEZ
LOLLIPOP CHAINSAW
SPIRIT CAMERA / UEFA EURO 2012
JUEGO DE TRONOS / SNIPER ELITE V2
COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
DIRT SHOWDOWN / SKULLGIRLS
THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

REPORTAJE

ASSASSIN'S CREED III ENTRE BASTIDORES

- ★ Toda la información
- ★ Entrevistas exclusivas
- ★ Contexto histórico
- ★ Repaso a la saga

RESIDENT EVIL 6

NO PROFANAR
EL JUEGO DE LOS MUERTOS

DENTRO DE WII U

Los últimos detalles
al descubierto

PASIÓN POR LO VICTORIANO

Bethesda reformula el pasado
con Dishonored

EL RETRO MAS MODERNO

Wipeout, carreras vertiginosas
desde los años 90



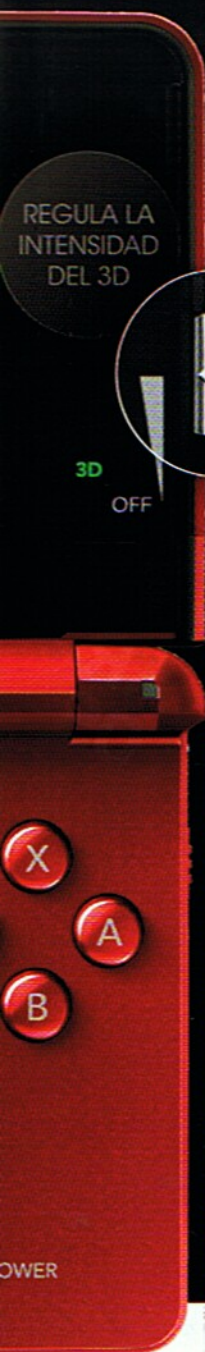


EL KIOSKO DE **TODOS**

EXCLUSIVOS PARA
NINTENDO 3DS

LOS GRANDES ESTRENOS DE LA TEMPORADA

ÚNETE A MÁS DE 10.000.000 DE JUGADORES



16
www.pegi.info

© SUPER STREET FIGHTER™ IV 3D EDITION ©CAPCOM U.S.A., INC. 2011. ALL RIGHTS RESERVED. ©2011 TEKKEN™ 3D Prime Edition & © 2012 NAMCO BANDAI Games Inc. TEKKEN® BLOOD VENGEANCE
Entertainment. © 2012 LEVEL-5 Inc. Trademarks are property of their respective owners. Heroes of Ruin™ © 2011 Square Enix Co., Limited. All rights reserved. © Disney. Desarrollado por S4
Treasure are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. © Copyright 2012 INTELLIGENT SYSTEMS CO., LTD. © 2012 Sora Ltd. Trademarks are property

Kid Icarus UPRISING

LA ODISEA DE ACCIÓN MÁS
INTENSA Y PROFUNDA



MARIOKART 7



El multijugador por
excelencia, ahora por
tierra mar y aire



HEROES OF RUIN



UNA HISTORIA PARA CUATRO HÉROES
Y UN RETO PARA CADA DÍA

RESIDENT EVIL REVELATIONS

Siente el miedo:
vuelve a los orígenes del
survival horror



GANA EL
SALVA

SUPER MARIO 3D LAND



THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D

¿Todavía no lo has jugado?

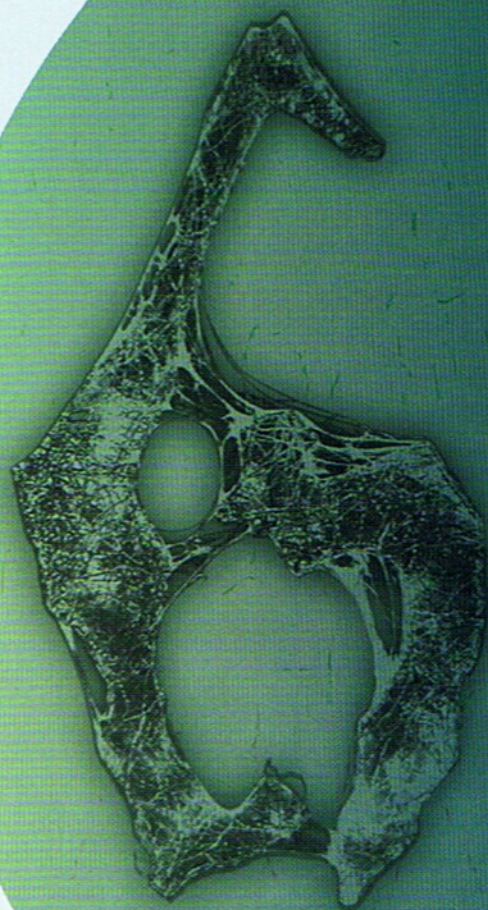


... NINTENDO 3DS ...



NINTENDO

LA GRANDE



Casi sin darnos cuenta, todavía permanecemos felices instalados en pleno idilio con las máquinas de sobremesa del presente. Media docena de años les contemplamos y posiblemente les queda mucho por demostrar pero, casi sin darnos cuenta, ya están compartiendo escenario con la nueva generación de consolas. Los ecos de las fraguas de los tres grandes resuenan con diferente potencia, cada uno forja y prepara sus armas cuando lo cree conveniente para la batalla, porque aún no saben qué tipo de enemigos se encontrarán sobre el terreno. El primero siempre es tachado de valiente por lanzarse a pecho descubierto y sin red, es la ventaja que otorga ofrecer algo diferente y, conociendo a Nintendo, estamos seguros de que sacará de la chistera algo muy grande con lo que atraparnos otros seis años más. Los otros dos todavía deben mostrar sus cartas, posiblemente durante el ya inminente E3 conozcamos más sobre esas propuestas de potencia desmesurada y algún extra exclusivo e innovador. Pero volvamos al presente y hagamos una pequeña reflexión: ¿creéis que es un error elaborar estas piezas de hardware bajo las limitaciones que supone una arquitectura cerrada? Esta atadura tecnológica les convierte en un claro exponente de generación perdida, omnipresentes y silenciosas en su altar pétreo, en un mundo en el que todo va cada vez más deprisa, sin darnos apenas tiempo para recrearnos en un presente mientras todo evoluciona a nuestro alrededor. Quizá por eso nos gusten tanto.

Aprovecho la ocasión para agradecerles la excelente acogida de **games™**, la sensación que percibíamos de que faltaba una referencia sobre videojuegos adulta y profunda era cierta y nos lo habéis demostrado con vuestra confianza inicial y las críticas, todas positivas, verdaderas sobre la publicación. Aceptamos el reto de convertirnos en vuestra revista de cabecera.

Marcos García
DIRECTOR

THE WITCHER[®] 2

ASSASSINS OF KINGS
ENHANCED EDITION

“ROL ELEVADO A LA MÁXIMA POTENCIA”

MARGAPLAYER

EDICIÓN MEJORADA DEL GALARDONADO
THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

17 DE ABRIL DE 2012

WWW.THEWITCHER.COM | BUY.THEWITCHER.COM | WWW.NAMCOBANDAIGAMES.EU

The Witcher is a trademark of CD Projekt RED sp. z o.o. The Witcher game is CD Projekt RED sp. z o.o. All rights reserved. The Witcher game is based on the work of Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. © 2011 Namco Bandai Partners, S.A.S. Microsoft, published, managed, and distributed by Namco Bandai Partners, S.A.S. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies, and are used under license from Microsoft.

XBOX
LIVE

CD PROJEKT



XBOX 360.

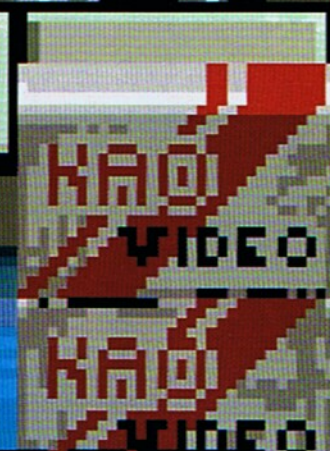
Jump in.

1P

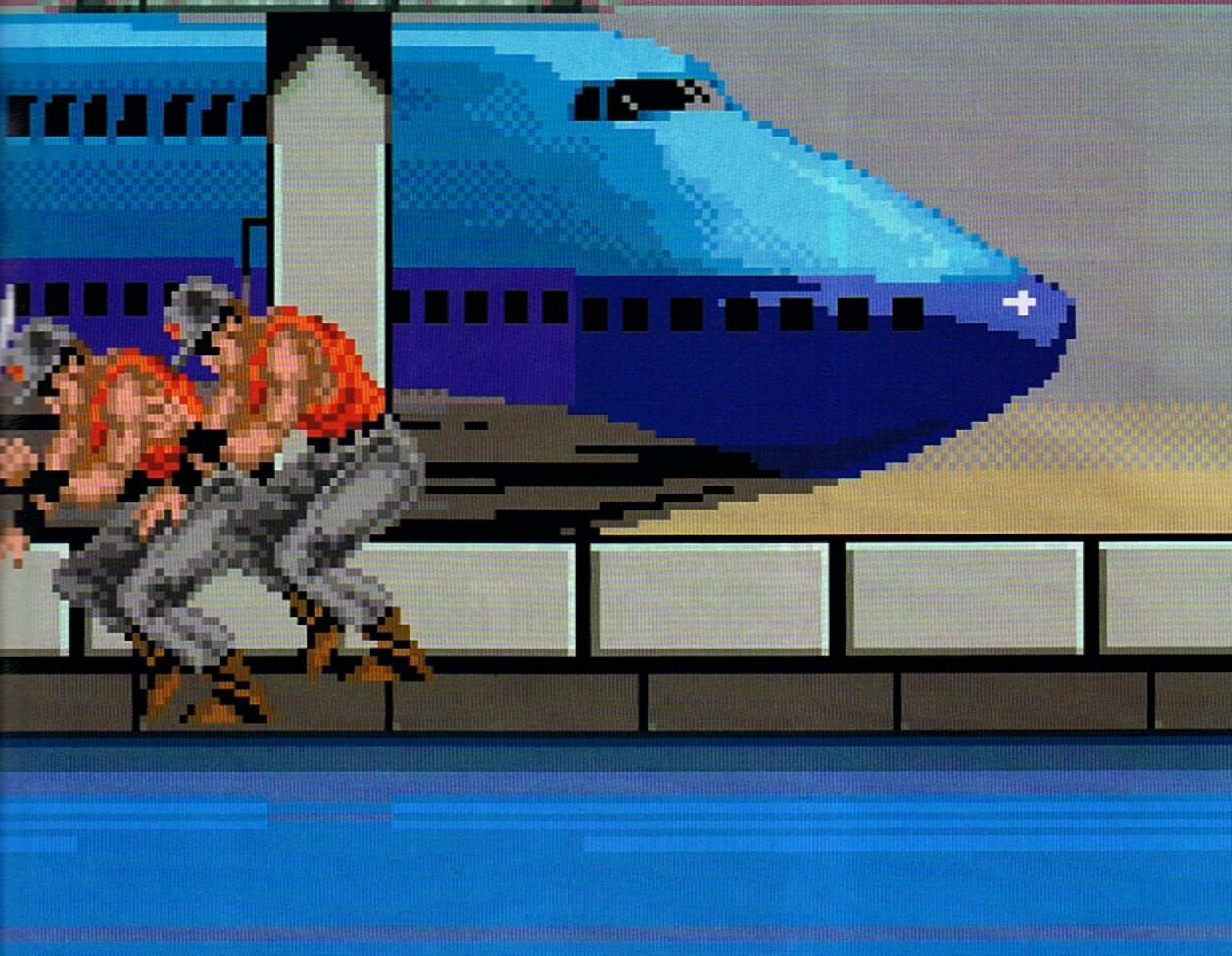
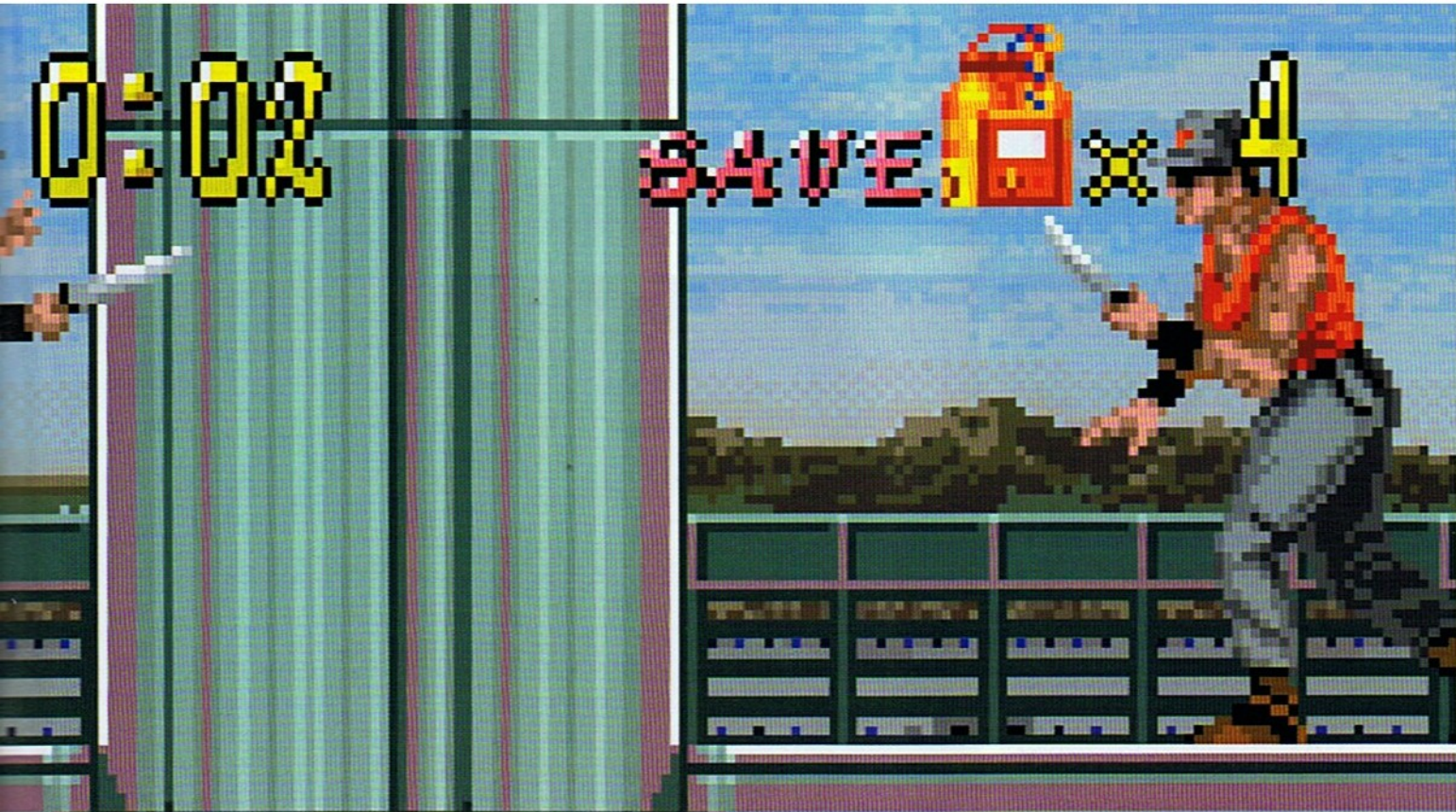
1300



1111111111111111



MAGIC



PREVIEWS

- 34 Ghost Recon:
Future Soldier
- 38 Borderlands 2
- 40 Juego de Tronos
- 42 Lollipop Chainsaw
- 44 Far Cry 3
- 46 Spirit Camera: La
Memoria Maldita
- 47 Mario Tennis Open
- 48 DiRT Showdown
- 50 Epic Mickey: El
Regreso de Dos Héroes
- 52 Counter-Strike:
Global Offensive
- 54 Lego Batman 2:
DC Superheroes



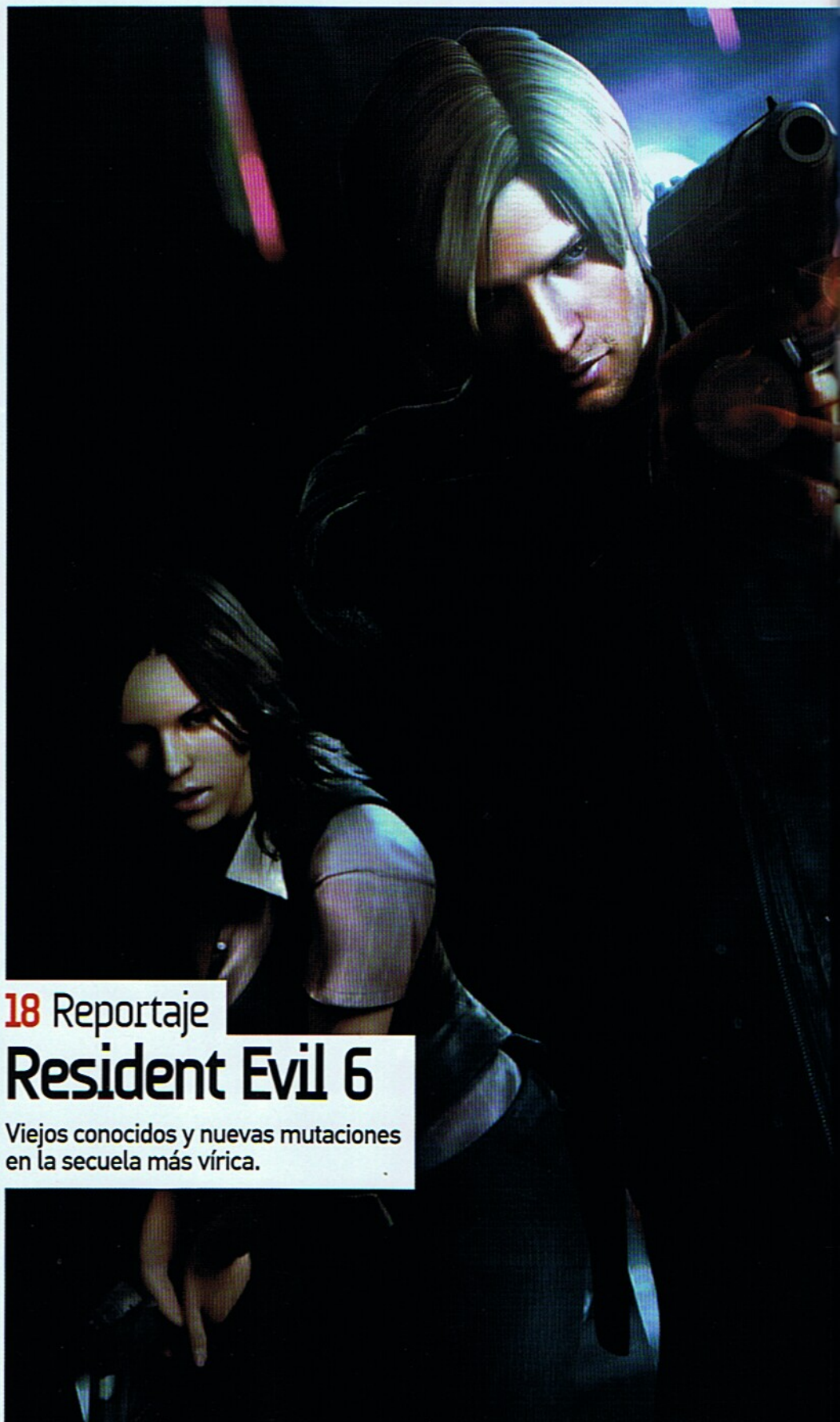
42 Lollipop Chainsaw

ANÁLISIS

- 102 The Witcher 2:
Assassins of Kings
- 104 Sniper Elite V2
- 106 Yakuza: Dead Souls
- 108 Risen 2: Dark Waters
- 110 UEFA Euro 12
- 112 Pandora's Tower
- 114 Ridge Racer Unbounded
- 116 The Last Story
- 118 Silent Hill Downpour
- 120 SMT: Devil Survivor 2
- 121 Rhythm Thief y el
Misterio del Emperador
- 122 Warriors Orochi 3
- 123 Fez
- 124 Skullgirls

18 Reportaje Resident Evil 6

Viejos conocidos y nuevas mutaciones en la secuela más vírica.





10 Disponible en Mac y PC
Valve nos va

EL DEBATE

10 ¿Existe la Steam Box?

games™ indaga en lo que podría ser la consola más pecera de todos los tiempos: ¿existe en realidad o es solo vapor de válvulas?

12 La Xbox está viva

Si es cierto que Microsoft no va a anunciar una nueva consola en el próximo E3, no está de más repasar por qué debería darnos lo mismo.



78 Dishonored

REPORTAJES

18 Resident Evil 6

Viajamos hasta Roma para descubrir las últimas técnicas de Capcom para infectarnos a todos.

26 Captivate 2012

No solo de zombis vive Capcom: cazademonios emo, planetas helados y tanques desproporcionados.

60 Assassin's Creed 3

Ubisoft deja la ciudad y coge el tomahawk para hacer el indio en plena Guerra de la Independencia.

70 Wii U de dentro afuera

Aún no sabemos casi nada de Wii U. Lo que sabemos, os lo contamos. El resto, nos lo imaginamos.

78 Dishonored

La máquina del tiempo interdimensional nos lleva a un peculiar Londres victoriano en lo nuevo de Bethesda.

84 Fable: The Journey

Peter Molyneux defiende con uñas y dientes, como siempre, la discutida e intrigante secuela de la serie.

92 Reisque Ishida

Space Invaders: Infinity Gene y Groove Coaster son mucho más que simples arcades rítmicos.



145 Entre dos tierras

RETRO

130 WipEout

¿Viviste la cultura de club a tope en los noventa? Nosotros tampoco, pero sí que jugamos a WipEout como si no hubiera un mañana. Un hoy, se entiende.

138 Toda la historia: 1989

La explosión Game Boy devora a la competencia sin ningún problema. Y por si fuera poco, batallas campales en torno al Tetris.

142 Aversión por la conversión

El absolutamente abominable Ghostbusters II para Atari 2600 centra las pesadillas inter-sistema de este número.

145 Entre dos tierras

50 jugazos que nunca llegaron a Occidente, enumerados para que no se te escapen por incomprensibles que sean sus menús.



166 Grasshopper Manufacture

FAVORITOS

14 Cartas desde USA

Gray "The Shape" Nicholson nos habla de su preocupante fijación por Lara Croft y el porno.

16 Kongetsu

James Mielke está tan enfurecido con Phil Fish que le hemos doblado el espacio.

158 Contacto

Tú te quejas, nosotros te respondemos en negrita.

164 Industria

Suda 51 nos habla de béisbol de forma comprensible.

170 MMO Worlds

The Secret World y la mano que mece la cuna.

El Debate

NOTICIAS
COTILLOS DE LA INDUSTRIA
OPINIÓN
TU MIRADA



(GABE CUBE)

¿De verdad van a sacar la Steam Box?

→ Cada día tenemos una nueva noticia que apuntala los rumores sobre una consola de sobremesa por parte de Valve. **games™** verifica el rastro de miguitas de pan que la compañía ha dejado caer durante los últimos años.

la que había llamado "un completo desastre" tres años antes y apalizado verbalmente en cada intervención pública desde entonces. Pero no sólo anunció que *Portal 2* llegaría a PS3 —rompiendo su costumbre de sacar siempre los juegos para Windows en primer lugar— sino que sería la mejor plataforma para el título, entre bromas: "He sido demasiado directo sobre lo que pienso de esta generación: a Kevin Butler me lo presentaron en el backstage como Vicepresidente de Afilar Cuchillos". Quedaba clarinete que Newell estaba allí para encarnar algo más que un gesto de disculpa. La versión final de *Portal 2* en PS3 incluía



Gabe Newell
Fundador y jefe de Valve

la opción de jugar entre plataformas con jugadores de Steam en PC, intercambio de partidas guardadas y acceso a las listas de amigos de Steam. Lo raro es que *Portal 2* ha quedado como el único juego de Valve para PS3, sin embargo. Y el único, claro, que ha aprovechado esa ambiciosa funcionalidad interplataforma.

En la GDC del año pasado, sin embargo, Valve anunció su Big Picture Mode, una nueva interfaz para Steam pensada para los que enchufan el PC a la tele. Doug Lombardi, vicepresidente de marketing, definió la propuesta como un paso en las intenciones de hacer que Steam estuviera disponible en más plataformas y lugares.

LAS EXPECTATIVAS para la GDC de este año estaban a tope. Greg Coomer, de Valve, dio el pistoletazo en noviembre de 2011, con un tuitpic en el que se veía un mini PC i7 quad core y 8 gigarracos de RAM, donde *Portal 2* LO PETA. Poco sutil, pero todavía faltaba The Verge, señalando pocos días antes de la GDC una solicitud de patente (presentada en 2009 y actualizada varias veces) para un mando de videojuegos personalizable, "con casquillos en los que pueden encajarse una serie de módulos e interfaces de entrada". Es decir: sticks, crucetas, touchpads, trackballs...

Sobre el papel, tiene sentido el anuncio de que Valve, creadora de *Half-Life* y propietaria de Steam, se plantea sacar una consola. Ahora que su director ejecutivo y fundador Gabe Newell ha elevado el valor de la compañía por encima de los 2.500 millones de euros y es uno de los mil hombres más ricos del mundo, se pueden permitir sin problemas el riesgo de sacar una consola. El software de distribución digital Steam tiene tanto éxito en PC que prácticamente ya es una plataforma en sí, sin que a día de hoy salgan juegos que aspiren a algo que no estén disponibles en la plataforma (algo que Namco Bandai ha aprendido a las duras con la rebelión de los jugadores contra el port de *Dark Souls*). Sin embargo, el salón todavía está vedado para un servicio que reina en el tecnificado mundo de los ordenadores. Los rumores sobre la consola han estallado ante ofertas de trabajo, filtraciones en Twitter, registros de patentes y declaraciones del propio Newell; una pila de pruebas que demuestran que algo se mueve en Valve.

En los últimos dos años hemos visto fogonazos que permitían vislumbrar ese algo. En el E3 de 2010, Gabe Newell interpretó el papel de su vida, en un giro mediático de su actitud ante PS3, la misma consola a

TELETIPO → WARREN SPECTOR ACLARA CONCEPTOS: EPIC MICKEY 2 ES UN MUSICAL, NO UN BEMANI.

Guía de grandes historias

Sumario

12 LA XBOX ESTÁ VIVA
games™ entrevista al vicepresidente de desarrollo de Microsoft Games Studio, que nos cuenta que están bien, muy bien.

16 KONGETSU CONTRA FEZ
James Mielke anda con tal rebote que le hemos tenido que doblar la extensión de su columna para responder a Phil Fish.



Curiosamente, todo esto a la vez que Newell le contaba a Kuchera en PA Report, que "si hay que vender hardware, se hace". Aunque sin fecha.

Pese a no anunciar nada en la GDC, en Valve sí usaron su conferencia para desmentir, de aquella manera, los rumores: la cajita de aquel tuit era un prototipo para probar el Big Picture Mode, las patentes eran parte de los experimentos de Valve Labs, etcétera. Eso sí, cuando les arrinconaron, tuvieron que reconocer "la posibilidad de que algún día vendamos hardware". Añadan que el mes pasado han visto la luz ofertas de trabajo buscando un "ingeniero electrónico capaz de desarrollar y trabajar en una nueva plataforma de hardware" y filtraciones de que Valve trabaja sobre interfaces biométricas y ciberaccesorios -un poco al estilo del prototipo de las gafas AR de Google-. Y sumen que nadie en todo el sector, ha querido hacer declaraciones a games™ sobre la posible Steam Box, algo que huele demasiado a NDAs firmados y a que tienen información de primera mano sobre el tema.

Y eso que no hay ningún motivo para que una 'Steam Box' no arrasara en ventas, sobre todo en esta crisis. La generación actual se acerca a su fin: la demo técnica de Quantic Dreams apenas exprime nada

nuevo en PS3, mientras que Xbox depende de su Kinect para vender juegos a falta de novedades gráficas. Es una situación límite: hace tiempo que los jugazos de PC, tipo *Crysis 2*, tienen que "rebajarse" para competir en las consolas, en vez de presumir del hardware para el que están hechos. Es un periodo de transición perfecto para que Valve ataque con un híbrido bien musculado que se lleve una buena porción de usuarios. Incluso podrían apoyar el lanzamiento con un *Half-Life 3* exclusivo a través de Steam, algo demasiado agresivo para ellos. De hecho, son famosos por lo contrario: por las rebajas de Steam y la filosofía de que el precio, cuanto más bajo mejor. Algo que puede machacar un mercado digital consolero que todavía es demasiado caro para lo que ofrece. Sea lo que sea lo que les tiene a la espera -ya sean las negociaciones con editoras o su intención de clavar la máquina-, es fácil ver un futuro en el que Valve invada el salón. Un futuro muy cercano.

Arriba ¡Ay! Si la Steam Box tuviera forma de Companion Cube, vendería UN GRITÓN de consolas el día de lanzamiento.



“Hablamos de algo tan importante que si es lo que nos vemos obligados a hacer lo haremos con total convencimiento.”

Gabe Newell, Valve

PS3: ¿SERÁ QUE YA EXISTE LA STEAM BOX?

→ Todo lo que Valve necesita ya lo tiene Sony. ¿Habrán firmado algo?

■ Valve compensó con creces la chapuza que fue el port de la *Orange Box* para PS3. *Portal 2* era impecable, y venía con un paquete de funciones de Steam que no han vuelto a usarse. ¿De verdad todo ese esfuerzo en tiempo y pasta va a quedarse en un solo juego? Si Sony firmase un acuerdo de exclusividad con Valve para suministrar juegos de Steam a través de PlayStation Network sería un hachazo a la competencia. Además, si se usa bien, la máquina le saca el suficiente músculo tecnológico a 360 como para que Valve pueda sacar partido a su catálogo más exigente.



→ WASTELAND 2 RECAUDA CASI TRES MILLONES DE DÓLARES EN KICKSTARTER. CHRIS AVELLONE SE APUNTA →



No deis por muerta a Xbox 360

→ Tras seis años en las tiendas, Xbox 360 ha sobrepasado con mucho las estimaciones más conservadoras que se hicieron en 2005 sobre la duración de su ciclo. Con un amplio catálogo anunciado para 2012 y a falta de confirmación oficial de una sucesora *nex-gen*, a la 360 todavía le queda cuerda para rato. Steve Beinner, vicepresidente de desarrollo en Microsoft Game Studios, esboza el plan para los años viejunos de Xbox y lo mucho que nos queda por ver de Kinect.

i

Qué hay en el cajón para los próximos 12 meses de Xbox 360?

En 2011 fue un gran año: hablamos de una base de 65,66 millones de consolas y el empuje que nos da Kinect. Nos ha venido muy bien y queremos aprovechar ese empuje. ¿Lo que queremos para este año? Queremos seguir siendo el centro del entretenimiento interactivo: desde superproducciones hasta productos que puedas compartir con tus amigos y formas más sencillas de hacerlo. Por eso seguimos

actualizando Live, la interfaz de Xbox, asegurando franquicias exclusivas como *Halo* y potenciando el desarrollo de indies en XBLA - *Minecraft* es un ejemplo estupendo-. Partimos del éxito de Kinect, creamos un catálogo que cubra todo y seguimos innovando. Estamos bien, muy bien.

¿Ha sido difícil satisfacer al jugador hardcore a la vez que os abríais a un mercado más casual?

Lo que hacemos es innovar. Para eso está Kinect, y

lo que nos permite hacer con gestos y voz. No obligamos al hardcore a que trague con Kinect, ese no es el problema. Millones de personas conocen los videojuegos porque los han visto en la tele, algo que sin Kinect no habría pasado. Por eso creo en el equipo y el empeño que ponen en crear nuevas experiencias, por eso estamos tan contentos con todo el material que estamos produciendo. Pero, ¿qué hacemos para el jugador? El mando está ahí para quedarse y con Live tenemos un multijugador fantástico, así que lo lógico



ZYNGA HA COMPRADO OMGPOP POR 140 MILLONES DE EUROS EN METÁLICO TRAS EL ÉXITO DE DRAW SOMETHING

es integrar Kinect con esto, no forzarlo. Como lo que buscan en Turn 10, integrar lo gestual en el 'estilo Forza' para sumar, no para quitarle mérito a lo ya establecido.

¿Ha cambiado el punto de vista de Microsoft hacia Xbox en los últimos cinco años?

Si te fijas en la plataforma en su conjunto y hacia dónde vamos creo que son conscientes de que es nuestra base para proporcionar entretenimiento interactivo al usuario: tenemos la plataforma ideal. Y Xbox es el primer paso de un camino con un brillante porvenir, añadiendo nuevos contenidos cada día.

Sony tiene Vita, Nintendo tiene 3DS, ¿por qué Microsoft no tiene una consola portátil propia?

Ya he dicho que queríamos sacar juegos de primera en nuestro catálogo, y creemos que estamos ahí con XBLA. Nuestro compromiso con la plataforma y las cosas que vamos a presentar para dispositivos móviles darán que hablar.

¿Crees que ya es hora de una nueva franquicia para Xbox?

Excelente pregunta. Nos tomamos muy en serio las nuevas IPs en Xbox. Como ya llevo un tiempo aquí recuerdo el lanzamiento de *Gears of War* como franquicia y te diría que no es nada fácil implantar una nueva IP en el mercado. Si miro atrás, veo que nos costó sangre, sudor y lágrimas. El mismo esfuerzo que pusimos en otras que no tuvieron ese éxito masivo. Acabamos de firmar un acuerdo con Crytek y estamos a tope con ellos, entendemos la importancia de lo que están haciendo, y esperamos anunciar cosas parecidas en un futuro cercano.

¿Es más difícil sacar una IP nueva en un mundo en el que *Call of Duty* y *Assassin's Creed* inundan el mercado año tras año?

Hace nada hablaba de este tema con la gente del estudio. Las consolas como



(HACIA NUEVOS PASTOS)

→ Peter Molyneux tiene un nuevo reto este año: ha dejado Lionhead y Microsoft para crear un nuevo estudio

■ "LO MÁS DIFÍCIL de ser diseñador es convencer a la gente de que una gran idea es una buena idea", nos contaba a los de *games™* Molyneux en la GDC de marzo. "Tengo cientos de ideas, y muchas no van a ninguna parte porque no

son lo bastante convincentes. Me encantaría levantarme por la mañana y decir: '¿y si hacemos esto?' Pero no basta con la idea, si no consigo también la manera de explicarla -no sólo a mí, sino a mis jefes en Microsoft-, no

va a llegar a ningún lado".

Días después, dejó Microsoft para ser su propio jefe otra vez: es fácil ver por qué. Para leer más sobre Molyneux, tenemos un reportaje de *Fable: The Journey* en la página 74.



■ Beininger justifica el catálogo más familiar de Kinect argumentando que ha aumentado la base de usuarios llamando la atención de "millones" de nuevos jugadores.

estilo de vida son todavía territorio desconocido y algunos se preguntan '¿cuándo es el mejor momento para tal?'. Soy un firme creyente en que los éxitos engendran éxitos y las superproducciones facilitan más superproducciones, y creo que puedes presentar una nueva franquicia en cualquier momento. Si miramos la historia de otras consolas verás que han aparecido nuevas IPs en cualquier punto de su ciclo vital, siempre que sean jugazos. Todo se resume en que el contenido sea excepcional y es a lo que nos dedicamos: dar calidad en vez de cantidad es el trabajo de una first-party.

Mencionabas lo desconocido... Estáis con la presión de una posible nueva consola. ¿Cómo lidias con eso, cómo recuperas la atención del usuario en el producto actual, el que ya existe?

De muchas formas: trabajamos en demasiados campos y tenemos aún más que contar. Con nuestro énfasis por innovar, por ejemplo. Lo conseguimos al presentar Kinect, que era nuevo hardware, y podemos repetirlo con juegos, contenidos e interfaces nuevas. Creo que en ningún momento hemos parado con las novedades. Y no tengo nada que anunciar respecto a la próxima consola, pero todavía queda mucho por hacer y probar a día de hoy, y eso que tenemos un gran futuro por delante.

→ TELETIPOS

Nintendo Direct



■ Iwata ha anunciado al mundo varios bombazos para 3DS y Wii en su último evento, sin que se le viera afectado

por la presión del cercano E3 y el futuro de Wii U. Entre las novedades más destacables, se encuentra el anuncio de un firmware que permitirá parchear los juegos en 3DS y los platos fuertes de...

New Super Mario Bros. 2

■ ¡Para 3DS! ¡Pero si es 2D! Ya, pero seguro que vende igual, y tiene un par de novedades por descubrir en el eje z. El juego saldrá a la venta en agosto en Japón y en algún momento dado en el resto del mundo, que asistía boquiabierto a...



Kirby y más



■ El bicho celebra su 20 aniversario en Wii para atemperar el anuncio de algo que a nosotros nos ha sonado a DLCs de pago para el próximo Pokémon: dos apps de 3DS para Pokédex y captura AR.

CARTA DESDE USA

de un inglés en el exilio: Gray 'The Shape' Nicholson



Las pelis porno americanas llevan un prefacio obligatorio, asegurando que todos los participantes son mayores de edad. La protagonista de

esta carta, Lara Croft, casi cumple el requisito: lleva en danza desde 1995 y llegó a PlayStation un año después, tras meses de diagnóstico prenatal por parte de las revistas.

Lara, como nos enseñaban aquellas páginas, era poco más que una jamona diseñada para apetitos adolescentes. Aunque luego, al jugar con ella, con la cámara contra la pared de una caverna, los atributos de la muchacha se apreciaban como poco más que una basta cuña geométrica, en la primera época de polígonos acartonados y nerviosos. Aún así era posible, en las oscuras cuevas de los 320x240 píxeles, imaginarse un cierto morbo por aquellos shorts marrones que, después de todo, veíamos durante más tiempo que sus tetas de poliestireno. Y cómo gemía. ¿Os acordáis de los rumores sobre códigos para desnudarla? Qué tiempos.

La mezcla de una Lara que hablaba como una señorita y se iba de aventuras a lo Indy sin perder la pinta de estríper daba un cóctel embriagador. En la revista Play doblábamos las ventas cuando la poníamos en portada. Luego llegarían las películas, huecas, sin sentido, apenas un show de cosplay de un par de horas cada una que recaudarían 500 millones de dólares a cambio de la posibilidad de contemplarla sin tener que preocuparse de trampas o palancas. Hace nada, esta fagocitación desembocó en la única conclusión lógica, aunque sorprendente, para la heroína de Toby Gard.

"Atención, jugadores", reza el anuncio de Exquisite Films, "la parodia definitiva del videojuego definitivo sale en DVD en febrero". Así adelantaban la adaptación al porno duro de la franquicia, *Tomb Raider XXX* que, aunque



Era posible, en las oscuras cuevas de los 320x240 píxeles, imaginarse un cierto morbo por los pantaloncitos de Lara

no cumplió la fecha -qué apropiado que algo relacionado con videojuegos se retrase-, sí que salió en marzo: está ahí, indeleble. 17 años desde la empalmada adolescente hasta el folleto en primer plano, sin mandangas. Bueno, a Lindsay sólo le han hecho falta 13 para pasar de icono Disney a portada de Playboy.

Las supuestas parodias de EF apuntan al mismo sector demográfico que *Tomb Raider XXX*. Chanel Preston, la intérprete de Lara, ya encarnó a mi primera fijación, Wonder Woman, en la porno de la Liga de la Justicia y venía de enfundarse el látex de la Viuda Negra en *Iron Man XXX*. El estudio ha pasado por el mismo filtro a *La Familia Addams*, *Reservoir Dogs*, *Taxi Driver* y hasta *Padre made in USA* (el alien acojona).

La Constitución ampara a las parodias y les concede bastante libertad de jugar con el copyright según la ley estadounidense, lo que explica por qué EF usa el término para todo y no les exprimen hasta la última pelusa en los juzgados por usar nombres como Lara Croft

o Iron Man en productos que los propietarios del copyright desearían erradicar de la faz de la Tierra. Antes de su lanzamiento, se alabó mucho la elección de la Preston para hacer de Lara, pero en mi casto visionado no le veía el parecido (supongo que la gente que trabaja en el porno a tiempo completo tampoco tiene un gran ojo para ciertas cosas). Pero atento, las modelos que escogió Eidos para ser Laras oficiales tampoco parecían tener mayor requisito que contestar afirmativamente a la pregunta "¿Es usted una modelo morena dispuesta a ganar dinero?", así que lo de EF no es para tanto. Puede que Chanel no tenga la cintura de avispa ni las tetazas, pero sí cejas puntiagudas y un tono de piel algo parecido, lo justo para que el director Jordan Septo la fichara. Lo mismo con eso basta para ti, dependiendo de cuánto tiempo lleves con la fantasía de Lara zumbando.

ATENTAMENTE
GRAY

TOP 5 RESERVAS YANQUIS

1. ASSASSIN'S CREED III (360)
2. ASSASSIN'S CREED III (PS3)
3. XENOBLADE CHRONICLES (WII)
4. DIABLO III (PC)
5. GHOST RECON FUTURE SOLDIER (360)



ALASTOR CUENTEA, ESTO, ALGO SOBRE FINAL FANTASY XIII-2, EN THE SOCIETY (SOCIETY.MISKIE.NET)

El Hilo

Puede que haya hecho bromas con los Behemoth, pero ahora que tengo uno es la criatura más bestia de mi equipo. Su Sincronía está bien porque da mejoras a todo el grupo. Y, hablando de Sincronías, llevo buscando tiempo un Flan Ordenanza y merece la pena cuando lo mejoras un poco y fusionas con otros monstruos. Es un monstruo Sanador y su Sincronía es una curación de emergencia. ¡Estupendo!

WISH LIST



SERÍA GENIAL SI ME REGALARAS:
UN OBJETIVO SÚPER GRAN ANGULAR

UNA BALA PUEDE CAMBIAR LA HISTORIA...

SNIPER ELITE



V2

Llévate una misión
extra única gratis
con tu reserva
¡asesinar al Führer
del Tercer Reich!
¡Matar a Hitler!*

*DLC disponible también para su compra vía online al
mes (fecha por determinar) del lanzamiento del juego.



4 MAYO 2012

WWW.SNIPERELITEV2.COM



XBOX 360

XBOX
LIVE



PS3



PlayStation
Network

505
GAMES

Rebellion

Copyright 2012 Rebellion. Editado con licencia por 505 Games. El nombre y logo de Rebellion, el Águila y el nombre de Sniper Elite y sus logos son marcas comerciales de Rebellion y pueden ser marcas comerciales registradas en determinados países. Todos los derechos reservados. "X", "Playstation" y "PS3" son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, XBOX LIVE y los logos de Xbox son marcas comerciales de Microsoft group of companies y son usados bajo licencia de Microsoft. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



KONGETSU

JAMES MIELKE, DE Q ENTERTAINMENT,
RESPONDE A LA POLÉMICA DE PHIL FISH

¿Los juegos japoneses son basura?

Conoci a Phil Fish, diseñador de Fez y fundador de Polytron, en una fiesta en San Francisco que organicé para finalizar la promoción de *Lumines: Electronic Symphony*. Fish era un tío encantador y parlanchín, que no paró de alabar el trabajo que mi mentor (Tetsuya Mizuguchi, presente) y yo (por asociación) habíamos hecho en Q Entertainment. O así lo recuerdo. La fiesta fue menos de dos semanas antes de que Fish soltara el bombazo que hizo retumbar Mundonero en el Festival de Juegos Indies de la GDC de San Francisco. Para resumirlo: tras un pase de la película *Indie Game*, en la mesa redonda posterior Makoto Goto -programador en la industria japonesa- preguntó algo sobre qué pensaba la gente de los juegos japoneses actuales. Fish contestó: "Son una mierda". Y la lió parda en los foros. Quizás exageró para impresionar más, pero debería haberse dado cuenta de la que se nos venía encima.

Phil Fish -que se llevó el Gran Premio por Fez en el festival- se tiró el resto de la semana intentando matizar su declaración, esforzándose en arreglar las cosas con Goto y disculpándose públicamente con todos los ofendidos. Pero el daño ya estaba hecho. Sé lo que intentaba demostrar cuando dijo eso, pero semejante exceso ante un desarrollador japonés que buscaba opiniones honestas no fue la mejor idea. No es que Fish odie nuestros juegos. Su argumento se perdió en la tormenta mediática. Incluso tuiteó poco después que "es terriblemente evidente que adoro los clásicos [japoneses]". Pero por mucho que odie admitirlo, el comentario de Fish refleja -para bien o para mal- un meme común al hablar de la industria japonesa: que los occidentales nos han adelantado en nuestro propio terreno. O, por citarle, que nuestros juegos son basura.

Puedo contaros de primera mano que nada se cepilla la mística que rodea a trabajar en la industria japonesa del videojuego como entrar a trabajar para la industria japonesa del videojuego. Apenas da para vivir y la inocencia, la inspiración e innovación que antaño definió todo el sector -que a Occidente le llevó casi dos décadas aprehender- están casi ausentes de un industria que solo va a tiro

Si los juegos japoneses dan asco, ¿cómo es que el indie occidental le debe tanto a Treasure o al Cave Story de Pixel?

fijo, donde las editoras se han atrincherado tras una barrera de secuelas, plagios y licencias sacapasta de anime que apenas levantarían una ceja fuera de Japón. Vaya, para qué esforzarse, para qué arriesgarse con un juego original como *Okami* (un desastre de ventas en Japón, a pesar de la enorme cobertura y las altísimas notas de Famitsu), cuando una secuela de *Monster Hunter* te garantiza un 4.000 % más de ventas. No es fácil señalar culpables: ¿son los jugadores, ansiosos de secuelas inanes? ¿Son las editoras, por hacerlas? Lo único seguro es que la industria está atravesando un mal momento en Japón y, cuando un fracaso puede cargarse tu empresa, esas mismas compañías prefieren el enfoque conservador.

¿Pero es justo decir que los juegos actuales dan asco? Si hablamos de la última década, preguntaos si esta lista encaja en esa definición: *Rez*, *Jet Set Radio*, *Power Stone*, *Vib Ribbon*, *Super Mario "Loquesea"*, *Demon's Souls*, *Ico*, *Shadow Of The Colossus*, *Katamari Damacy*, *Groove Coaster*, *Bayonetta*, *Resident Evil 4*, *Ninja Gaiden*, *Gravity Daze*, *Phantasy Star Online*, *Folklore*, *No More Heroes* y demás. ¿Y nuestros *PixelJunk*? Japoneses en teoría, indies de alma y pinta,

pero hechos por un equipo internacional residente en Kyoto.

¿Y los que están por venir? ¿*The Last Guardian* apestará? Teniendo en cuenta la trayectoria de Fumito Ueda, lo dudo. Sí, los juegos japoneses están en un parón, sobre todo

sabiendo que la pasta para desarrollo se va casi toda a plataformas de juegos sociales como GREE. Pero despreciar el trabajo de todo el colectivo y los sueños de todos los jóvenes profesionales japoneses -grafistas, programadores, diseñadores, músicos, guionistas, técnicos de sonido y un largo etcétera- es tener bastante mala idea. Mis compañeros y yo adoramos tomar riesgos, abrir caminos y -siendo honestos- hacer cualquier cosa que nos apetezca con nuestros píxeles, pero nos enfrentamos a un sector muy diferente del que labraron los pioneros hace dos o tres décadas.

La industria se concentra, en su mayoría, en torno a las superproducciones triple A. Por eso vemos tantos *Call Of Duty* y demás entregas anuales de tanta megafanfranca. Es lo mismo que pasó con *Star Wars*, otra vez lo mismo. Antes de *Star Wars* no había taquillazos. Tenías películas con más o menos éxito, sí; pero cuando, lo cambió todo. Las películas de acción necesitaban presupuestos altísimos para efectos especiales y guiones épicos. Así, hoy, las películas con CGI apenas se diferencian o destacan unas de otras, por la sencilla razón



¿Es justo estigmatizar a toda la industria japonesa del videojuego calificándola de mierda general? La frase de Phil Fish ha provocado reacciones en ambos sentidos.



de que hay demasiadas. Pasa lo mismo con los videojuegos -y, seamos sinceros, la misma crítica se aplica a todas las regiones, solo que los juegos occidentales son más directos, más amables con el jugador, están más pulidos y se arriesgan un poquito más.

Los títulos japoneses todavía se llevan a los protagonistas de los juegos de lucha, por poner un ejemplo, de un paisaje exótico a otro sin molestarse nunca en explicar cómo o por qué. No hay demasiada lógica cuando hablamos de mitologías jugables japonesas. Por eso tenemos tal cantidad de topicazos, de protagonistas taciturnos con pelazo de punta tupiendo cada RPG, que es una de las principales razones de por qué Bethesda y Bioware están donde están hoy: mantienen los clichés al mínimo y se centran en crear nuevos paradigmas roleros, que es algo que Japón hace tiempo perdió de vista.

Aunque no tengo un problema específico con lo que dijo Fish, me perturba que tanta gente piense lo mismo de la situación japonesa. Ni siquiera hay una norma sagrada que diga cómo tiene que ser un juego, ¿cómo determinas si todo el trabajo de un país no está a la altura? Si fuera un razonamiento válido, lo podríamos aplicar a los juegos independientes, cargarnos con críticas desbustradas todo el sector indie por reciclar sin tregua las viejas mecánicas y el estilo retro de los tiempos de los 8-bit, salpicándolo con gotitas de 3D, bandas sonoras que son todo chiptune y glitchcore, y narrativas sensibleras. Si Japón da asco, ¿cómo es que los indies occidentales han bebido tanto del Cave Story de Pixel? Ojo, que una cosa es tener una buena idea y otra muy distinta convertirla en un buen juego. E intentad sacar juegos así, además, con la calidad y regularidad que lleva demostrando Shigeru Miyamoto durante décadas.

Y no nos olvidemos de Treasure, ese estudio de espíritu inquebrantable que lleva "haciendo juegos indies" desde antes de que ser indie estuviera de moda. Veo más préstamos de su trabajo en los juegos indies fetichistas del píxel de hoy que de ninguna otra influencia. ¿Y por qué no son la niña bonita del mundillo? Me preocupa que aún no haya llegado su momento: se merecen el éxito, el dinero, el crédito, el reconocimiento y el prestigio que algunos occidentales, más jóvenes y advenedizos se están llevando a paletadas. Hombre, que Treasure hizo un *Castle Crashers* más de diez años

antes que *Castle Crashers*. Pero, ¿cuánta gente se ha bajado *Guardian Heroes* de XBLA? ¿Alguien en su sano juicio diría que los juegos de Treasure dan asco? Jamás. Pese a lo impresionantes que se han vuelto, todavía tengo que ver un juego de un desarrollador occidental -con la excepción de thatgamecompany- con el sentido estético de *Panzer Dragoon Saga*, *Breath Of Fire: Dragon Quarter*, *Child Of Eden*, *El Shaddai*, *Princess Crown*, *Radiant Silvergun* o *Katamari Damacy*.

Incluso uno de mis ídolos personales -Keiji Inafune, creador de *Mega Man*- anda llorando por la muerte de los juegos japoneses desde hace ya unos añitos. Igual que Kojima. Vale, lo entiendo, pero lloriquear todo el rato no va a cambiar las cosas. Las ventas de mierda es lo que va a cambiar las cosas, algo de lo que Square Enix habrá tomado nota tras el batacazo de 340.000 copias que se ha llevado *Final Fantasy XIII-2* en su primer mes en EE.UU. Sony Computer Entertainment al menos tiene sus tremendos estudios de Europa y Santa Monica para sacar juegos de éxito y calidad (y todo ello mientras apoya a estudios independientes de fábula, como thatgamecompany y Q-Games), e incluso se ha llevado al cabecilla de Santa Monica, Allan Becker, a Sony Japan Studio, para cambiar las cosas y poner al día su enfoque sobre el desarrollo de juegos. Nintendo, por otro lado, sigue increíblemente firme en lo que respecta

a enfoque y calidad, pero debería empezar a plantearse cómo está cambiando el resto de la industria.

Supongo que la moraleja de esta historia es que la influencia y el impacto de la edad de oro del desarrollo japonés puede que se hayan desvanecido, pero eso no quita -a pesar de los pesimistas y sus proclamas- que algún juego que otro aparezca por arte de magia desde las costas japonesas para redefinir un género. Solo hace falta la mentalidad adecuada, un inconformista con un sueño y, esperemos, algo de apoyo corporativo detrás. Así es como surgieron los Ico o los Rez o los Demon's Souls. Puede que ya no suceda tan a menudo como antes, pero seguirá pasando.

Es posible que la industria japonesa nunca le pille el punto a la audiencia occidental como lo hace Epic Games, pero oye, es parte de su encanto al fin y al cabo, ¿no?

¡ATENCIÓN!
JAMES MIELKE

Lo indie se nos da bien

● ES DIFÍCIL diferenciar dónde acaba un juego retro y dónde empieza uno indie cuando se trata de la estética de los juegos japoneses (donde los gráficos pixelados y vectoriales nunca desaparecieron del todo), pero estaría bien señalar a *Cave Story*, el juego estilo 8-bit diseñado y programado por Daisuke Amaya, como el primero de los indies contemporáneos japoneses. Amaya (más conocido como Pixel) sacó su juego en 2004 para PC, pero desde entonces ha salido en casi todas las plataformas. Aunque títulos como *Braid*, *Limbo*, *Sword & Sorcery*, *Fez*, *Where Is My Heart?* y demás son merecedores de todo el bombo que se les ha dado, no hay ninguna duda de que *Cave Story* les abrió camino, mediante el sencillo método de devolver a los jugadores el encanto simple de los juegos de antaño.

LOS MUERTOS SE LEVANTAN... EN ARMAS

"LLEVAREMOS EL TERROR Y LA ACCIÓN AL SIGUIENTE NIVEL, TRASPASANDO LOS LÍMITES DE TODO LO QUE HAYÁIS EXPERIMENTADO HASTA EL MOMENTO". CAPCOM SACA PECHO ANTE LA PRODUCCIÓN MÁS AMBICIOSA EN SUS CASI 30 AÑOS DE HISTORIA.

Desde la aparición de *Resident Evil 4* en 2005, la franquicia que inventó el género Survival Horror ha ido escurriéndose hacia la acción, en detrimento de la exploración y el terror. Una maniobra con la que Capcom buscaba aumentar sus ventas en un mercado obsesionado por los shooters. Las cifras parecían darles la razón, aunque con ello se hayan ganado la antipatía de los puristas de la saga, aquellos que mantienen en un altar la mecánica de aquellos míticos *Resident Evil* de PSone, con sus puzles y sus sustos. ¿Cómo contentar a millones de jugadores ávidos por apretar el gatillo y de paso congraciarse con los mítómanos de la franquicia? La respuesta se llama *Resident Evil 6*, un coloso en cuya elaboración han trabajado cerca de 600 personas, y del que Capcom presumió durante el reciente Captivate, en Roma. Nosotros estuvimos allí, pudimos hablar con la trinidad responsable de su desarrollo (Yoshiaki Hirabayashi -productor-, Hiroyuki Kobayashi -productor ejecutivo- y Eiichiro Sasaki -director-), y fuimos testigos de una explosiva demo con la que se dejó muy claro que el espíritu Survival Horror ha vuelto... al igual que los zombies.

Las 30 horas de juego que ofrecerá *Resident Evil 6* se desarrollan alrededor de una única trama, con seis personajes protagonistas y

tres partes bien diferenciadas. Cada segmento podrá disfrutarse en el orden que queramos y estará protagonizado por una pareja distinta (el juego está diseñado para disfrutarse tanto en solitario como en modo cooperativo On-line, como a pantalla partida): Leon S. Kennedy y Helena Harper en Tall Oaks, Estados Unidos; Chris Redfield y Piers Nivans en Lanshiang, China; y, por último, Sherry Birkin (la niña de *RE2*, ya crecida) y Jake Muller (el hijo secreto de Albert Wesker!) en Edonia, un ficticio país del Este de Europa. La demo de Roma se centró exclusivamente en el segmento protagonizado por Leon y Helena, una agente del Servicio Secreto encargada de la seguridad del presidente de EE.UU., durante su visita a la apacible ciudad de Tall Oaks, el 28 de junio de 2013. Un atentado biológico, relacionado con una nueva clase de amenaza, el Virus C, ha convertido al presidente en un zombi babeante que dirige sus fauces hacia la pareja. Leon se ve obligado a descerrajarle un tiro al mandamás yanqui, ante la aterrada cara de Helena. La escena, que ya se desveló en el tráiler de presentación del pasado enero, dio paso a la demo propiamente dicha, en la que pudimos comprobar hasta qué punto son reales las intenciones de Capcom de devolver la saga *Resident Evil* a sus raíces de Survival Horror. Leon y Helena

A full-page promotional image for Resident Evil 6. Leon S. Kennedy is the central figure, shown from the waist up, holding a handgun with both hands in a ready position. He has short, light-colored hair and is wearing a dark, tactical jacket with multiple pockets and straps. The background is a dark, abstract blue with glowing, web-like patterns. In the bottom left corner, there is a stylized number '6' and the text 'RESIDENT EVIL'. In the top right corner, a white-bordered box contains the game's title, platforms, publisher, developer, and release date.

TÍTULO: Resident Evil 6
PLATAFORMA: PlayStation 3, Xbox 360, PC
COMPAÑÍA: Capcom
DESARROLLADOR: Capcom
LANZAMIENTO: 2 de octubre

6

RESIDENT EVIL



POR EL RABILLO DEL OJO MUERTO

■ **EL PRODUCTOR**, Yoshiaki Hirabashi, nos puso en la pista de algunos de los homenajes hacia el *Resident Evil* original que nos esperan en *RE6*. A ninguno de los asistentes a la presentación se le escapó ese icono de máquina de escribir, que aparece en una esquina de la pantalla a la hora de grabar partida. Ni el protagonismo que cobran las puertas durante la pesadilla universitaria de Leon y Helena. Mucho más sutil es el guiño hacia la aparición del primer zombi de *Resident Evil*, recreada en la secuencia en la que Leon S. Kennedy descubre al zombificado presidente de EE.UU., en plena merienda.



■ Leon y Helena las pasarán canutas para escapar de Tall Oaks.

recorren las vacías aulas de la universidad de Tall Oaks, con la única iluminación de la linterna que porta Leon y los relámpagos que atraviesan las persianas del edificio. Habitación tras habitación, Leon (controlado por Jiro Taoka, lead designer de *RE6*) abría tímidamente cada puerta, poniéndonos a todos los presentes el corazón en la garganta. El detalle de las puertas de marro no es casual: Hirabashi -el productor- nos confesó, en el encuentro posterior que tuvimos con él y el resto el equipo, que era un guiño hacia el primer *Resident Evil*. "Buscábamos recuperar el suspense que provocaban aquellas puertas, el no saber qué te esperaba tras ellas". No será el único homenaje que encontraremos en *RE6* (ver recuadro de arriba). Otro detalle que llamaba la atención fue la aparición de un marcador de proximidad hacia nuestro objetivo, algo que nos hizo temer sobre la linealidad del juego. Según sus creadores, no es más que un indicativo para ayudar a los jugadores a no perderse, sin que ello afecte a nuestra capacidad para explorar cada escenario. Y desde luego, Taoka-san se lo tomaba

con calma, mientras guiaba a Leon y a una Helena controlada por la IA, a través del fantasmagórico salón de banquetes de la universidad, engalanado para la visita presidencial. La pareja no tarda en encontrarse con un hombre, visiblemente enfermo, que previene a Leon y a Helena sobre la "extraña niebla" que se ha propagado por Tall Oaks, mientras les pide ayuda para localizar a Liz, su hija. Cuando los tres la encuentran, unas habitaciones más adelante, la muchacha aparece al lado de dos cadáveres y con síntomas de estar tan enferma como su padre. Este tramo de la demo sirvió a Capcom para mostrar cómo funcionará el elemento aventurero del juego, con Leon recogiendo documentos y hierbas con las que recuperar vida. Los cuatro entran en un ascensor... Y en pleno descenso, la luz se apaga. En la oscuridad resuenan unos gruñidos tan inquietantes como familiares... La chica se ha convertido en un zombi y ha devorado a su padre. En apenas un metro cuadrado, Leon y Helena intentan quitarse de encima a la rabiosa moza, justo en el momento en el que el ascensor se detiene en su piso de destino. La puerta se abre y un enjambre de zombis irrumpe por ella, obligando a Leon a ejecutar una patada circular que los detiene



brevemente. En ese momento, la acción de desmadra: Leon y Helena descubren que están en el parking de la universidad, en el que les esperan decenas de hambrientos zombis y donde Taoka-san empieza a demostrarnos cómo funciona la nueva mecánica de disparo de *RE6*. Atrás quedaron los zombis lentorros de los primeros *Resident Evil*: los infectados por el Virus C muestran una agilidad sorprendente, saltando sobre Leon desde el capó de los coches, obligándole a disparar corriendo e incluso desde el suelo, tras quitarse de encima a un par de ellos de manera bastante resolutiva, a través de

■ Piers fue testigo, seis meses atrás, del incidente que encendió los deseos de venganza de Chris, y por eso decide acompañarle a China. Eso no impedirá que discutan más de una vez por las acciones del impulsivo Redfield.

LOS INFECTADOS POR EL VIRUS C MUESTRAN UNA AGILIDAD SORPRENDENTE

un QTE ejecutable con el stick izquierdo y el botón R1 del mando. Vimos a Leon disparar a bocajarro sobre la cara de un zombi y clavar un machete en la garganta de otro, en cuestión de segundos. ¿Y Helena? La señorita Harper también es bastante resolutiva en el cuerpo a cuerpo: nos lo demostró con un codazo en el rostro de uno de los infectados, durante la posterior demostración del modo cooperativo del juego, a pantalla partida. Por cierto, el segundo jugador podrá unirse o abandonar la partida en cualquier momento del juego, tanto en Off-line como en On-line, sin necesidad de esperar un punto de control, como sucedía en *RES*.

Acabada la demostración, la trinidad responsable de *RES* intentó aclarar las dudas que bullían en la cabezas de la prensa allí asistente. Para empezar, acerca de la naturaleza de ese misterioso Virus C, "una pesadilla inimaginable", en palabras, de Hirokuki Kobayashi. Por ahora, sabemos que hay dos formas de contagio: por un lado, la misteriosa niebla que ha convertido a los habitantes de Tall Oaks



LEON & HELENA

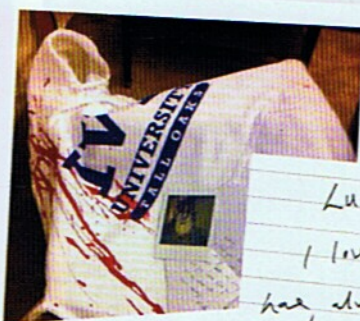
■ UN ATAQUE BIOLÓGICO ha convertido al presidente de EE.UU. y la mayor parte de la población de Tall Oaks en zombis. Tras librar al jefilte yanqui de su miseria, Leon y Helena Harper (un miembro del Servicio Secreto) persiguen la pista de los responsables del atentado, mientras intentan sobrevivir en una ciudad convertida en el infierno. "No puedo creer que esté pasando de nuevo. Es como en Raccoon City", susurra Leon mientras recorre los fantasmagóricos pasillos de la universidad de Tall Oaks. El segmento de juego protagonizado por Leon y Helena supondrá un retorno a la fórmula Survival Horror de los primeros *Resident Evil*, con especial énfasis en la aventura y el terror. Aunque también tendrá acción a raudales, como dejó patente la demo mostrada en el Captivate.



■ La chica que véis en la pantalla de la izquierda, y que protagoniza junto a Jake Muller el tercer segmento de *RE6*, no es otra que Sherry Birkin, aquella niña que protegíamos en *Resident Evil 2*. Con el paso de los años, Sherry acabó convirtiéndose en agente del gobierno. ¿Quedará algo del Virus G en su sangre?

EL MERCHANDISING, CON SANGRE ENTRA

■ CAPCOM DIO la bienvenida a los asistentes al Captivate de una manera muy especial: con una sudadera de la universidad de Tall Oaks, manchada de sangre. En el bolsillo encontramos una foto de su antigua propietaria y una nota escrita por su novio antes de caer bajo las fauces de los zombis. Un regalo bonito y alegre.



Lucy,
I love you. Always
has, always will. Sorry
I couldn't be as living
as you were. See you
on the other side.
Yours always, Mark



en zombis; y por el otro, las jerin-
guillas que utiliza la misteriosa y
letal mujer que aparece en el último
tráiler difundido, y que transforma a
los camaradas de Chris Redfield en
mutantes. Algunos medios On-line
han propagado el rumor de que esa
mujer no sería otra que Ada Wong.
Algo que Capcom ha desmentido por
el momento, aunque ha confirmado que
Miss Wong estará en *RE6*. Sobre quienes
sí hablaron, y mucho, fue de la nueva
raza mutante creada por el Virus C: los
J'avo (un término derivado del serbio
djável, demonio). Al contrario que los zombis, el
J'avo es inteligente, capaz de utilizar armas de
fuego y tiene la habilidad de regenerarse cuando
son heridos, dando lugar a nuevas mutaciones.

¿Y sobre el resto de personajes y las otras
dos partes en las que se dividirá *RE6*? Eiichiro
Sasaki lo definió de la siguiente manera: "El
segmento de Leon es puro horror gótico, muy
cercano al Survival Horror de las primeras
entregas. La parte de Chris estará más encami-

"RE6 TENDRÁ LA MEJOR ESCENA JAMÁS VISTA EN UN RESIDENT EVIL"

nada a la acción, aunque tendrá sus propios elementos
de horror. Y en cuando a Jake y Sherry, la mecánica
está más enfocada hacia la huida, ya que su principal
objetivo será escapar de sus perseguidores".

Hirabashi, Sasaki y Kobayashi no ocultaban su
orgullo a la hora de hablar de su criatura: "Desde
el principio hemos buscado hacer de la acción, las
explosiones y la espectacularidad, una parte funda-
mental de la mecánica. Pero sin descuidar por ello la
historia. Sentirás horror, tensión y una profundidad
emocional como nunca has vivido en un videojuego".
Los japoneses suelen ser modestos al hablar de su
trabajo, pero el trío desbordaba emoción al contarnos
las bondades de *RE6*. "Hay una escena, que aún no os
podemos revelar, que es la mejor que se haya visto
jamás en ningún *Resident Evil*" aseveraba un risueño
Kobayashi, segundos antes de justificar la decisión de



MERCENARIOS, MAPAS Y RESERVAS

■ EL MODO MERCENARIOS regresará en *RE6*, y lo mejor es que será accesible desde el principio, sin necesidad de acabar antes la aventura central. Por ahora Capcom ha anunciado los incentivos (escenarios exclusivos para este modo) que ofrecerá en EE.UU. a los que hagan la reserva del juego en una tienda determinada. Catacombs si se reserva en GameStop, High Seas Fortress en Amazon y Rail Yard en Best Buy. Habrá que ver cómo se reparten aquí.



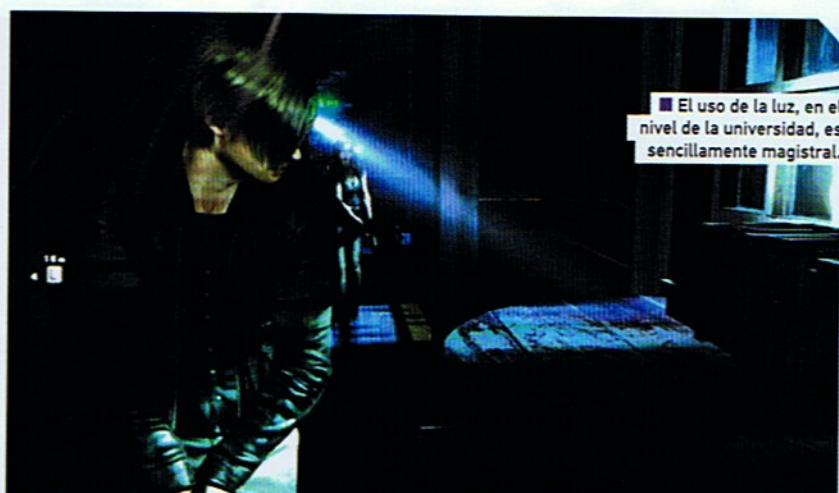
■ Por primera vez en la saga, Chris Redfield y Leon S. Kennedy se verán las caras.



CHRIS & PIERS

■ ACOMPAÑADO POR Piers Nivans, un francotirador de la BSAA (Bioterrorism Security Assessment Alliance), Chris Redfield aterriza en la ciudad china de Lanshiang para acabar de una vez por todas con los responsables de los ataques biológicos. Seis meses antes, un suceso (sobre el que Capcom guarda un secretismo absoluto) cambia para siempre la vida de Chris, desatando sus ansias de venganza, aún a costa de enfrentarse al mismísimo Leon S. Kennedy (será la primera vez que ambos personajes coinciden en un juego). El segmento de Chris y Piers, según nos adelantó Capcom, estará centrado en la acción aunque también habrá lugar para el horror. Lanshiang será, por cierto, el escenario en el que convergerán finalmente las tres partes.





■ El uso de la luz, en el nivel de la universidad, es sencillamente magistral.

CON CHUPA INCORPORADA

■ LA EDICIÓN PLATINUM de *RE6* va más allá de la típica figurita de coleccionista. Disponible exclusivamente a través de www.e-capcom.com y con una tirada limitada de 5.000 unidades. Incluye además del juego y cuatro fundas para móvil, una auténtica cazadora de cuero (disponible en 4 tallas), idéntica a la que lleva Leon en *RE6*. ¿Quieres una? Será tuya si desembolsas los 105.000 ¥ (816 €) que cuesta.



■ La presentación de *Resident Evil 6* corrió a cargo de sus máximos responsables: Yoshiaki Hirabayashi, Hiroaki Kobayashi y Eiichiro Sasaki.



■ Jake y Sherry deben huir de Edonia, un país en plena guerra civil.



JAKE & SHERRY

■ ELLA TRABAJA para el gobierno de EE.UU. y es la hija de William Birkin, inventor del Virus G. Él es un mercenario, en cuya sangre reside la clave para neutralizar el Virus C. Aunque el dato más sorprendente de Jake Muller es la identidad de su padre: Albert Wesker. Atrapados en Edonia, un país del Este de Europa en plena guerra civil, Sherry y Jake protagonizarán una huida increíble que les llevará hasta China.

incluir, junto a *Dragon's Dogma*, un código para descargar a partir de julio (Xbox 360) o septiembre (PS3) la demo jugable de *RE6*. "Code Verónica X" llevó una demo de *Devil May Cry* y hemos creído que *Dragon's Dogma* suponía otra gran oportunidad de unir dos franquicias a través de una demo".

A pesar de todas las incógnitas sin contestar (¿Quién es ese tipo con barba que aparece en el tráiler? ¿Wesker está realmente muerto? ¿De dónde ha salido su hijo?), regresamos de Roma con una sonrisa dibujada en el rostro y el firme convencimiento de que *Resident Evil 6* va a ser algo realmente grande. Aún tratándose de una versión alpha, los gráficos eran imponentes, desde el modelado de los zombis (esperad a ver cómo Leon le vuela media cabeza a un infectado, de un

tiro a bocajarro) hasta detalles tan nimios como la textura de la madera que bordea la puerta del ascensor. Pero si tenemos que destacar dos detalles, esos serían el soberbio uso de la luz durante nuestro paseo por la universidad (con el resplandor de los relámpagos filtrándose a través de las persianas) y la perfecta comunión (por increíble que parezca) entre el desarrollo pausado de los primeros Survival Horror (sustos incluidos) y la acción frenética, seca y brutal del parking. Y eso que solo hemos visto un miserable pedazo de las 30 horas de juego que ofrecerá *Resident Evil 6*.

Por lo menos, la espera se nos va a hacer más corta: Capcom ha adelantado su lanzamiento al próximo 2 de octubre. Aún así, parece una eternidad.

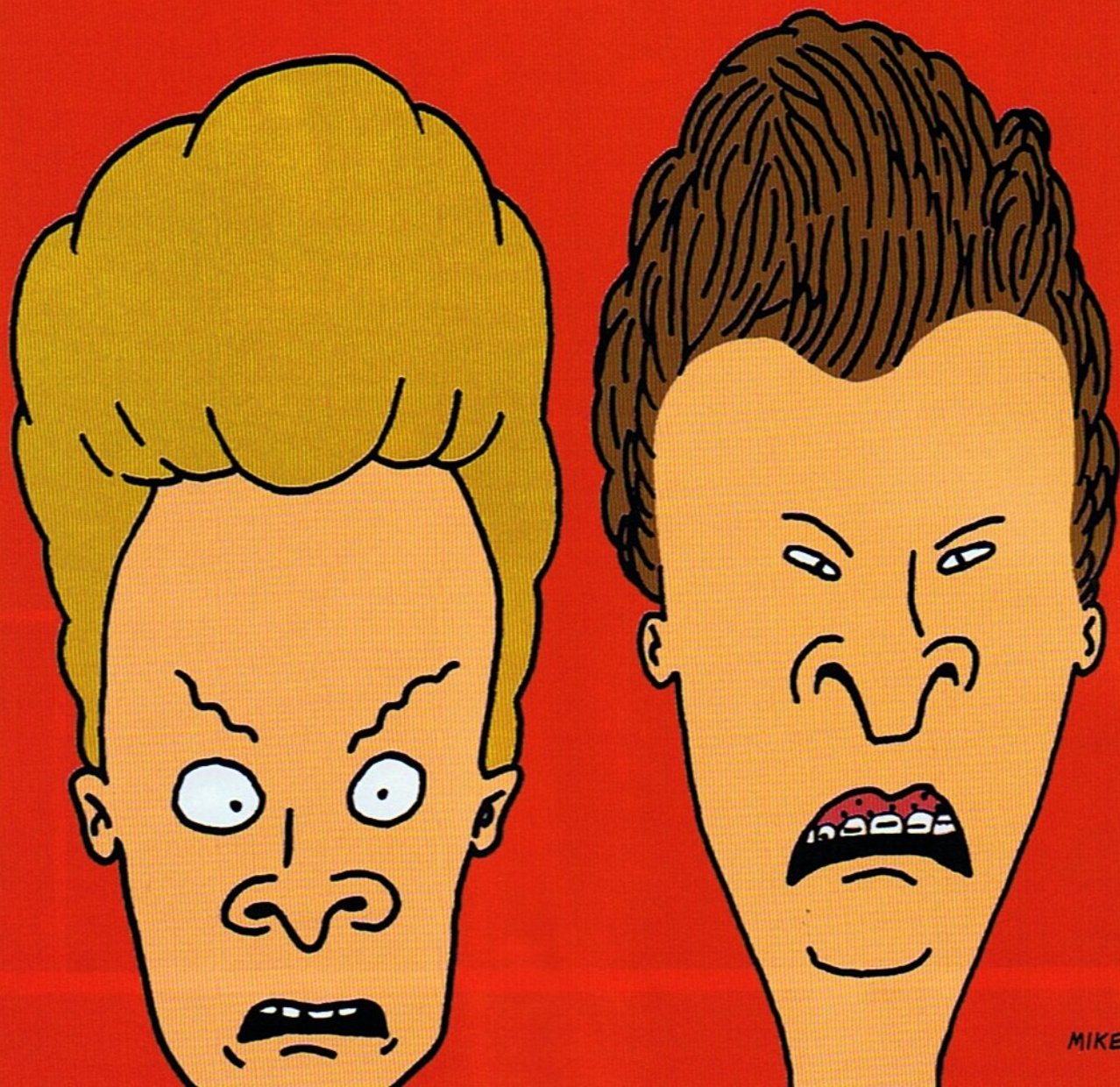


LOS NUEVOS EPISODIOS.

MIKE JUDGE'S

BEAVIS AND BUTT-HEAD

VIERNES A LAS 22:00H



MIKE JUDGE

RESIDENT EVIL 6 NO FUE EL ÚNICO JUEGO QUE CAPCOM
PRESENTÓ EN EL CAPTIVATE ROMANO. TAMBIÉN NOS ESPERABAN
EL REBOOT DE DMC Y ALGUNAS SORPRESAS MÁS...



GÉNERO: Acción del averno / PLATAFORMAS: PlayStation 3, Xbox 360 / LANZAMIENTO: 2012

DmC: DEVIL MAY CRY

EL REBOOT DE NINJA THEORY ES MUCHO MEJOR DE LO QUE SOSPECHAS. PODEMOS DAR FE DE ELLO.

Los prejuicios con los que acudimos a la presentación de *DmC* en el evento romano de Capcom se hicieron añicos al tomar control, al fin, de este nuevo e irreconocible Dante, surgido de la mente del carismático Tameem Antoniades. El director creativo de Ninja Theory paseaba nervioso entre las Xbox 360 allí dispuestas, sin acabarse de creer las caras de sorpresa de una prensa que ha machacado sin piedad este reboot desde que Capcom lo anunció en el TGS de 2010. Desde luego, añoramos al viejo Dante (como Capcom echa de menos a Hideki Kamiya), pero el jovencuelo creado por Antoniades no le va a la zaga en chulería ni en agilidad a la hora de manejar la espada Revolution y las pistolas Ebony & Ivory. Era imposible no acordarse de *Bayonetta* al navegar por las dos realidades que compondrán el escenario del juego: el mundo real y el Limbo, donde habitan los demonios a los que dará caza Dante, y que muestra una versión perversa y demencial de nuestra realidad. Neones y pintadas que glorifican los pecados, suelos que se abren bajo nuestros pies, paredes que se mueven y hordas de demonios de todo pelo. Las consecuencias de los combates no solo se dejarán notar en el Limbo, sino en el mundo humano (en el que los destrozos se achacan a un grupo terrorista, como dejaban patente las imágenes del informativo que se intercalaban en plena acción).

La beta que probamos aún requería un hervor (tuvimos más de un problema con la cámara), pero la acción no podía ser más frenética, ni el control más accesible y profundo. En diez minutos, hasta el más torpe estaba encadenando combos aéreos, alternando el uso de las pistolas y la espada con las dos armas extra que porta Dante, y que explotarán su lado angelical e infernal (una guadaña y un hacha). También pudimos explorar la faceta platformera del juego, utilizando dos tipos de agarre (uno para engancharnos a los enemigos, el otro para extraer plataformas de las paredes), e intentando no caer al vacío mientras corrimos por el interior de una catedral que se venía abajo. Una demo corta, pero intensa, que ha servido para acallar muchas críticas y darnos esperanzas, de cara al lanzamiento del juego, aún sin fecha concreta.

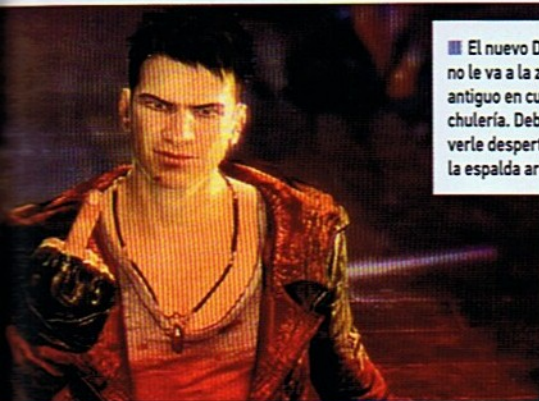
■ El nuevo Dante no le va a la zaga al antiguo en cuanto a chulería. Deberíais verle despertar, con la espalda arañada.



■ Este horrendo fulano es el responsable de la destrucción de la caravana en la que vive Dante



■ La demo nos sorprendió por la facilidad con la que se ejecutaban los combos aéreos, alternando entre las pistolas, la espada o las dos armas extra que porta Dante: la guadaña Osiris y el hacha Arbiter.



"El juego combinará el uso del pad de Xbox 360 con el sensor Kinect"



■ Además de controlar el VT tendrás que cuidar de tu tripulación. La batalla incluso les llevará al pánico.



GÉNERO: Simulador de tanque bipedo / PLATAFORMA: Xbox 360 / LANZAMIENTO: 22 de junio

STEEL BATTALION: HEAVY ARMOR

EL SIMULADOR DE MECHAS DE CAPCOM CAMBIA AQUEL MANDO COLOSAL (Y CARO) POR EL USO DE KINECT

A la hora de elegir el juego más demencial del catálogo de la primera Xbox, ese sería sin duda *Steel Battalion*. Aquella locura ideada en 2002 por Hifumi Kono y Atsushi Inaba se acompañaba de uno de los mayores -y más caros- periféricos de la historia: un mando con 40 botones, tres pedales y dos joysticks que actualmente se vende a precio de oro (en Amazon, por 500 \$). Esta secuela, desarrollada por From Software, apuesta por una idea más económica: utilizar el Kinect de Microsoft para trasladar al juego todas nuestras acciones dentro del mecha bipedo VT (Vertical Tank).

Si bien es cierto que el resultado no impresiona tanto como aquel sindiós de botones y palancas, el Kinect aporta a la mecánica ideas muy interesantes, como pudimos atestiguar con la beta que probamos (y que incluía una partida cooperativa con otros tres jugadores). Uno juega sentado y con el pad en la mano, lo que supone un alivio respecto a otros juegos de Kinect. Con el mando dirigiremos la dirección del VT, así como la mirilla y el botón de disparo. Pero para accionar la multitud de palancas que nos envolverán en la cabina tendremos que mover los brazos para «agarrarlas» y «accionarlas» en el aire. Cualquiera que te vea pensará que estás haciendo gimnasia para jubilados, pero metidos en harina, la sensación no puede ser más envolvente. Para asomarte por la escotilla tendrás que ponerte en pie y para usar los prismáticos deberás poner las manos como si sostuvieras unos reales. Lo mejor del juego es la tensión y el caos que envuelven a los combates: gritos, explosiones, metralla y un humo letal que acabará con tu tripulación si no accionas la ventilación en diez segundos. Nadie dijo que tripular un mecha fuera fácil.



■ Usarás tus brazos para accionar todo este enjambre de palancas y botones.

LOST PLANET 3

HAY MUCHO DE ALIEN Y DEAD SPACE EN UNA PROMETEDORA PRECUELA QUE PONE LA PIEL DE GALLINA



■ La precuela muestra cómo se inició la colonización de E.D.N. III



■ Dentro de la cabina del mecha Utility RIG, el juego adopta una perspectiva en primera persona.



Capcom soltó la bomba en el cóctel de bienvenida del *Captive: Lost Planet* regresará al planeta E.D.N. III en forma de precuela. Una gran noticia seguida de un escalofrío: los encargados de crear el juego no son otros que Spark Unlimited, los «fieros» que perpetraron *Legendary* y *Turning Point: Fall Of Liberty*, dos de los mayores bodrios de esta generación. Afortunadamente, la noticia de que Kenji Oguro (responsable de los anteriores *Lost Planet*) estará al frente del proyecto y, sobre todo, la demo que nos mostraron al día siguiente cortaron de cuajo nuestros peores presagios. *Lost Planet 3* tiene una pinta estupenda y abandona por completo los experimentos multijugador de la segunda parte para centrar la acción en un único jugador. En su claustrofóbica ambientación se aprecian las huellas de *Dead Space* y las películas de *Alien* (sobre todo en la música).

El juego está protagonizado por Jim Peyton, un obrero que trabaja colocando las balizas caloríficas que tan buen uso nos daban en el primer *Lost Planet*, además de realizar otra clase de misiones que le irán ofreciendo los responsables de la base. Jim desempeña su trabajo a bordo de un gigantesco mecha, un Utility RIG, del que puede bajar en todo momento a través de un cable retráctil. Los brazos del mecha, compuestos por unas tenazas y un taladro nos darán más juego de lo que sospechamos. Eso quedó patente en un momento de la demo, en el que el RIG se enfrentó a un colosal cangrejo, en un duelo que recordaba a los niveles de *Impact*, el mecha de los *Goemon* de SNES y N64. Oguro y su equipo nos mostraron cómo resolver la situación: agarrando al bicho con las tenazas, para acto seguido descender con Jim a tierra y disparar sin piedad a los puntos vitales del inmovilizado cangrejo. Y aún hubo tiempo para visitar una tenebrosa base abandonada, en la que no faltaron los sustos y las escaramuzas con la fauna local. Incluso los QTE (en el que debemos guiar una mirilla para apuñalar al bicho que nos ha agarrado) nos resultaron simpáticos.

"Abandona los experimentos multijugador de *Lost Planet 2* para centrar la acción en un único jugador"

GÉNERO: Shooter sobre raíles / PLATAFORMA: PlayStation 3 / LANZAMIENTO: Junio

RESIDENT EVIL: CHRONICLES HD COLLECTION

LA PAREJA DE SHOOTERS SOBRE RAÍLES DE WII ATERRIZA EN PS STORE, EN ALTA DEFINICIÓN.

Así como en todas las familias siempre hay una oveja negra, entre todos los lanzamientos que Capcom llevó a Roma tenía que haber alguno más flojo, y ese era *Resident Evil: Chronicles HD Collection*. Este recopilatorio destinado a venderse en formato digital y en exclusiva en la PS Store, es la remasterización en HD de la pareja de shooters sobre raíles que vio la luz en la Wii de Nintendo, en 2007 y 2009 respectivamente: *R.E.: The Umbrella Chronicles* y *R.E.: The Darkside Chronicles*.

No seremos nosotros quienes tiren la primera piedra contra los shooters sobre raíles, un subgénero que nos ha dado grandes títulos, sobre todo en los salones recreativos:

Virtua Cop, *The House Of The Dead*, *Time Crisis*... pero lo cierto es que este recopilatorio no puede evitar despedir un cierto aroma a rancio, a pesar del lavado gráfico que le ha pegado Cavia, responsable de las entregas originales de Wii. Diseñado a mayor gloria de PS Move, aunque también será posible

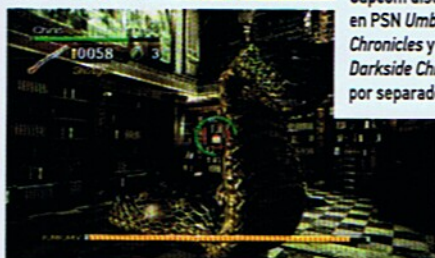
"El juego ha sido remasterizado en HD por Cavia, responsable de los shooter originales de Nintendo Wii"



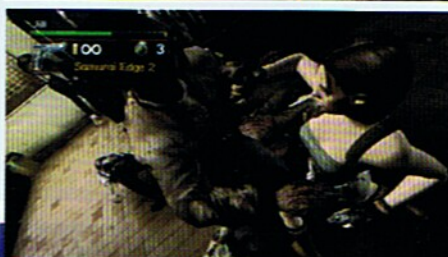
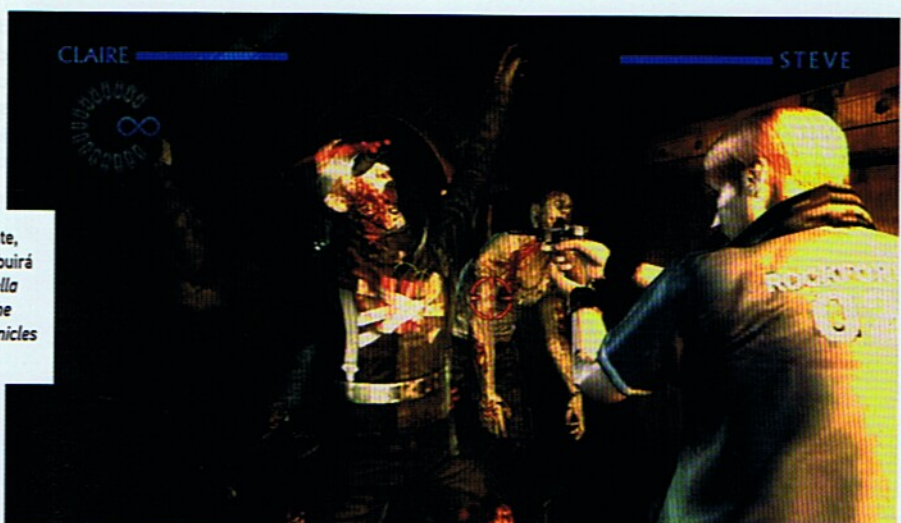
El juego está cortado a la medida de PS Move aunque también se podrá jugar con pad.

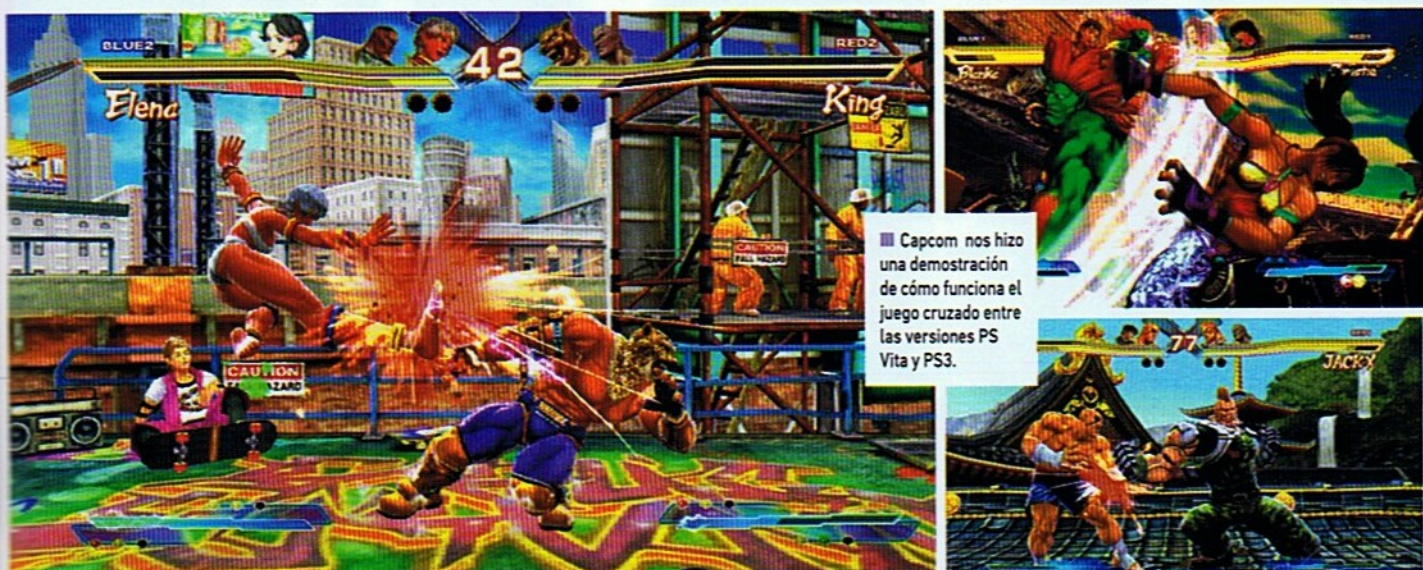
jugar con un simple mando DualShock, *Chronicles HD Collection* nos invita a visitar algunos de los escenarios y enemigos más característicos del universo *Resident Evil*, mientras encarnamos, en solitario o junto a un amigo, a un buen número de personajes de la franquicia: desde los hermanos Redfield, a Leon S. Kennedy, Jill Valentine e incluso Albert Wesker. Pudimos probar el

juego, con el PS Move acoplado a un rifle Sharpshooter, sufriendo una vez más «el síndrome de la mirilla flotante» (dicese de la falta de necesidad de apuntar propiamente a la pantalla, ya que basta solo con dirigir el puntero a los enemigos a abatir), algo que también atormentaba al último *The House Of The Dead*. Eso sí, si aquel te encantó, este no te decepcionará nada.



Más adelante, Capcom distribuirá en PSN *Umbrella Chronicles* y *The Darkside Chronicles* por separado.





Capcom nos hizo una demostración de cómo funciona el juego cruzado entre las versiones PS Vita y PS3.

GÉNERO: Lucha / PLATAFORMA: PS Vita / LANZAMIENTO: Otoño

STREET FIGHTER X TEKKEN

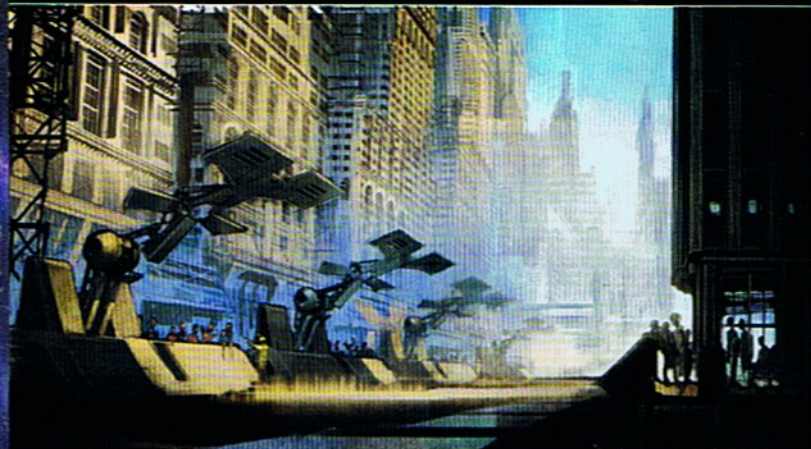
EL CROSSOVER PORTÁTIL LLEVARÁ 12 NUEVOS LUCHADORES BAJO EL BRAZO

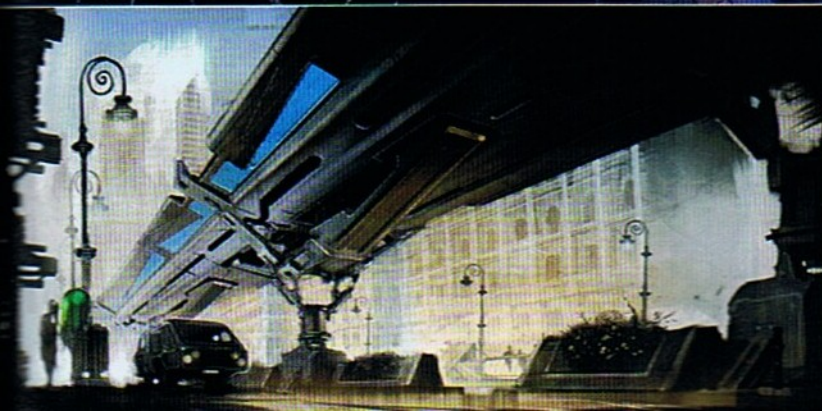
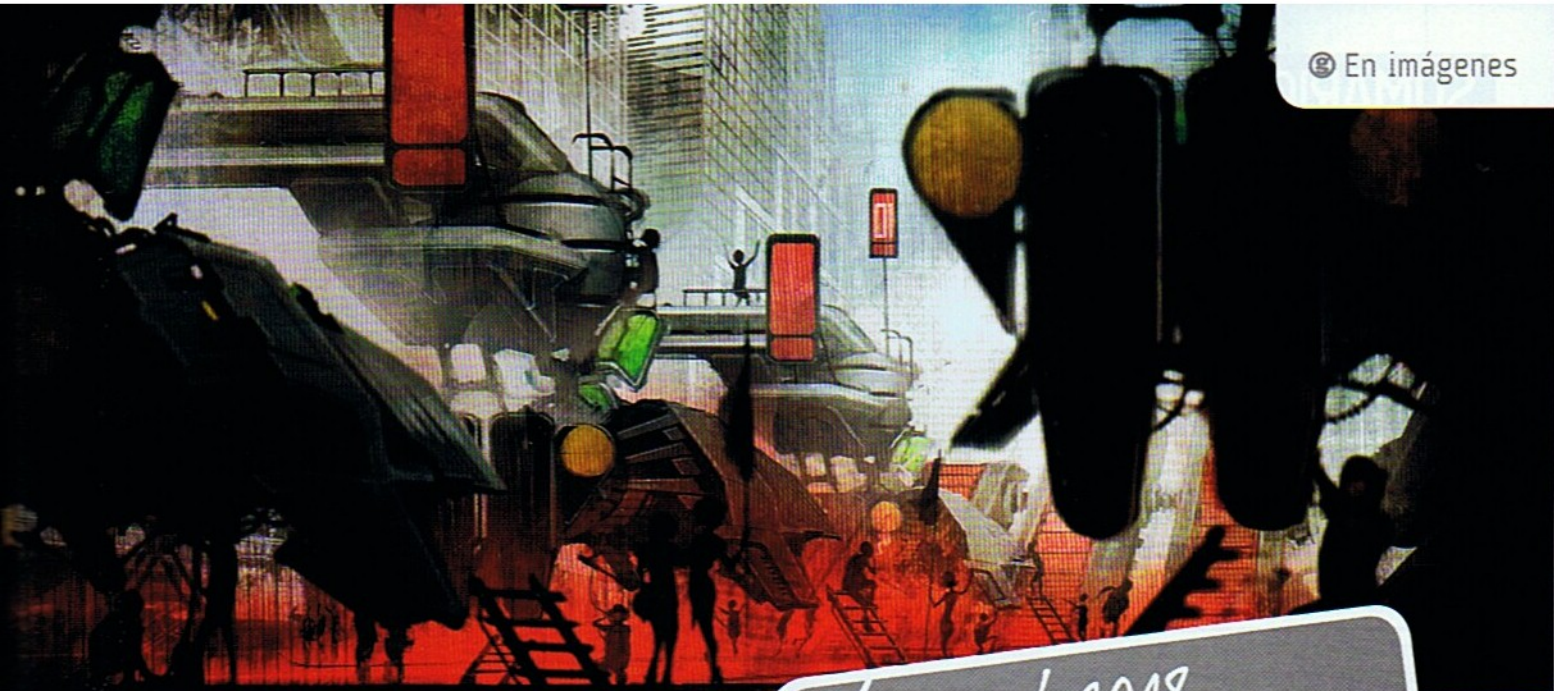
Sí, los mismos que se ocultan en el *Street Fighter X Tekken* de PS3 y Xbox 360, y que se desbloquearán con un futuro DLC. Aunque si decides adquirir el próximo otoño la versión PS Vita del crossover Capcom-Namco podrás exportarlos directamente a la PS3 y aumentar tu repertorio hasta la mágica cifra de 55. Los nuevos fichajes harán babear a los mitómanos de ambas sagas: Blanka, Cody, Dudley, Elena, Sakura y Guy por parte de *Street Fighter*; Bryan Fury, Alisa Bosconovich, Christie Monteiro, Jack, Lars Alexandersson y Lei Wulong por el lado de *Tekken*. Esta versión portátil, que salvo por una ligera saturación de color es prácticamente idéntica a la de PS3, se presentó en Roma de la mano del mismísimo Yoshinori Ono. Sus recientes problemas de salud le han alejado de la franquicia de sus amores, pero aún así aterrizó en la ciudad italiana con un aspecto inmejorable, y repartiendo sonrisas y regalitos entre la prensa asistente. Ono y Tomoaki Ayano nos hicieron una breve, pero contundente, demostración de otro de los grandes atractivos que ofrecerá la versión PS Vita: el juego cruzado con la entrega PS3, así como un ligero vistazo al curioso editor de personajes (en el que pondremos la consola en vertical y cambiaremos el color de los uniformes con un solo toque de dedo). También nos adelantaron que la versión PS Vita hará uso de las dos superficies multitáctiles. Near y realidad aumentada, aunque no quisieron profundizar en esos aspectos, emplazándonos al próximo E3.



Salvo una ligera saturación de color, esta versión era idéntica a la de PS3.







Wipeout 2048

ESTUDIO: SONY LIVERPOOL | DIRECTOR ARTÍSTICO: LEE CARUS | AÑO: 2012

■ EL JUEGO de carreras futuristas de Sony no es solo el mejor escaparate de la monstruosa potencia de procesamiento de Vita, también muestra un diseño del futuro cercano con conceptos de ciencia ficción razonables, a no ser que pienses que las carreras espaciales voladoras son demasiado irreales. Es posible que circuitos como el de Sol destaquen esa vertiente futurista, pero muchos otros tienen el aspecto de metrópolis urbanas actuales en un universo alternativo en el que el mundo ha sucumbido al ataque de gigantescos circuitos Hot Wheels, con curvas verticales y picados que desafían a la muerte. Lo que casi todos vemos cuando miramos por la ventana. La acción es rápida como el rayo; las pequeñas siluetas que se preparan para la carrera son el secreto que oculta la pesada pantalla de carga.



SUMARIO PREVIEWS

- 34 Ghost Recon: Future Soldier
- 38 Borderlands 2
- 40 Juego de Tronos
- 42 Lollipop Chainsaw
- 44 Far Cry 3
- 46 Spirit Camera: La Memoria Maldita
- 47 Mario Tennis Open
- 48 DiRT Showdown
- 50 Epic Mickey: El Retorno de Dos Héroes
- 52 Counter-Strike: Global Offensive
- 54 Lego Batman 2: DC Superheroes

DISPARO SINCRONIZADO

SIN DUDA alguna, el punto fuerte de *Ghost Recon: Future Soldier* es su tremendo potencial multijugador, que alcanza su punto álgido en el momento de realizar la técnica "disparo sincronizado". Marca tu objetivo, espera a que tus compañeros marquen el suyo y sincronizad los disparos para ejecutar la técnica con éxito. Jugando con la CPU es más sencillo, ya que puedes marcar hasta cuatro objetivos y ordenar su "ejecución" en cualquier momento (si son tres) o en el momento de apretar el gatillo (si tienes encañonado a uno de los enemigos).

¡Bien, pónganos con él!



Ghost Recon: Future Soldier

INFORMACIÓN

Al detalle

Plataformas:
Xbox 360, PC,
PlayStation 3
Origen:
Europa/EE.UU.
Compañía:
Ubisoft
Desarrollador:
Ubisoft Red Storm /
Ubisoft Paris / Ubisoft
Bucharest
Lanzamiento:
24 de Mayo
Jugadores:
1-16

Perfil del desarrollador

Ubisoft irrumpió en la actual generación con títulos de la talla de *Splinter Cell: Double Agent*. Con la ayuda de Red Storm creó la saga *Ghost Recon: Advanced Warfighter*, reconocida a nivel mundial como una de las sagas de shooters más importantes de los últimos años. Ubisoft Bucharest es la tercera en discordia y ha participado en la creación de las sagas *Assassin's Creed* y *Tom Clancy's Rainbow Six*.

Historia

Tom Clancy's *Rainbow Six*
1998 (PC)
Tom Clancy's *Ghost Recon*
2001 (PC)
Tom Clancy's *Ghost Recon 2*
2004 (PS2/Xbox)
Ghost Recon: Adv. Warfighter
2006 (Xbox 360)
GR: *Advanced Warfighter 2*
2007 (PS3/Xbox 360)

Apogeo

La aparición en 1998 de la primera entrega de *Rainbow Six* consagró a Red Storm como una de las pioneras en el género y a Tom Clancy como auténtico catalizador entre tramas militares/políticas y videojuegos.

CONCEPTO ■ El mayor tapado del género en la actual generación regresa a lo grande y con espectaculares posibilidades multijugador.

Tecnología punta al servicio del ejército

Cuando aún no sabíamos lo que significaban las palabras *Modern Warfare* y *Medal of Honor* aún seguía anclado en la Segunda Guerra Mundial, Ubisoft nos presentó el futuro de los shoot'em-up con *Advanced Warfighter*. Cinco años después de su última entrega, regresa para demostrar que aún se puede innovar en el género. Teniendo en cuenta la importancia que está teniendo el género shooter en la actual generación, empezábamos a echar de menos la saga de Ubisoft que, aunque tenía una base similar a la de otros títulos, aportaba una buena cantidad de elementos que, sorprendentemente, nadie ha plagiado de forma escandalosa en un género en el que las ideas parecen de dominio público.

Como suele ocurrir con todos los títulos que cuentan con el sello de Tom Clancy, el argumento militar, cuidado hasta el más mínimo detalle, no faltará en *Future Soldier*; no hace falta entrar en detalles para no destripar el desarrollo del juego, su propio título basta para hablar de lo que define cada situación en *Future Soldier* y, sobre todo, lo que diferencia al juego de otros títulos similares: la tecnología futurista (a la par que realista) que se muestra en el título de Ubisoft.

Cada situación del juego estará condicionada por el uso de camuflaje óptico, ataques aéreos dirigidos de forma remota, visión de rayos X y nocturna/termal, drones capaces de detectar enemigos en la distancia... Pero antes de entrar en detalle (algo que dejaremos para la review del juego) quizá convendría definir el título de Ubisoft de otra forma: la saga *Ghost Recon* siempre se ha caracterizado por enfocar el género shooter desde otra perspectiva, mucho más táctica y realista de lo que estamos acostumbrados, y *Future*

Soldier no es diferente. Un enfrentamiento directo contra dos o tres enemigos a la vez es sinónimo de muerte en la mayoría de los casos, así como una granada que explote suficientemente cerca o un único disparo bien dirigido a nuestra cabeza por cualquier soldado medianamente hábil. Aunque casi siempre se puede solventar el problema de una alarma con una buena lluvia de plomo y alguna que otra granada bien dirigida, cada acción tiene que estar perfectamente estudiada para no resultar fatal, así como bien sincronizada entre los miembros del equipo, otro de los detalles característicos de la saga.

/// En esta ocasión el concepto de que el jugador lidere su propio equipo ha perdido peso frente al libre albedrío de la IA aunque lo más importante es la posibilidad de participar en partidas multijugador cooperativas con el mismo desarrollo del modo historia para un solo jugador.

"Nadie se había atrevido antes a programar un modo historia orientado exclusivamente al juego cooperativo a través de Internet"

Si lo tuyo es jugar solo, la CPU se encargará de mover a los otros tres miembros del equipo, que no dejarán de alertarte sobre la posición de los enemigos y de salvarte el pellejo en los momentos más difíciles de cada una de las misiones; si lo que te gusta es disfrutar de los juegos en compañía, no encontrarás una experiencia similar en otro título. El único ejemplo que se nos ocurre para compararlo es el modo cooperativo de *Battlefield 3*; si has jugado, te resultará imposible olvidar las trepidantes (aunque contadas) situaciones en las que los dos jugadores tienen que sincronizar perfectamente sus disparos para no hacer saltar las alarmas. *Ghost Recon: Future Soldier*

es así de trepidante... durante las doce misiones del modo historia y para cuatro jugadores de forma simultánea. La situación que explota al máximo esta posibilidad es la acción denominada "disparo sincronizado", en la que los cuatro jugadores tendrán que acabar al mismo tiempo con hasta cuatro enemigos diferentes para no ser detectados. Si lo tuyo es jugar solo, podrás marcar uno, dos, tres o cuatro enemigos para que los soldados controlados por la CPU se coloquen de forma estratégica para acabar con tres de ellos; el cuarto será cosa tuya. Pero *Ghost Recon: Future Soldier* es mucho más que un modo historia para cuatro jugadores...

/// Si por algo se ha caracterizado el género en los últimos años es por atrapar a cientos de miles de jugadores en partidas online, y la última creación de Ubisoft no iba a ser menos. Red Storm es la compañía responsable del modo multijugador, en el que un máximo de doce/dieciséis jugadores, dependiendo del modo de juego, podrán enfrentarse en diez mapas diferentes (con el lanzamiento del juego) y cuatro modalidades de juego; el sistema te permitirá modificar cada una de las armas a través del modo Gunsmith (en la versión de Xbox 360 a través de Kinect), seleccionar entre tres tipos diferentes de soldados y aumentar sus capacidades a través de un sistema de puntos de experiencia.

Y aunque nos hemos dejado una buena cantidad de elementos para hablar de ellos

en el análisis del juego, no podemos evitar destacar el tercer modo que incluirá *Ghost Recon: Future Soldier*, el modo Guerrilla. En él tendrás que sobrevivir, solo o junto a uno, dos o tres amigos On-line (dos jugadores en total en *split-screen*) a nada menos que cincuenta oleadas de enemigos por cada uno de los mapas de dicho modo. Al finalizar cada oleada serás recompensado con un determinado número de puntos dependiendo de tu habilidad (y de los combos de muertes) y obsequiado con nuevas armas y munición para afrontar la siguiente oleada. Por suerte, si eres eliminado podrás reintentrarlo desde la última oleada a la que hayas llegado.

La beta que hemos podido probar aún mostraba algún que otro detalle (sobre todo gráfico) por pulir, algo que ya se nos había avisado que sucedería desde Ubisoft. Pero con lo poco que hemos podido jugar (prácticamente la mitad de los niveles) podemos asegurar que *Ghost Recon: Future Soldier* es el único shoot'em-up que aporta algo nuevo desde la aparición en noviembre de 2007 de *Call of Duty: Modern Warfare* y la hueste de clónicos que han ido inundando el mercado desde entonces.

Si hay algo que nadie se había atrevido a hacer hasta ahora es un modo historia totalmente cooperativo, y podemos asegurar que el resultado y la forma que ha tenido Ubisoft de plantearlo en esta nueva entrega de *Ghost Recon* va a dar mucho que hablar en los próximos meses.

■ Derecha: El sigilo característico de los Ghost te permitirá acabar con algunos enemigos sin ser visto.



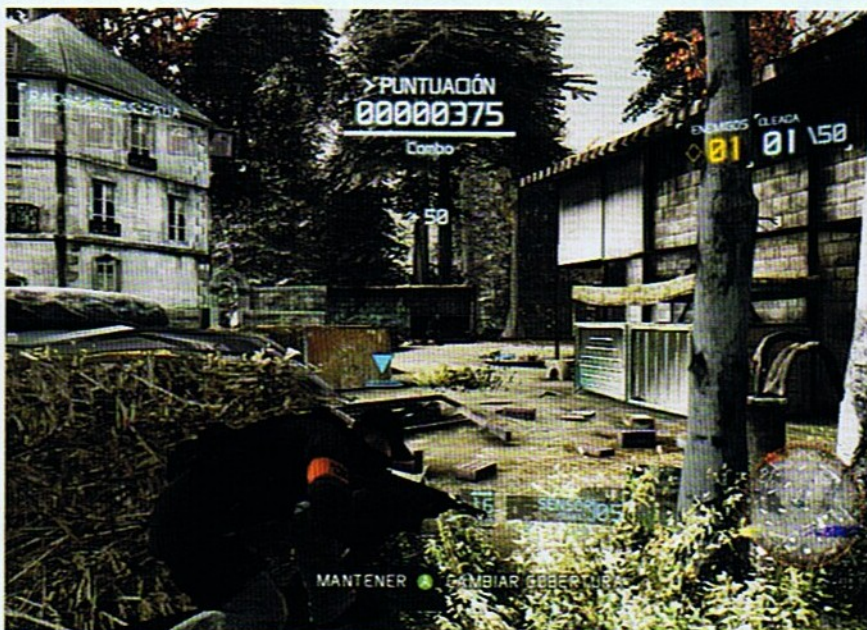
■ Arriba: En una de las misiones del juego tendrás que rescatar a un VIP encapuchado y protegerle de los enemigos con la ayuda de una pistola, mientras le guías con la mano izquierda.

MODO MULTIJUGADOR

QUÉ SERÍA de un shoot'em-up actual sin su correspondiente modo de juego On-line... En el modo multijugador de *Ghost Recon: Future Soldier*, creado por Ubisoft Red Storm podrás participar en partidas para hasta dieciséis jugadores simultáneos utilizando cualquiera de los tres tipos de soldado disponibles: cañonero, ingeniero y explorador. Podrás personalizar tu armamento, modificar y mejorar las armas, ganar nuevas habilidades a través de la experiencia conseguida en cada enfrentamiento. De inicio, incluirá diez mapas diferentes en los que podrás enfrentarte a otros jugadores a través de cuatro modalidades de juego diferentes.



Izquierda: Tendrás que hacer un uso inteligente del dron para averiguar la posición de los enemigos y las armas de las que disponen. Eso sí, no lo expongas demasiado o será detectado y, por consiguiente, destruido. **Abajo:** Dependiendo de la misión, contarás con una visión magnética o de Rayos X, que te indicará la posición de enemigos armados y vehículos a través de paredes, o de una visión nocturna o termal para escenarios nocturnos.

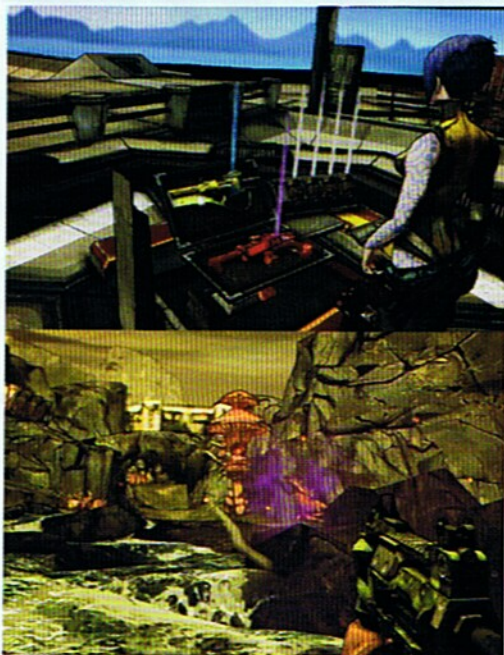


GUERRILLA

POR SI FUERA poco con las posibilidades multijugador del modo historia del juego y todo lo que atesoran sus opciones de juego On-line, *Ghost Recon: Future Soldier* incluye una tercera opción: el modo Guerrilla. Dicho modo presenta una gran variedad de mapas en los que, solo o acompañado de otros jugadores, tendremos que dar buena cuenta de nada menos que 50 oleadas de enemigos, cada una de ellas con unos requisitos diferentes que nos obligarán a movernos por todo el mapeado mientras intentamos sobrevivir. Seremos recompensados con diferente puntuación dependiendo de nuestra actuación (será tenido en cuenta el nivel de sigilo y los combos de muertes enemigas) y entre cada una de las oleadas seremos obsequiados con nueva equipación para hacer frente a todos los enemigos que aún nos queden por abatir.



■ **Arriba:** El código de colores para los ataques elementales vuelve, ahora mucho más marcado para que se vea mejor qué tipo de munición usas. Aunque nos quejamos un poco de que los colosines nos hacían sentir menos machotes. **Debajo:** Los colores también se aplican a identificar raza y tipo de arma. Lee menos, dispara más.



INFORMACIÓN

Al Detalle

Plataformas:
Xbox 360, PlayStation 3, PC
Origen:
EE.UU.
Compañía:
2K Games
Desarrollador:
Gearbox Software
Lanzamiento:
21 Septiembre
Jugadores:
1-4

Perfil: Cel Shading

La tecnología puede usarse para el cansino fotorrealismo o con cel shading para que los polígonos parezcan dibujos a mano de encanto postscript. Preferimos un *Borderlands 2* o *The Darkness II* a un *Battlefield 3*.

Historia: Cel Shading

The Darkness II
2012 [Multi]
XIII
2003 [Multi]
Zelda: Wind Waker
2002 [Multi]
Jet Set Radio
2000 [Dreamcast]

Apogeo

Wind Waker. Seguimos pensando que el cel shading se ve poco por el rechazo que provocó este estupendo *Zelda*.

Borderlands 2

CONCEPTO ■ Si fuera una bebida, sería un pack de latas de Red Bull cargadas con la esencia de Doom 2.

Dispara y corre

Tengo la presentación en París de *Borderlands 2* en una carpeta cerebral de recuerdos a la que llamo "on fire", al lado de una rave de cumpleaños en un túnel de autopista y del concierto de Daft Punk en el Summercase 2006. Al menos, las dos horas que nos dieron con un mando de 360 y un PC pepino para probar el cooperativo con dos pantallas y dos de las clases de personaje.

No es que *Borderlands* fuera uno de mi predilectos: admito que su estilo me atrae y que su intento por hacer un *Diablo* de armas en primera persona fue una de las pocas innovaciones de un género adormecido por el tiroteo militar y los deathmatches plagados de crios insoportables. Sobre todo, le decía a Graeme Timmins (diseñador de niveles senior en Gearbox) en la cena de la noche anterior al evento, me gustaron mucho los DLCs, cada uno de ellos casi un juego nuevo que intentaban desesperadamente compensar los tiempos muertos y el aburrimiento del original, ya fuera con cambios de tono y humor (*La isla zombie del Dr. Ned*), o con el ritmo fantástico de su particular modo horda en la cúpula de Moxxi. "Ah, estupendo", sonrió Timmins, "entonces lo que vas a ver mañana te gustará mucho".



La demo consistía en dos pantallas exuberantes y coloridas, en las que el cel shading ya es un elemento consciente del diseño -en el primero fue una decisión tardía y se notaba-, que acentúa los contrastes y el espectáculo audiovisual incesante (aparte de que sí, ahora parece una película animada en vez de un filtro encima del Unreal Engine). Si antes teníamos enormes extensiones de terreno donde Mordecai y un buen rifle de francotirador convertían en monotonía y pulso el abatir enemigos que corrían en línea recta a 300 metros, ahora tenemos, en palabras de Timmins, "la idea de que cada nivel presente distintas alturas, entornos más cerrados e irregulares y enemigos que colaboran entre ellos". Decenas de enemigos, que llaman a otros tantos para que les apoyen, salidos desde el cielo o desde guaridas, inundando una pantalla en la que se llega cada cinco minutos al estado culminante de la Edad de Oro del *run'n'gun*: la orgía balística de *Doom 2* con la minigun; el frenetismo del *Alien versus predator* de 1999; los paroxismos epilépticos de *Serious Sam*...

/// En grupos de dos -Sirena y el adictivo Gunzerker, la beta no era lo bastante estable para cuatro y, considerando que el juego escala la intensidad dependiendo del número de participantes, nos podemos hacer una idea por qué-, la demo consistió en probar distintas combinaciones de habilidades y armas para hacer frente a ejércitos de robots, depredadores naturales, mutantes infecciosos o todo a la vez, cambiando de

arma de forma intuitiva -con un código de colores muy marcado- y ajustando nuestro arsenal a todo lo que va cayendo por el suelo, aprovechando que ahora es más sencillo comparar un arma de un vistazo. Arsenal que ahora tiene sensaciones diferenciadas: he descubierto el amor por el fabricante Vladof y su pasión por reinventar armas rusas de la 2ª Guerra Mundial, desde la eyección de casquillos hasta el petardazo seco e impreciso de su elevado ratio de detonaciones. *Borderlands 2* ha corregido dos necesidades urgentes (la IA y la intensidad) y han añadido una característica impres-

"Las armas ahora tienen personalidad propia. En cierto modo, son las protagonistas"

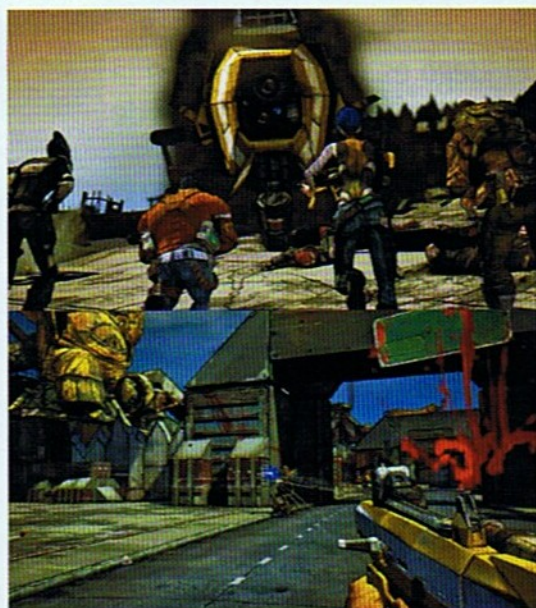
GRAEME TIMMINS GEARBOX SOFTWARE

cindible para un juego con siete millones de armas: *gunporn*.

Las clases son más flexibles: es fácil ver qué tipo de personaje estamos construyendo y cómo el jugador puede hacerse su propia subclase (en mi caso, un Gunzerker obsesionado con munición extra, munición ahorrada, munición regenerada; un hombre con un sueño: la escopeta infinita).

Borderlands 2 llega en septiembre con promesas de mejor historia y variedad en las misiones. Pero me da igual: sólo quiero volver a esa mecánica de apretar botones hasta que el único movimiento en pantalla sea el de tus colegas.

■ Debajo Hay bichos normales, curativos, buffers y luego están los del tamaño de un chalet. Como decía Lobo: "todos son lo mismo para el Hombre: carne de cañón".



NADA DE NINJAS

EN CUALQUIER multijugador con recompensas tiradas por el suelo, es normal que siempre haya un listo que dedique más tiempo a rapiñar que a ayudar en las masacres: el "saqueador ninja" y las grescas que provoca. Blizzard ha eliminado esa posibilidad en su *Diablo III* impidiendo que los jugadores interactúen entre ellos y dándoles su propio botín a cada uno. En Gearbox, que para algo son de Tejas, han optado por los duelos: retar a un compañero y aumentar el caos convirtiendo un tiroteo en un repentino PvP por esa ametralladora de asalto. Como lo probamos en grupos de dos, los duelos los hicimos por las risas, sobre todo porque el arsenal te puede causar un TOC que ziete de Howard Hughes. Cadáveres y armas brillantes entre ellos: al final me sentía más una uiraca que un jugador.



■ Actiba: *Gunporn* en estado puro. Ya sé que no se basan en armas reales, pero desde el Block de Criterion no había visto un título que le pusiera tanto caziño cerdo a la representación visual de las armas. En mi cabeza, los enemigos te atacan por envidia de pene.

■ **Derecha:** El combate está muy bien sobre el papel, pero no acaba de convencer visualmente y queremos comprobar el componente táctico. **Abajo:** Alester, el protagonista del juego, es un monje rojo. Esto significa que es un experto en alquimia, piromancia y otras artes sobrenaturales, características que encajan a la perfección con los tópicos del rol de fantasía.

“El juego es totalmente fiel a la ambientación de las novelas de George R.R. Martin”

CÉDRIC LAGARRIGUE FOCUS HOME INTERACTIVE

¿QUÉ PASA CON EL REPARTO?

CYANIDE TODAVÍA no ha confirmado qué personajes del libro estarán en el juego, pero entre pantallas y videos se ha podido apreciar que los actores de la serie de HBO han prestado su voz a los personajes. Por desgracia, solo parecen ser actores secundarios y Sean Bean (Eddard Stark), Peter Dinklage (Tyrion Lannister) o Charles Dance (Twyn Lannister) no han aparecido todavía, probablemente porque no existe una obligación contractual de hacerlo. Sin embargo, es probable que la HBO “anime” a sus actores a participar por motivos comerciales y de imagen, por lo que todavía hay esperanzas de escuchar las perlas habituales de Tyrion. La ausencia de personajes tan magnéticos como este podría restar muchos puntos al juego.

■ **Arriba:** ¿Por qué a Mors le acompaña un perro? Según Cyanide, en el libro ya hay demasiados huacros. **Derecha:** La nueva localización de Riverspring será el área principal y donde muchos se refugian tras la muerte de Lord Saeuwyck.



Juego De Tronos

CONCEPTO ■ Un spin-off de la saga de libros *Canción de Hielo y Fuego* en el que -spoiler- probablemente todos los protagonistas terminen muertos.

Dos hombres y un perro en Poniente

Guerras interminables entre dinastías rivales por un trono maldito, muertos que se levantan, traiciones, dragones e incestos... Lo tiene todo, ¿a qué sí? Será por eso que la saga *Canción de Hielo y Fuego* -que parece haber sido renombrada extraoficialmente como *Juego De Tronos* por la serie homónima de HBO- ha sido uno de los productos literarios con más éxito de los últimos años. Quien lo lleva a los videojuegos no es un estudio consagrado al rol como Bethesda o Bioware -ambos demasiado liados con sus propios dragones-, sino el estudio responsable de la serie *Pro Cycling Manager*, los franceses de Cyanide. Pero antes de lincharles, hay que saber que no son unos oportunistas. Hace ya siete años intentaron convertir en videojuego la serie de George R. R. Martin, pero hasta hace tres no lograron los derechos, justo cuando se comenzaba a hablar de la serie de televisión.

El estudio es un devoto seguidor de los libros y ha respetado su espíritu hasta en el mínimo detalle, insiste Sylvain Sechi, diseñador jefe. Martin en persona ha supervisado hasta el aspecto físico de los personajes, e incluso su equipo revisa cada frase de la traducción al español de los diálogos para asegurarse de que cada personaje habla como se espera que lo haga. Menos fidelidad hay hacia la serie de televisión, aunque se supone que es el juego oficial, y las referencias son más visuales que de contenido: la música, las caras de algunos protagonistas, sus voces (el juego llegará en inglés con los textos en español) y algunos escenarios. Donde Martin no interviene es en la jugabilidad que, al parecer, no es lo suyo.

Es cierto que el primer juego que Cyanide lanzó sobre la franquicia, *Genesis* -de estrategia-, fue mediocre; pero el estudio sostiene que ha aprendido de la experiencia. De donde también parece haber aprendido es de los principales juegos de rol de los últimos años, con una estructura lineal como *PlanetScape Torment*, *Mass Effect* (la influencia del primero está en los diálogos con consecuencias que puedes ver horas después) o *Baldur's Gate*, lejos del rol sandbox de *Skyrim*.

INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma: PC, PlayStation 3, Xbox 360
Origen: Francia
Compañía: Focus Home Entertainment
Desarrollador: Cyanide Studios
Lanzamiento: 15 de mayo
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Pocos conocen a Cyanide Studios. Este estudio francés nacido en el 2000 aún tiene que producir algo notable, porque por ahora solo ha hecho juegos de rugby y ciclismo, algún RPG mediocre, varios títulos de iOS y el port de DS de *Runaway, The Dream Of The Turtle*. La licencia de *Juego De Tronos* les dará algo de notoriedad.

Historial

A Game Of Thrones - Genesis
2011 [PC]
Pro-Cycling Manager
2011 [PC]
Loki
2007 [PC]
Horse Racing Manager 2
2006 [PC]

Apogeo

El intento de hacer de *Game Of Thrones* un juego de estrategia en tiempo real, aunque no llegó a buen puerto, demostraba potencial.

Su gusto por un rol clásico se hace patente en el amor hacia las estadísticas y las cifras.

Hay dos personajes principales, y la historia saltará de uno a otro en los 17 capítulos del juego, y en ocasiones llevarás a los dos y podrás alternarlos. No puedes personalizar ni su aspecto, ni el sexo o nombre, pero sí sus características hasta el extremo de que el proceso se convierte en una locura. Cada uno de ellos tiene tres clases posibles en las que, además, puedes afinar cuanto quieras asignando puntos a la suerte, agilidad, inteligencia... y potenciar aquella arma con la que te sientas más cómodo según subes de nivel. Además, hay un árbol de habilidades para cada clase. Una de las mejores decisiones serán las que afecten a las ventajas y desventajas. Puedes escoger varias, pero por cada pro (más fuerza, rapidez...) debes elegir una contra (asmático, torpe...). Sin duda, te va a llevar un buen rato personalizarlo a tu gusto.

/// El primer personaje, Mors Westford, es un Guardia de la Noche. Con él va siempre su perro, una especie de pitbull cuya presencia responde al hecho de que Cyanide quería incluir un elemento de sigilo. Mors puede transferir a voluntad su mente al perro para inspeccionar una zona sin levantar sospechas, o incluso atacar a algún soldado solitario, aunque si llama la atención -o tropieza con él algún guardia- le dará tal patada que temblarán los cimientos de PETA. Mors está hecho al combate cuerpo a cuerpo y el otro personaje, Alester Sarwyck, es un sacerdote rojo cómodo en la lucha a distancia. Su peculiaridad es la magia de fuego.

Tanto con Alester como con Mors, el combate es igual, con un importante componente táctico. Al abrir la ruleta de habilidades la acción se ralentiza para que puedas decidir cuál usar y contra quién. La base del combate es buena, pero visualmente aún es demasiado rígido e irreal, como de títeres de cachiporra. Menos mal que los personajes siempre tendrán a mano un burdel en Desembarco del Rey en el que relajarse.

■ Abajo: Sé zombis rockeros, colegialas no-muertas con faldita de cuadros y una rubia en bikini y con pompones dándole todo desparracada. Nosotros lo llamamos 'hogar'.



INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PlayStation 3, Xbox 360
Origen: Japón
Compañía: Warner Bros.
Desarrollador: Grasshopper Manufacture
Lanzamiento: 15 de junio
Jugadores: 1

Perfil de la animadora

Hollywood siempre nos ha enseñado que el triunfador se liga a la animadora, por lo que no nos extraña que la industria del videojuego haya reflejado siempre eso mismo. Ya era hora de dejar atrás el estereotipo como debe ser: a base de zombis, motosieras, pompones, cabezas parlanchinas y faldas diminutas.

Historial de la animadora

Are You Smarter Than A Cheerleader?
 2011 [Xbox 360]
Let's Cheer
 2011 [Xbox 360]
We Cheer
 2008 [Wii]
Zombies Ate My Neighbours
 1994 [Multi]

Apogeo

Aunque vayáis a crucificarnos por este comentario, la locura hiperactiva de los animadores de *Osul Tatakai!* *Quendan* gana de calle al cachondeo y el desparrajo de Juliet.

Lollipop Chainsaw

CONCEPTO ■ Una animadora de instituto con afición por las armas, en un día corriente, en su ciudad infestada de zombis. Todo muy normal.

Con faldas y a lo loco

Si tenemos en cuenta que su último juego estaba protagonizado por un tal García Hotspur que iba todo el rato gritando "taste my Big Boner!" (frase que no nos atrevemos a traducir), queda claro que en Grasshopper se toman muy poco en serio a sí mismos. Pero *Shadows Of The Damned* no era tan extraño: si excarvamos en el pasado de Suda 51, encontraremos cosas como una mujer que ataca cortándose las venas, un sistema de guardado que implica usar el váter y más armamento de referencias fálicas de lo sanamente recomendable. Esta vez no hay katanas láser ni pitos que disparan, y el rol protagonista ha pasado de majaras de psiquiátrico a una adolescente apenas tapada y que rinde tributo al cine de serie B.

Como las acusaciones de sexismo en los videojuegos regresan siempre cada pocos años (y a veces, con razón, para que nos vamos a engañar), algo tan sexualizado como *Lollipop Chainsaw* probablemente será objetivo de masas enfurecidas y tabloides. Por suerte, el juego se sacude cualquier acusación de ese tipo gracias a un simple hecho: es totalmente absurdo, una suerte de juego de serie B realmente fuera de sí y basado en lo cutre (en un buen sentido), lo exagerado y en el sinsentido más brillante y puro. Y es que tal como apuntaba Nigel Tufnel, "no hay nada de malo en ser sexy". Y precisamente eso es lo que mejor se le da a Grasshopper.

No todo gira en torno a la animadora acrobática. La obsesión del estudio con las cabezas parlanchinas sigue estando presente en este juego, igual que ocurría con la cabeza de la

lavadora en *killer7* o con Johnson, la calavera infernal que se transforma en todo tipo de armas en el mencionado *Shadows Of The Damned*. En *Lollipop Chainsaw* tenemos a Nick, el novio de Juliet, cuya cabeza aún viva cuelga de la animadora. Como se vio en un tráiler, después de que lo mordieran unos zombis, nuestra protagonista decidió que lo mejor era cortar "por lo sano" para que la infección no llegara por lo menos, a la cabeza. No sabemos cómo una estudiante de instituto es capaz de mantenerla viva, pero no somos quienes para rechazar una idea que propicia una dinámica de personajes, unos diálogos y unas mecánicas tan interesantes. También podremos atacar a los enemigos lanzando lo que queda de Nick e incluso ponérsela a algunos NPC, de modo que podremos manejar el cuerpo durante un breve tiempo para hacer alguna fechoría.

/// Como cabría esperar de un juego centrado en las motosieras y las masas de nomuertos infernales, el combate es un elemento fundamental de la jugabilidad, muy por encima de cualquiera de los acertijos o puzzles. Además del arma que da nombre al juego, Juliet cuenta con una buena selección de "juguetes", incluido un lanzacohetes; y si fuera necesario, podremos volver a matar a los monstruos redivivos con nuestras habilidades de animadora. Aún no está claro cómo se

podrán combinar los diferentes movimientos y combos, pero nos encantaría volver a ver un sistema para cambiar de ritmo al vuelo como en *Bayonetta* o *Devil May Cry 3*. Aún así, si fuera algo menos fluido tampoco pasaría nada. Como viene ya siendo habitual, las armas y las habilidades se podrán mejorar en una simple tienda empleando los medallones que dejan caer los enemigos derrotados, y que también sirven para comprar ciertos

"La heroína de Lollipop Chainsaw es mucho mejor que el típico personaje femenino de los videojuegos"

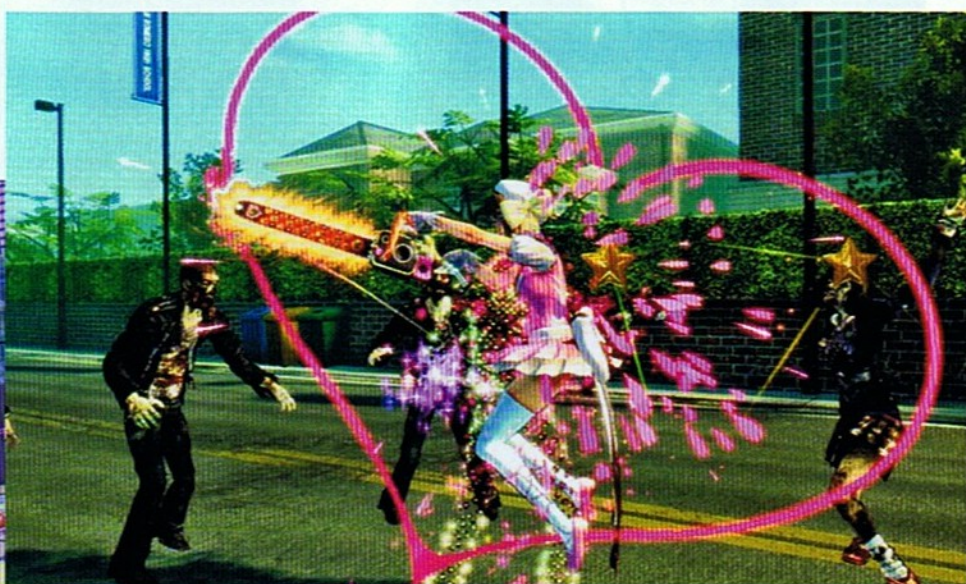
GOICHI SUDA GRASSHOPPER MANUFACTURE

objetos de consumo, trajes alternativos, canciones y artworks.

Lo que hemos visto de *Lollipop Chainsaw* nos encanta y estamos ansiosos por jugar más, pero es pronto para saber si se convertirá en un juego imprescindible. No podemos asegurar nada sobre el guión, ya que apenas hemos visto unas frases sueltas. La inclusión como guionista de James Gunn, que fue todo un golpe de efecto, y la promesa de pandilocura desmedida con el sello de Grasshopper es más que suficiente para tenernos en ascuas hasta junio. Que los tabloides escriban lo que quieran, que nosotros estaremos disfrutando de una bomba de sinsentidos y acción frenética empapada de referencias chuscas.



■ **Derecha:** La juxtaposición de violencia y rosita impacta, sobre todo cuando confeti y estrellas salen disparados por donde debería haber un torrente de sangre. **Abajo:** Algunos de los arcades-son jugables. Uno de ellos da lugar a una secuencia inspirada en *Metal Gear VR Missions*.



IGUALITO A "NO MORE HEROES"

COMO EN *No More Heroes*, las batallas contra los jefes finales serán memorables y parece ser que cada una estará basada en un género musical. Swan, el gótico, es una mezcla entre Robert Smith y la macioneta de *Saw*. Zed es un punki con cresta de mohicano y está doblado por Jimmy Urine, de *Mindless Self Indulgence*, que es además el compositor de la música de los jefes. Por último, un intento de Barón Samedi armado con un keytar rosa, que intenta tocar temas de electro. Como ha dicho Suda 51, la música será un componente central de la jugabilidad, con momentos de acción rítmica frenética y escenificaciones propias de cada género mencionado.



■ **Arriba:** S1, habrá trajes exclusivos para cada plataforma. Sentimos decir que el traje rosa que viste Jessica Nigri es exclusivo para Xbox 360. **Izquierda:** Tara Strong será la voz de Juliet, como lo fue de Harley Quinn en *Batman: Arkham City* y de Durga en *Asura's Wrath*. Ah, y de Burbuja en *Las Suprmenas*.





Los asaltos desde el aire presentes en el primer juego han regresado y hacen posible reventar tranquilamente una zona enemiga. Otra cosa es que los piratas tengan RPGs y te desbilen en medio del lío.



¿MULTIJUGADOR MASIVO?

EL MODO MULTIJUGADOR de Far Cry 3 está siendo desarrollado, como ya viene siendo costumbre, por otro estudio. La responsabilidad ha recaído sobre los suecos de Ubisoft Massive. Según cuánto nos gustara el multijugador de Assassin's Creed La Hermandad y de Revelations, esto puede ser una buena o una mala noticia. El estudio está creando un "universo On-line", tomando elementos de juegos indie y sociales. Y como también están desarrollando un MMO, no sería de extrañar que los dos proyectos se estuvieran influyendo y que engendraran una mezcla de zona de guerra On-line y masiva.

Azibiz: El doctor Earnhardt se pone hasta azibiz de setas, pero también tiene otro montón de medicamentos sin prescripción. Está encantado de compartir muchos de ellos contigo. **Derecha:** La inestabilidad emocional y mental de los personajes no se hará notar solo cuando les metan una pistola en la boca. Todo el mundo está grillado en esta isla, por lo que será habitual vivir situaciones... difíciles.



Far Cry 3

CONCEPTO ■ El épico shooter de Ubisoft regresa a las playas del Pacífico después de hacerse un sañón bastante movido. De los chacales a los piratas psicóticos, un cambio a mejor.

Vaya, vaya, aquí sí hay playa

Si hay algo que podemos decir de Ubisoft Montreal es que es uno de esos grandes estudios que siempre ha sabido responder con creces al feedback de su público. Su dedicación convirtió a la saga *Assassin's Creed* en una de esas series inolvidables para el público, y supo corregir a tiempo -y volver a rediseñar completamente- aquel concepto que tan poco gustó de un Sam Fisher hecho polvo y desaharrado que lanzaba sillas y pegaba voces en medio de una plaza pública. Con *Far Cry 3* quieren encontrar un equilibrio perfecto entre algunos elementos del primer juego, como la estrategia en campo abierto y el ataque desde los arbustos con el rifle de francotirador, y el caos constante y agotador de tener encima a grupos de majarás dispuestos a matarnos vilmente sin pensárselo dos veces.

La locura es el tema principal, como se publicó ampliamente durante la demostración del E3 del año pasado. El juego se centra en el estado mental del protagonista, así como de sus enemigos y aliados de la isla del Pacífico en la que se ambienta el juego. Ubisoft promete que la historia será más personal que nunca.

Vaas, el psicópata líder de los rebeldes que parece haber raptado a la familia de nuestro protagonista, Jason Brody, es un ejemplo del tipo de desequilibrio mental en el que Ubisoft quiere que se sumerja el jugador mientras explora el mundo. Aunque al principio parezca un mero turista de vacaciones, Brody (como en los otros dos juegos) se las verá empleando una buena cantidad de material militar -que deberá ir mejorando-, y en esta ocasión tendrá

que dejarse llevar un poco por su instinto más primario por la violencia. Cuando un grupo de lunáticos recién salidos del psiquiátrico controlan la situación, lo mejor que puede hacer Brody es ponerse a su altura y combatir la demencia con más demencia.

/// En un segmento inicial del juego se evidencia que la exploración de la inestabilidad mental es más profunda, a veces, que la acción durante los combates. Así, en el momento que Brody comienza a buscar atención médica, todo termina volviéndose surrealista. Cuando conocemos al esquizofrénico e hiperactivo doctor Earnhardt en su invernadero, Brody podrá solicitar tratamiento a cambio de favores, como puede ser explorar una cueva en busca de un campeón muy raro que el doctor necesita. Dejando a un lado la incómoda secuencia de plataformas en primera persona con la que empieza la cueva, basada en

carreras y saltos encadenados, todo el recorrido está plagado de tal cantidad de idas de olla que crean una ambientación única. Todo comienza cuando nuestro querido doctor nos inyecta una sustancia sospechosa. De pronto, empezamos a ver colores, a sentir un picor en nuestras manos, a ver que las plantas empiezan a soltar humo y a confundir el suelo con las paredes. No sabemos lo que nos ha dado, pero parece ser lo que él toma habitualmente y lo que le ha dejado así. Con estas dosis de locura, lo que quieren es dotar

a *Far Cry 3* de una atmósfera que contraste con el absurdamente enfermizo y sofocante ambiente de tensiones políticas del predecesor. La jugabilidad también busca superarlo: no hay más pistolas rotas, pero sí muchas oportunidades para clavar un cuchillo en la frente a alguien y un total respeto a la bendita mecánica de alejarse, esconderse en la hierba y sacar los prismáticos para examinar la escena. Sí, también se han quitado los checkpoints de enemigos infinitos. Esta manera de jugar más depurada parece estar más dirigida a resolver situaciones mediante algo de organización -como pasaba en el *Far Cry* original- que a la constante adaptación a armas rotas o a los enemigos que reaparecen de la nada para fas-

“Far Cry 3 aporta elementos nuevos e inesperados pero sin renunciar a los principios fundamentales de la saga”

DAN HAY UBISOFT

tiñar un sencillo viaje de vuelta. A todo esto hay que sumar la llamativa y variada geografía de la isla, que pide a gritos que el jugador saque su espíritu de explorador y se ponga a dar vueltas por ella. Como pasa con *Skyrim* o *Fallout 3*, descubrir qué es lo que hay en una cueva o al final de la línea de playa puede llevar a todo tipo de situaciones inesperadas y a una mejor comprensión de los misterios que suele tener toda isla tropical que se precie. Total, lo peor que puede pasarnos es acabar perdidos... Sí, el "chiste" es totalmente intencionado. ☺

INFORMACIÓN

Al detalle

Plataformas:

Xbox 360, PC, PlayStation 3

Origen:

Canadá

Compañía:

Ubisoft

Desarrollador:

Ubisoft Montreal

Lanzamiento:

Septiembre

Jugadores:

1-2BA

Perfil del desarrollador

Como creador de los juegos de mayor nivel de Ubisoft durante los últimos diez años, el estudio de Montreal ha llevado la mayor carga de trabajo en *Rainbow Six*, *Splinter Cell*, *Prince of Persia* y *Assassin's Creed*. Y los resultados han sido inmejorables.

Historial

Assassin's Creed Revelations 2011 [Multi]

Assassin's Creed II 2009 [Multi]

Prince of Persia 2008 [Multi]

Splinter Cell 2002 [Multi]

Apogeo

Assassin's Creed II demostró que Ubisoft Montreal puede hacer juegos de primera división. Renovaron la saga y expandieron una buena historia.



■ **Acción:** Las enormes explosiones suelen ser síntoma de un asalto bien preparado, y la pirotecnia de *Far Cry 3* sabe recompensarnos como es debido. **Lequ两岸:** Ubisoft ha prometido que los disparos y la crudeza de la violencia seguirán siendo el núcleo de este *Far Cry 3*, sin dejar a un lado cómo pierde la cabeza nuestro hombre.

Spirit Camera: La Memoria Maldita

■ Abajo: La ilustración de las cuatro máscaras tendrá mucha más importancia en el juego de lo que sospechas.

CONCEPTO ■ Utiliza las cámaras de la 3DS para descubrir qué encierran las páginas del terrorífico librito que acompaña al cartucho.

Experiencias paranormales en tu salón

INFORMACIÓN

Al detalle

Plataformas:

3DS

Origen:

Japón

Compañía:

Nintendo

Desarrollador:

Tecmo Koei

Lanzamiento:

29 de junio

Jugadores:

1

Perfil del

desarrollador

Con su fusión en 2009, Koei y Tecmo aunaron décadas de experiencia en casi todos los géneros: lucha (DOA), estrategia o acción dura (Ninja Gaiden, Dynasty Warriors...)

Historial

Ninja Gaiden

1988 [Arcade, NES]

Dead Or Alive 2

1999, 2000 [Arc., DC, PS2]

Dynasty Warriors 3

2001, 2002 [PS2, Xbox]

Project Zero III: The Tormented

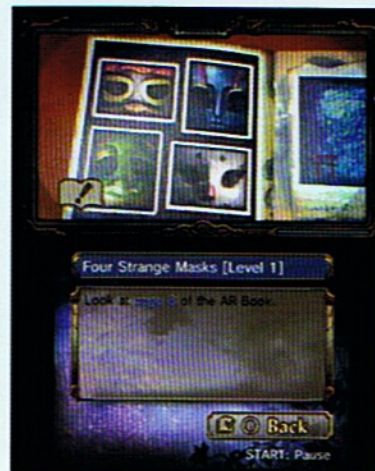
2005, 2006 [PS2]

Apogeo

Aunque en Occidente no coseche el mismo éxito que en Japón, la saga Dynasty Warriors es una auténtica fábrica de dinero para Tecmo Koei, al igual que la franquicia Dead Or Alive. Ambas sagas siguen en plena forma.

El filón de la realidad aumentada no ha hecho más que empezar. Si hace poco descubrimos el negocio y las posibilidades de juego que acompañan a las tarjetas RA de *Kid Icarus: Uprising*, Nintendo vuelve a la carga con otra propuesta, radicalmente distinta. A manos de Tecmo Koei (responsable de la franquicia *Fatal Frame/Project Zero*, del que este juego es un spin-off), nos llega una historia japonesa de fantasmas, que transcurrirá tanto en las pantallas de la 3DS como en el salón de nuestra casa. *Spirit Camera: La Memoria Maldita* se acompaña de un librito que tendrá un papel capital en la mecánica de este cartucho. Tras visitar, dentro del juego, una mansión abandonada y llevarnos nuestro primer susto, la acción saltará al mundo real ya que con nosotros hemos traído el lánguido fantasma de una moza llamada Maya, además de otros espíritus menos amistosos.

Seguindo las indicaciones de Maya, iremos investigando el librito (llamado el Diario Púrpura) mientras usamos las cámaras de la 3DS para detectar la actividad paranormal que encierran sus páginas. A través de la pantalla de la consola veremos cómo una simple ilustración cobra vida para liberar a un fantasma que tendremos que



combatir (en la tradición de los *Project Zero*), utilizando las cámaras para neutralizarlo a base de fotos. El juego usa en todo momento el giroscopio, por lo que deberemos movernos 360° para detectar la posición del espectro antes de que se nos lance al cuello. *Spirit Camera* no ha sido diseñado para jugar en el Metro, pero con unos cascos acoplados a la 3DS y en una habitación en penumbra, garantiza unos cuantos sustos. Especialmente a esa gente que con 32 años sigue durmiendo con la luz del pasillo encendida.

El cartucho incluye además cuatro minijuegos de Realidad Aumentada, bajo el nombre de El Cuaderno Encantado. Probamos dos de ellos:



Máscaras Misteriosas se centra en una de las ilustraciones del librito, en la que se muestran cuatro máscaras que abrirán los ojos y nos plantearán una serie de retos; La Muñeca Maldita parece una versión RA de los trileros, obligándonos a mover la consola en todas direcciones, mientras elegimos la muñeca correcta entre todas las que flotarán por nuestra casa. El modo Cámara Espectral, por otro lado, despliega minijuegos más festivos: añadir fantasmas a nuestras instantáneas (Fotos Místicas) o crear enemigos con los que combatir a partir de tus retratos (Exorcismo). Convertir a tu abuelo Matías en un asno del infierno no tendrá precio.



WIIMOTES Y APARECIDOS

EL MISMO 29 de junio llegará a España *Project Zero 2: Wili Edition*, de la mano de Nintendo y Tecmo Koei, un remake del *P. Zero II: Crimson Butterfly* de Xbox y PS2 adaptado al uso del Wiimote. Junto a las gemelas Mio y Mayu, nos adentraremos en un pueblo abandonado para enfrentarnos a sus fantasmas, cámara en mano. Y ojo, porque se podrá desbloquear contenido especial de *Spirit Camera* apuntando las lentes de la 3DS hacia la contraportada del manual de instrucciones de este juego.



■ Izquierda: A través de la pantalla superior de la 3DS veremos cómo cobran vida, y de qué manera, las páginas del librito que incluye el juego.





PREVIEW | MARIO TENNIS OPEN | 3DS

■ Izquierda: Podremos llegar a adquirir hasta 200 items, entre raquetas, calzado o camisetas, con los que mejorar los parámetros de nuestro Mii.



Mario Tennis Open

CONCEPTO ■ Un simulador de tenis con corazón arcade, protagonizado por la mascota de Nintendo y sus amigos y enemigos.

Tenistas con peto y voleas en tres dimensiones

o estábamos echando en falta. Nintendo ha vuelto a contar con Camelot para construir un nuevo juego de tenis alrededor del fontanero del peto rojo. Desde 1999 (1995, si incluimos la entrega Virtual Boy) hemos visto a Mario subir a la red en N64, GBC, GBA, GameCube y Wii (en un port de GC). DS se quedó sin su ración, pero no pasará lo mismo en 3DS, con un cartucho en la línea de sus predecesores: control arcade, minijuegos y piques multijugador que se extenderán a enfrentamientos On-line hasta para cuatro usuarios en partidos de dobles. Y una buena noticia para nuestra economía: Mario Tennis Open permitirá, con un único cartucho, el juego ad hoc entre cuatro consolas.

Nuestra primera toma de contacto con el juego ha sido muy positiva. El control no puede ser más accesible y se puede optar entre usar los botones o pulsar en la pantalla táctil, en la que aparecen varios tipos de raquetazos. También explota el giroscopio en un modo de control especial en el que la cámara se sitúa a la espalda de nuestro personaje. En esta modalidad se desactivan automáticamente las 3D, lo que evita los problemas que tenía, por ejemplo, Starfox 64 3D. Y es que giroscopio y pantalla 3D no son buenas compañeras, a menos que uno mueva menos el cuello que Robocop. Por cierto, el efecto tridimensional está bastante logrado y no es agresivo a los ojos aunque habrá que ver si, en la versión final, lo aguantamos durante todo un torneo. Estos,

además, mantienen la estructura que inauguró Mario Kart en SNES: diversas clases de copas, de dificultad ascendente que iremos desbloqueando a medida que vayamos levantando trofeos a lo largo de unas pistas ambientadas en el universo Mario (Valle Champiñón, Jungla Donkey Kong, Las Dunas de Wario, Castillo Bowser...).

El roster de personajes no ofrece demasiadas sorpresas: Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Daisy, Boo, Bowser, Bowser Jr., Didi, Donkey Kong, Wario, Waluigi y, cómo no, nuestro Mii. Cada personaje tiene sus propias ventajas y desventajas, como era de esperar, en cuanto a velocidad, potencia,

etc. Pero, además, podremos ir desbloqueando equipaciones para los Mii (200 objetos, entre zapatillas, raquetas o camisetas) que mejorarán su comportamiento en la pista. Nintendo mantiene el secretismo sobre las funciones Streetpass, aunque pudimos probar tres de los minijuegos: Tiro al Anillo, Peloteo Galáctico y Super Mario Tennis. Este último consiste nada menos que en jugar al Super Mario Bros. de NES a raquetazos. Frente a nosotros habrá un muro, en el que se proyecta el clásico, y nuestro objetivo es acertar con la bola sobre los enemigos mientras recogemos monedas y setas.



INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma: 3DS
Origen: Japón
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Camelot Software Planning
Lanzamiento: 25 de mayo
Jugadores: 1-4

Perfil del desarrollador

Desde 1991, las producciones de Camelot han ido alternándose entre el género RPG (Shining Force, Golden Sun) y el deportivo (Everybody's Golf, Mario Golf, Mario Tennis...).

Historial

Shining Force
1992 (MD)
Everybody's Golf
1997 (PSone)
Mario Tennis
2000 (N64, GBC)
Golden Sun: Dark Dawn
2010 (DS)

Apogeo

La saga Shining es una leyenda en el género RPG, aunque sus títulos deportivos (desde Everybody's Golf hasta Mario Tennis) alcanzaron ventas millonarias.

DiRT Showdown

CONCEPTO ■ ¿Qué haces cuando tienes el mejor motor de daños del mercado? Pues te olvidas un ratito de los rallies con un juego para que el macho alfa pueda aporrearse el pecho con motores.

Codemasters resucita Destruction Derby

Extremo y sinvergüenza. La franquicia de Codemasters lleva un tiempo tonteando con el off-road, la castaña metálica y el macarrismo gasolinero del que estamos huérfanos desde que a EA se le ocurrió la brillante idea de que Criterion dejara de hacer *Burnouts*. Y aunque tendremos que esperar a la entrega final para saber si este *DiRT Showdown* es homenaje o algo más -no cuesta mucho ver las semillas de una nueva serie que alternar con los *DiRT* tradicionales-, se agradece el intento.

Porque *Showdown*, por lo visto en el código de PC que nos han pasado, es una sucesión de castañas alejadas de cualquier viso de simulación. Eventos cerrados, variaditos, que nos recuerdan al ritmo de los pre *Paradise*: carreras en las que gana el que sobrevive; guiños a *FlotOut* de escenarios destruibles con los que hacer la puñeta al contrario; circuitos en ocho pensados para que los cruces se conviertan en *Street Fighter Diesel*; y dos modos pensados para que nos caiga la lágrima al recordar los tiempos de *Destruction Derby*, en el que se gana a base de puños de parachocho -o de lo que quede del coche- y embestida. Sí, el motor EGO que ha hecho célebre a la saga madre está ahí, mejorado, proporcionando física y modelo de daños, pero la sinceridad de sus intenciones está clara desde que vemos un HUD con barra de vida (me temo que los daños detallados son meramente cosméticos), un velocímetro relativo (¿Números? ¿Revoluciones? ¿Qué somos, realistas?) que sólo nos sirve para saber si vamos follos o marcha atrás y una barra de turbo de esas que se llenan a base de romper el código de circulación y el instinto de supervivencia.

Por si fuera poco, el catálogo de vehículos, casi todos inventados para las pruebas de destrucción -qué fabricante quiere ver sus criaturitas convertidas en violenta chatarra al peso-, se compone de mamotretos pardos, deportivos inventados y vehículos delirantes salidos del garaje de un Unabomber antes que del taller de un ingeniero. La impresión arcade se refuerza al comprobar que el tuneo consiste en gastar créditos para subir niveles imaginarios de manejo, velocidad y mazacote, por un lado, y elegir entre una serie de vinilos horteras muy noventas, muy *xtreme* de patinete, y que hay mucho más de lo segundo que de lo primero...

El modo historia es eso: consigue medallas y pasta -es un bonito detalle que se manejen de forma independiente: nada de rapiñar la misma prueba para acumular créditos- con las que abrir otras pruebas y coches mejores (o más mejoras) con las que seguir el ciclo vital de los desbloqueables y su puñetera adicción. Ya saben: una prueba más y lo dejo...

/// La golosina gráfica es un contrapunto a la tosqueza que pide el juego: los circuitos están rodeados de palmeras y color, de espectadores y detalle que le piden bastante al PC (que, ya que estamos, gestiona todo con Steamworks: BIEN) pero que incluso en gama media va razonablemente bien con casi todo a tope. Lo más curioso es que, dejando de lado algunas pistas nuevas, casi todos son versiones pasadas por chapa y pintura de los mejores circuitos de entregas anteriores. Y no por encuesta, no, sino con los datos que han cogido de los hábitos de los jugadores. Pero vamos, que me ha tocado mirar la lista de los que repiten, porque la sensación era de familiaridad, no de estar jugando lo mismo otra vez.

“La velocidad nos define: supone nuestra herencia, nuestro punto fuerte y nuestra dedicación”

RICH EDDY, CODEMASTERS

Eso sí, espero que Codemasters dé la opción de acallar para siempre al narrador gracioso. O de atropellarte mucho, muy fuerte, mientras grita, entre el tecnazo, el guitarreo y el implacable sonido de los motores y el metal retorciéndose. Yo lo dejo ahí como propuesta, y si se puede subir a Youtube como el resto de grabaciones y rebobinados -ay, la cámara lenta y la destrucción: por fin un uso adecuado para esa mecánica de los últimos *DiRT*- mejor.

Como un juego que hace del piñazo y el pique su razón de ser necesita un multi potente -porque la IA está bien para un rato- y Codemasters ha echado el resto para implementar una plataforma social llamada RaceNet para sus juegos de velocidad (o sea, todos desde ahora en adelante) que recuerda al Autolog de Criterion. Y no lo digo como crítica: si vas a rellenar un hueco, coge lo mejor.

INFORMACIÓN

Al Detalle

Plataforma: PC, PlayStation 3, Xbox 360
Origen: Reino Unido
Compañía: Codemasters Racing
Desarrollador: Codemasters
Lanzamiento: Mayo
Jugadores: 1-8

Perfil del Desarrollador

Si algo funciona, mejóralo: Codemasters ha añadido Racing a su nombre, tras las decepciones de *Operation: Flashpoint* y *Bodycount*, anunciando que a partir de ahora sólo ahora títulos de coches: el nuevo sello debutará con este *Showdown*.

Historia del Desarrollador

Dirt 3
2011 [Multi]
Race Driver: Grid
2008 [Multi]
Colin McRae: Dirt
2007 [Multi]

Apogeo

El origen de *Showdown* ya podía intuirse en *Dirt 2*: el mejor motor de carreras del mercado, unido a los coqueletes con el arcade, el espectáculo cerrado, el freestyle y la variedad de eventos dieron el mejor título de la saga hasta la fecha. Si hablamos de arcade, claro.



■ **Azibiz:** A vez, a los fans de los DiRT de rallies que lean esto: ¿veis lo de arriba? Pues todo el juego va de eso mismo. Olvidaos de la simulación y sed felices.



GYMKHANA

SEAMOS SINCEROS: si *Showdown* existe es porque este modo y el freestyling *Hoonigan* de los anteriores habían crecido lo bastante para sacarlos de la saga madre y darles un título donde explayarse. Por el lado bueno, la presencia asfixiante del pesado de Ken Block intentando justificar su sueldo queda relegada a estos eventos. Y el show se mantiene, no intacto, sino mejorado: enfrentamientos al límite (estos sí con algún coche real que otro) con combos de trucos, carreras uno contra uno y, si se terciara, un par de hostias al rival para frenar su racha. Dentro del modo historia, casi sirven como enemigos finales cada equis número de pruebas: aplica todo lo que has aprendido, padawan del motor.

■ **Arriba:** En serio, qué fondos. Si *Showdown* aspira a ser una mezcla de los mejores títulos de conducción arcade, ya sabemos qué ha inspirado los escenarios de ensueño: un Ferrari testarossa y una rubia. **Abajo:** La función Youtube a mí personalmente me sobra en todos los DIRT, pero admito que me he tirado alguna hora que otra viendo virutas de acero a cámara lenta como si fuera una coreografía de un hermoso ballet industrial.



■ Abajo El trabajo en equipo es fundamental, por lo que esperamos que la IA sea aceptable cuando no juguemos con un colega.



INFORMACIÓN

Al detalle

Plataformas: Wii, Xbox360, Playstation3
Origen: EE.UU.
Compañía: Disney Interactive Studios
Desarrollador: Junction Point
Lanzamiento: Septiembre 2012
Jugadores: 1-2

Perfil del ratón

Por mucho que algunos lloren al ver al padre de Deus Ex haciendo juegos de Disney, Warren Spector está muy conforme y tiene claro su objetivo: homenajar el mundo Disney, pero no a Hannah Montana ni a Jonas Brothers, sino a la que fuera "industria de los sueños". Y lo hará aprendiendo de errores pasados e introduciendo otro personaje para jugar.

Historial del roedor

Epic Mickey
 2010 [Wii]
 World of Illusion
 1992 [MegaDrive]
 Castle of Illusion
 1990 [MegaDrive]

Apogeo

Nos gustan Mickey y la Disney viejuna, por eso todavía no podemos quitarnos de la cabeza el Castle of Illusion de Mega Drive. Ay.

Epic Mickey: El Retorno de Dos Héroes

CONCEPTO ■ Tras una primera parte algo criticada, el ratón de Disney vuelve para arreglar las cosas con sus fans y de paso visitar nuevas consolas.

Los "gemelos" golpean dos veces

La historia del nacimiento de Mickey Mouse es bastante curiosa y toda una lección de cómo funciona el mundo de los negocios. Tanto si se quiere creer que fue una creación del propio Walt Disney como si no, lo que está claro que es Mickey nació allá por 1928 como sustituto de otro personaje, de Oswald, pues Disney había perdido los derechos de "el conejo afortunado" en favor de su distribuidora, Universal Studios. Pero como todo termina por volver, más aún cuando hay dinero de por medio, en 2006 Disney recuperaría los derechos del personaje al adquirir varios paquetes de activos de NBC Universal en el traspaso de un famoso locutor de deportes. No es de extrañar que cuando Warren Spector y Junction Point recibieron el encargo de *Epic Mickey*, se centraran tanto en el más que justificado resentimiento del olvidado Oswald. El resultado fue más que satisfactorio: el juego rezumaba cariño por personajes olvidados, estaba lleno de detalles entremecedores y contaba con escenarios que activaban al instante el chip de la nostalgia. No sorprende que para esta segunda parte hayan mantenido la misma fórmula.

La razón de este continuismo reside no solo en una buena mecánica de plataformas 3D -con sus errores, pero buena- sino también en el apoyo de gran número de fans, que para sorpresa de Spector no eran seguidores de Hannah Montana sino más bien talluditos. Este feedback ha sido el principal motor del

cambio para el estudio, que se ha centrado en todas las pegas que los fans sacaron al primer juego, siendo la más importante la cámara. Su manejo ahora es más sencillo, al menos con un mando tradicional, y los giros automáticos son bastantes menos molestos. Spector insistió mucho en esto último, asegurando que está tan bien implementado que es posible pasarse el juego sin que el jugador toque una sola vez la cámara. También nos comentó que habrá muchos más niveles en 2D, que es algo que el público pedía. No extraña, por tanto, que el recientemente anunciado juego para 3DS de Mickey sea en scroll lateral.

Posiblemente el cambio más radical esté en el apartado sonoro. Para empezar, donde antes había vocerías muy parecidas a la de los *Zelda*, ahora todos los personajes están doblados y hablan por los codos, algo que probablemente sea todo un reto si tenemos en cuenta que personajes como el mismísimo Oswald nunca habían sido doblados. Puede parecer irrelevante, pero resulta ser una de las bases más importantes del nuevo juego ya que sin doblaje no habría canciones. Sí, canciones, porque ahora los personajes cantan y bailan en unas cinemáticas que sirven de

introducción para cada nivel y que cuentan la historia y los objetivos de una forma diferente. Según Spector, es una forma de conectar con el jugador a la vez que se introduce un sello de identidad de la compañía. La única escena de este tipo que pudimos ver presentaba a uno de los jefes y a varios de los secundarios, entre

"La música es algo imprescindible en el mundo Disney. Hemos querido trasladar eso a la forma de contar la historia"

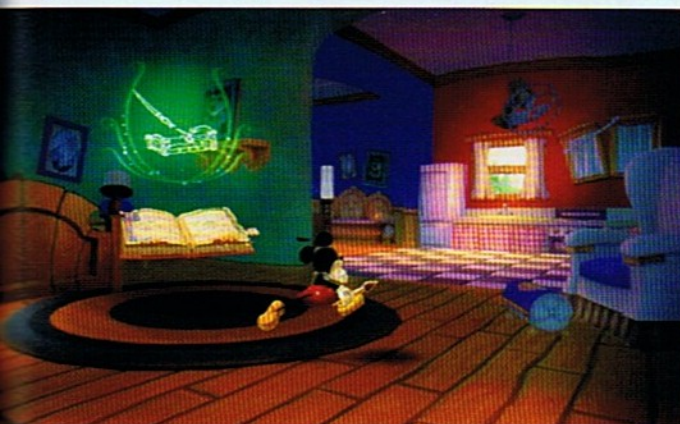
WARREN SPECTOR JUNCTION POINT

ellos a Ortensia, novia de Oswald que contará con cierta relevancia en misiones secundarias. Y sí, recuerda a las típicas escenas de la animación de Disney.

/// Por encima de todo esto, la novedad principal reside en el papel de Oswald, que pasa de ser el enemigo a convertirse en coprotagonista con Mickey en todos y cada uno de los niveles. Ya sea controlado por la IA o por un segundo jugador, Oswald será fundamental en el desarrollo del juego. Si Mickey retoca los escenarios con el pincel, Oswald podrá activar numerosos dispositivos controlar la electricidad y a algunos enemigos con su mando a distancia y servirnos como "gorrocóptero" para planear y alcanzar algunas plataformas. Esta cooperación



■ Derecha: El estudio ha escuchado las peticiones del público y ha metido más fases en 2D, y de paso saca para 3DS un plataformas solo en scroll lateral. Ahí es nada.



recuerda mucho a los *Donkey Kong Country* de Super Nintendo, una sensación que se nota aún más en las pantallas en 2D. Y lejos de cambiar la dinámica del juego, la reafirma: la modificación de los escenarios para avanzar ahora ocurre a dos manos. Su diseño, como es lógico, está lleno de detalles típicos de la casa y seguiremos pintando plataformas y borrando casas para descubrir pasajes y resolver puzzles - que no son muy complejos. Y entre puzzle y puzzle, pelearemos con algún monstruo robótico. Lo único que cambia es el tipo de entorno, 3D o 2D, porque la jugabilidad es, en el fondo, la misma.

Epic Mickey contaba con una gran baza: la nostalgia y el encanto de su protagonista. Esta segunda parte no puede sustituirse de nuevo en esos elementos, o no únicamente. Hemos visto signos suficientes, empezando por las mejoras de las mecánicas y siguiendo con el nuevo cooperativo, pero aún queda mucho por ver. Lo que sí tenemos claro es que el regreso a El Páramo rebosará mimo.



MIL VERSIONES, UN JUEGO

LAS EXCLUSIVIDADES vienen y van en esta generación. Ya vimos cómo *Bioshock*, *Final Fantasy* y *Mass Effect* daban el salto de una consola a otra, y *Epic Mickey 2* parece seguir este camino. Tras poder jugarse solo en Wii, ahora será lanzado en todas las consolas de sobremesa y también en PC. Eso sí, parece que será un salto desigual. Ya pudimos controlar los choctros de pintura con el mando de Wii, pero ahora aquellos -pocos- poseedores de un mando Move también podrán hacerlo en PS3. De PC, sabemos poco, pero el control con ratón seguro que es preciso. La que parece haber salido perdiendo con todo esto es Xbox 360, que solo podrá manejarse con el mando tradicional y no tendrá opción para Kinect. No pasa tampoco nada, porque el control de la cámara con el segundo stick es bastante cómodo. Por último, intentamos sacar a Spector algo sobre una versión para Wii U. Su respuesta: le encantaría hacer algo para la nueva consola de Nintendo, pero no puede confirmar nada. Lástima.



STILL ALIVE

LOS COLABORADORES (y vecinos) de Valve en *Counter-Strike: Global Offensive*, Hidden Path, son un grupo de talluditos con historia: FASA, Xbox, *Age of Empir...* Eh, un momento. ¿Trabajaban todos en Microsoft, como Gabe Newell? Hmm. Conspiraciones aparte, ya estuvieron a tope con Valve en CS: Source y son los autores del *Defense Grid* (un tower defense muy majo) y su cuquisima expansión *You Monster*, ambientada en Aperture Labs. Mientras el creador de CS, Minh Le, hace tiempo que dejó Valve (cuando cancelaron CS2) y este año saca un juego en el que terroristas y fuerzas especiales se enfrentan: *Tactical Intervention*. El morbo está servido.

■ Debajo: de...Aztec es uno de los mapas de toda la vida a los que mejor les ha sentado el maquillaje. Ninguna queja. Derecha: Si no ves ese paso subterráneo como el sitio donde más veces has muerto en un shooter, enhorabuena: eres joven. Si te entra un tic nervioso con los cambios, hola amigo de CS beta 0.4.



■ Arriba: Nuevo mapa: de...Lake. Y con polémica sólo por serlo. Counter-Strike es el único juego en el que las discusiones por chat de voz empiezan con "en mis tiempos 0.2, cs_Mansion era mejor mapa."

INFORMACIÓN

Al Detalle

Plataforma: PC, PlayStation 3, Xbox 360, Mac
Origen: EE.UU.
Compañía: Valve Software
Desarrollador: Valve + Hidden Path
Lanzamiento: 2012
Jugadores: 1-18

Perfil del Desarrollador

Valve es la única editora que no depende del dinero externo: hacen lo que les da la gana, cuando les da la gana. Inventaron Steam. Han tenido poquitos tropiezos. El último tal vez fuera Counter-Strike: Condition Zero y quieren quitarse el mal sabor de boca. Aparte de eso, han hecho el mejor juego de la historia unas cuatro veces desde 1998, entre las sagas hermanas Half-Life y Portal.

Historia

Portal 2
 2011 [Multi]
 Portal
 2007 [Multi]
 Half-Life 2
 2004 [Multi]
 Counter-Strike: Source
 2004 [PC]

Apogeo

Todo menos Ricochet. Si hay que elegir, nos quedamos con Portal. No, Portal 2. No, Portal. No, Half-Life. No, Half-Life 2. No, Portal...

Counter-Strike: Global Offensive

CONCEPTO

Ahora que la gente se ha olvidado del nefasto CS: Condition Zero, Valve recupera el enfrentamiento entre terroristas y superpásmas en las consolas (y los Mac). Ahora con partidas entre plataformas y gráficos del siglo XXI.

Acampada de Dust

Lo confieso: hace seis años yo también me habría arrancado mechones de cabello por los cambios en Counter-Strike, rasgándome las vestiduras con la webcam puesta para mandarlo todo en un sobre a Bellevue, Washington. Pero eso, hace años: el reino de los pegatitos hace mucho tiempo que cambió de manos -y de controles- y este CS: Global Offensive sabe con quién se mide los cuartos, no les vamos a echar la bronca por ello.

Counter-Strike, para los anacoretas, es un juego de tiros por equipos que empezó como un mod de Half-Life y ahí sigue. Es mejor que bueno, muy táctico y hay gente enganchada desde 1999 a su fórmula de rondas y misiones donde se gana dinero para comprar armas y equipo. Ya. Para el resto, decíamos, el viejo CS 1.6 sigue ahí, queridos puristas (servidores activos con betas anteriores para los muy puristas) y el híbrido CS: Source también, para los que ya se han acostumbrado. Es decir: jugadores de PC, incluso aunque Global Offensive no os guste -que no veo por qué- no tenéis nada que temer. La beta de Steam tiene concesiones de interfaz y sistema dirigidas al público de consola, vale (esa ruedita para comprar armas que no impide el uso del teclado, o ese modo Casual que parece más un insulto directo que una concesión: eh, consolerito), pero el resto de mejoras no me parecen muy preocupantes. Gráficos puestos al día -lo bastante cuco como para maquillar la edad del juego base, lo bastante accesibles como para que cualquier ordenador pueda con ellos-, mapas remozados, nuevas armas

y, en general, cuarenta y tantos retoques de equilibrio (más los que se producen cada vez que actualizan la beta), control y esas cositas en un juego que, como Starcraft, tiene una obsesión continua por encontrar la perfección mediante el refinado.

No tengo ni idea de qué tal se maneja en consola: los compañeros de la edición inglesa dedicaron dos líneas a decir que en Xbox bien y tal, a pesar de que no soporte el juego entre plataformas (PS3, PC y Mac jugando entre ellos, a través de Steam: Valve, TE AMO) o el manejo por teclado y ratón (punto para PS3, porque en Portal 2 no se podía y algunos todavía agitan el puño con furia). De todas maneras, casi mejor para ellos: la velocidad del juego sigue siendo la de siempre y, sin ayudas al apuntado, un gamepad no tiene nada que hacer contra un pecero mínimamente hábil.

/// El cambio más dramático es la introducción de un cóctel Molotov (para un total de cinco tipos de granada, de las que sólo se pueden llevar dos: toca pasar por el aro de las estrategias de equipo, amigos solitarios) capaz de levantar un mar de llamas allí donde estalle y cortar el paso, casi pensado para establecer una Acampada Sol (los camperos: trece años sufriendo el comando kick #Player y no se cansan, oiga) con rifles AWP... Si no fuera porque ahora casi todos los mapas tienen rutas alternativas y nuevos huecos, inclu-

yendo el sagrado de Dust, que los veteranos tienen tan asumido que es medio fácil freírles el culo.

Por lo demás, las armas siguen teniendo esa mezcla de potencia, cadencia y retroceso diseñadas para disparar poco a poco. El AK-47 sigue dando coces de mula, y algunos añadidos te dejan con la ceja arriba (¿un taser instantáneo de un solo uso? ¿Qué?) o llorando mucho -veteranos, decid adiós a la USP: un arma descompensada para servidores menos civilizados-. Incluso pequeños detalles estéticos que no hacen mucha gracia, como la desaparición de la animación de Agente Murphy para la Desert Eagle -que sí, es meramente cosmética, pero jo-. Vamos, que sigue siendo de fiar, aunque ahora las recompensas monetarias dependen del arma empleada.

“Seguimos creyendo en Counter-Strike. Es el mejor shooter táctico que existe uno en el que la habilidad del jugador manda”

CHET FALISZEK VALVE SOFTWARE

¿Eres el amo del francotirador o el rifle de asalto? Estupendo, procura no morir porque vas a ganar menos. Aunque la alternativa estará en los mods Gun Game, en los que las armas se ganan pagando el precio del hierro, no el del oro.

No creo que en consola destrone a los Call of Duty o atraiga a los fans del cooperativo, pero quién sabe: Valve todavía no nos ha contado todo.



■ Attrib: Counter-Strike: Source se quedó corto gráficamente a la hora de actualizar el juego. Global Offensive, aunque Mr. Pink se quejara, al menos parece un juego de la generación para la que sale.

SOLO FALTA LA BATAMANTA

LOS MEDIOS DE transporte absurdos, tan importantes en el mundo de Batman como el abogado bipolar o el payaso con maquillaje químico, estarán de vuelta y podremos manejar el "Batmóvil" o el "Batplano" con total libertad por el mundo abierto de Gotham. De este modo, Batman podrá mantener el ritmo de héroes más veloces, como Flash o Superman, que podrán ser tan rápidos como el vehículo que estemos utilizando en ese momento. Que tengan o no una función clara para completar una misión o para desbloquear items o personajes no está claro, pero seguramente muchos se conformarán con poder disfrutar el paisaje urbano de Gotham a los mandos de sus vehículos preferidos.



■ **Azriba:** Los combates del multijugador contarán con combos más complejos para los jugadores algo más talluditos. **Abajo:** Lego Batman 2 tiene más trajes de superhéroes y más vacantes que la ComicCon.



■ **Azriba:** La plantilla final aún no se conoce, apenas se saben unos pocos villanos y aliados. Si sabemos que habrá jefes secretos que podremos manejar una vez los hayamos vencido en la partida.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato:
Xbox 360, PlayStation 3,
PC, PS Vita, 3DS
Origen:
Reino Unido
Compañía:
Warner Bros
Desarrollador:
TT Games
Lanzamiento:
29 de junio
Jugadores:
1-4

Perfil del desarrollador

El anteriormente conocido como Traveller's Tales es un estudio de Berkshire que ha establecido un reinado de dieciocho años sobre los videojuegos de licencias. Desde su asociación con Disney y el Mickey Mania al Toy Story de Mega Drive, y la actual serie de juegos de Lego, el estudio ha dominado una fórmula ganadora y muy accesible para cualquier niño pero que también entretendrá a una buena parte de adultos.

Historial

Mickey Mania
1994 [Mega Drive]
Sonic 3D
1996 [Mega Drive]
Lego Star Wars
2005 [Multi]
Lego Harry Potter: Years 1-4
2010 [Multi]

Apogeo

No es que los Lego Star Wars hicieran nada revolucionario, pero la combinación de la saga de ficción y los muñecos de plástico era francamente irresistible.

Lego Batman 2: DC Superheroes

CONCEPTO ■ Batman se ha dado otro baño de amarillo y acetato, pero esta vez lo ha hecho con otros cuantos aliados.

El cabá-Lego oscuro renace

La continua cadena de producción de juegos de Lego de TT Games se basa en una misma fórmula: golpear enemigos, recolectar ítems y encantadoras cinemáticas de figuritas haciendo ruiditos. Y probablemente podrían reciclarla hasta el fin de los tiempos sin que su público objetivo se enfadara demasiado. Es lo que tienen los niños, pequeños y grandes: que no se quejan. Lego Batman 2: DC Superheroes no cambia demasiado -y no hace mal- pero en el estudio saben que su visión necesita un pequeño retoque y han intentado llevar a Gotham y sus ciudadanos en una nueva dirección, que debería refrescar la secuela tanto como lo hicieron los últimos Lego Star Wars lanzados al mercado.

/// Desde siempre, Batman ha quedado un poco a la sombra de su larga lista de villanos, y eso mismo ocurría en el Lego Batman de 2008. En esta secuela, en cambio, el riesgo para el Caballero Oscuro era palidecer no solo ante los rivales, sino también ante los aliados. El debut de Superman en un videojuego de Lego podría hacerle sombra fácilmente, sobre todo si pensamos en los superpoderes del Último Hijo de Krypton (volar, rayos láser, súper velocidad, aliento helado). Curiosamente, este arsenal nunca se ha sabido emplear satisfactoriamente en mecánicas jugables (sí, Superman 64, nos referimos especialmente a ti), pero esto supone un problema para la naturaleza humorística de los juegos de Lego.

Según Philip Ring, productor del juego, "los títulos Lego tratan sobre cómo hacer las cosas

divertidas más que centrarnos en hacerlas una experiencia exigente. Por eso, cuando tuvimos que introducir a Superman, solo pensamos en que fuera guay, en que fuera increíble. Estamos intentando hacer eso, pero, a la vez, tenemos que conseguir que el resto de personajes no parezcan menos a su lado y que cada uno tenga sus poderes únicos e imprescindibles. En este sentido, Superman también aporta mucho".

/// Dejando a un lado el set de poderes inimitables del Hombre de Acero, Batman, Robin y el resto de héroes de DC contarán con unos trajes especiales que incrementarán las capacidades de su por sí increíbles poderes. Batman tiene una armadura que le permitirá ser invisible y otra que absorbe electricidad, mientras que Robin podrá aumentar sus capacidades acrobáticas gracias a otro traje. No se trata solo de hacer cada personaje importante y de crear objetivos específicos para cada uno, sino también es una manera de centrar la atención sobre el particular Dúo Dinámico. "Puesto que se ambienta en Gotham, era imprescindible centrar el foco de atención en Batman. Es el punto principal de la historia: tenemos a Batman y Robin, y luego se unen Superman y otros personajes, pero ellos siguen siendo los ejes de la historia", comenta Ring.

Todo comienza con Bruce Wayne recibiendo el premio de "Hombre del Año" por sus contribu-

ciones a la ciudad en una fiesta a la que el Joker se autointitula. La batalla comienza no sin antes descubrirse que el temible payaso se ha aliado con Lex Luthor para liberar a todos los maníacos de Arkham Asylum. Con este revoltijo de héroes y villanos que utilizan Gotham como su patio del colegio, la ciudad se ha transformado en un mundo abierto con bastantes posibilidades y llena de lugares emblemáticos. Por ejemplo, desde el punto concreto de Crime Alley donde los padres de Wayne fueron asesinados al salir del Monarch Theatre, se pueden ver a lo lejos la fábrica donde el Joker se zambulló para adquirir su particular sonrisa y la Wayne Tower. Simbolismo "made in Batman" en estado puro.

"El plantel de personajes es bastante amplio y todos ellos tienen su particular propósito, todos están ahí para algo"

PHILIP RING TT GAMES

A todo esto hay que sumarle una gigantesca novedad: por primera vez en la historia de los juegos de Lego, cada personaje tendrá voz y, al contrario de lo que pueda parecer, esto consigue ahondar aún más en la parodia. "Todo gira en torno a lo que se puede hacer con los personajes" dice Ring. "Todo el mundo tiene una idea sobre Superman, pero el Lego de Superman es un poco arrogante en sus diálogos y en sus animaciones (como cuando agita su pelo). Es algo diferente de lo que conoces, pero funciona a la perfección en un juego de Lego".



■ Accede: Al igual que el icónico tema de Batman de Danny Elfman, DC Superheroes tendrá el himno de Superman de John Williams. En Warner Bros. y TT Games lo están dando todo con la secuela.

SHOWROOM

MÁS JUEGOS EN EL HORIZONTE

BRAVELY DEFAULT FLYING FAIRY

Formato: 3DS
Compañía: Square Enix
Desarrollador: Silicon Studio



SEGUIMOS SIN saber qué significa eso de "Valiente por defecto", pero da igual. El RPG para 3DS de Square-Enix rescata algunos aspectos clásicos del género, con *Final Fantasy V* como influencia principal, y con las batallas aleatorias y el sistema por turnos como la base de su mecánica. Por si fuera poco, tiene uno de los mejores apartados gráficos que se han visto en 3DS hasta el momento.

FIBBLE - FLICK 'N' ROLL

Formato: iOS
Compañía: Crytek
Desarrollador: Crytek



CRYTEK SE sube al carro de los juegos para iOS con *Fibble - Flick 'N' Roll*. Este juego de puzzles de nombre tan brillante supone un punto de inflexión en el estudio, que experimenta con los controles táctiles y la manipulación de líquidos para resolver puzzles. Que Crytek saque un juego para este mercado tan floreciente posiblemente augura que muchos otros grandes estudios seguirán por el mismo camino.

HELL YEAH! WRATH OF THE DEAD RABBIT

Formato: PC, PlayStation 3, Xbox 360
Compañía: Sega
Desarrollador: Arkedo



NO HAY nada tan peligroso como un conejo furioso porque se hayan filtrado sus fotos "privadas" en Internet. Sin duda, es un planteamiento original para un beat'em-up "descuartiza monstruos" de XBLA. El conejo infernal Ash se ha armado con unas cuantas motosierras para abrirse paso por el infierno y destruir las hordas de monstruos de su archienemigo: Fat Bunny. Todo muy normal.

JEREMY MCGRATH'S OFFROAD

Formato: PlayStation 3, Xbox 360
Compañía: Reverb Communications
Desarrollador: 2XL Games



EL SIETE veces campeón del Supercross está "super excitado" porque su nombre aparecerá en este juego de carreras para XBLA y PSN. Contará con coches de rally, buggies y camiones que se descacharrarán los unos a los otros en el multijugador para 8 jugadores en lo que la compañía ha definido como "furiosa puesta en escena a 1080p y 60 frames por segundo". No suena del todo mal.

DEAD OR ALIVE 5

Formato: PlayStation 3, Xbox 360
Compañía: Tecmo Koei
Desarrollador: Team Ninja



PARECE SER que si un juego de lucha no cuenta con un crossover de una saga rival, no puede considerarse como tal, y por eso *Dead Or Alive 5* se ha sumado al carro y contará con un personaje de *Virtual Fighter 5*, Akira Yuki. A Tecmo le ha costado un riñón convencer a Sega, así que probablemente habrá más personajes de su saga de peleas a los que partirles la cara.

SOL TRIGGER

Formato: PSP
Compañía: Imageepoch
Desarrollador: Imageepoch



SEGURAMENTE SEA el último juego de Imageepoch para PSP, pero lo están dando todo con *Sol Trigger*. El dibujante de manga que se encargó de *Gods Eater* y *Persona 4*, Jūji Sogabe, está diseñando los personajes de este RPG por turnos mientras que Kazushige Nojima, guionista de *Kingdom Hearts* y *Final Fantasy VII*, va escribiendo la historia. La mezcla puede dar algo grande.

SORCERY

Formato: PlayStation 3
Compañía: Sony
Desarrollador: The Workshop



EL JUEGO de magos basado en el Move de Sony por fin tiene fecha de lanzamiento, el 23 de mayo. El juego, que cayó en el olvido después de ser anunciado en un E3, parece haber vuelto de entre los muertos con un lavado de cara que lo acerca aún más a la estética prepúber de *Harry Potter*. ¿Conseguirá hacer que Move acabe calando con fuerza entre los usuarios de PlayStation 3? A saber.

DIGIMON WORLD: RE: DIGITIZE

Formato: PSP
Compañía: Namco Bandai
Desarrollador: tri-Crescendo



TRI-CRESCENDO, el estudio tras *Eternal Sonata*, *Fragile* y *Blue Dragon DS*, está desarrollando el nuevo RPG de *Digimon* y -según ha comentado Namco Bandai- volverán a los orígenes y se inspirarán en *Digimon World*. Con ello, buscan regresar a las sencillas mecánicas que hicieron que este primer juego fuera tan ampliamente elogiado, a diferencia de las muy criticadas y rechazadas secuelas.



APLAZADO - Counter-Strike: Global Offensive (Multi)

El shooter multijugador de Valve ha retrasado su lanzamiento de primavera a verano. ¿Habrá gente dispuesta a dejar el COD para entonces? Quizá, quién sabe.



APLAZADO - Ni No Kuni: Wrath of the White Witch (PS3)

Namco Bandai ha anunciado que el RPG exclusivo de Studio Ghibli para PS3 no llegará al Viejo Continente hasta -agorras- 2013, y culpan de ello a las titánicas labores de localización.

ELMINAGE GOTHIC

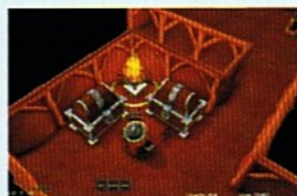
Formato: PSP
Compañía: Star Fish
Desarrollador: Star Fish



LO ÚLTIMO de la serie de RPG mata-monstruitos de Star Fish llegará a PSP a finales de año y apostará fuerte por la personalización de personajes y por nuevas características, como los ciclos temporales o de climas. Todavía no han dicho nada de los cambios que traerá esta saga Gothic, pero esperamos que, como los anteriores juegos, tenga una descomunal cantidad de enemigos.

A GAME OF DWARVES

Formato: PC
Compañía: Padox Interactive
Desarrollador: Zeal Game Studios



ZEAL GAME Studios anda creando una versión 3D de su genial *Dwarfs*, con influencias más que evidentes de hits como *Minecraft*, *Los Sims* o *Dungeon Keeper*. La mecánica es simple: debemos guiar a los enanos por cuevas en las que cavarán y construirán estructuras para defenderse de los enemigos. Todo suena muy familiar, pero el juego tiene un estilo particular con el que destacar por sí mismo.

ETRIAN ODYSSEY IV

Formato: 3DS
Compañía: Atlus
Desarrollador: Atlus



LA 3DS recibirá este año el cuarto juego de la ya considerada saga de culto. En un intento por atraer a neófitos, se ha añadido un modo casual para hacer más llevadera la primera partida, pero las mazmorras con encuentros aleatorios y los personajes tan típicos de la saga seguirán ahí. Y habrá nuevas clases, por aquello de que los incondicionales no se sientan estafados del todo.

POKÉMON BLANCO Y NEGRO 2

Formato: DS
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Game Freak



¿ES QUE Nintendo se ha quedado sin colores? Eso parece. El anuncio de *Pokémon Blanco y Negro 2* sorprendió bastante, no solo porque esperábamos *Pokémon Gris* sino porque también será un juego para DS. Nos tocará esperar un poco más para saciar nuestras ansias de explotadores de animales en 3DS. ¿Hemos dicho explotadores? Queríamos decir entrenadores, disculpad.

SONIC THE HEDGEHOG 4: EPISODE II

Formato: PC, PlayStation 3, Xbox 360
Compañía: Sega
Desarrollador: Sonic Team/Dimps



SEGA SE está dejando la vida por mejorar sus juegos de *Sonic*, especialmente los descargables. El último tráiler del *Episodio II* mostraba al erizo y a Tails haciendo combos mientras recorrían nuevos escenarios. El juego mejorará las animaciones y las físicas (y esperemos que también el control), perfeccionando así lo visto en el *Episodio I*. Otra cosa es que contente a los "talifanes".

PERSONA 2 ETERNAL PUNISHMENT

Formato: PSP
Compañía: Atlus
Desarrollador: Atlus



LA CONTINUACIÓN de *Persona 2 Innocent Sin*, el último título de la saga para PSP, no parece ofrecer ninguna gran novedad dentro de la saga *Persona*. Lo que sí consigue es un mayor refinamiento del núcleo jugable, incluyendo menores tiempos de carga y más opciones en las batallas. Y sumémosle que regresa Tadayoshi Satomi, el guionista original.

MECHWARRIOR TACTICS

Formato: PC
Compañía: Infinite Games
Desarrollador: Roadhouse Interactive



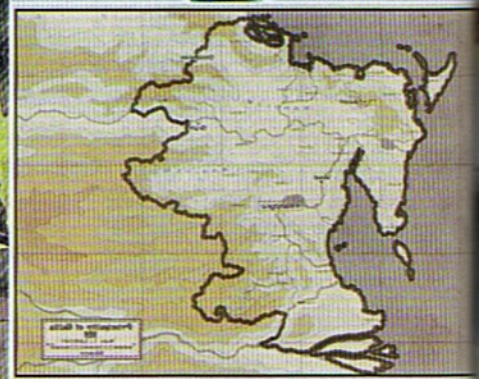
MECHWARRIOR TACTICS será el siguiente juego de estrategia del universo *BattleTech* e incluirá batallas por patrullas con jugadores de todo el globo. Puede que los hexágonos dibujados por todo el mapa rompan un poco con la estética pictórica del juego, pero resultan realmente útiles a la hora de crear tácticas. Tampoco es que fuéramos a irnos de camping por allí, ¿no?

THE WALKING DEAD

Formato: PC, PlayStation 3, Xbox 360
Compañía: Telltale Games
Desarrollador: Telltale Games



TELLTALE GAMES quiere aumentar el hype con videos de desarrollo y demás de cara al lanzamiento de su versión de la popular saga de cómics, y ahora también serie de televisión. Todo indica que será la aventura más "adulta" de Telltale, con decisiones de vida o muerte que afectarán de lleno al desarrollo del juego y al grupo de supervivientes. Ojalá afecten de lleno a Lori...



Valkyria Chronicles 3

ESTUDIO: SEGA | ARTISTA PRINCIPAL: RAITA HONJOU | AÑO: 2011

■ DESPUÉS DE ver los tonos pastel del Valkyria Chronicles original de PS3 había mucha expectación por ver las secuelas en portátil, pero la presencia estudiantil de VC2 inclinó la balanza hacia el lado de un tono demasiado dulzón de anime que daba más importancia a describir estereotipos de jovencitas que a la historia más adulta del original. Por suerte, el tercer juego se decantó por todo lo contrario, uniendo un catálogo de personajes y un estilo artístico más adulto de lo habitual en los RPG. Se mantenían los brochazos característicos del motor CANVAS pero con una paleta de colores más oscura, y el diseño de personajes recuperaba la variedad de personalidades que hizo que el primer juego fuese tan interesante. Es una pena que este juego, mejor y en un tono más adulto, nunca saliese de Japón.







UNA NUEVA FRONTERA

Ubisoft desempolva la historia una vez más y explora el nacimiento sangriento de la América moderna en el próximo capítulo de la saga Assassin's Creed



Gemidos incomprensibles surgen de entre los cadáveres rígidos, tirados boca abajo en el campo de batalla calcinado. Es una imagen inquietante, que rápidamente cambia de perspectiva para mostrar el brutal asalto que emprenden las fuerzas británicas contra unos colonos, mientras queman y saquean sus viviendas en un terrorífico y destructivo ataque. Sin embargo, cuando la cámara se aleja queda claro que esta instantánea no es una de las imágenes de *Assassin's Creed III*, sino más bien un diorama de intrincado diseño de elegante factura, observado por tres templarios que manipulan los diferentes modelos estáticos para su propio (y maquiavélico) provecho.

Esta película de acción real fue creada específicamente para transmitir el tono y los temas de la tercera entrega de la serie. Pero podría ser utilizada fácilmente como una metáfora visual de su desarrollador, que lleva orquestando desde 2007 una hazaña similar con la franquicia *Assassin's Creed*; retorciendo con ficción los anales de la historia de la misma manera que Hollywood emplea desde hace décadas. Pero mientras Altaïr y Ezio asesinan en masa a través de una idealización romántica de los siglos XII y XIII en Europa, nuestro nuevo protagonista, (mitad inglés, mitad indio) Connor Ratoñhake'ton, al que seguimos desde su infancia hasta su conversión en asesino, lidia con un periodo de tiempo más reciente y descarnado. Esto supone un reto para Ubisoft, ya que intenta elaborar una ficción atractiva a la vez que

se enfrenta a los hechos reales.

"No sé si es más difícil, en realidad yo diría que más bien es lo contrario", dice el director de desarrollo de propiedad intelectual, Tommy Francois, sobre los riesgos de pasar a un periodo más reconocible del pasado de América. "Es menos oscuro y podemos saca. En realidad, la gente sabe muy poco acerca de Benjamin Franklin y George Washington. Por cierto, ahora me doy cuenta que yo sabía un 0,00001 por ciento de lo que eran estos personajes en realidad antes de que empezara a trabajar en el juego."

De hecho, uno de los principales atractivos de *Assassin's Creed III* consiste en conversar y colaborar con iconos coetáneos de la Revolución Americana, los mismos con los que hoy día solo tratan los que manejan dólares americanos. Se trata, otra vez, de enseñar y seducir al unísono aunque en esta ocasión con muchas más facetas, nos cuenta Francois al exponer el carácter emotivo de este capítulo de la Historia estadounidense.

"Soy mitad estadounidense y mitad francés. Mi abuela disfrutaba contando a quien quisiera escucharla que uno de nuestros antepasados había firmado la Declaración de Independencia... Me avergonzaba bastante, estaba harto de oír lo mismo una y otra vez; sin embargo, al trabajar en este juego me he sentido más identificado con ella. Es como con los juegos de la Segunda Guerra Mundial: todos hemos tenido a alguien en nuestra familia, ya sea en Europa o en Estados Unidos, que participó o se vio afectada por ella. Es una oportunidad para nosotros de acercar y

TIME TEAM

ASSASSIN'S CREED III
ha estado en desarrollo



durante casi durante tres años, lo que causó problemas al implementar temas del diseño de la Hermandad y Revelations, que también estaban en desarrollo.

"Creo que tiene que ver con la coordinación de nuestros equipos, y en este caso hemos extraído recursos de todos los Assassin's, e incluso de *El Príncipe de Persia: Las Arenas del Tiempo*", dice Francois.

"Y tan pronto como los equipos terminaban con un título saltaban a otro... Se produjo una transferencia natural de equipos. Siempre tratamos de ser proactivos, así que cuando se inventaba una nueva característica pensábamos en sus repercusiones futuras, ¡la última cosa que queremos hacer es dispararnos a nosotros mismos en el pie!

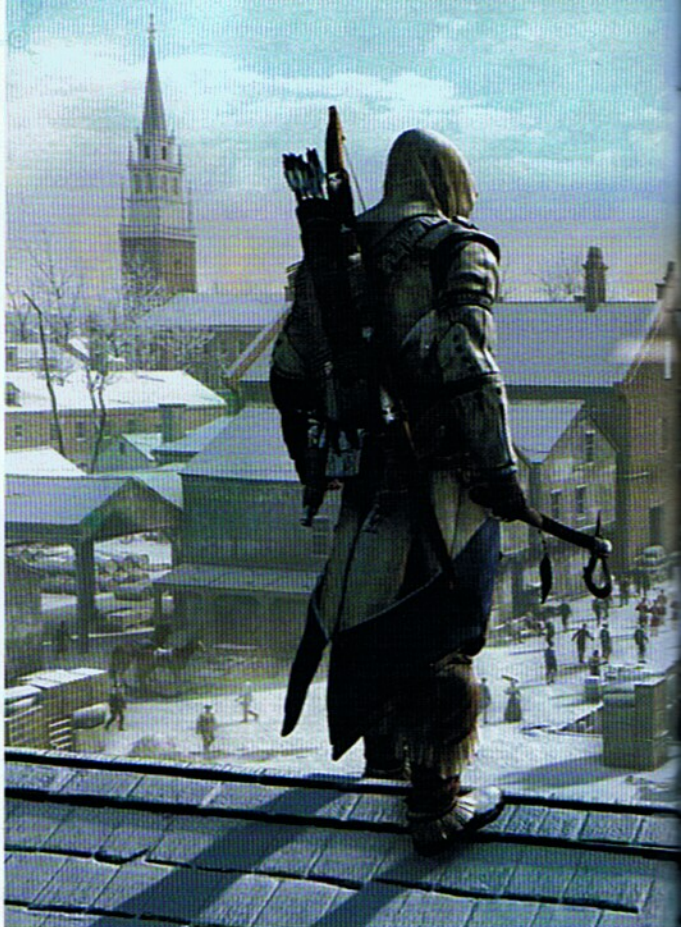
hacer más comprensible la época".

Por eso hemos sido más cuidadosos con la caracterización. Connor, el personaje principal, es menos extravagante que Ezio, más humano que Altaïr y es fiel únicamente a sí mismo. Participará en ambos bandos del conflicto, colaborando con personajes históricos: por ejemplo, será testigo del discurso de Bunker Hill de Israel Putnam -"no disparéis hasta que veáis el blanco de sus ojos"-, antes de que el general le encargue un asesinato. Pero aún así estará motivado por la justicia y la búsqueda de la redención de su pueblo, al que prendieron fuego cuando era un niño.

Aunque sea neutral en esta guerra, no hay duda de que hay un asesino más familiar para el jugador moderno bajo la capucha calada de esta tercera parte. Si Altaïr se centraba en el deber y Ezio en la venganza, Connor se ve impulsado por ideales más propios de nuestros días, forjados en la lucha contra la injusticia y la opresión racial.



Tuvimos que aprender desde cero a diseñar un bosque para facilitar el desplazamiento



■ El combate ha sufrido cambios, con menos pausas entre las ejecuciones marcadas y asesinatos dinámicos, lo que permite a Connor mantener el rumbo sin tener que parar por una pelea rápida.



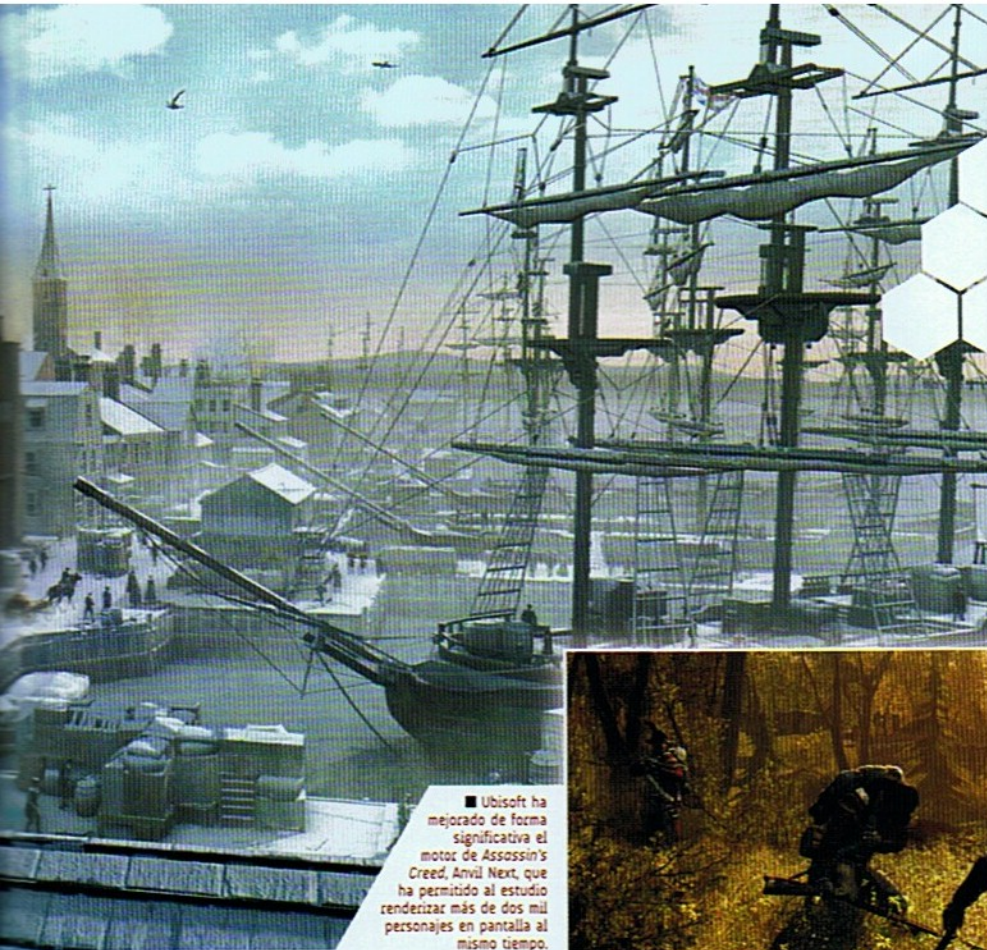
La vista es diferente desde aquí arriba. El peso de Connor hace que la rama del árbol se arquee suavemente. Connor se inclina levemente hacia un lado para obtener una mirada más clara del camino marcado entre las copas de los árboles ante él. Entra en acción, rápido como el rayo, saltando de un tronco a otro, balanceándose entre ramas como si de algún antepasado simiesco se tratara, a través de la frontera de Nueva Inglaterra. Mientras que los jugadores se han acostumbrado a atravesar los estrechos canales de Venecia y al espectáculo bizantino de Constantinopla, este escenario abierto y salvaje (promocionado como 1,5 veces más grande que la de Roma de la Hermandad) debería suponer un reto nuevo y fresco para el jugador, como lo ha sido para el estudio.

"Tuvimos que aprender desde cero a trazar un bosque para facilitar el desplazamiento", dice Francois, suspirando para indicar el esfuerzo hercúleo del equipo de diseño. "Fue una locura... no es solo la circulación libre de árbol a árbol, también significa ir desde un árbol a fachadas de roca, a los edificios de las ciudades. Luego integramos ciertas armas para matar desde los árboles. Incluso el salto de fe, movimiento emblemático de la serie, se puede hacer sumergiéndose en un objeto en movimiento. Con todas estas pequeñas cosas ha sido realmente difícil".

Parece, sin embargo, que este intrincado laberinto de ramas y paredes lleva, de alguna manera,

■ El complejo sistema meteorológico cuenta con una amplia gama de efectos: la movilidad de Connor a través de diferentes profundidades de nieve se reduce (lo que provoca más problemas de combate), mientras que la lluvia evita que las armas de fuego funcionen.





■ Ubisoft ha mejorado de forma significativa el motor de *Assassin's Creed*, *Anvil Next*, que ha permitido al estudio renderizar más de dos mil personajes en pantalla al mismo tiempo.

a los jugadores en ciertas direcciones... Más aún que en anteriores *Assassin's Creed*. Esta ayuda cinemática aparece de nuevo cuando Connor llega a Boston. Se pasea por el puerto haciendo caso omiso de los NPCs que mendigan y venden sus mercancías (las animaciones mejoradas permiten una interacción más realista entre el jugador y los personajes no jugables, al igual que entre los propios NPCs). Después de ignorar a un niño pequeño (presentes por primera vez en la saga) y a un perro callejero (también novedad), Connor llega a la aduana al final del paseo marítimo, patrullada por oficiales británicos. Sin la documentación adecuada, Connor esquiva a los guardias, salta por encima de unos barriles y sobre un carro en movimiento, antes de saltar sobre varios puestos del mercado y colarse por una ventana a su derecha. A continuación, se mueve por el interior de



una casa y atraviesa otra ventana en el extremo opuesto para escapar a través de los tejados, hasta llegar a una aguja a gran altura (desde aquí podemos ver Nueva York en llamas en la distancia). Es una escena trepidante que satisface nuestras ansias sobre la saga, pero parece demasiado preparado, como si no existiera la libertad de acción a la hora de crear la más impresionante secuencia imaginable. Sin embargo, Francois se apresura a refutarnos.

"La ciudad es una simulación con vida propia", explica. "Estoy seguro de que veremos un montón de vídeos por Internet de personas haciendo cada una cosas completamente distintas. Sí, el diseño estaba ahí: es evidente que la ventana estaba abierta aposta, pero podría haber avanzado de otra forma. Conocemos la ciudad, y por ello sabemos cómo hacer que luzca. Habrá un montón de oportunidades para que los jugadores que quieran ir por su cuenta hagan cosas igual de emocionantes."



Dejando a un lado la cinemática, lo cierto es que refuerza la sensación de asombro que la serie ha logrado inducir en los jugadores con cada nueva localización y cada nueva era. Tanto Boston como Nueva York representan el paisaje cambiante de la época, con

LA DESAPARICIÓN DE DESMOND

MIENTRAS que todo lo que hemos visto hasta ahora de *Assassin's Creed III* se ha centrado exclusivamente en Connor y el dinámico mundo de la América del siglo XVIII, el nudo principal de la historia se centrará en la búsqueda de Desmond para evitar el éxito de los templarios a finales de 2012. Sin embargo, la profecía maya no excluye necesariamente a Desmond de futuras entregas. "Vamos a hacer un montón de cosas con Desmond antes de terminar la historia por completo", dice Francois. "Yo no quiero echar a perder ese lado de la historia, porque se trata de sorprender a nuestra audiencia... ya lo veréis. Se plantean una serie de cosas para el futuro, y creo que estamos construyendo algo que va a encantar a la gente".

varios monumentos notables erigidos durante ese periodo de tiempo y una brecha social fascinante que divide la ciudad a través de las divisiones financieras, patriarcales y de clase, mostrando una iconografía dispar y única en cada área.

Al salir de la ciudad Ubisoft sabe que está dando un paso enorme fuera de su elemento, con el espacio entre Boston y Nueva York convertido en un tercer escenario por derecho propio. Mientras que en otros *Assassin's* no encontrábamos misiones fuera de los muros de las ciudades, en la región exterior de La Frontera encontraremos un tercio de las misiones. Es una llanura extensa, llena de pequeñas comunidades de indios americanos y asentamientos europeos en forma de poblados, así como fauna (con la que podremos interactuar de una forma que puede ser familiar para algunos jugadores).

"Cuando salió *Red Dead Redemption* nuestro primer pensamiento fue, 'Oh, mierda'", bromea Francois sobre los paralelismos entre el mundo abierto de Rockstar y su paisaje: hasta podemos desollar animales salvajes para vender sus pieles. "Esto nos obligó a buscar otras áreas de innovación, porque sabíamos que lo que estábamos desarrollando perdió valor al no ser único. Necesitábamos algo que nos diferenciara para llevar a cabo nuestra visión. Si te fijas en nuestra historia, siempre intentamos innovar, no hacer un 'yo también'. Quiero decir, de ninguna manera *Splinter Cell* es un 'yo también' de



■ Los principales acontecimientos incluidos en *Assassin's Creed III* incluyen el Boston Tea Party, la batalla de Bunker Hill y el Gran Incendio de Nueva York, este último vislumbrado desde lo alto de los tejados de Boston.

Metal Gear Solid, y *Rayman* no es un "yo también" de *Mario* o *Sonic*. Siempre se empieza con un gran avance, y eso es algo que tratamos de aplicar a todas las facetas del juego. Y con *Assassin's Creed III* tenemos otras grandes áreas de innovación... pero todavía no podemos hablar sobre ellas".

Un fusil tradicional de la época tardaba un minuto en recargarse después de disparar un solo tiro. No suena muy emocionante, pero cumple una función en *Assassin's Creed III*: la atención se centra firmemente en el cuerpo a cuerpo, uno de los cimientos de la franquicia. Pero estas toscas armas de fuego abren nuevas vías para alcanzar el asesinato perfecto.

Después de recibir órdenes de Putnam para matar al general británico en el frente contrario de Bunker Hill, Connor debe sortear la vertiginosa batalla que sirve de telón de fondo. Nuestro protagonista se pone a cubierto tras una barricada de piedras, midiendo el terreno, esperando el momento crucial en el que los fusiles recarguen para saltar al siguiente punto de cobertura. Un cañonazo retumba en sus oídos, los cuerpos saltan por los aires mientras las filas de infantería se turnan para disparar y Connor se desliza sigilosamente por la periferia y flanquea al enemigo.

Su arsenal es más contundente que el penetrante acero que empleaban Ezio y Altaïr, blandiendo un tomahawk que saja a los enemigos con un impacto seco, produciendo una nube de sangre. También veremos un dardo chino con cuerda, que atrae a los enemigos hacia Connor, que puede engancharse a un enemigo desde los árboles y utilizar su masa como contrapeso para descender al suelo lentamente. La animación al alternar entre las armas de fuego y el tomahawk es de una fluidez impecable a la hora de golpear a un enemigo para contraatacar al instante a dos más en la lejanía. Y mientras Connor asalta el campamento británico y corre hacia su objetivo, los soldados tratan de frenarle (el nuevo estilo libre de combate a la carrera mejora drásticamente el ritmo), antes de saltar en el aire para dar el

golpe decisivo, enviando a otra figura histórica de vuelta a los libros de texto.

"Conseguir que un objetivo muera en el lugar y momento adecuados para que cuadre con el resto de la historia se convierte en un verdadero desafío", explica Francois sobre las dificultades de matar a personas reales, conocidas de la época. "Para los guionistas y diseñadores de la trama es un infierno, ya que no siempre es útil o necesario a la hora de contar la historia o añadir drama, y porque el conocimiento existente sobre ese período concreto nos proporcionaba literalmente la situación exacta sobre la situación de cada personaje clave -Ben Franklin, el General Lee o Washington- con un margen de error de días. También fue un gran reto encontrar los objetivos adecuados para Connors, porque la mayoría de estos personajes no murió en circunstancias horribles: la mayoría envejeció y murió de forma nada interesante para nosotros".



Las acciones de Connor influyen en el transcurso de la Historia, y su aventura debería concluir con la independencia norteamericana. Pero mientras una generación de jugadores mantiene

la mirada fija en el futuro, ¿qué es lo que nos espera? ¿Siente Francois la presión de Ubisoft para lanzar secuelas cortas de *Assassin's Creed III*, prolongando la aventura de Connor como sea?

"No lo sé", admite con reservas. "Depende, en parte, de cuánto consigamos innovar con el juego. Tal vez hay ciertas expectativas; tal vez tenemos que cumplirlas. No sé, ahora mismo gran parte de nuestra atención está en *Assassin's Creed III*, y cuando estás haciendo un proyecto así, como se ve al contemplar el ciclo de desarrollo, el esfuerzo para sacar esto adelante -que este es solo uno de los estudios, hay otros ocho colaborando-, la cantidad de trabajo que conlleva, son inconcebibles. Si no ofrecemos una experiencia de primer orden con *Assassin's Creed III*, no hay razón para hacer algo más".

Sin embargo, no podemos evitar sugerirle el siguiente paso lógico en la Historia: la Revolución Francesa. Francois se parte con nuestra visión de futuro: "*Assassin's Creed II* funcionó muy bien con el público, y eso nos permitió trabajar más con su época", y añade: "Aun así, pienso que en este momento somos los únicos que sacamos juegos con un mundo abierto de manera tan rápida". No importa por dónde tire la serie: el éxito futuro de Ubisoft sigue firmemente arraigado en el pasado.

Vamos a hacer muchas cosas con Desmond antes de terminar con su historia por completo



■ Connor presenciara la quema de su aldea Mohawk por parte de las fuerzas británicas durante una fase del juego ubicada en su niñez: el origen de su sed de justicia.



La Batalla de Long Island (agosto de 1776) fue la mayor batalla de la guerra y tuvo lugar poco después de que se firmara la Declaración de Independencia.



Los británicos estuvieron tranquilos durante tres meses antes del combate de las llanuras de Abrahams (Septiembre de 1759). El combate en sí duró 15 minutos.

aisladas y tenían pocas oportunidades de asistir a servicios religiosos, por lo que muchos

cayeron fuera de la estricta observación de su fe debido a las circunstancias. Algunos dueños de esclavos trataron de convertirlos al cristianismo, pero sólo una minoría hizo intentos serios para conseguirlo, y como resultado muchos de los esclavos desarrollaron una forma de práctica religiosa, que mezclaba las enseñanzas de predicadores locales con una variedad de diferentes prácticas de diversas culturas de África occidental.

Hemos visto a Connor utilizar armas tradicionales como un tomahawk y un arco. ¿Puede indicarnos otro armamento tradicional que se utilizara en aquellos tiempos?

La armada Británica tenía el armamento más avanzado del momento; utilizaban mosquetones y bayonetas. Los oficiales portaban espadas y pistolas también. Los cañones pesados se utilizaban frecuentemente en batalla, a pesar de la dificultad a la hora de transportarlos. Los americanos tenían pocos suministros al principio de la guerra, con armas de poca calidad, por lo que muchos soldados cargaban viejos fusiles de caza; pero después de que los franceses mandaran refuerzos, una vez terminado el enfrentamiento decisivo de Saratoga, los americanos dispusieron por fin de armas similares a las de los británicos.

La mayor diferencia entre las fuerzas británicas y las americanas era que los primeros estaban acostumbrados a luchar en líneas ordenadas montadas en el campo de batalla, disparando en orden, comandados por un oficial, mientras que los americanos, que estaban menos entrenados y equipados, conocían mejor el terreno y por lo tanto utilizaban la forma de merodear aprendida de los indios. Es decir, escondiéndose tras los árboles y rocas y disparando a sus oponentes en lugar de marchar al campo de batalla a la manera europea. Las diferencias entre los estilos de lucha podrían ser elementos del juego... tal vez Connor enseñe a los soldados británicos a combatir de esta manera.

¿Puede imaginar qué espacios escalables, naturales o hechos por el hombre, pueden ser los que Connor recorra?

Filadelfia era la ciudad más grande de las colonias en aquel momento, y estaba en manos de los ingleses en el otoño de 1777. Ninguna ciudad americana de la época podía tener edificios comparables a las de Roma

y Venecia, pero tal vez Connor trepe por uno de los muchos campanarios de iglesias como aquella en la que Paul Revere vio los faroles pertenecientes a la historia de "uno si por tierra, dos si por mar" en 1775. O podría saltar entre los tejados de Beacon Hill, en Boston, donde se encontraban las mansiones de John Hancock y el resto de la élite de la ciudad. O en el Valle Mohawk, podría saltar desde un puente roto o en llamas...

Una lección de historia

Teniendo en cuenta la dedicación que Ubisoft pone en la veracidad histórica, **games™** pidió a un experto que nos ilustrara con comentarios interesantes sobre la época. La doctora Natalie Zacek es profesora de Historia y Estudios Norteamericanos en la Universidad de Manchester, especializada en la época colonial...

¿Como describiría el ambiente de la norteamérica revolucionaria alrededor de 1777?

Aquellos que apoyaron la Revolución estaban esperando con ansiedad noticias sobre el éxito de Benjamín Franklin en su misión en París, en la que esperaba convencer a Luis XVI para apoyar a los norteamericanos con dinero, tropas y suministros, cosas que necesitaban desesperadamente. Los legitimistas fueron alentados por la captura del general británico Howe en Filadelfia, y complacidos de que Washington y sus hombres hubieran sido incapaces de aferrarse a ésta, la ciudad más grande de América y sede del Congreso Continental. El gobernador Británico de Virginia, Lord Dunmore, había horrorizado a los colonos locales al afirmar que todos los esclavos que ayudaran a los británicos serían recompensados con su libertad, lo que en realidad reforzó el apoyo a la independencia al enfurecer a los dueños de los esclavos y animándolos a alzarse contra los británicos.

¿Puede usted explicar la posibilidad de la existencia de una raza mestiza, británica y mohawk? Dadas las circunstancias, ¿con quién y contra quién lucharía, y cuáles podrían ser sus motivaciones sociales y políticas?

Aunque los colonos franceses eran más propensos que los británicos a contraer matrimonio con mujeres indígenas, no hay evidencia de una raza mixta británico-mohawk, particularmente en el estado de Nueva York. Por ejemplo, Sir William Johnson, el superintendente británico de Asuntos Indígenas en Nueva York, se casó con una mujer mohawk (la hermana mayor de un jefe) llamada Molly Brant, con quien tuvo ocho hijos. Molly era legitimista durante la Revolución, y es muy probable que un hombre como él también fuera leal a Gran Bretaña, ya que muchos mohawks y otros nativos americanos tenían la

invasión de colonos blancos, y podía ver a los administradores y soldados británicos como un seguro del mantenimiento del control sobre este proceso (el cual se perdería si los estadounidenses ganaran la guerra y fueran en búsqueda de nuevas tierras).

Dada la tendencia de los juegos de *Assassin's Creed* a dividir entre dos facciones, una de héroes y otra de villanos, ¿qué figuras históricas cree que aparecerán? El reparto de personajes podría incluir a los

comandantes Burgoyne y Clinton, y los norteamericanos Horatio Gates y Benedict Arnold, y también George Washington, Molly Brant, y su hermano Joseph Brant (Thayendanegea), jefe mohawk. Si el juego comienza a principios de 1774, Sir William Johnson podría estar involucrado también.

Es un poco difícil para mí imaginar qué personajes se verían como buenos, y cuáles como malos, pero supongo que

Burgoyne, Clinton, los Brants y Johnson estarían en un lado, y Gates, Arnold, y Washington en el otro.

¿Cuál era la religión predominante en el momento?

La religión no era un problema relevante al final del siglo XVIII, y aunque los católicos y los judíos solían ser excluidos de ejercer cargos políticos, no eran perseguidos ni aislados, y algunos reunieron grandes fortunas, como Charles Carroll de Maryland, un católico que era el hombre más rico de la época colonial en Norteamérica. La mayoría de colonos americanos no le daban importancia a la religión de los demás, a pesar de que aprovechaban el paganismo de los indios para calificarlos de salvajes y poder despojarlos de sus tierras. Muchos estadounidenses vivían en zonas fronterizas

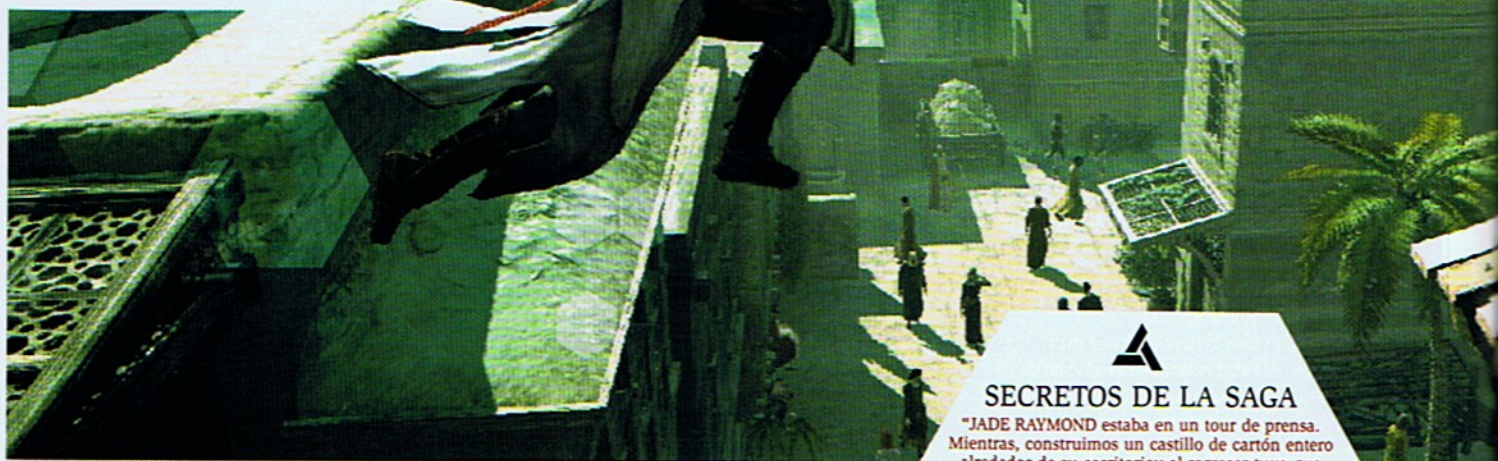


Johnson Hall era la casa de Sir William Johnson, un hombre con fuertes lazos con las tribus iroquesas y mohawk.



VIDAS PASADAS

Es difícil creer que la saga Assassin's Creed de Ubisoft haya estado con nosotros desde 2007; en este corto espacio de tiempo ha vendido millones de unidades en su amplia variedad de formatos. El anuncio de Assassin's Creed III supone un alto en el camino. Antes de sumergirnos en la nueva historia en América del Norte con Connor, el héroe revolucionario, hagamos una retrospectiva de la franquicia.



SECRETOS DE LA SAGA

"JADE RAYMOND estaba en un tour de prensa. Mientras, construimos un castillo de cartón entero alrededor de su escritorio y al regresar tuvo que trabajar durante varios días en su mini-castillo, con puerta fortificada, paredes y chimeneas"

Matthew Zagurak, Product Manager

Assassin's Creed (2007)

Profundamente influido por la novela de 1938 *Alamut*, de Vladimir Bartol, el primer Assassin's Creed se desarrolla durante la Tercera Cruzada y se centra en las aventuras del asesino medieval Altaïr Ibn La'Ahad, un ancestro de Desmond Miles, un camarero obligado a formar parte en unos experimentos en EE.UU. en la actualidad. La idea de que una persona pudiera volver a vivir las acciones de sus antepasados, aprovechando su ADN -detalle que hace que el juego tenga una base de ciencia ficción-, trató de conservarse como un secreto hasta el lanzamiento. A pesar de ello, la actriz de doblaje Kristen Bell se excedió en una entrevista para IGN (2006), revelando algunos temas.

Assassin's Creed hizo buen uso de la experiencia que Ubisoft Montreal había adquirido con *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo*: Altaïr es capaz de trepar edificios, correr por

las paredes y realizar todo tipo de hazañas acrobáticas, todas al gusto del consumidor. El estilo de combate es igualmente aerodinámico, con una amplia selección de ataques asignados a un solo botón en el panel de control. Y por supuesto está la inolvidable firma de toda la franquicia: el salto mortal de fe desde los edificios, preferiblemente elevados. Así que estas acciones aparentemente suicidas tenían un propósito dentro del juego, más allá de los saltos y acrobacias propias del parkour.

"Lo que estamos tratando de hacer es romper la línea de visión", explicaba la productora Jade Raymond en una entrevista de 2007 para Eurogamer. "Ya que los enemigos van a estar por todas partes, una buena manera de evadirlos es subir a un edificio alto y luego saltar a un fardo de heno. Los enemigos, confusos, pensarán:

¿Dónde está? Ha desaparecido, está muerto... lo que permitirá ganar algo de tiempo."

Teniendo en cuenta el contexto histórico, Ubisoft hizo grandes esfuerzos para dotar a Assassin's Creed de la mayor autenticidad posible. Se presentan algunas figuras históricas como Ricardo Corazón de León y Robert de Sablé (de una forma muy embellecida, eso sí). A pesar de la recepción entusiasta, sobre todo en las cifras de ventas y en el E3 de 2006, este primer Assassin's Creed es sin duda el más flojo de la serie. Las misiones repetitivas y una IA enemiga pobre hacen que el buen trabajo realizado por la atmósfera envolvente, unos controles intuitivos y gráficos sorprendentes se vea mermado. A pesar de que la aventura de Altaïr no colmó las altas expectativas de Ubisoft, en última instancia allanó el camino para excelentes secuelas, en las que se solventarían los problemas del original.

LÍNEA TEMPORAL DE ASSASSIN'S CREED

■ Se produce el primer asesinato documentado con la marca de hoja oculta.

■ El emperador romano Julio César es asesinado por algunos de sus senadores, que son miembros secretos de la Orden de Asesinos.

■ Se funda la Orden de los Caballeros Templarios.

465AC

323AC

44AC

30AC

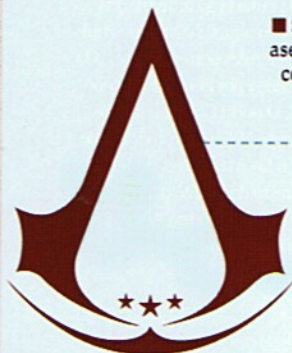
1129DC

1190DC

■ Alejandro Magno, partidario de los Templarios, muere a manos del asesino Itani.

■ La reina de Egipto y cómplice de los templarios, Cleopatra, es asesinada por Amunet.

■ Se encomienda a Altaïr Ibn La'Ahad la tarea de recuperar el objeto mágico conocido como "El Cáliz" de las garras de los sangrientos Cruzados y los vengativos Sarracenos.





Assassin's Creed 2 (2009)

En el segundo juego de la franquicia, Desmond Miles prosigue con su lucha por llegar a un acuerdo con las siniestras maquinaciones de Industrias Abstergo. En cuanto a la acción histórica, nos sitúa en la Italia del siglo XV. El joven noble Ezio Auditore de Firenze, otro de los antepasados de Desmond, se convierte en el protagonista, demostrando ser igual de ágil y letal que Altaïr.

Con la ayuda de figuras históricas reales, como Nicolás Maquiavelo y Leonardo da Vinci, por no hablar de una amplia gama de nuevas armas y habilidades de combate con jugosas mejoras, Ezio se convirtió en el claro favorito entre los jugadores, un hecho que se hace aún más sencillo debido a las dos secuelas directas. *Assassin's Creed II* contaba con un equipo de desarrollo tres veces más grande que su predecesor, con la friolera de 450 personas trabajando en el proyecto. Conscientes de las críticas que el juego anterior recibió por parte de algunos sectores de la prensa de videojuegos, el equipo detrás de *AC II* dejó claro que habían tenido en cuenta las reviews y los comentarios de los usuarios.

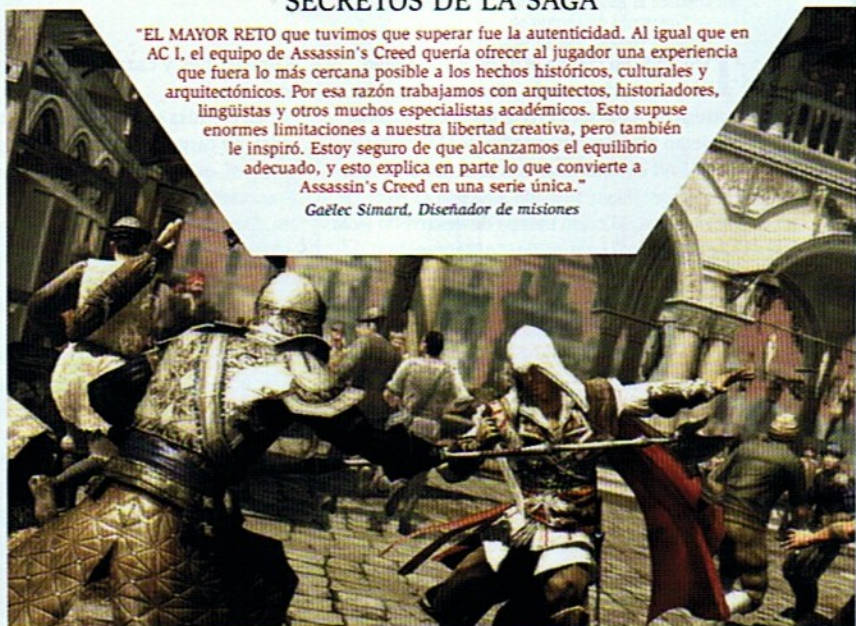
"Los críticos de videojuegos son herramientas indispensables para perfeccionar nuestros juegos futuros", dijo el productor Sebastien Puel, antes del lanzamiento del juego. "Los comentarios que recibimos sobre el primer juego tuvieron mucha repercusión a la hora de concebir el segundo, y nuestro objetivo definitivo es mejorar la experiencia del jugador de *Assassin's Creed*". Cuando el producto final llegó a las tiendas, Puel se alzó victorioso: *Assassin's Creed II* era más grande, más audaz y más complejo. La naturaleza repetitiva de la primera partida no se veía por ningún lado, y en su lugar encontramos una fantástica variedad de objetivos dentro de la misión principal, así como en las misiones secundarias opcionales, formando una pieza magistral de software.

"Ahora no hay límite en los tipos de retos que podemos dar a los jugadores", dijo Puel. "Somos muy cuidadosos al crear una amplia variación en los desafíos y ritmos que estamos proponiendo. Pero también queremos que el jugador tenga una verdadera libertad y la oportunidad de explorar, y hacer uso del mundo que hemos creado. Las ciudades están repletas de misiones que el jugador puede hacer... si así lo desea. Ahora, por ejemplo, puede decidir deshacerse de los testigos si ha cometido un asesinato poco sigiloso, para que no le reconozcan por todas partes, o ayudar a los ladrones perseguidos por los guardias. Cada una de estas tareas son opcionales, pero le traerá recompensas interesantes si acepta cumplirlas". En muchos aspectos, que representan lo que el primer *Assassin's Creed* debería haber sido, esta secuela pasó a ganar elogios de la crítica y éxito comercial.

SECRETOS DE LA SAGA

"EL MAYOR RETO que tuvimos que superar fue la autenticidad. Al igual que en *AC I*, el equipo de *Assassin's Creed* quería ofrecer al jugador una experiencia que fuera lo más cercana posible a los hechos históricos, culturales y arquitectónicos. Por esa razón trabajamos con arquitectos, historiadores, lingüistas y otros muchos especialistas académicos. Esto supuso enormes limitaciones a nuestra libertad creativa, pero también le inspiró. Estoy seguro de que alcanzamos el equilibrio adecuado, y esto explica en parte lo que convierte a *Assassin's Creed* en una serie única."

Gaëlec Simard, Diseñador de misiones



■ Altaïr es degradado a la categoría de asesino novato, y destapa el complot templario para hallar las Piezas del Edén.

1191DC

■ Rumbo a la isla de Chipre, Altaïr trata de aplastar a los templarios restantes.

■ Fallece Altaïr ibn La'Ahad.

1257DC

■ Los hermanos Niccolò y Maffeo Polo encuentran un gremio de Asesinos en la ciudad de Constantinopla.

■ Niccolò y Maffeo Polo se mudan a Venecia y establecen otro gremio. El hijo de Niccolò, Marco es aceptado en la Orden de Asesinos.

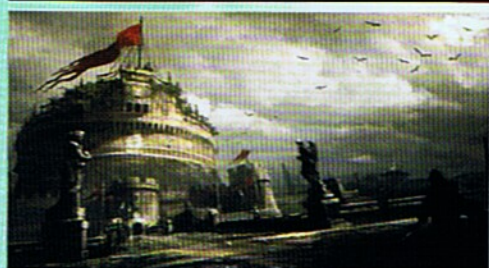
1258DC

1269DC

1324DC

■ Marco Polo es asesinado por agentes Templarios.

Assassin's Creed: La Hermandad (2010)



SECRETOS DE LA SAGA

"EN LAS ENTREGAS anteriores, escribimos la historia antes que las misiones, y los diseñadores de misiones no disfrutaban con ese enfoque: creían que limitaba su creatividad en exceso. En *La Hermandad* se les dio más libertad para desarrollar ideas en lugar de una historia detallada y cerrada. Partiendo de un esquema de la historia en bruto se adaptaban situaciones de juego al marco original mediante una lluvia de ideas. A continuación, se escribía el guion basándose en las ideas de la misión y, finalmente, se solicitaban varias misiones adicionales para ayudar a completar la estructura de la historia. Por lo tanto, era mucho más cooperativo y creo que de este trabajo en equipo nos salió una historia potente".

Jeffrey Yohalem, guionista



SECRETOS DE LA SAGA

"TENEMOS un pingüino de plástico que nos llevamos de una barbacoa de Ubisoft. Es miembro honorario del equipo de misiones desde *ACII*. Lo traje a algunas reuniones para que diera su aprobación a nuestras ideas".

Gaëlec Simard, diseñador de misiones



LÍNEA TEMPORAL DE ASSASSIN'S CREED

■ Tras las ejecuciones de su padre y sus hermanos, Ezio Auditore Firenze sigue los pasos de su padre y se convierte en Asesino.

■ Ezio mata al Papa Alejandro VI.

■ Ezio vuelve a Roma buscando venganza por el asesinato de su tío a manos de Cesare Borgia.

■ Ezio llega a Constantinopla, destapando otro complot templario.

1431DC

1476DC

1480DC

1499DC

1500DC

1503DC

1511DC

■ Juana de Arco es quemada en una estaca por los Templarios para conseguir la espada del Edén.

■ Ezio y su amigo Leonardo da Vinci se mudan a Venecia.

■ Cesare Borgia es arrestado y Ezio recupera el fruto del Edén.





SECRETOS DE LA SAGA

"LEY DE Murphy. Todas las consolas que teníamos se bloquearon en la mañana del tour de prensa en Montreal".

Gabriel Parent, Product Manager



Assassin's Creed: Revelations (2011)

El protagonista de *Revelations* es un Ezio de unos 50 años, más sabio y con habilidades perfeccionadas al límite. No solamente posee algunos "juguetes" nuevos, como el gancho, sino que también ha adquirido poderes bastante interesantes.

"El Sentido de Águila le otorga la capacidad de identificar a los enemigos y atentar contra ellos", nos explicó el director creativo de Ubisoft Montreal, Alex Amancio, cuando le entrevistamos durante el desarrollo. "En lugar de ir de un punto a otro y hacer uso de la Vista de Águila para encontrar al enemigo, ahora tenemos la oportunidad de ver el camino que el enemigo ha tomado y, a continuación, seguir por ese camino mediante puntos de contacto, donde las auras brillantes permitirán ver al objetivo. Otra aplicación interesante del Sentido de Águila permite percibir dónde ha estado cada objetivo y ver hacia dónde va a ir, adelantándonos para colocar las trampas que queramos".

A pesar de que *Revelations* marcó la conclusión de lo que los fans denominaron como

la "Trilogía de Ezio", este comparte escenario con Altaïr, su antepasado y protagonista central del primer juego. Ezio explora Tierra Santa, donde se encuentra con objetos especiales que le permiten revivir segmentos de la vida de Altaïr, al igual que Desmond ha hecho con la suya. Y hablando de nuestro amigo Desmond, en *Revelations* le encontramos atrapado en su propia batalla por la supervivencia. Después de haber entrado en coma al final del tercer juego, Desmond tiene que abrirse camino a través de lo que Amancio describe como "una proyección de su propia mente a través de los circuitos del Animus, un espacio donde las reglas de la física y la realidad no se aplican." Inspirada en la taquillera *Inception*, estas partes del juego proporcionan momentos memorables, muy impactantes visualmente".

La reacción a *Revelations* por parte de la crítica fue menos ecuaníme que la que recibió su antecesor directo, aunque coincidía en que el juego había mejorado con respecto a *La Hermandad*. Las ventas fueron formidables, como no podía ser de otra manera.



■ Ezio se retira de la Orden de Asesinos.

---1512DC---

1519DC---

■ Fallece Leonardo da Vinci.

■ Ezio Auditore da Firenze fallece.

---1524DC---

■ Comienza la guerra de la Independencia americana, dirigida por George Washington, miembro de la Orden de Asesinos. El asesino Connor Ratonhahkéton juega un papel importante en el conflicto.

1763DC---

■ La Segunda Guerra Mundial comienza, con templarios liderando las dos facciones.

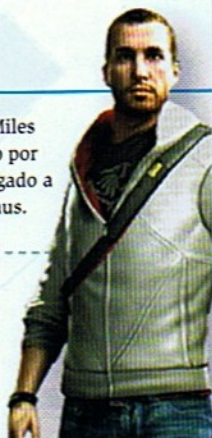
1939DC---

1948DC---

■ Mahatma Gandhi es asesinado por agentes templarios.

■ Desmond Miles es secuestrado por Abstergo y obligado a usar el Animus.

---2012DC---



U DE
DENTRO
AFUERA

○ Desde la presentación en público de Wii U, Nintendo no ha dicho ni una palabra más sobre la consola y ha dejado que los rumores sustituyan a las declaraciones oficiales. Se mantiene el sentimiento de ambigüedad que tiñó el anuncio de la consola en el E3, y Nintendo no parece tener interés en aclarar nada hasta la "reaparición" de la consola en la feria de este año. Pero **games™** sí quiere despejar dudas y te ofrece un resumen detallado de todo lo que sabemos ahora sobre Wii U.

Se puede acusar a la industria del videojuego de muchas cosas, pero nunca de inmovilista; siempre está cambiando, y casi nunca es predecible. Los que antaño eran grandes fabricantes de consolas ahora solo producen juegos, los cimientos de la industria tiemblan por un paria que programa algo innovador, y el hundimiento de un peso pesado puede arrastrar al resto. En los últimos diez meses, más o menos, le ha tocado a Nintendo estar a merced de los caprichosos vientos de esta voluble industria.

Empezó con la confusa presentación pública de Wii U en el último E3, cuando bastantes publicaciones anunciaron un nuevo mando en vez de lo que realmente era, una nueva consola. Le siguió la noticia de que las acciones de Nintendo alcanzaron al valor más bajo de los últimos cinco años, y la declaración de los inversores de que la tecnología no era "lo bastante innovadora". Acabó con el presidente de Nintendo, Satoru Iwata, diciendo que todo era "bastante extraño".

Pronto tuvo que hacerse a la idea: el alto precio de 3DS, el bloqueo regional de juegos y uno de los catálogos de lanzamiento *first party* más flojos en la historia de la empresa determinaron un mal arranque para la consola en las

tiendas. Los beneficios de Nintendo cayeron un 66%. La rebaja del precio de la consola en todo el mundo y el lanzamiento de *Mario Kart 7* marcaron un punto de inflexión que supuso el principio del éxito de 3DS, pero Nintendo sigue todavía sufriendo pérdidas por cada unidad de hardware que vende. De hecho, la empresa afrontó no hace mucho su primer trimestre de pérdidas en treinta años (desde que lleva en el mundo del videojuego).

La situación no es tan negra como parece; Nintendo tiene suficiente dinero en el banco para hacer frente a pérdidas anuales de 20.000 millones de yenes hasta 2052. El problema radica en que no se trata solo de la cuestión económica: es que la empresa también está perdiendo confianza y respeto.

Wii U tiene la misión de recuperar ese terreno, traer de vuelta al mercado de jugadores ocasionales que se han ido a Facebook y a los móviles, captar a la masa de jugadores habituales, hambrienta de HD, y tranquilizar a los inversores preocupados por los recientes informes financieros.

Aun así, Nintendo mantiene un silencio obstinado y no revelará nada hasta el E3 de este año, entregada totalmente a enmendar los problemas de 3DS.

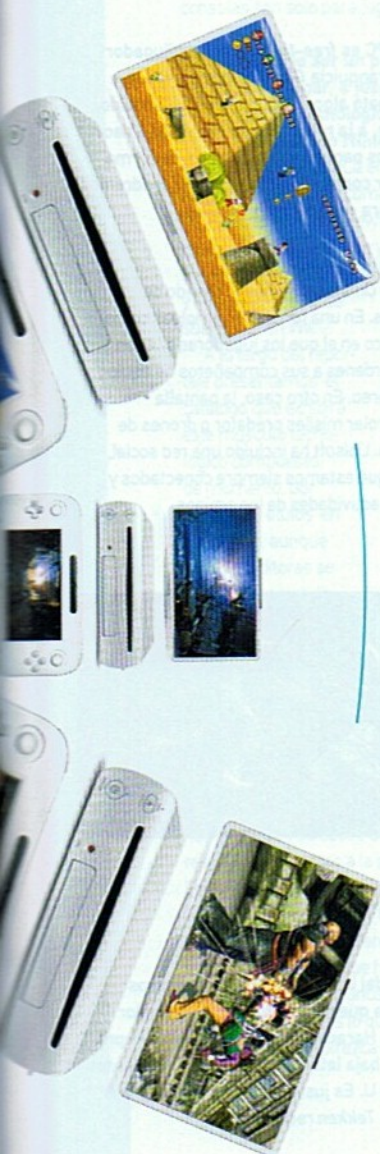
Y no es que no tengan nada que decir sobre el. Si analizamos lo que Wii U traerá a la industria en su conjunto, descubrimos que es una máquina que debería hacer que los demás fabricantes de hardware

aceleren sus planes para la próxima generación y anuncien a toda prisa sus siguientes consolas, si les queda algo de sentido común.

Primero: ¿qué lleva dentro? La tarjeta gráfica la pone AMD: una versión de las GPU Radeon HD que promete "gráficos en alta definición,

aceleración multimedia y capacidad para varias pantallas", mientras que IBM proveerá un procesador multinúcleo de 45 nanómetros para la CPU. Se dice que Wii U tendrá 768 MB de RAM, 256 MB más que Xbox 360, lo que le permitiría ofrecer sin problemas los 1080p de origen como estándar. Por el lado del software habrá un nuevo formato de disco con tecnología propiedad de Nintendo con capacidad de hasta 25 GB, lo que eleva a dos las conso-

○ Se dice que la memoria principal de Wii U tendrá 256 MB más que la actual Xbox 360, lo que le permitiría ofrecer sin problemas 1080p





Killer Freaks From Outer Space

Estudio: Ubisoft

Qué es

● Ubisoft lo anunció en el E3 del año pasado, y es uno de los pocos títulos de entonces que ahora mismo tiene demo jugable. *Killer Freaks From Outer Space* es un FPS en el que encarnas a un guerrero solitario a la caza de una buena cantidad de diablillos alienígenas, muy parecidos a los *Raving Rabbids*, por las calles de Londres.

Cómo funciona

● Los jugadores pueden controlar los movimientos del personaje principal sujetando frente a ellos el mando tableta y cambian la vista del personaje moviéndolo. Más interesante es el modo multijugador en tiempo real llamado *Enemy Director*, en el que un jugador usa el mando clásico de Wii para disparar de forma tradicional mientras su "oponente" usa la tableta para colocar a los enemigos en el mapa.



Dragon Quest X: Rise of the Five Tribes

Estudio: Square-Enix

Qué es

● El último capítulo de la serie de largo recorrido de Square-Enix llega a Wii y Wii U, y también va a ser un MMORPG, lo que lo convierte en uno de los primeros juegos de este tipo que está en consolas diferentes. No obstante, el cambio en el género no ha sido bien acogido por todo el mundo en su territorio natal, y las acciones de Square Enix han caído desde que se hizo el anuncio.

Cómo funciona

● La versión de Wii U será una actualización HD de la de Wii, en la que la tableta se empleará en acciones simples relacionadas con el inventario, mapas y hechizos, nada excesivo ya que tiene que estar conectado con la versión de Wii. El micro y la pantalla táctil permiten una comunicación más fácil en Wii U.



Lego City Stories

Estudio: TT Games

Qué es

● Por primera vez veremos un juego Lego de TT Games que no se basa en otra franquicia, a menos que consideres el parecido con *Grand Theft Auto* algo más que una inspiración. El HUD que se ha visto en los pantallazos es muy parecido al de los juegos de Rockstar, y sea intencionado o no, el "City Stories" del título nos recuerda a las versiones del juego de Rockstar para PSP.

Cómo funciona

● Sabemos que *Lego City Stories* tendrá un mundo abierto, que luchas contra el crimen, y que es un título de lanzamiento. También creemos que se centra más en la construcción que en la destrucción, que la pantalla táctil se usa para personalizar y construir personajes y vehículos. Si hablamos de juegos de mundo abierto para Wii U, preferiríamos que fuese de *GTA V*. Rockstar, ¿tienes ya algo que decir?



Super Smash Bros.

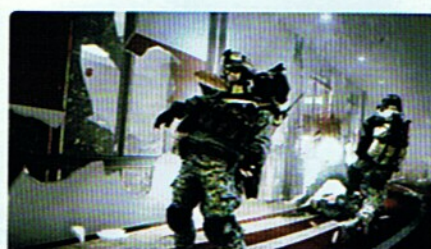
Estudio: Project Sora

Qué es

● Desde que se confirmó el desarrollo de *Super Smash Bros.* la red ha estallado en especulaciones y rumores sobre cómo se jugará y qué personajes incluirá. Y parece que los fans saben más de la franquicia que la misma Nintendo, porque el desarrollador jefe Masahiro Sakurai dijo que, pese a haberse anunciado tan pronto, el desarrollo no había empezado y no lo haría hasta terminar *Kid Icarus: Uprising*, que ya ha salido.

Cómo funciona

● Bueno, ni idea. Sakurai acaba de empezar a darle vueltas, ni más ni menos. En la web oficial, *Smash-bros.com*, no hay ninguna información. También está empezando a considerar la inclusión de personajes de Capcom junto al habitual reparto de Nintendo, lo que abriría un nuevo mundo de posibilidades para luchar.



Ghost Recon Online

Estudio: Ubisoft

Qué es

● Aunque en PC es *free-to-play*, el multijugador On-line de la franquicia *Ghost Recon* parece que tendrá un formato algo diferente en Wii U, debido, probablemente, a la reticencia de Nintendo a hacer que los usuarios paguen varias veces y de forma innecesaria por contenido extra. Todavía tendremos que esperar para conocer más detalles.

Cómo funciona

● *Ghost Recon Online* usa el nuevo mando de diversas formas. En una función, lo empleas como mapa estratégico en el que los jugadores pueden transmitir las órdenes a sus compañeros de equipo con un mapa aéreo. En otro caso, la pantalla sirve para controlar misiles predator o drones de reconocimiento. Ubisoft ha incluido una red social, *GhostNet*, a la que estamos siempre conectados y que muestra la actividades de los amigos.



Tekken

Estudio: Namco Bandai

Qué es

● Namco Bandai lanzará uno de los primeros juegos de lucha que tendrá Wii U. Su diseñador jefe, Katsuhiro Harada, ha asegurado estar impresionado con la baja latencia y los 60 fps constantes que mueve Wii U. Es justo el tipo de potencia que un juego como *Tekken* requiere.

Cómo funciona

● *Tekken* lleva experimentando un tiempo con las pantallas duales, montando un segundo "Live Monitor" en las cabinas arcade que permite a los jugadores ver vídeos de otras máquinas y el ranking o el perfil de otros jugadores de todo el país. Es fácil imaginar un sistema similar implementado en Wii U. También es probable que veamos guías de estrategias y lista de movimientos en el mando. Se ha confirmado el uso del stylus y la pantalla táctil para pintar a los personajes, a lo *Forza*.

las en el mercado con más capacidad que Xbox 360. Es una pena que Wii U no admita películas en Blu-ray o DVD. Nintendo sigue pensando que las consolas son solo para jugar.

Y debería ser un pepinaco para jugar, a juzgar por los socios tecnológicos que se ha buscado Nintendo en los últimos meses. La empresa ha licenciado tecnología como Gameware de Autodesk o el middleware de físicas Havock; tecnologías que ya tienen trayectoria en PS3, PC y 360, pero que no se suelen ver en Wii.

A lo largo del reportaje presentamos el catálogo que exhibirá este músculo tecnológico compuesto, de momento, por más de 20 títulos en desarrollo, aunque muchas editoras se han comprometido a apoyarla sin hacer ningún anuncio oficial.

Activision ha insinuado con bastante claridad que hay en camino un Call Of Duty desarrollado por Treyarch; Valve y EA tienen interés en apoyar Wii U y compañías en las que destaca la tecnología, como Crytek, Epic o id han mostrado su deseo de llevar sus respectivos motores a la plataforma. Por primera vez en mucho tiempo parece que la consola de Nintendo va a tener un catálogo de lanzamiento impresionante, algo que hacía mucha falta, sustentado por unos sólidos pilares *third party*: es lo que tiene que tu consola por fin ofrezca gráficos en

alta resolución, pero no es el único atractivo que tiene Wii U para los desarrolladores. Se dice que Nintendo ha potenciado un entorno de desarrollo muy poco habitual, trabajando de cerca y con un concepto global con todos los productores, abriendo canales de comunicación y permitiendo que esta viaje en ambas direcciones. Esta, más que ninguna otra, puede ser la clave para el éxito de Wii U. Hasta ahora Nintendo ha sido una isla y ha estado aislado. Al abrir vías de comunicación tal vez la empresa ha

conseguido lo que tanto necesitaba durante los últimos quince años: tener de su parte a toda la fuerza de una industria creativa.

Aunque tampoco se puede decir que todas las empresas hayan dado a Wii una cálida acogida. Ken Levine, de Irrational Games, aunque se mostró impresionado por la tecnología, dejó claro

que su compañía no tiene previsto desarrollar juegos para Wii U en un futuro inmediato, mientras que el presidente de relaciones públicas y marketing de Bethesda, Pete Hines, afirmó que el desarrollador de *Skyrim* solo apoyaría Wii U si el producto final era de verdad un hardware potente.

Cuando dos pesos pesados del videojuego arrojan dudas sobre tu consola, la gente lo tiene en cuenta. Pese a la potencia técnica y el apoyo de una ristra de desarrolladores amantes de los gráficos, Wii U aún tiene que probar su poderío y Ninten-

Darksiders II

Estudio: Vigil Games

Qué es

● *Darksiders II* es exactamente el tipo de juego que se ha echado en falta en Wii. Grande, brutal, épico y violento, tiene la fuerza para atraer a los integristas hardcore que llevan años sin acercarse a Nintendo. Lo que no significa que no vaya a gustar a los fans de Nintendo también. Se parece a *Zelda* más que cualquier otro de lanzamiento. Su presencia en Wii U es un buen paso para reposicionar la consola hacia un público más amplio.

Cómo funciona

● Vigil Games ha dado varias indicaciones de cómo se usará Wii U, aunque su énfasis en el rol sugiere que el mando se utilizará para el inventario y la selección del equipo, lo que dejará más limpia la pantalla de juego. El combate sería más fluido y variado si Vigil incluyera botones rápidos en la táctil.

do no ha dicho ni pío al respecto. El silencio de Nintendo ha propiciado que otros hablasen por ella, malinterpretando los datos del sistema o atribuyendo dudosas capacidades gráficas a la máquina que tienen pocos visos de ser ciertas. Una de ellas, por ejemplo, dice que Wii U será el doble de potente que Xbox 360. Podríamos explicar por qué no es cierto ni de lejos, pero es que no hace falta. El propio Shigeru Miyamoto la echó abajo cuando explicó que aunque Wii U puede dejar más pulidos los gráficos de PS3 y 360 tampoco las "superará de forma espectacular".

a actitud de Nintendo al hablar de los gráficos de su máquina es, por decirlo de una forma suave, discreta.

En un reciente discurso a sus inversores, el presidente de la empresa, Satoru Iwata, dijo: "Si nos fijamos en el software para las consolas de sobremesa, es cierto que hay algunos títulos cuyos gráficos deben reproducirse en alta definición y que requieren que un buen número de desarrolladores trabajen en ellos bastante tiempo. Pero no creemos que absolutamente todo el software tenga que hacerse de esta forma".

"En el software de Nintendo los aspectos más interesantes no son ni unos gráficos extraordinarios, ni que la jugabilidad tenga un tamaño enorme, ni unos efectos sorprendentes. Tienen todo esto, pero su atractivo también radica en otra parte". Nintendo sigue centrándose en los conceptos, no en las especificaciones, y no hay nada que indique que Wii U va a cambiar



sus prioridades. Es una empresa que continúa muy centrada en la innovación a través de la interacción. El registro de títulos como *Wii Sports U*, *Wii Music U* y *Wii Party U* refuerza esta idea. Básicamente se trata de que esta vez Wii U tiene unos gráficos que respaldan estos conceptos y pueden servir para ampliar su mercado.

Pero los gráficos no son el único apartado en el que Nintendo debe ponerse al día, las funciones On-line han sido básicas en esta generación y Nintendo ha mantenido una postura manifiestamente conservadora. Parece que con Wii U la empresa finalmente va a aceptar que la gente quiere jugar On-line. "Tampoco vamos a pretender ahora convertirnos en la empresa líder en juego online, porque no es esa nuestra meta", dijo Miyamoto a MTV. "Pero, como entendemos que el tipo de experiencias que nuestros consumidores quieren jugar suelen contener elementos susceptibles de mejorarse o que necesiten una conexión On-line, sabiendo también que el sistema va a contar con un navegador, creo que no es difícil imaginarse el peso y la enorme importancia que la conectividad de la consola y el acceso a Internet tendrá en nuestro sistema".

Nintendo Network es el primer paso, necesario desde hace mucho, para ampliar las posibilidades del On-line de la empresa. Es un nuevo servicio para 3DS y Wii U que deja a un lado el draconiano método de jugar con códigos de amigo, y los cambia por una cuenta personal y persistente. Incluye características como las Comunidades, que se estrenaron

Battlefield

Estudio: DICE

Qué es

● No se ha dicho nada específico del *Battlefield* de Wii U, pero al estudio no le interesa hacer ports de juegos viejos. "Hasta que tengamos una idea válida de qué hacer con el nuevo control no tiene sentido decir nada", afirmó Patrick Liu, de DICE.

Cómo funciona

● Aunque DICE no tiene aún ideas, el jefe de EA Games, Frank Gibeau sí, porque ha dicho: "imagina nuevas maneras de jugar en modo Comandante o conducir desde una posición diferente dentro del vehículo". El modo Comandante no se ve desde *Battlefield 2* y tendría sentido incluirlo permitiendo a los jugadores dictar tácticas sobre un mapa interactivo.

en *Mario Kart 7*. Nintendo ha prometido que Nintendo Network "sacará partido" al chat de voz, redes sociales, rankings y las listas de amigos, servicios parecidos a los ofrecidos por PlayStation Network y Xbox Live.

Pero no todo suena tan positivo. Algunos comentarios del presidente de Nintendo América, Reggie Fils-Aime, el año pasado en el E3 dan la sensación de que cada juego podría utilizar las redes de cada distribuidora: "lo que estamos haciendo es crear un sistema mucho más flexible que permitirá que los productores independientes adquieran relevancia".

Una de las editoras que se va a beneficiar de esta nueva política de puertas abiertas de Nintendo es Ubisoft, que tiene una red permanente para *Ghost Recon Online* llamada GhostNet, que ofrecerá a los jugadores una línea persistente On-line en la misma línea que *CoD Elite* y *Battle.net*. El servicio proporcionará información sobre la actividad de los amigos en los juegos, logros y acceso a la actividad On-line a través de la pantalla táctil. Para la productora-distribuidora esto es un sueño

hecho realidad, ya que le permitirá integrar servicios propios como uPlay y Battlelog en la infraestructura de sus juegos para Wii U. No obstante, para el jugador podría ser un paso que le alejara de la identidad de red que Nintendo tanto necesita. Como no hay más

información, nos toca aventurar los planes de Nintendo, pero la empresa debería equilibrar con mucho cuidado las necesidades de los productores y las de los consumidores sin alterar tampoco sus planes, si quiere que Nintendo Network ofrezca la misma facilidad de uso que, por ejemplo, Xbox Live.

○ Nintendo ha prometido que Nintendo Network "sacará partido" al chat de voz, redes sociales, rankings y las listas de amigos

Se agradecen en mayor medida otros cambios en la actitud de Nintendo hacia los servicios On-line, como la reciente eliminación de restricciones al contenido descargable (DLC). *Theatrhythm Final Fantasy* de Square Enix para 3DS fue el primero en ofrecer pistas extra de música en la eShop, y Nintendo también ofrecerá con el tiempo descargas digitales de juegos en caja (esta posibilidad ya existe en 3DS pero Nintendo no la usa debido a que no quiere molestar a las tiendas). Le compañía pretende ser muy selectiva sobre lo que va a permitir en el futuro pero, en lo que respecta al DLC, no quiere abrir la puerta al contenido extra innecesario que ha deslucido a algunos lanzamientos recientes como *Mass Effect 3*.

Pero, sin duda, el rumor más curioso de cuantos corren sobre cómo será el On-line de Wii U es el que dice que tendrá su propia tienda de aplicaciones





Ninja Gaiden 3: Razor's Edge

Estudio: Team Ninja

Qué es

● Esta nueva y sangrienta entrega de la saga para Wii no se desarrolló en paralelo con las versiones de 360 y PS3; más bien tiene entidad propia. Team Ninja confía en sacar partido a las características tan especiales y únicas de Wii U. Esperemos que mejore la jugabilidad rasposa de otras versiones.

Cómo funciona

● No se sabe qué pretende lograr exactamente Team Ninja con la consola, pero han dejado caer que les interesaría aprovechar el mando para introducir algunos de los elementos vistos en el *Ninja Gaiden: Dragon Sword* de DS. Como pasa con *Darksiders*, el hecho de que este entretenimiento maduro esté presente en la consola sugiere que, con Wii U, Nintendo ampliará su público y no se quedará sin algunas de las franquicias que más éxito y más beneficio cosechan en el mundo del videojuego.



Aliens: Colonial Marines

Estudio: Gearbox Software

Qué es

● Es de los últimos juegos que se ha confirmado para Wii U. Sabemos que no es una conversión y que en Gearbox están entusiasmados con las "oportunidades alucinantes que este dispositivo permite y que van a hacer que la experiencia en esta plataforma sea única y atractiva", dijo Randy Pitchford, jefe de Gearbox.

Cómo funciona

● Está bastante claro que usaremos el mando como un detector de movimiento, buscando xenomorfos en nuestro salón. Otras ideas incluyen representar en la pantalla táctil el mapa interactivo de Hadley's Hope tal como se ve en la película o usarlo para hackear terminales y abrir puertas.

Otro de los retos Gearbox es que el juego funcione solo en el mando de Wii U, lo que abriría interesantes posibilidades para el cooperativo local. ¿Podría uno jugar en la televisión y otro en el mando?



Batman: Arkham City

Estudio: Rocksteady Studios

Qué es

● Rocksteady no dice ni mu sobre la versión de Wii U, y lo único que ha dicho es que pretende "jugar con los puntos fuertes" de la consola. Como en casi todos los juegos triple A de Wii U, esto tiene pinta de plasmarse en que la pantalla del mando servirá para la gestión del inventario y el mapa, y que la jugabilidad no se va a tocar casi nada.

Cómo funciona

● Hay unas pocas ideas que Rocksteady podría implementar. Activar la visión Detective con la pantalla portátil dejaría limpia la pantalla de televisión, podría mantener la visión secundaria sin que molestara y el planeo y el balanceo con el garfio podrían controlarse con el giroscopio. También sería interesante si Rocksteady implementase el control con la pantalla táctil del juego de iOS de NetherRealms, *Batman: Arkham City Lockdown*.



The Legend Of Zelda

Estudio: Nintendo

Qué es

● Puede que fuera un prototipo, pero la demo de *Zelda HD* que se vio en el E3 de 2011 era brillante. Era la fantasía de un Hyrule magnífico, lleno de campos en los que una hierba muy detallada se mecía por efecto del viento; de oscuras mazmorras iluminadas con la suave luz de la iluminación en tiempo real; de jefes finales que no solo mostraban imaginación y eran duros, sino que también tenían un aspecto asombroso. Hasta la brillante hebilla de la túnica de Link sugería una atención al detalle nunca vista en la serie. El personaje entra en un nuevo e inexplorado reino: la alta definición.

Cómo funciona

● Cada vez que sale un *Zelda* coincidiendo con una nueva tecnología -ya sea la introducción de polígonos o el mando con control de movimiento-, Nintendo ha encontrado nuevas maneras de refinar la tecnología y presentar algo diferente. No esperamos menos ahora.



Assassin's Creed III

Estudio: Ubisoft Montreal

Qué es

● Sabíamos que estaba en camino un *Assassin's Creed* y hasta hace bien poco no sabíamos cómo iba a ser. *Assassin's Creed III* para Wii U, el siguiente capítulo de la historia de Desmond Miles y sus antepasados tiene muchas probabilidades de ser indistinguible de las versiones de PS3 y 360.

Cómo funciona

● Ubisoft ha confirmado que utilizará el mando como un mapa persistente -lo que ayudará a los jugadores cuando estén explorando en un escenario natural abierto-, y que será la base para el Sentido de Águila, que esperamos haga uso de la vista panorámica que vimos en el CES. La pantalla táctil también servirá para cambiar rápido de armas y para algunos puzzles menores. También podremos movernos por la base de datos del juego, pero esta vez sin tener que romper el ritmo de la acción en la pantalla.



Metro: Last Light

Estudio: 4A Games

Qué es

● Es complicado hablar de la versión de *Metro: Last Light* para Wii U porque solo podemos especular, sobre todo porque el video que vimos mostraba un shooter postapocalíptico que podría fundir el procesador de cualquier PC dada la potencia que requiere. THQ simplemente ha anunciado que pretende llevar la secuela de *Metro 2033*, que salió en 2010, a consola.

Cómo funciona

● Algunos elementos de la jugabilidad podrían utilizar el giroscopio del mando de Wii U, como las armas que tienes que bombear. Más interesantes nos parecen los gráficos. En PC, al menos, *Metro: Last Light* es un juego realmente asombroso, pero una cosa es que los efectos de iluminación que hemos podido ver sean increíblemente buenos y otra muy diferente es que luzcan igual en la nueva consola, cuya potencia aún es desconocida.



F1

Estudio: Codemasters

Qué es

● En 2009, Wii recibió un título de Fórmula 1 exclusivo llamado *F1 2009*. En comparación con las posteriores ediciones de 2010 y 2011 para PS3 y 360, la de Wii estaba muy recortada y le faltaban varias características. Con suerte, este título aún sin nombre completo –probablemente sea *F1 2012* si siguen la misma norma que en los anteriores–, procuren una experiencia completa para Wii U.

Cómo funciona

● Cabría esperar que el mando tableta se usara como si fuese un volante, ya que tiene, salvando las diferencias, la misma forma y que un volante de F1. Además, con la pantalla táctil de Wii U también puede imitar la funcionalidad del volante oficial con unos botones y mandos que te permitan controlar el vehículo. Con características de este tipo la de Wii U podría resultar la versión más original y completa.



Super Mario

Estudio: Nintendo

Qué es

● No hacía falta que Nintendo dijese que iba a haber un nuevo *Mario*, ya lo sabíamos. Y ahora ya vamos conociendo la forma que tendrá. Nintendo podría haber creado una experiencia totalmente nueva de Mario 3D como hizo con *Super Mario 64* en N64 o *Super Mario Galaxy* en Wii, pero ha preferido construirlo basándose en la idea de *New Super Mario Bros. Mii*, mostrado como demo técnica en el E3 el año pasado.

Cómo funciona

● *New Super Mario Bros. Mii* fue una demo técnica que se vio en el E3 para demostrar la capacidad de la consola para pasar los juegos al mando. Hubiéramos preferido ver un nuevo Mario 3D, desarrollado exclusivamente para Wii U y que utilizase todas las posibilidades del mando para mostrar una jugabilidad innovadora. Aun así, no dudamos de que el resultado será espectacular.



Project Cars

Estudio: Slightly Mad Studios

Qué es

● Proviene del estudio creador de *Need For Speed: Shift*, Slightly Mad Studios. Es un juego de carreras diferente, que se está desarrollando basándose en la retroalimentación de la comunidad de jugadores. Con unirse a la plataforma Slightly Mad's Weapons Of Mass Development tienes garantizado el acceso a las distintas versiones al juego y en los foros oficiales. Slightly Mad lee este feedback y lo aplica al juego. También habrá otros extras cuando se lance el título. Se trata de una apuesta única dentro del desarrollo por crowdsourcing.

Cómo funciona

● No tenemos claro todavía lo que la comunidad del juego quiere que se haga. Por ahora, *Project Cars* se ha planteado como un juego de PC free-to-play, pero hay planificadas versiones para consolas, de forma que llegará también a Wii U.



Raving Rabbids

Estudio: Ubisoft

Qué es

● No hay otro distribuidor que haya apostado tan fuerte por Wii U en esta etapa tan temprana de la consola como Ubisoft, que ha confirmado que llevará a la consola tres propiedades intelectuales ya asentadas y una nueva. Los Rabbids encajarán muy bien y probablemente veamos surgir otro título que sea una colección de minijuegos, casi seguro para acompañar el lanzamiento de la consola a finales de año.

Cómo funciona

● No dudamos que Ubisoft encontrará diversas maneras de exprimir las posibilidades del mando. Está claro que todo girará en torno a minijuegos con los conejos idiotas, que encajan perfectamente en un dispositivo con esta funcionalidad. Cabe esperar que Ubisoft use el modo panorámico y utilice bastante la pantalla táctil en recurrentes escenarios para el modo multijugador local.



Project Nova

Estudio: Vicarious Visions

Qué es

● No sabemos más que se trata de un juego que cruza plataformas y que lo está desarrollando Vicarious Visions, una empresa que en el pasado se ha dedicado sobre todo a llevar a DS ports de juegos más grandes. La información de una versión para Wii U viene del perfil en LinkedIn de un productor asociado de la empresa.

Cómo funciona

● Sin saber de qué juego se trata exactamente, es difícil determinar qué puede hacer. Vicarious Visions hizo un gran trabajo con la franquicia *Guitar Hero* en Wii, y hace poco trabajó en la versión de 3DS de *Skylanders*, que supone el nexo entre Vicarious Visions y la tecnología NFC del mando y la opinión de Iwata de que las figuritas tipo *Skylanders* o las cartas NFC podrían suponer "un nuevo formato de juego en el mundo de los videojuegos".



DiRT

Estudio: Codemasters

Qué es

● En 360 y PS3 la conducción se ha convertido en algo muy sexy gracias a los gráficos exuberantes y la increíble simulación de físicas. En Wii... bueno, se ha convertido en *Excitebots* y versiones descafeinadas de *Need For Speed*. Todo esto va a cambiar con la segunda incursión de la serie en el hardware de Nintendo, esta vez con los mismos gráficos, físicas y cámaras dinámicas que hacen que la serie sea una delicia en las consolas más potentes.

Cómo funciona

● El mando hará de volante. Desde él también podrás editar los videos que grabes antes de subirlos a Youtube y lo usarás como mapa mientras un amigo intenta ser tu copiloto en la vida real. Todo depende de lo que Codemaster tenga preparado. Tal vez *DiRT: Showdown* se quede viejo para cuando se lance la consola, pero también es pronto para *DiRT 4*.

y que el mando tableta servirá como interfaz para todo tipo de aplicaciones, no sólo jugables. También servirá como especie de lector de ebooks, revistas, periódicos y guías de estrategia de juegos de Nintendo. Y ya es raro, porque en la Games Developer del año pasado, el mismo Iwata rechazó que Nintendo entrase en el mercado de smartphones diciendo que las empresas de móviles se preocupan de la cantidad en lugar de la calidad y que si ellos siguiesen ese camino "dejaríamos de ser Nintendo".

¿Tanto ha cambiado su actitud en tan corto plazo? La caída en las acciones de la empresa puede haber convencido a Iwata de que un cambio radical de perspectiva estaría bien. Sería en beneficio de Nintendo, después de todo. Puede que su reticencia a admitir juegos menores en su sistema nos proteja de 17.000 lanzamientos y clones de usar y tirar, pero también impide que la creatividad independiente florezca en la eShop.

Si Iwata no se lo ha repensado, debería hacerlo. Ignorar las lecciones de Steam y la App Store sería una locura; el apartado On-line podría suponer el auge o la caída de Wii U y Nintendo debe tomar las decisiones correctas para no perjudicarse.

La solución a los problemas de Nintendo podría venir de la innovación e imaginación de desarrolladores pequeños e independientes, regulados por un control de calidad razonable bajo una interfaz accesible, intuitiva y sencilla que filtre el conjunto. Y también serviría para acallar agoreros como David Jaffe (el creador de *God Of War* Twis-

Pikmin 3

Estudio: Nintendo

Qué es

● **Llevamos llorando diez años por un nuevo Pikmin, mientras Miyamoto insinuaba de vez en cuando el desarrollo de la tercera parte pero sin concretar... Hasta la mesa redonda tras la presentación del E3, cuando por fin confirmó la llegada de un Pikmin 3 a la futura Wii U.**

Cómo funciona

● **Wii U puede sacar mucho partido a Pikmin, sobre todo con la pantalla táctil. Imaginate, por ejemplo, coger un Pikmin de la pantalla del mando y pasarlo a la televisión. Con todo, Pikmin ya tiene de por sí una jugabilidad sólida y, sabiendo que buena parte de su desarrollo ha sido en Wii, no esperamos unas mecánicas revolucionarias. Ni falta que hacen. Danos unos gráficos HD que recreen el estilo de la portada de Pikmin 2 y por fin veremos una estética que destrone a Wind Waker.**

ted Metal) y el analista especializado en videojuegos Michael Pachter, quienes argumentan que las condiciones ideales en las que apareció la primera Wii no se repetirán en un mercado que se ha rendido a los móviles y los juegos de Facebook.

Recientemente se ha sabido que los mandos de Wii U incluyen Near Field Communication, lo que otorga

credibilidad a la teoría de que Nintendo tendrá algo similar a una App Store. Iwata en persona dijo que esta tecnología permitiría a los usuarios realizar micropagos para aplicaciones de una forma sencilla, pero no sabremos con seguridad los planes de Nintendo hasta el E3, cuando la empresa va a "volver a presentar" la consola.

Y tiene mucha tela que cortar. Debe atraer de nuevo a una comunidad de jugadores hardcore que hace tiempo que le dio la espalda; tiene que demostrar que su On-line puede igualar al de sus competidores, y eso no solo va por Sony y Microsoft, sino también por Apple. Y todo esto con un precio que guste a los consumidores. Iwata ha dicho de forma oficial que "probablemente" más de 20.000 €, lo que supone 250 \$ o 180 €, un precio competitivo frente a los 300 mínimo de una Xbox 360 con Kinect, pero es posible que Nintendo equipare dólares con euros, como ya hizo en su día con 3DS.

Wii U puede cambiar las tornas para Nintendo. Han pasado un año raro, el sexto en el ciclo de vida de una con-

sola que normalmente duraría cinco. Pero va por el buen camino. Mejores gráficos implican mayor apoyo de las third parties. Mejor On-line supone más variedad para el jugador. Más comunicación entre Nintendo y sus desarrolladores servirá para mejorar la experiencia general para todo el que se compre la consola. Sin olvidarnos de un elemento básico en el mundo

del videojuego: la sorpresa. Algunos desarrolladores con valor suficiente para bordear los límites del acuerdo de confidencialidad de hierro impuesto por Nintendo, como el diseñador de *Street Fighter IV* Yoshinori Ono, han sugerido que Nintendo tiene algo nuevo, único e inesperado para el E3 y que la

Wii U que veremos este año será muy distinta de la del año pasado.

Antes de dejarnos invadir por el estupor, hay que recordar que DS sufrió cambios sustanciales entre su anuncio en 2005 y el lanzamiento final de la consola en 2006, y que cuando se presentó inicialmente Wii era una cosa brillante y negra llamada Revolution que no daba ninguna pista de lo que nos encontraríamos un año después: un mando basado en el movimiento que nos dejó noqueados.

Tendremos que esperar al E3 de junio para que Nintendo confirme la esperanza puesta en ese algo "nuevo, único e inesperado". Porque a Nintendo -como al resto del sector- se la puede acusar de muchas cosas, pero nunca de aburrirnos.

○ **Ignorar las lecciones de Steam y la App Store sería una locura; el apartado On-line podría suponer el auge o la caída de Wii U**



DISHONORED

HISTORIAS DE UN PASADO QUE NO FUE

Un complot regio en un Londres pseudo-victoriano que ni es de este mundo ni deja de serlo. Es el punto de partida de una nueva producción de Bethesda que quiere reformular el género de acción y, sobre todo, sus repetitivos ambientes.

La gente de Arkane Studios nos tiene que caer bien a la fuerza: es solo un modesto estudio de Lyon, pero crean juegos que no están especialmente obsesionados en robar ideas por doquier, como es habitual en la industria. Generan pequeñas joyitas como *Arx Fatalis* o *Dark Messiah of Might & Magic*, en las que los logros estéticos van de la mano de abundantes sorpresas en la mecánica de juego. Solo con esos interesantes precedentes, recién hecho público un trailer que mostraba algunas características del gameplay, y con el dato de que en el equipo de desarrollo estaba Harvey Smith (codiseñador de los primeros *Deus Ex*), nos plantamos en Londres para que Arkane Studios nos contara qué tenía de especial este nuevo *Dishonored*. Y parece que, como era de esperar, Arkane ha hecho un esfuerzo por cuidar tanto la mecánica como la estética del juego, algo que lo hace destacable incluso en una fase tan temprana de su desarrollo.

A pesar de estos precedentes, está claro que lo primero que entra por los ojos son los intrincados decorados que ambientan los niveles más urbanos del juego. El palabro inevitable no tarda en surgir: steampunk, la corriente estética y artística que imagina una distopía victoriana en la que solo con la fuerza del vapor se creó una imaginaria de ciencia ficción (robots gigantes, naves colosales, ingenios demenciales) que usualmente asociamos a la electrónica y a la informática. La fuerza desbocada de la Revolución Industrial llevada al extremo y bañada en cierta nostalgia por los tiempos en los que la tecnología era analógica y, por tanto, comprensible. Videojuegos como *Damnation* o, más notoriamente, *Bioshock* y sus secuelas, han mamado de la moda steampunk, aunque Arkane matiza esta influencia: "El mundo de *Dishonored* no es exactamente steampunk: como en las historias de esta corriente, nuestro Londres pertenece a una Tierra alternativa, pero las máquinas no se



TÍTULO: Dishonored
FORMATO: PlayStation 3, Xbox 360, PC
COMPAÑÍA: Bethesda
DESARROLLADOR: Arkane Studios
LANZAMIENTO: Otoño 2012



LO LINEAL NO ES DESHONROSO

PESE A LOS RUMORES que se han oído durante semanas, Arkane se encargó de asegurarnos de que *Dishonored* no es un sandbox. Será un juego lineal, donde el río que atraviesa la ciudad sirve de nexo de unión entre las distintas misiones. Al desembarcar y encaminarse a los diversos escenarios, el jugador podrá deambular por las callejuelas de Londres y aceptar alguna de las misiones secundarias que trufan la acción.

mueven por vapor, sino estrictamente con ingenios mecánicos", nos cuenta Smith. Es decir, se trata de un microcosmos en el que los ingenios futuristas y mecánicos contrastan aún más con una sociedad de usos y costumbres arraigados en el pasado. En realidad, las reglas de oro del libro de lo steampunk nos dan un poco igual mientras que la ambientación escogida por Arkane genere criaturas tan atractivas como los soldados imperiales zancudos a los que se enfrenta el héroe y que le atacan a diez o doce metros sobre el suelo. Estos rivales son algo así como el equivalente a los Big Daddy de *Bioshock*: enemigos habituales, muy resistentes y con un aspecto que casi simboliza y resume toda la estética del juego.

En una demo hands-off tuvimos ocasión de comprobar la versatilidad del título a la hora de dejar que el jugador afronte la acción. Vimos cómo Corvo, el héroe del juego, acusado falsamente de asesinar a la Emperatriz, se enfrentaba a estos zancudos, pero también cómo des-

plegaba una serie de habilidades superheróicas con las que resolvía las distintas misiones que el juego plantea. Concretamente, vimos a Corvo entrar al prostíbulo The Golden Cat para eliminar a los nobles Hermanos Pendleton. Puso en funcionamiento todo un repertorio de poderes para eliminar a los guardias que deambulaban por el lugar, siempre con sigilo y a traición: pequeñas teletransportaciones a la espalda de los enemigos que culminaban en una elegante puñalada; un filtro idéntico a la visión de detective de Batman en los *Arkham*, denominada aquí Dark Vision; un golpe de viento hipohuracanado que hacía caer por precipicios y balcones a los villanos; la posesión momentánea de un enemigo o incluso de una rata, lo que permitía a Corvo escabullirse sin ser descubierto...

La sorpresa llegó cuando el equipo de Arkane solventó el mismo nivel con la estrategia opuesta: a cara descubierta y de la forma más expeditiva posible. Nuevas armas como las bombas-cepo hacen trizas a los enemigos que las pisan; la teletransportación se usaba para lanzarse desde las alturas sin sufrir daño; el viento huracanado, para reorganizar los grupos de enemigos y atacarles sin problemas, así como para mandarles de vuelta sus propios proyectiles. Y la posesión se convierte en una maniobra de distracción y escape: Corvo abre una especie de abismo negro a los pies de sus enemigos del que empiezan a llover ratas. Entre los gritos de horror de sus rivales no solo pudo eliminar a alguno de ellos, incapaces de protegerse, sino que acabó poseyendo a un enorme roedor para escapar por una alcantarilla

Dos barras de energía, recuperables mediante tónicos, marcarán los niveles de energía y esencia mágica.



■ Granadas que funcionan con mecanismos de relojería y sortilegios que convocan vientos para noquear enemigos. Un mundo de contrastes.



en pleno caos. Y luego está, por supuesto, la cámara lenta: una especie de bullet-time que permite ralentizar a los enemigos por unos instantes, pudiendo Corvo ver y esquivar los proyectiles que se dirigen hacia él, aprovechando de paso para acribillar a sus contrincantes con una pequeña ballesta. Un terrible desequilibrio entre las fuerzas de uno y otros que, se nos aseguró desde Arkane, se está puliendo a fondo para que no afecte al desarrollo del juego. En un momento dado, de hecho, Corvo podría haber poseído a uno de los zancudos y haber liquidado a sus antiguos compañeros desde la privilegiada posición, así que Arkane deberá llevar cuidado para que el impresionante catálogo de poderes de Corvo no le dé excesiva ventaja.

Al edificio del prostíbulo se podía acceder por múltiples vías: las alcantarillas, las ventanas superiores, por la puerta principal... todo ello subraya la intención de Arkane de perfilar un título que, pese a su linealidad, permita al jugador afrontar los distintos desafíos a su gusto. Un juego sin exhibicionismos, pero con mucho de lo que presumir. **JOHN TONES**



■ Haz el asno todo lo que quieras, pero cuidado con las bajas colaterales: el juego no te penalizará de forma específica, pero los personajes secundarios te temerán y confiarán menos en ti, será más difícil que te encarguen misiones secundarias y, con ello, perderás oportunidades interesantes de mejorar tus habilidades.



■ Arkane ha desarrollado un sistema de bloqueos y ataques que hacen más interesantes los combates a espada.



EL ARTE DEL DISEÑO ULTRAVICTORIANO

Sebastian Mitton (director de arte) y Viktor Antonov (director de diseño visual) nos detallaron cómo se generó el inventivo diseño de *Dishonored*.



Los responsables de la estética de *Dishonored* comenzaron con una declaración de intenciones que no sorprendió a nadie. Blade Runner y Metropolis se mencionaron como ejemplos de la arquitectura despiadada, desproporcionada pero con un toque clásico que querían que respirara su ciudad ficticia. Más de cinco mil bocetos, en lo que califican como la preproducción más larga e intensa de la historia del videojuego, son la base de una urbe inspirada en distintas zonas de Inglaterra, pero especialmente, como no podía ser de otro modo, en Londres. También se robaron detalles de la orografía de Edimburgo, aislada en una especie de suave cañón.

Entre los diseños que pudimos ver y que fueron descartados estaba un caballo de batalla, completamente acorazado, pero que habría sido complicado de incluir en un entorno jugable. Por ello fue sustituido por los monstruosos carros ovalados que circulan con parsimonia por las calles. Mitton afirmó que «la ciudad de *Dishonored* tiene un toque onírico, levemente fantástico» que es el que le da su personalidad distintiva, aunque para llegar a ello hubo que diseñar toda una tecnología coherente, funcional y que fuera creíble.



DISHONORED

Madam



Entre las influencias plásticas que citan Mitton y Antonov está el ilustrador americano Dean Cornwell, que estaba especializado en escenas de piratas y novelas de aventuras, pero no descartaba la expresividad y dureza que se le supone a los hombres criados a golpes. El equipo de Mitton y Antonov salió en más de una ocasión a las calles de Londres a, simplemente, fotografiar gente para estudiar la idiosincrasia del físico inglés: las proporciones de la cara, el tamaño del cráneo... y sobre todo, gestos, cicatrices y miradas auténticas, que fueran a la vez amenazadoras y genuinas.



Raff Colantonio y Harvey Smith
Directores creativos de DISHONORED

"QUEREMOS QUE EL MODO PARA UN JUGADOR SEA LO MÁS INMERSIVO POSIBLE"

¿La división de estrategias posibles entre acción y sigilo, a elección del jugador, formaba parte del concepto original del juego? Sí, siempre se pretendió que el jugador pudiera escoger entre uno u otro estilo, según sus preferencias. Pero no queríamos que hubiera dos opciones claras, dos pasillos distintos de «Por aquí acción, por aquí sigilo». Nos atrala más que el mismo escenario diera pie a las dos opciones sin necesidad de someterlo a cambios.

Hablando de elecciones del jugador, debe haber sido complicado desarrollar toda esa cantidad de poderes, pero cuidando de que no fueran «demasiado» para enfrentarse a los enemigos...

Tuvimos siempre claro que había que dar poderes al jugador; pero no quitárselos o limitárselos luego, sino que había que potenciar todos los desafíos alrededor de él. Antes que quitar poderes al jugador preferimos hacer más poderosos los elementos que le rodean: enemigos, decorados y demás obstáculos.

¿De dónde salió la idea del protagonista Corvo? Presenta una mezcla de tecnología y magia muy particular... Desde el primer momento queríamos que el protagonista de Dishonored fuera un asesino sobrenatural. Más adelante, cuando introdujimos la tecnología, pensamos que sería interesante que Corvo se enfrentara a los enemigos no con una espada únicamente, sino también con todos estos artilugios que posee.

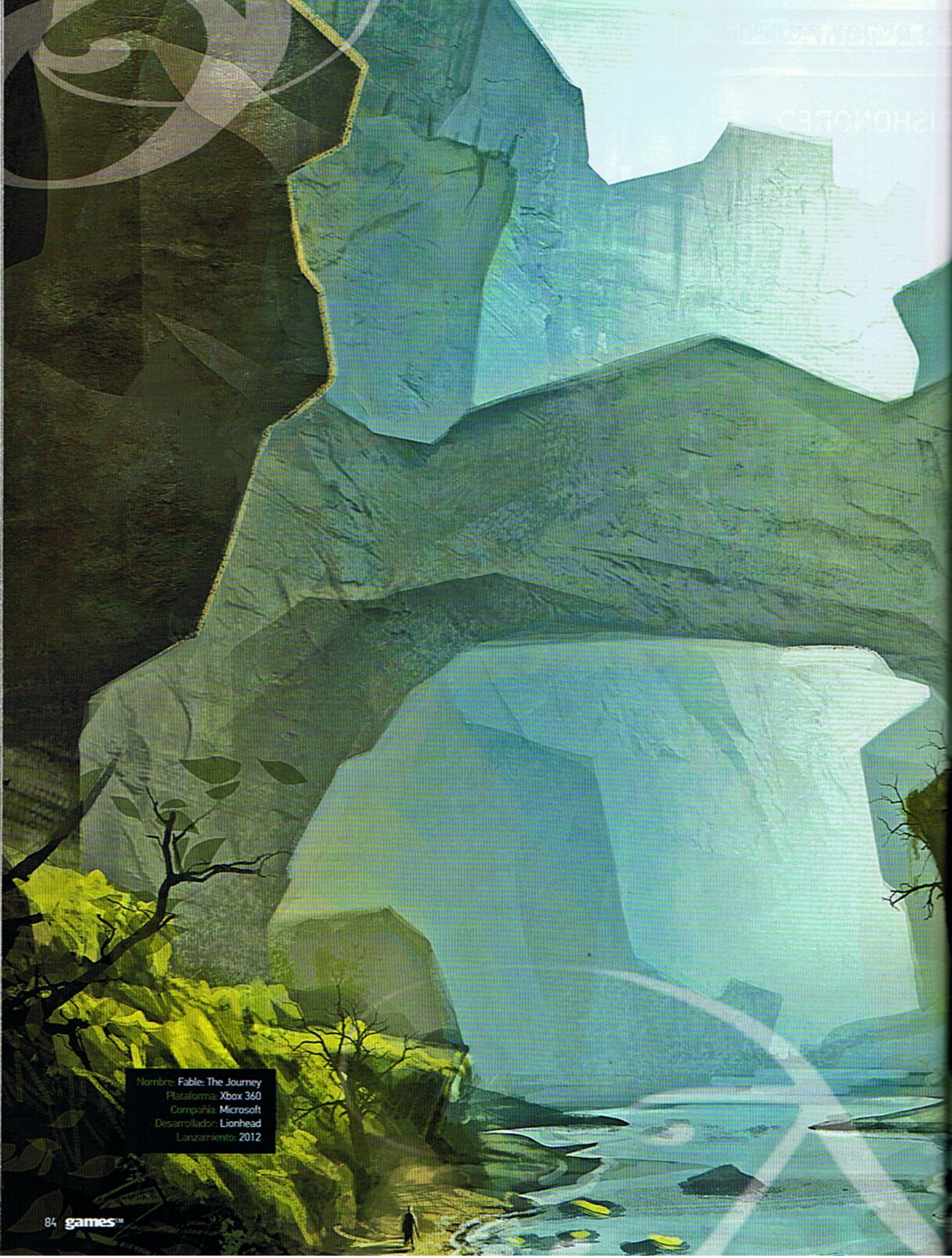
Hemos visto que los diseñadores invirtieron un período de preproducción muy dilatado en la creación de este nuevo mundo. ¿Antes de dar con esta ambientación, antes de encaminar los diseños en una dirección concreta, se dieron muchos palos de ciego con la estética?

A los diseñadores les llevó bastantes meses dar con el toque pictórico que buscábamos y encontrar la forma de ligarlo con la tecnología que se emplearía en este mundo, definiéndola y describiéndola de forma adecuada. También tuvieron que encontrar la forma de llegar

a un término medio entre lo tenebroso y amenazador de este mundo, pero encontrar a la vez la forma de que tuviera un punto luminoso y colorista. Desde los primeros diseños cargaron las tintas en la búsqueda de la identidad de los personajes, detalles que los definían: una nariz rota, manchas en la piel, cosas así. Al final se decidió dar un toque caricaturesco a los personajes, con las manos excesivamente grandes, muchas cicatrices... Todo eso fue saliendo con los sucesivos diseños.

¿La estructura del juego es completamente lineal o hay reutilización de decorados? El juego no es un sandbox, pero sí que hay veces en las que el jugador tiene que volver a recorrer niveles que ya ha resuelto, o calles que interconectan localizaciones y en las que aparecerán misiones secundarias que podrá escoger si aceptar o no... Aproximadamente un 25% de los niveles de Dishonored son de este tipo.

¿Tendremos multijugador en Dishonored? Sabemos que hay mucha gente que valora el multijugador, pero no, preferimos centrarnos en hacer un modo para un jugador lo más inmersivo e interesante posible. Para lograrlo hemos tenido que renunciar al multijugador.



Nombre: Fable: The Journey
Plataforma: Xbox 360
Compañía: Microsoft
Desarrollador: Lionhead
Lanzamiento: 2012

La Historia Interminable

Tras la pobre presentación que hizo Lionhead del nuevo Fable en el E3, el estudio se lo pensó dos veces y rediseñó casi todo para corregir la avalancha de críticas. Aún así, entre acusaciones de maltrato animal, control mediante Kinect y caballos con sentimientos, Fable: The Journey no solo será el último juego de Molyneux con su ya ex estudio, sino también el más polémico de la serie.

Peter Molyneux se ha ganado parte de su fama por su capacidad de provocar al jugador. Por un lado, está esa costumbre binaria repartida por toda su juegoografía de alinear moralmente a los jugadores como seres de luz u oscuridad, desde *Dungeon Keeper* y *Black & White* hasta la saga *Fable*. Por otro, están sus teatrales ataques de entusiasmo a la hora de promocionar un juego (cómo olvidar a Molyneux en el X06 de Barcelona, de rodillas en una silla pidiéndonos perdón con lágrimas en los ojos por las exageraciones que prometió en *Fable*...). Al mismo tiempo que nos pedía fe en *Fable II*, mientras solo enseñaba arte conceptual) directamente relacionados con su incapacidad para controlarse a la hora de conceder entrevistas, donde suelta todavía más promesas imposibles con las que se ha ganado a pulso el sambenito de Mister Hype. Pero, a pesar de su confusa relación con la realidad, siempre se las ha apañado para meternos a todos en el bolsillo con su entusiasmo contagioso. El tipo es inimitable y tiene una reputación a prueba de *Fables*.

Y entonces llegó el E3 de 2011. En la conferencia anual de Microsoft, Molyneux desveló *Fable: The Journey*, que vendió como cuarta parte de la saga. Pobre: en vez de una recepción hostil y ruidosa, lo que se llevó fue una ola de silencio y perplejidad. La presentación, centrada en el control del caballo mediante Kinect, dejó a muchos preguntándose qué leches tenía que ver ese simplón shooter sobre raíles con el mundo y el rolazo de

Fable. ¿Qué era, un derivado de la saga madre? Esa reacción no solo le pilló por sorpresa, sino que nos mostró algo inédito: un Molyneux a la defensiva, apagado y herido. Por una vez, el británico no tenía el control de la situación.

Estábamos tan desesperados por mostrar cómo habíamos implementado Kinect, que nos olvidamos de las sensaciones que intentamos transmitir con la saga, nos contaba el diseñador, con poco ánimo, en un encuentro que **games™** tuvo con él en San Francisco. Curiosamente, una semana antes de que Molyneux dimitiera por sorpresa de su cargo de director creativo en Microsoft Game Studios Europe. "Y, si te digo la verdad, solo nos hemos dado cuenta del potencial del caballo hace unos meses. El caballo no es solo el que tira del carro: es tu mejor amigo. Escribimos un trasfondo contando cómo el protagonista, Gabriel, estuvo presente en el nacimiento del caballo, y cómo le cuidó cuando tenía seis años y se puso enfermo. Creamos toda esa literatura para demostrar el cariño que hay entre Gabriel y su caballo". Peter Molyneux, damas y caballeros.

Cuesta separar al creador y sus alabanzas de su creación equina mientras probamos el juego: durante el elegante galope por los caminos; cada vez que relincha buscando nuestra atención; e incluso cuando se restriega contra la mano de Gabriel al darle una manzana, Molyneux se ríe como un niño. Esa empatía hacia el animal es la principal característica que Lionhead trata de vender al hablar de *The Journey*: no se trata solo de volver a Albion





para otra aventura épica de rol de baratillo por su geografía (fácilmente identificables: La Aguja de Foble 2 se recorta contra el cielo y podemos ver Bowerstone en el horizonte) sino de identificarse a nivel emocional con Gabriel.

Peter Molyneux mece las piernas sentado en una mesa con la impaciencia de un adolescente. En la pantalla, Gabriel atraviesa una campiña pegando espadazos al aire, mientras su caballo pasta a su vera. Molyneux nos indica como guiar a la montura: echar hacia atrás cada brazo hará que gire en esa dirección, mientras que un azote le hará ganar velocidad. Por lo que nos dicen, no solo nos ha explicado un tutorial, sino que un caballo se gobierna así en la vida real. "Siente dolor, angustia, puede notar si estás alterado y actuar en consecuencia", explica antes de desatarse: "Es un caballo de verdad, por el amor de

"Hay que estar loco para trabajar con un imbécil como yo"

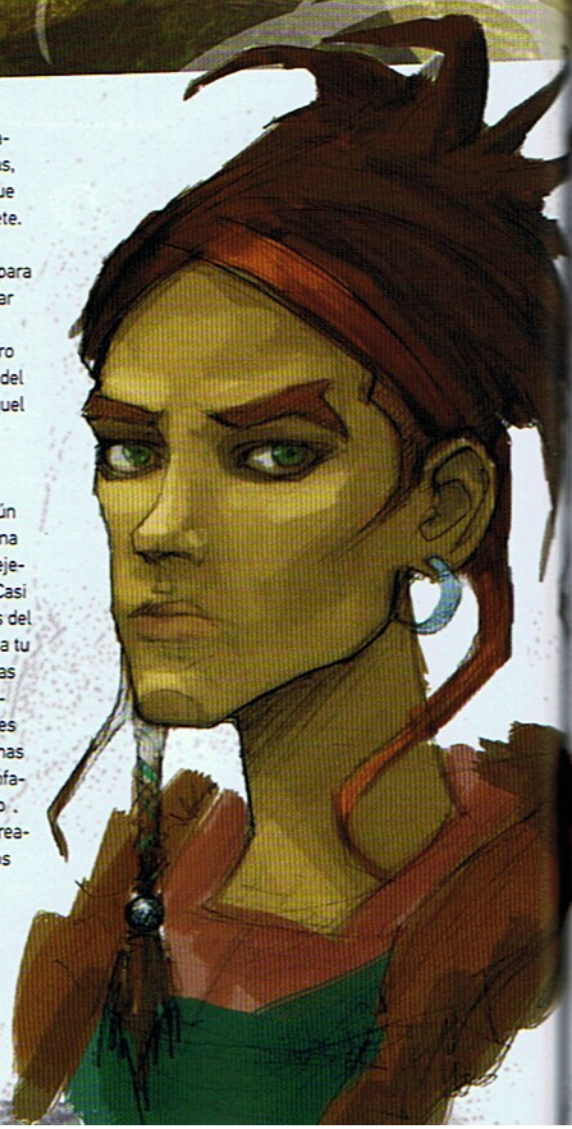
Peter Molyneux, Lionhead Studios

Dios!". Aunque no estamos seguros de que pudiéramos dejar el periodismo para ser jinetes de carreras, es fácil ver cómo Kinect es la herramienta con la que Lionhead ha creado un vínculo entre montura y jinete. Mientras galopamos por los enormes campos de Albion, usamos la fusta mientras gritamos "¡jarre!" para que coja velocidad. El caballo es capaz de interpretar nuestros estados de ánimo mediante el reconocimiento de voz de Kinect, capaz de relacionar nuestro tono de voz con el contexto del juego: un apartado del diseño de *The Journey* adaptado literalmente de aquel proyecto cancelado de Molyneux, *Milo y Kate*.

"Evidentemente, queríamos reutilizar esa tecnología en algún momento", nos informa Gary Carr, productor ejecutivo de Lionhead. "Casi todas esas mecánicas del caballo reaccionando a tu tono de voz son gracias

a una herramienta que desarrollamos para *Milo*, llamada Audio Empathy". En *The Journey*, su función es permitir que el caballo interprete emociones humanas mediante la voz. Así, dependiendo de si estamos enfadados, en problemas, o pasándolo en grande, Audio Empathy permite al semental reaccionar de forma realista y, finalmente, identificarse con los manierismos únicos de cada jugador.

Sobre esta idea Molyneux ha ido más allá, a la inversa, mediante la única conclusión lógica de sus obsesiones con el bien y el mal: el dolor. Es



inevitable que cuando un desarrollador ofrece una IA expresiva algún cabrito elegirá torturarla (tal vez una de las razones por las que *Milo* nunca recibió luz verde para llegar a las tiendas: imaginen la mala prensa si se pudiera atormentar a un niño pequeño). El animal puede sentir dolor: tira en exceso de las riendas y se quejará; sigue haciéndolo y le causarás heridas en la boca. La violencia es explícita, algo que Molyneux consideraba necesario para conseguir ese nuevo pedazo en sus devaneos morales y no quedarse en la simpleza de bueno/malo que hemos visto hasta ahora en los *Fable*.

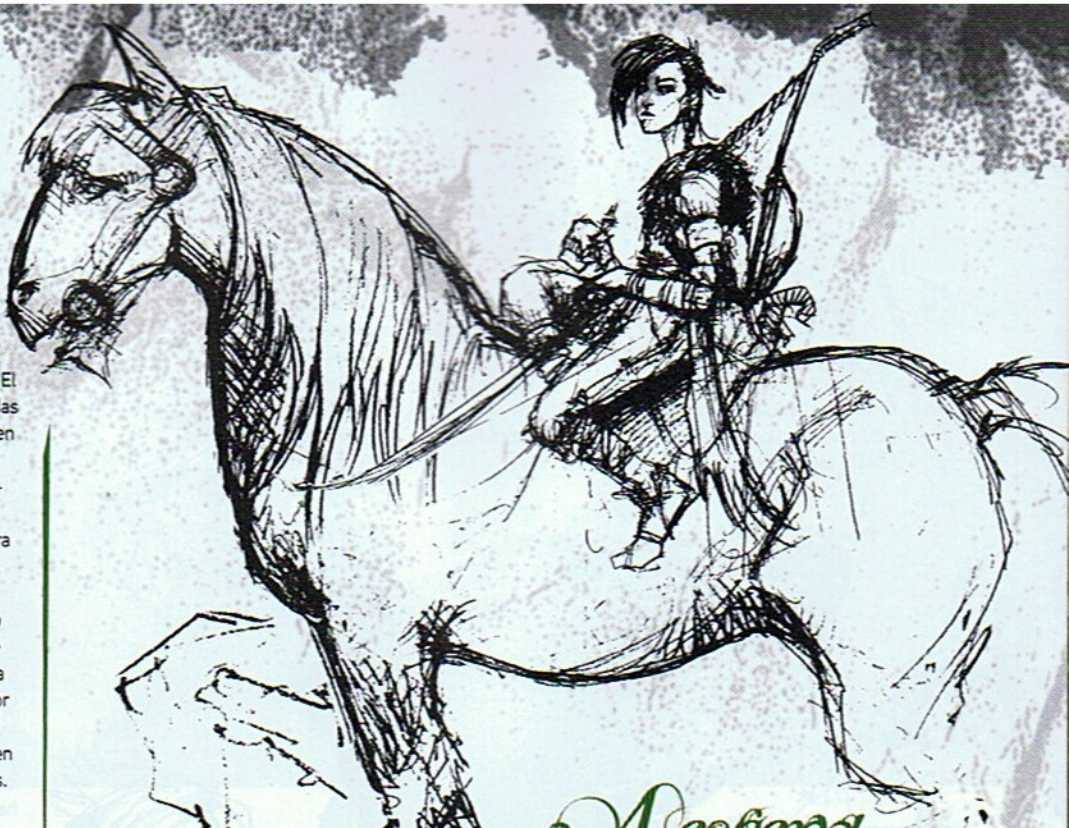
"El enfoque es mucho más sutil e interesante que antes", define. "Va menos sobre si eres bueno o malo y más sobre... No me salen las palabras... Sobre si te domina la impaciencia y abusas del animal. Porque la mayor parte del tiempo lo que quieres es moverte por el mundo, es algo común a todos los juegos, es algo que hacemos continuamente en *Skyrim*, explorar. Y en este juego es lo mismo: mueves el stick y allá vamos. La diferencia es que si aquí eliges llevar al caballo a galope tendido todo el tiempo, puedes hacerlo, pero las riendas le van a hacer daño, le van a abrir heridas y se va a quejar. Es una elección moral. Una basada en tu forma de jugar en vez de en decisiones sobre si salvas a uno o matas a otro y, la verdad, lo prefiero así. Es igual que con el sistema de sanación. Puede que cures a alguien por motivos completamente altruistas, pero alguien va a pagar las consecuencias de tus actos".

Lo cierto es que esa ambigüedad moral es mucho más interesante que el sistema antiguo, y Lionhead sabe que solo funcionará si esa conexión entre Gabriel y el animal está presente desde el principio. El caballo sufrirá daños con el tiempo, ya sea mediante ataques, por maltrato y malnutrición o por mera y simple crueldad, mientras el caballo se consume y luce cicatrices. La solución más simple es la curación mágica de sus males y lesiones, pero es un arma de doble filo: cada vez que empleas la magia para sanar, una criatura viva de Albion sufre esas heridas en su lugar. Entonces, qué haces: ¿dejas que tu caballo sufra y avance a tropezones por el mundo arrastrando una pierna rota (algo que uno de los caballos virtuales de un miembro del estudio sufre continuamente) o le curas las heridas mientras algún cachorrillo adorable estira la pata en algún lugar de Albion?

"Hemos dispuesto un montón de cosas que afectarán a la relación con el caballo", prosigue Molyneux. "Algunas tendrán un beneficio emocional y otras -y no quiero hacer spoilers- tendrán un coste emocional".

Y aquí está la polémica: los medios (y organizaciones como PETA) no van a dejar pasar la oportunidad de denunciar un juego en el que puedes torturar a un pobre animal indefenso y portarte como un psicópata. Cuando el juego salga, la etiqueta de 'el juego de torturar caballos' la van a tener desde el primer día. ¿Hasta qué punto preocupa en Lionhead el tema de las denuncias y el machaque de la caverna mediática?

"*Fable: The Journey* está a punto de llevarse un PEGI 12+", razona Molyneux. "Mi defensa es que no son más que las riendas de un caballo. No estamos diciendo a nadie que haga una cosa u otra. Sencillamente, fun-



■ El diseño del caballo sufrió infinidad de modificaciones. Incluso el definitivo fue cambiado por completo después de que Molyneux tuviera un flechazo con la expresividad de Caballo de Batalla.



A escena

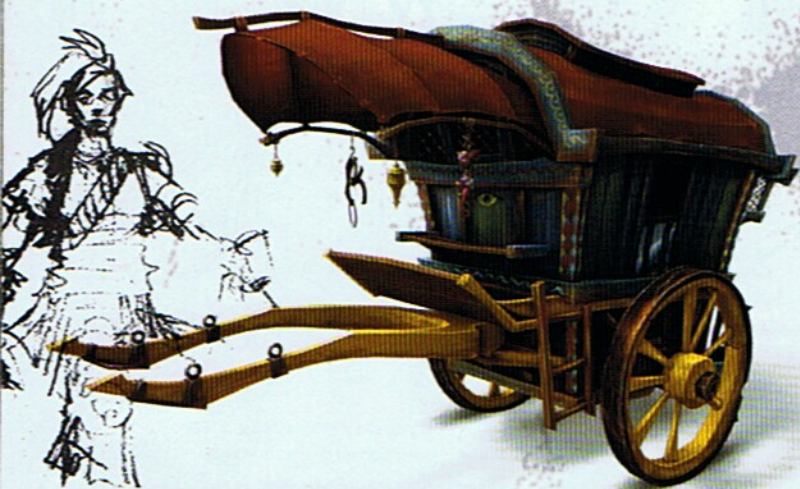
Cuando Peter Molyneux fue al teatro a ver *Caballo de Batalla* volvió a Lionhead con una determinación: "Lo estamos haciendo mal". Dicho y hecho, puso a todo el estudio a trabajar en su nueva visión del equino. "Lo primero que me impactó en la obra es que había gente controlando a los caballos y su comportamiento, pero se te olvida enseguida. Entonces me di cuenta de que si el vínculo entre persona y animal funciona todo lo demás da igual".

Su devoción hacia la obra le lleva a asegurar que los temas de la misma y la representación que hace el protagonista nominal son esenciales para entender lo que intenta transmitir *The Journey*. "Me encantaría que para el lanzamiento del juego lleváramos a todos los periodistas al teatro a ver *Caballo de Batalla*", concluye. "Sería fantástico".



¿Sobre raíles?

Desde su presentación en el E3, casi todos se hacen la pregunta de si es un rolazo abierto o un shooter sobre raíles. Con lo que probamos del juego no nos quedó muy claro, y en Lionhead solo nos contestan con evasivas, sin confirmar o negar si el juego es lineal. Le dimos tanto la brasa a Gary Carr que nos soltó una perla del doble lenguaje: "Bueno, de algún modo, todos los juegos son sobre raíles". No, Gary, no te fíjes. Pero bueno, tendremos que esperar un poco más para saber la verdad sobre el diseño del aspecto más importante de *The Journey*.



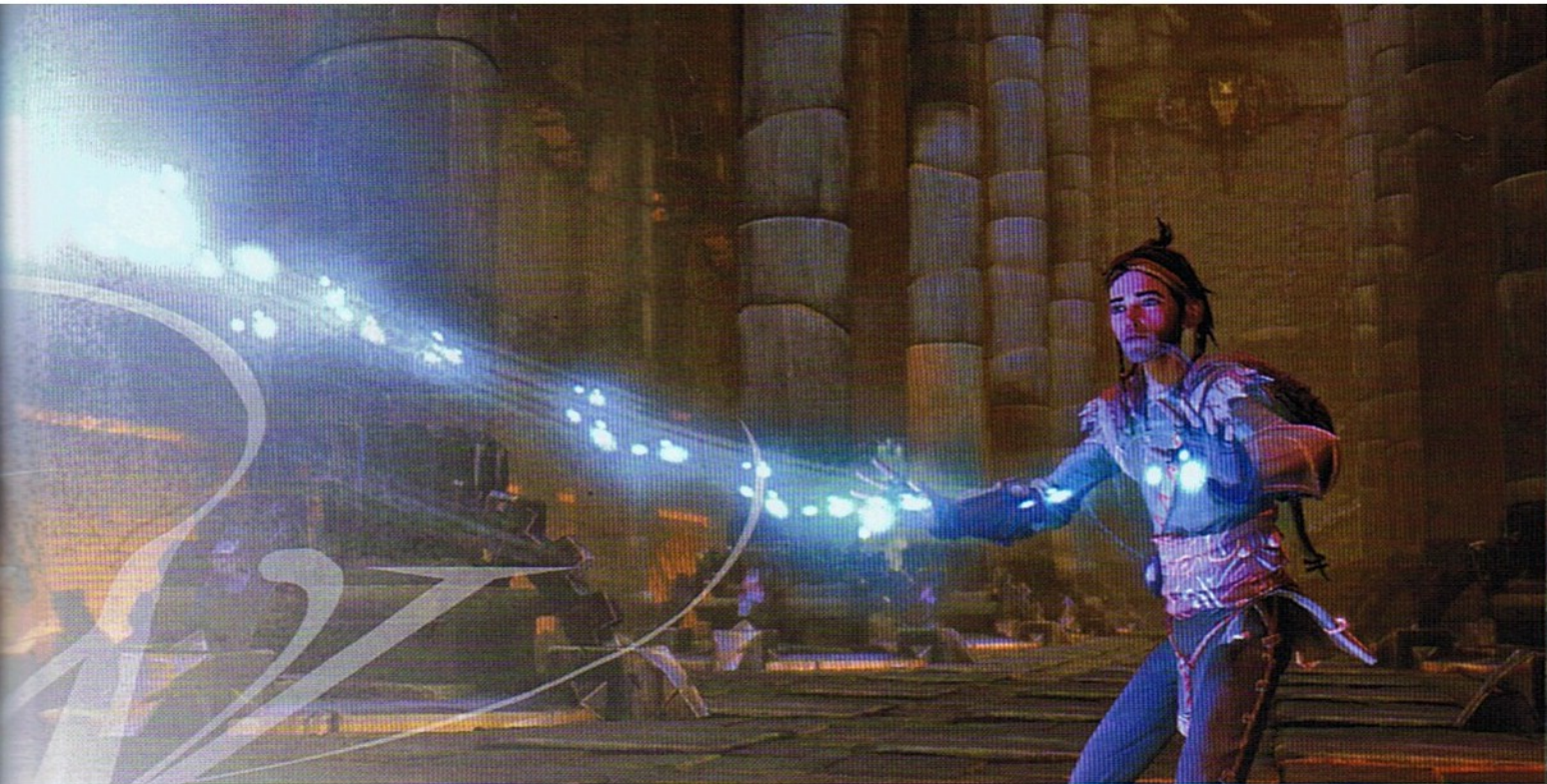
Aunque es posible desmontar y explorar el entorno, todavía no tenemos muy claro qué partes -si las hay- conservarán la mecánica y los elementos roleros de los Fable.

cionan igual que en el mundo real. Si hicieras ciertas cosas montando un caballo de verdad, el caballo gritaría de dolor. Las fustas están prohibidas desde hace un tiempo en las carreras de caballos porque se usaban en exceso, porque causaban daños al animal. Pero hasta entonces las carreras no eran un evento exclusivo para mayores de 18 años. Mi posición está muy clara: es tu elección y nosotros te damos la libertad de elección. Y, a veces, algunas personas actuarán de forma coherente y otras veces no".

Por lo que respecta al canon de la franquicia, es difícil saber dónde encaja *The Journey*. Nos han prometido que ahondará en el misterio que rodea a la vidiente Theresa, que visitaremos tierras ya conocidas y que nos enfrentaremos a los sospechosos habituales: Hobbes, Balverinos y demás. Pero no sabemos nada sobre tiranos megalómanos, no hay nada que indique la relación de Gabriel con el Gremio de los Héroes y tenemos menos idea aún de donde encaja la mecánica de rol de la serie en esta entrega. Lionhead asegura que *The Journey* permanecerá fiel a todo lo que ya hemos visto en la saga, y que cada cambio forma parte de la evolución natural de la saga (esto antes de que Molyneux, ya fuera de Microsoft, asegurara que lo de *Fable III* fue una serie de cagadas por falta de tiempo de desarrollo para cumplir con la fecha de lanzamiento impuesta, eso sí).

Tenemos 150 personas trabajando en la franquicia, algunos de ellos desde hace diez años, y todos son fans", explica Carr. "Por eso, en cuanto dices en voz alta cualquier idea, siempre hay unos cuantos que te contestan '¡eh, no puedes hacer tal cosa en un Fable!'. Así que ahora que estamos dejando atrás el mando tradicional, cuando la gente acepte Kinect como norma -que creo que pasará-, volveremos al gamepad y tendremos gente del equipo diciendo 'no, hombre, ¿dónde vas? ¡Ya no puedes hacer eso!'".

Aunque no es fácil equiparar el mapa de *Fable III* con el método actual de ir de A a B en tu caravana,



si resulta más sencillo contrastar el combate de los juegos anteriores con la propuesta de *The Journey*. El sistema de tres botones para cuerpo a cuerpo, armas a distancia y magia ya no existe. En su lugar, han implantado un sistema de gestos a dos manos.

Con un giro de muñeca de la mano derecha, el jugador lanza un ataque eléctrico mediante un orbe mágico que flota en la palma, machacando a los enemigos. Mientras, la mano izquierda controla un orbe multitentacular capaz de agarrar a los enemigos y lanzarlos contra el escenario. Finalmente, juntar ambas palmas crea un hechizo diferente que combina ambos. Algo natural e intuitivo, y que nos ha sorprendido al enterarnos de que hace poco tiempo que lo han perfeccionado.

“¿La verdad? Eso de que los tentáculos fluyan desde el orbe -y así de tarado hay que estar para trabajar con

un imbécil como yo- empezamos a implementarlo hace diez días”, dice Molyneux entre risas. “No me gustaba la versión anterior, era muy pobre y funcionaba fatal. Pensé que había que buscar algo distinto. No tiene nada que ver con lo que hayas visto antes en ningún juego, es algo completamente nuevo”.

Independientemente de la aceptación del público, no se puede negar que, mientras ha estado en Lionhead, a Molyneux le ha preocupado más innovar que otra cosa. Cuando *games™* le entrevistó, reconocía que aún está lleno de ideas y, ahora que se ha unido al estudio indie 22 cans, nos preguntamos qué será de Lionhead.

“El equipo modera tu entusiasmo y, además, hay un ejército de productores con palos que llegan y te atizan: si quieres hacer esto, olvídate de todo lo demás, porque ya estás fuera de plazo, y así todo el rato”, es su respuesta cuando le preguntamos qué tal lleva el estudio lidiar con su flujo de ideas. “Lo más difícil de

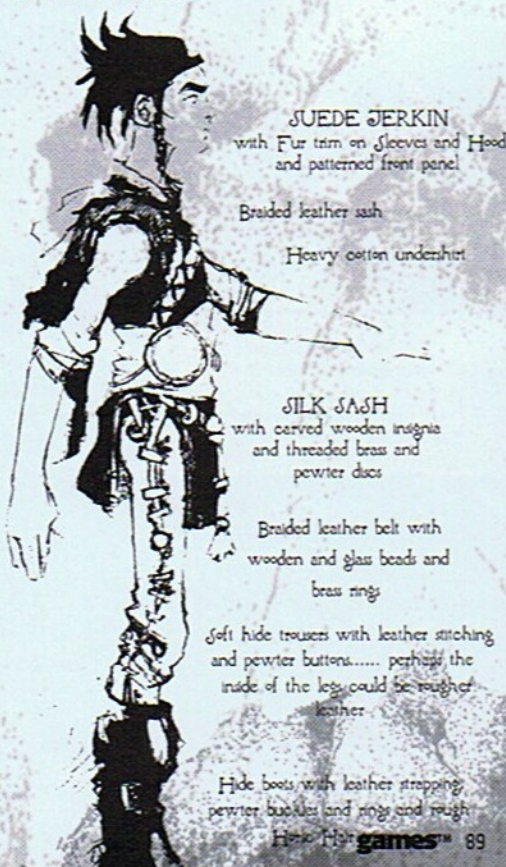
ser diseñador es convencer a la gente de que una gran idea es una buena idea. Tengo cientos de ideas, y muchas no van a ninguna parte porque no son lo bastante convincentes. Me encantaría levantarme por la mañana y decir: ‘¿y si hacemos esto?’ Pero no basta con la idea, si no consigo también la manera de explicarla -no solo a mí, sino a mis jefes en Microsoft-, no va a llegar a ningún lado”. *Fable: The Journey* es la incógnita del catálogo de 2012 de Microsoft, entre *Halos* y *Forzas*. Es al que le toca demostrar a los jugadores de siempre que Kinect también tiene juegos para ellos, y en una época en la que de los rolazos se esperan épicas tremendas y mundos de enormes posibilidades. El juego ha levantado expectación, dudas e indiferencia, en ese orden. Algo que Molyneux achaca al miedo de los jugadores al cambio, al inicio de una

era del videojuego aún por explorar. “Ahora es cuando toca hacer locuras, es el momento”, remacha. “El mundo está cambiando: vamos hacia Kinect, biométrica, pantallas inteligentes, la nube y juegos multi-dispositivo. Ahora es el

momento para perder el norte, no para ser conservador. Hace unos años podías permitirte hacer lo de siempre, cuando teníamos nuestros mandos de toda la vida en máquinas con las que estábamos cómodos. Pero eso era antes. Ahora toca explorar, crear y jugar con ideas nuevas porque los usuarios -los hardcore, los casual, los de juegos sociales, todo el mundo- nos miran y dicen “dadnos algo nuevo”. Si, su entusiasmo es contagioso. Y aunque *The Journey* no sea el juego que muchos esperan, da la impresión de que en Lionhead están abriendo nuevos caminos. Y Molyneux habrá dejado Microsoft, pero no ha abandonado la supervisión del juego. Será que cree en lo que dice.



■ El combate al galope es una de las mecánicas más complejas: con una de las manos hay que guiar al animal y con la otra lanzar hechizos contra los enemigos.



SUEDE JERKIN
with Fur trim on Sleeves and Hood
and patterned front panel

Braided leather sash

Heavy cotton undershirt

SILK DASH
with carved wooden inlay
and threaded brass
and pewter discs

Braided leather belt with
wooden and glass beads and
brass rings

Soft hide trousers with leather stitching
and pewter buttons..... perhaps the
inside of the leg could be rougher
leather

Hide boots with leather strapping,
pewter buckles and rings and rough

Hide from **games™** 89



Podemos ser Heroes

El diseñador jefe Ted Timmins nos cuenta de qué va Fable en XBLA y hasta dónde metió mano Molyneux

N o quiero llevarme nada del mérito de *Fable Heroes*, dice Molyneux. "La culpa de todo la tienen Ted y su equipo, que tuvieron la idea en el Día Creativo de Lionhead". No es que Peter Molyneux esté siendo modesto: por una vez, dice la verdad. *Fable Heroes* se anunció por sorpresa como uno de los grandes títulos de XBLA para 2012, un derivado de la saga que coge el mundo de Albion y lo convierte en una fantasía tricotada.

Aunque con esa pinta parezca un *LittleBigPlanet*, olvídate: se trata de un "yo contra el barrio" de perspectiva lateral en el que cuatro jugadores compiten y colaboran para deshacerse de enemigos y rapiñar monedas. Parece una locura añadir algo así a la franquicia y, sin embargo, es una idea surgida desde el corazón del estudio, entre cervezas.

"Los Días Creativos existen para que la gente se invente lo que quiera", explica Timmins. "Puede ser una presentación, una herramienta, una característica para uno de los juegos que ya tenemos en la calle... Lo nuestro viene de un día en el que mi amigo Jon Eckersley, director de arte, y yo estábamos un día tomando algo, intercambiando ideas. Y entonces, Jon me dice '¿y lo que molaría hacer un Fable en plan Gauntlet?', y el resto es historia".

Tras reunir un pequeño equipo de seis personas, el

equipo se encerró con una pizarra donde garabatear ideas para esta reinterpretación de la serie. "Su primer nombre era *Fable Fourplay*", se ríe Timmins [fonéticamente es igual que "foreplay", los preliminares del fomicio], "llegamos a escribirlo en la pizarra mientras apuntábamos ideas para jefes finales, minijuegos, mejoras y cualquier cosa que se nos ocurriera".

Aunque el nombre se caería por excesivo, gran parte de las locuras de ese par de semanas se convirtieron en la base de *Fable Heroes*: recoger monedas y power-ups aleatorios (modificadores del tamaño de los personajes, de su velocidad o bonificadores de monedas), minijuegos competitivos (donde los jugadores esquivan pollos explosivos) y batallas épicas contra enemigos finales que requieren la colaboración de todos los personajes... Una fórmula tan buena que tenía eufóricos a los miembros del equipo.

"Cogimos a Josh Atkins", cuenta Timmins, "que era el director senior de diseño de todo Fable por aquel entonces. Y le dijimos, 'John, tenemos que enseñarte algo'. Le metimos en un cuarto y dijo, 'Guau! No me esperaba algo así'. Y ya no había quien le parara. Fue a buscar a Louise Murray, jefa de la franquicia Fable; le enseñamos lo que teníamos y reacciona igual, en plan '¡Peter tiene que ver esto!' -porque siempre cuesta encontrarle en las oficinas-. Le enseñamos nuestra demo y pensó que era fabulosa. Ahí ya nos estallaba la cabeza. Un par de días más tarde nos llega un correo de Louise diciendo 'tenéis luz verde para el proyecto'. Básicamente,

Nombre: Fable Heroes
Plataforma: Xbox 360
Compañía: Microsoft
Desarrollador: Lionhead
Lanzamiento: 2012



Los Heroes

Algunos de los personajes más queridos de la saga se han rediseñado para Heroes en forma de muñecos de trapo cuquisimos. Posiblemente la mejor decisión de arte en la saga hasta la fecha. Aquí tenéis un puñado de ellos:



nos dijeron que hicieramos el mejor Fable posible para Xbox Live Arcade: sentí como si me hubiesen dado las llaves de mi franquicia favorita. Y mucha presión, también”.

Aunque la influencia de Molyneux fue mínima, le dijo a Timmins: “nada es más importante que subir de nivel”. Su consejo llevó a Timmins a definir el armazón del sistema de experiencia de Fable Heroes. “Imagina a Call Of Duty más Fable más Halo: Reach encerrados en una habitación escupiendo logros”, se ríe Timmins. “Lo importante es que las monedas tuvieran importancia. Y lo que les da esa importancia es el sistema de experiencia”.

Dicho sistema, al igual que el nexa que une las pantallas, se basa en un juego de tablero. Cuando los jugadores recogen oro durante los

niveles, su recompensa final será una serie de tiradas de dados en el tablero de mejoras. Los jugadores aterrizan en casillas aleatorias, donde ganan determinadas habilidades (que pueden estar bloqueadas: mala suerte) y así hasta un punto indeterminado (que Timmins no quiso definir).

Entre los muñequitos protagonistas estarán viejos conocidos como Reaver y Hammer, así como personajes nuevos como el Gabriel de Fable: The Journey, con el objetivo de recorrer localizaciones ya conocidas

como Millfields o Bowerstone. El aspecto final remite directamente al encanto de los juegos de Lego de TT Games. Es competitivo y cooperativo, táctico y accesible y servirá para desbloquear elementos en Fable: The Journey (en forma de peluches colgando de la caravana de Gabriel) y viceversa.

Molyneux ha jugado bastante a Heroes y se pasa de vez en cuando por las oficinas del equipo de Timmins para aconsejarlos. “Una vez estaba jugando con nosotros y de repente dice, ‘¿por qué estoy matando cosas si me puedo quedar vuestro oro?’. Y justo, no mató ni un solo bicho durante el resto de la partida”, cuenta Timmins.

Tras probar varias de las misiones del juego, está claro que le han puesto mucho empeño a esta cosita de XBLA: destila cariño y creatividad por todas partes. Un poco después nos encontramos con Molyneux y le preguntamos por sus tácticas de mercenario a la hora de jugar. “Intentaba explicarles que necesito motivación”, nos dijo. “¿Cuál es mi motivación? Es lo único importante. Si mi motivación es matar porque sí, entonces no cuenta. Necesito una razón para hacerlo”. Menudo actor de método.

“Es algo así como Call Of Duty más Fable más Halo: Reach”

Ted Timmins, Lionhead Studios



Puede que Taito ya no tenga el peso de sus días de gloria, cuando citarles era hablar de **Space Invaders** y **Bubble Bobble**, pero aún queda alguien en la desarrolladora cuyo nombre es sinónimo de **juegoazo**. Tras el espaldarazo de la crítica a su innovadora mezcla de ritmo y acción **Groove Coaster**, **Reisuke Ishida** nos cuenta los secretos de diseño que han puesto otra vez a Taito en el mapa.

Reisuke Ishida no puede evitarlo. Estamos en la GDC, donde Ishida preside la mesa redonda "Cinco técnicas para crear el juego inolvidable", que presenta con el tráiler del brutal **Groove Coaster** de iOS marcando el ritmo en las pantallas que le rodean. Empieza meneándose con la música hasta que se arranca a bailar entre las risas y ovaciones del respetable. Cuando acaba, saluda con una reverencia y bromea: "¡estoy reventado!"

Para él todo se reduce a música y arte. Tiene demasiada pasión por lo suyo, tanta como para olvidarse de la compostura japonesa y echarse un baile loco delante de un montón de compañeros desarrolladores. Si hace esto en público, imaginaos cómo se toma el desarrollo de juegos.

Ishida se ha ganado su fama por dos títulos: **Space Invaders Infinity Gene** y **Groove Coaster**, con los que se ha conseguido una reputación de tipo innovador capaz de infundir un estilo y







■ La sinergia entre audio y video de *Groove Coaster* le saca un par de cabezas a cualquier título del género.

un sentido del ritmo únicos en el sector. Tal vez porque, aparte de desarrollador, el de Taito también es músico y compositor, con un rollo bastante particular.

En la universidad, Ishida tenía un grupo de hardcore digital (fusión de punk hardcore y techno industrial), King Golly. "Con King Golly adquirí un estilo propio y una sensibilidad musical determinada", afirma. "Y acabó influenciando mi forma de hacer juegos".

Es fácil ver esa influencia -y el peso de sus estudios de diseño gráfico- en sus obras: los dos títulos de iOS están marcados por una estética potentísima ligada a sus ritmos electro, jugando en su propia liga dentro del género. Elementos que forman parte de lo que Ishida llama "orgullo y autoproyección": meterte a ti mismo en tu obra, vaya.

Esa filosofía es una de las razones por las que Ishida se siente más cómodo con los matamarcianos verticales. Fan desde pequeño de *Space Invaders*, su primer contacto con la saga fue en la Famicom de un colega, de donde salió la semilla de que los marcianitos y los bernani tienen mucho en común.

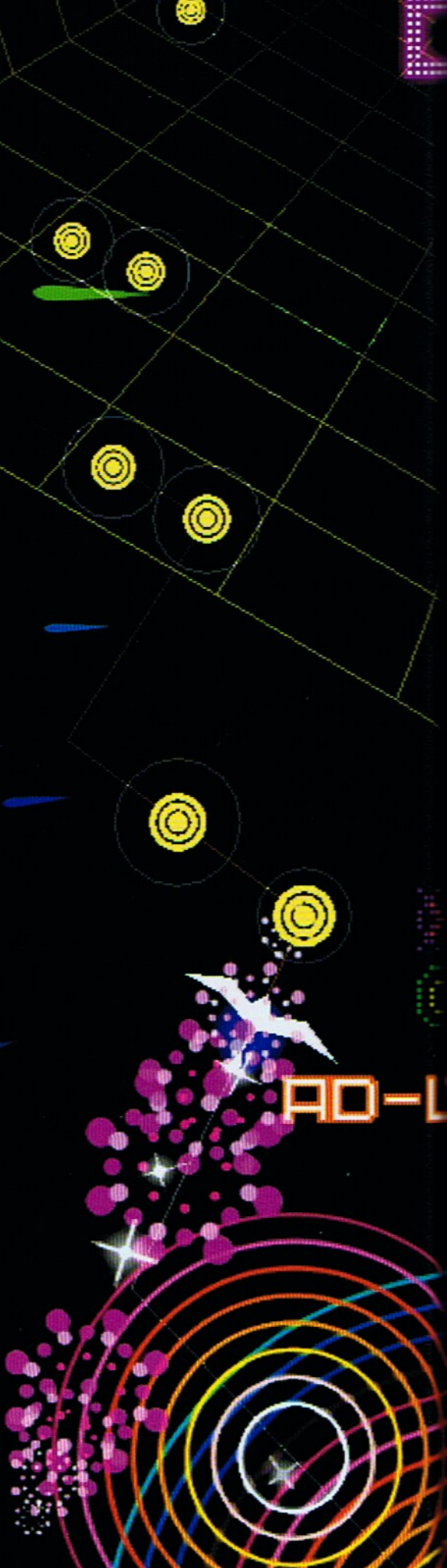
Los matamarcianos tienen un código inherente de velocidad y ritmo. El acto de disparar es parejo a un golpe de baqueta o al rasgueo de una cuerda de

guitarra", desarrolla. "Incluso si el juego no está concebido teniendo en cuenta el espacio sonoro, es fácil caer en un ritmo, en un *groove* propio mientras se juega. Si a eso le das un par de vueltas y pones la música en primer plano, el resultado funciona de fábula".

Esta fascinación con conceptos universales como el ritmo ha hecho de Ishida un predicador de lo jugable, sobre todo del evangelio shooter. No lleva muy bien que el género se encasillara en los *danmaku* (muro de balas) ultrahardcore, siguiendo la estela de los *DoDonPachi* de Cave, espantando al jugador ocasional.

"Los matamarcianos son un género muy intuitivo, es fácil empezar a jugar desde cero: el objeto de la mecánica está clarísimo", explica. "Con el tiempo, el género se ha ganado una fama de dificultad extrema, la misma que intentó cambiar." Con *Space Invaders*, Ishida tenía entre manos una marca histórica y reconocible para sus experimentos. Señala cómo *Infinity Gene* evoluciona con el jugador, añadiendo nuevas opciones jugables y más desafíos según el jugador se hace con los mandos. Al final, termina convertido en un mata-mata moderno, pero es su desarrollo el que permite meter en el género a los neófitos.

La elección de iOS responde a las ganas de Ishida de llegar a un público masivo, y ha sido en los dispositivos de Apple donde se ha ganado la fama. Hasta entonces, Ishida llevaba desde el año 2000 haciendo juegos -principalmente en portátiles-, desde el lejano *Typing Vader*, una adaptación mecánográfica de *Space Invaders*. Pero es en los smartphones donde Ishida ha tenido más oportunidades para poner en práctica ese concepto de "orgullo y autoproyección". Por un lado, desarrollar para iOS le da el campo ideal para las mecánicas intuitivas que defiende. En la GDC, Ishida remarcó muchísimo la necesidad



de mantener los controles todo lo simples y naturales que sea posible. Cuanto más indirecto es el control, menos intuitivo resulta. "Incluso la implantación de un mando virtual en la pantalla es un ejemplo de control indirecto", argumenta. "Porque el jugador se ve obligado en primer lugar a entender la relación entre esos botones virtuales y las acciones que causan en el juego". Y pone como ejemplo los controles táctiles de *Infinity Gene*: deslizar los dedos por la pantalla controla el movimiento de la nave, que dispara automáticamente. La prueba de que la accesibilidad que predica funciona.

Pero lo que de verdad motiva a Ishida en el campo de los móviles es que son la mejor plataforma para acceder a jugadores primerizos o muy jóvenes que no han tenido contacto con las consolas ni su catálogo. "A veces me cuentan que hay críos de dos y tres años jugando a *Space Invaders Infinity Gene* y *Groove Coaster*. Si fueran juegos de consola, seguramente no habrían tenido ocasión de probarlos", relata. "Me emociona saber que mis juegos han llegado a niños pequeños".

La ventaja de dirigirse también al público infantil es que le garantiza una audiencia sin prejuicios, virgen, para desarrollar sus ideas sobre arte, disparos y, sobre todo, música.

Como la mayor parte de los músicos profesionales, Ishida no visualiza la música en términos de notas y escalas, sino como color, pulso y percusión. "Son conceptos que cualquier niño puede asimilar", dice, "porque es lo mismo que hacen cuando apororean un cubo o dan golpes en la mesa".

La idea central de *Groove Coaster*,

Los matamarcianos tienen un código inherente de velocidad y ritmo. El acto de disparar es como un golpe de baqueta.



Los cinco trucos de Ishida

Durante su conferencia en la GDC, Reisuke Ishida resumió su experiencia como diseñador en cinco puntos esenciales...

- Es importante tener un eslogan "con el que la gente se quede", uno que además te indique la dirección del juego.
- Intenta que hasta los menús reflejen el concepto básico.
- Busca los controles más simples e intuitivos.
- Mete un par de extravagancias en tu diseño.
- Plantéate qué aporta tu juego al entorno del jugador y a su estilo de vida: preocúpate por la estética.

según Ishida es "juego de música más montaña rusa". Por simplificar, el juego consiste en marcar un ritmo en la pantalla mientras la cámara sube y baja siguiendo el compás. El desarrollador creyó conveniente agregar metas para que hubiera algún elemento de reto, pero sin que entorpeciera la pureza de ese objetivo principal.

"Quería llevar el género musical a su esencia primitiva", dice. "Quería demostrar el potencial y la influencia de la música en sí misma". Una idea presente desde el título "Play Music" con el que arranca el juego. Para Ishida, ese "juega la música" tiene múltiples significados. El juego ya se toma las canciones en serio desde el principio, pero sin ocultar al jugador que la música también es un juego en sí misma.

"Puede que sea por mi perspectiva japonesa, pero creo que la música actual es una cosa complicada, demasiado cerrada como para que la gente pueda disfrutarla como se merece. El objeto de la música, al fin y al cabo, es disfrutar interpretando sonidos. Pero si le pasas a alguien un instrumento y les dices que toquen lo que quieran, se bloquean en lo menos importante: que no saben leer música o que no se les da bien interpretar con ese instrumento. Lo que quería con *Groove Coaster* es que la gente se lanzara a tocar sin pararse a pensar en esos obstáculos".

Si suena familiar, es porque la aproximación a la música de Ishida es muy parecida a sus argumentos sobre los matamarcianos. Hay que tener en cuenta que lo que pretende es poner en manos del gran público los dos campos con la máxima pureza posible. Y, para conseguirlo, emplea códigos de arte y sonido que cualquiera puede descifrar. Por ejemplo, la introducción de compases

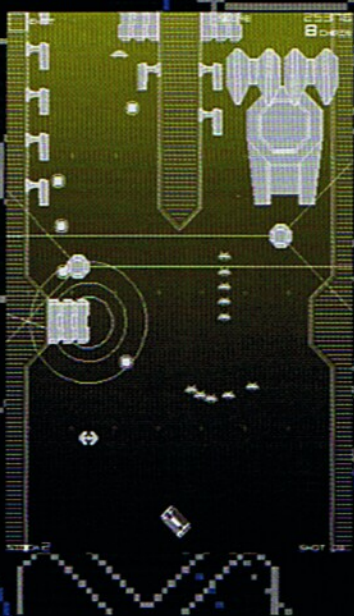


en *Space Invaders Infinity Gene*. Cada cuatro golpes, nos cuenta, algo sucede en el juego, algo nuevo e interesante. ¿Para qué? Para meter en la cabeza de los jugadores la idea del ritmo y que lo asimilen en sus partidas.

Groove Coaster, por otro lado, busca transmitir ese mensaje a través de su estética. "Gran parte del desarrollo de *Groove Coaster* se fue en los gráficos. Son una respuesta reaccionaria a las partituras", desarrolla. "Quería que los jugadores pensarán en colores e imágenes fugaces, que es más parecido a cómo veo yo la música en términos visuales".

Las sensaciones y el aspecto de sus juegos son las principales bazas para transmitir su discurso. *Groove Coaster* expresa la belleza musical a través de su asalto visual, mientras que *Space Invaders Infinity Gene* hace lo propio mediante el gozo nostálgico.

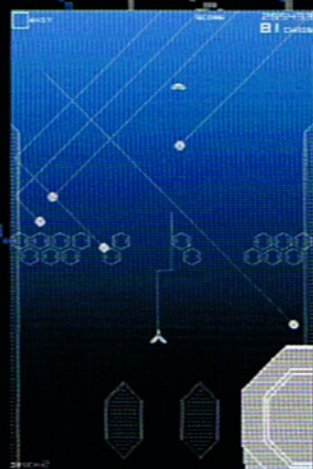
"No importa lo buena que sea tu idea, si su apariencia es aburrida no va a llamar la atención de tus posibles clientes", dijo durante su charla en la GDC. "El impacto visual es la clave, y debería ser una de las metas a las que todos los desarrolladores tenemos que aspirar".



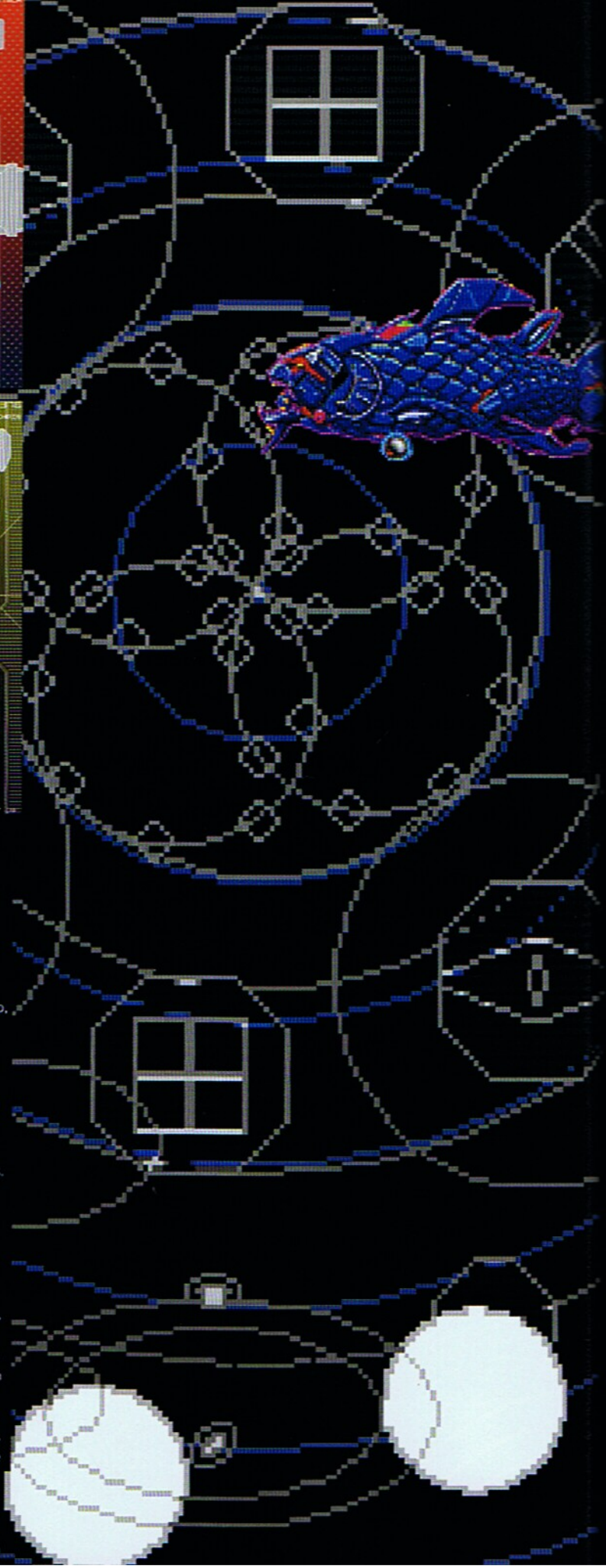
Y, al mismo tiempo, defiende la necesidad de jugar al despiste con el jugador. Por ejemplo, tras el despliegue cromático de *Space Invaders Extreme*, lo más normal habría sido que *Infinity Gene* fuera gráficamente continuista. Ishida, sin embargo, se deshizo a propósito de los gráficos en alta resolución para pergeñar un look que evocara el juego original.

"La verdad es que en Taito estaban algo preocupados por si era demasiado plano y simple", admite. "Así que volví a empezar, experimentando con marcianitos más brillantes y coloridos. Pero para mal: cuanto más brillo y color tenían, menos destacaban".

En últimas, confiesa, se quedó con la sensación de que *Infinity Gene* se resentía de unos gráficos tal vez demasiado áridos. Así que, cuando llegó la hora de hacer *Groove Coaster*, se preocupó de añadir más temas visuales, como animales y flores para darle ese "toque despreocupado". Aún así, Ishida todavía está convencido de que los elementos "disonantes y estrafalarios" son puntos importantes de cualquier empaque visual, siempre



■ *Infinity Gene* se trajo a *Space Invaders* a rastras al siglo XXI rompiendo todas sus tradiciones.





Los mata-mata son muy intuitivos, es fácil empezar a jugar desde cero. Su mecánica es evidente.

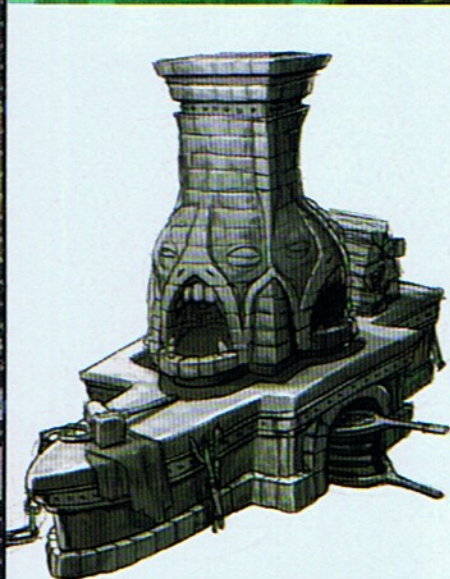
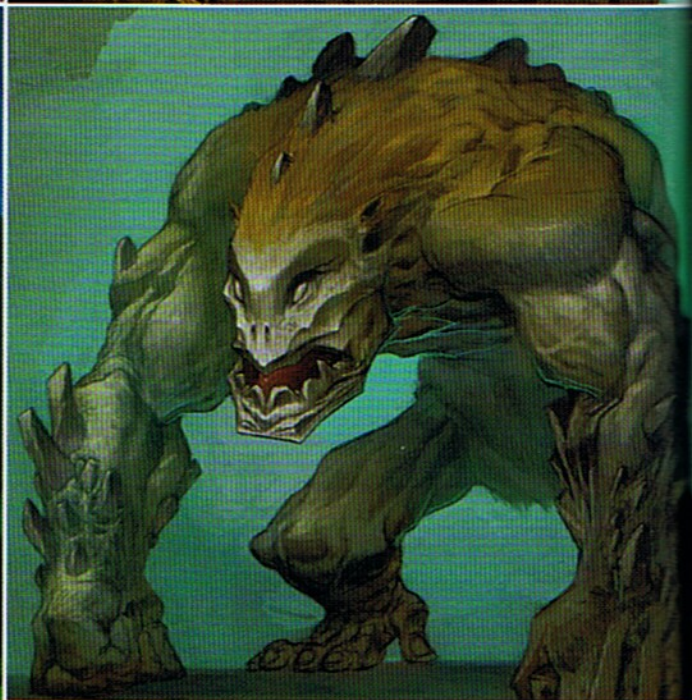


Electro
pinball

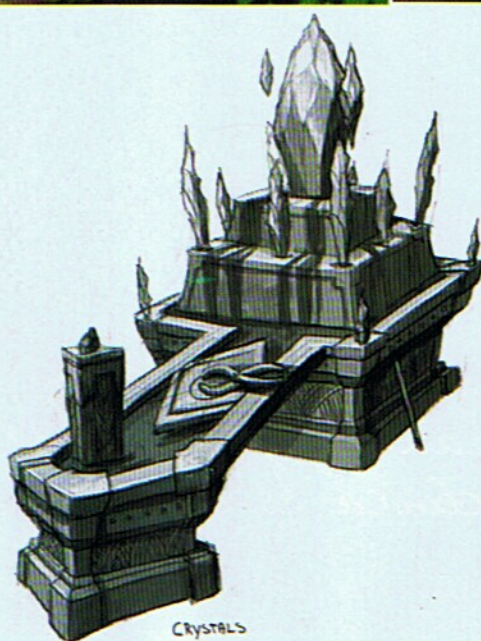


Mientras, la vida le sonríe: *Groove Coaster* salió en agosto, acaparando premios y críticas favorables. Todavía no ha anunciado su próximo título, pero con su cargo de diseñador jefe en Taito, ocioso hijo que no ha estado.

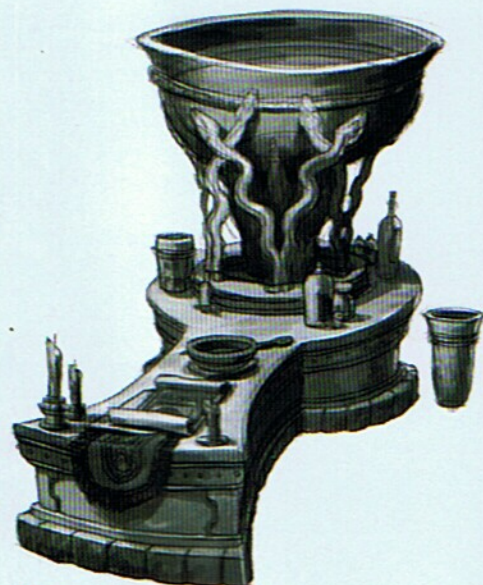
Independientemente de en qué plataforma trabaje, la claridad de ideas que tiene con respecto al diseño de juegos y su entusiasmo irrefrenable le auguran el éxito. Cuando terminó su charla, gritó "Infinity!" dibujando el símbolo en el aire. Para alguien como Rensuke Ishida, las posibilidades a sus pies son exactamente así.



METALS



CRYSTALS



POTIONS



Kingdoms Of Amalur Reckoning

ESTUDIO: 38 STUDIOS | ARTISTA PRINCIPAL: TODD MCFARLANE | AÑO: 2012

■ CONTAR CON un peso pesado artístico como Todd McFarlane suele ser garantía de éxito, y Amalur no es una excepción. Inspirándose en el diseño realizado por Ken Rolston en The Elder Scrolls, McFarlane nos lleva a una tierra de magia, intrigas y conflictos interraciales. En principio se diseñó para vestir un acmazon de MMO; su diseño visual evoca la simplicidad de un dibujo animado, y nos recuerda más a los colores exuberantes y las verdes selvas de World Of Warcraft que a los paisajes ásperos del Skyrim de Bethesda. El resultado es que los escenarios y sus habitantes tienen un toque extravagante, como una gigantesca torre de trolls y tenebrosas mazmorras de arquitectura imposible. Todo junto logra que Amalur sea uno de los RPG más ricos visualmente.

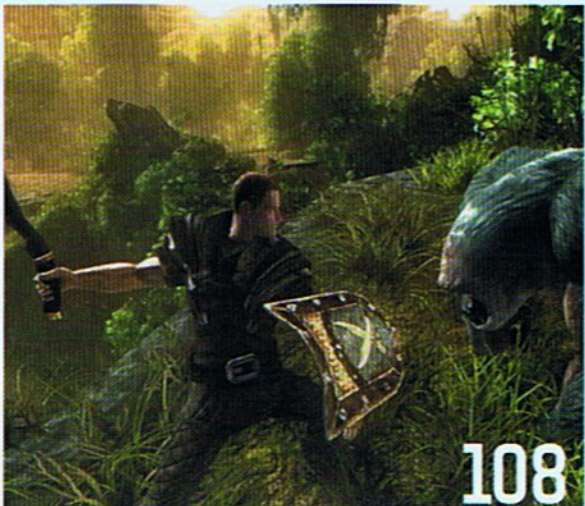


Análisis

- 102** The Witcher 2: Assassins Of Kings
360
- 104** Sniper Elite V2
PS3, 360
- 106** Yakuza: Dead Souls
PS3, 360
- 108** Risen 2: Dark Waters
PC
- 110** UEFA Euro 2012
PS3, 360, PC
- 112** Pandora's Tower
Wii
- 114** Ridge Racer Unbounded
PS3, 360, PC
- 116** The Last Story
Wii
- 118** Silent Hill Downpour
PS3, 360
- 120** SMT: Devil Survivor 2
3DS
- 121** Rhythm Thief y el Misterio del Emperador
3DS
- 122** Warriors Orochi 3
PS3, 360
- 123** Fez
360
- 124** Skullgirls
360

LA MEDIA

Tres números en una escala de uno a diez son más importantes que los demás: cinco, siete y, por supuesto, diez. Algunas publicaciones te intentarán hacer creer que un juego con un 7 es mediocre, pero nosotros no funcionamos así. **games™** analiza los juegos en base a su valor como entretenimiento, así que si un juego es mediocre recibirá un cinco. Simple. El esquivo diez está reservado para juegos de calidad increíble e irrefutable pero, por favor, tened en cuenta que una puntuación de diez no implica necesariamente que el juego en cuestión sea perfecto. La perfección es una meta inalcanzable, y en una escala de diez nada debería ser inalcanzable. De nuevo, simple. Nuestros análisis no son un listado de características técnicas, con puntuaciones que bajan cuando algún detallito falla, y tampoco son loas vacías de cara a las compañías. Además, os las oleréis a distancia. Y finalmente, nuestros análisis no son «críticas objetivas», son solo opiniones de analistas de videojuegos experimentados, y diseñadas para generar discusión, divertir, descubrir e informar. Este es el evangelio según **games™**.



102 The Witcher 2 Assassins Of Kings

EL ROL DE CD PROJEKT LLEVA LA XBOX 360 AL LÍMITE



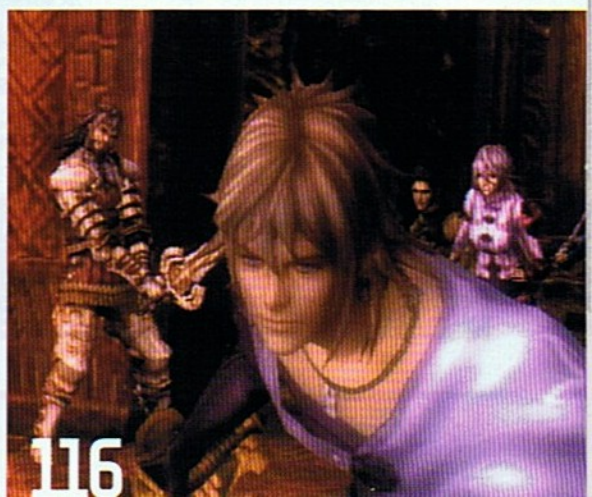
110



112



114



116

ACERO PARA LOS HOMBRES, PLATA PARA LOS MONSTRUOS

The Witcher 2: Assassins Of Kings

Geralt de Rivia podría ser lo mejor que le ha pasado al rol de vieja guardia en consolas. Para empezar, no teme tratar al jugador como un lector adulto desde el prólogo, una patada en los dientes al estilo narrativo de *Dragon Age 2* que permite jugar los subcapítulos en distinto orden y extraer de ahí el resumen del primer juego, la trama principal y las semillas de un desarrollo abierto. Cada NPC es un prodigio de escritura para lo que estamos acostumbrados, y la moralidad binaria que otros nos intentan meter por la garganta aquí se desvanece: Geralt tiene su propia brújula moral y cada línea de diálogo afecta a lo que vendrá después, sin necesidad de indicadores del bien o del mal. Narrativa adulta que se extiende a un diario de misiones con el que quiero casarme: cada búsqueda está contada en forma de relato por el bardo Dandelion, consiguiendo por una vez que sepamos qué hemos hecho, cuándo y qué consecuencias tuvo. Todo el rato.

En segundo lugar, hay tetas. En Xbox 360. Lo digo no con ánimo de chiquillo pajero, sino porque está ruptura de tabú -en los cinco primeros minutos del juego, nada menos- demuestra que CD Projekt no le tiene miedo a nada: si el sexo es medianamente explícito -como lo es en *Juego de Tronos*, por ejemplo- no es por gratuidad, sino como símbolo de que todo lo demás tendrá esa misma ausencia de tapujos: un paseo por el primer capítulo de *The Witcher 2* ya nos desvela mujeres ahorcadas, racismo, drogas, crimen, putiferio, pis en las esquinas y demás reversos de la condición humana con crudeza, sin ninguna concesión al almibarado fantástico con pretensiones de, por poner otro ejemplo de protagonista con pelo blanco, las memeces de R.A. Salvatore y su elfito oscuro torturado.

■ Es fácil dejarse deslumbrar por esta narrativa, ya nos pasó con la versión de PC del año pasado, empujada por un nivel gráfico inalcanzable por las consolas... Y al que la versión de 360 no llega, claro. Aunque en CD Projekt

AL DETALLE

GÉNERO: Fallout eslavo
PLATAFORMAS: XBOX 360, PC
ORIGEN: Polonia
COMPAÑÍA: Namco Bandai
DESARROLLADOR: CD Projekt
PRECIO: 60,95 €
LANZAMIENTO: Ya disponible
JUGADORES: 1

Derecha: El modo Arena es ideal para respirar hondo y practicar el combate. Y, como todo en el juego, es íntimo y personal: Geralt no tiene ataques con arco.



FAQ

¿EN QUÉ SE DIFERENCIA DE LA VERSIÓN PC?

Asúmelo: tu consola compete contra algo creado para tarjetas gráficas capaces de renderizar el rostro de Dios y monstruos de cuatro núcleos con ocho gigas de RAM. Y aún así, se ve de lujo.

¿ES MUY DIFÍCIL?

No, es exigente. Más que nada, cuesta acostumbrarse. Y se hace más fácil al avanzar.

¿SUPERAR A SKYRIM?

No es lo mismo. En cantidad, no. En calidad narrativa, se lo come. A Skyrim y a todos.



SOBREPONERSE A LAS FRUSTRACIONES DE LAS PRIMERAS HORAS DA ACCESO A UNO DE LOS JUEGOS MÁS INTERESANTES DE ESTA GENERACIÓN



izquierda: El mundo de *The Witcher* se compone de tres elementos: paisajes de ensueño, bichos del averno y gente asquerosa, en ese orden. Y tú, claro, un mutante deficiente lleno de cicatrices. Toma Arcadia Feliz.

se han currado un port que posiblemente sea lo más avanzado que se ha hecho hasta ahora sobre su hardware, aunque no logra ocultar problemas de diseño -el senderismo es el mayor de ellos: Geralt es incapaz de saltar o moverse libremente si un icono no lo indica, obligando a rodeos que machacan el ritmo-. Y una vez que los árboles nos dejan ver el bosque, *The Witcher 2* se desvela como un juego de rol demasiado de vieja guardia: la dificultad está completamente desproporcionada, es una curva inversa en la que los primeros 10 niveles o así son un sufrimiento constante, sensación reforzada por una interfaz intrincada -a pesar de unos combates de calentamiento, los tutoriales avanzados suceden mientras luchas por tu vida- y un sistema de control exigente. Que no es que funcione mal, es que está tan apartado de la alfabetización del gamepad a la que estamos acostumbrados que lleva horas hacerse con los botones correctos. Y créanme: vengo de *Mass Effect 3* y *Risen 2*, horas de rolazo no me han faltado en estos meses.

Pero es increíblemente satisfactorio: el combate está lleno de pequeñas variantes en las que Geralt se revela como un cabrito de primer orden. Entre pociones, dagas, bombas, hechizos y trampas, el juego pronto te indica que combatir a lo pecho lobo no es el camino (mejor dejarlo para los combates a puñetazos basados en QTEs) sino empufarte de químicos y usar el terreno a tu favor para cepillarse gente que cara a cara te rajaría el alma. Que sea complicado y exigente no rebaja ni un ápice el nivel de excelencia del combate. Pero se podrían haber currado un poco más la comunicación: que el jugador sepa todo lo que es capaz de hacer su cazador de monstruos sin necesitar esa técnica de yayo que es el ensayo-error-cargar partida-intentar algo distinto-enjuagar-repetir.

■ A lo que me refería con la primera frase es que con un poquito más de generosidad, *The Witcher* podría ser en consola lo que ha sido

en PC, un fenómeno un poco por debajo de la Segunda Venida, un Juego del Año casi automático. Es distinto, innovador, conoce sus raíces, y proporciona la satisfacción de saberse ante un producto maduro e inteligente que te trata como a un igual. Desgraciadamente, su tosquedad y su hermetismo pueden quitarle reconocimiento en el entorno consola. Los roleros de pro no necesitan esta crítica para saber que es imprescindible, pero el dilettante de los *Skyrim* se va a enfrentar a un eclipse de calidad oscurecida por ese "apañátelas, jugador".

Y no debería ser así: el diseño de misiones, por ejemplo, es efervescencia pura: sigilo, espionaje, combate, exploración, todo entremezclado y administrado en pequeñas dosis que, además, abren nuevos caminos -¿te pilló el guardia? La misión ha terminado, pero no tienes que repetirla: simplemente

pasarán otras cosas en el relato de Geralt-. Hasta los diseños más plomizos de ir de A a B a recoger C tienen un giro autoconsciente a mitad de camino que hace saltar por los aires lo establecido.

Nada es tan sencillo como parece, pero tampoco se nos pide ser uno de esos semidioses capaces de todo que dominan el rolazo actual. Con ser Geralt, el cazador de monstruos, y sobrevivir en un entorno de hijos de mala madre y cabezas coronadas cortadas a la altura del cuello es suficiente. Tal vez, sólo tal vez, *The Witcher 2* sea uno de los escasos juegos en los que cada pasito es una historia en sí misma, un momento a recordar, en vez de un puñado de encargos planos y combates gratuitos destinados a alargar la conclusión. Pero para eso hay que estar dispuesto a perdonarle esas aristas que nos pinchan los dedos al pasar las páginas.

JAVI SÁNCHEZ

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

LIBERTAD: Es curioso que un juego que permite tanta variedad de acción y desarrollo se vea lastreado, igual que cierta saga de BioWare, por la incapacidad de saltar una valla que nos llega por los tobillos.

¿EDICIÓN MEJORADA CON RESPECTO A QUÉ?

■ En 360 el remoquete sobra: no hay otro *The Witcher 2* con el que comparar. Los que lo hayan jugado en PC, sin embargo, notarán unos cuantos cambios, incluyendo cuatro horitas de misiones, personajes y tramas nuevas, (merece la pena rejugar el juego un par de veces para ver sus más de 15 finales y caminos) y un compendio de todos los parches y add-ons: sobre todo un tutorial, un nuevo modo de dificultad y un estadio de combates como modo extra. Es decir: la novedad ya es la edición GOTY.

VEREDICTO 9/10
¿EL MEJOR ROL DE CONSOLA? A RATOS, SÍ.

CÓMO HACER FATALITIES CON UN RIFLE DE FRANCOOTIRADOR

Sniper Elite V2

AL DETALLE

GÉNERO: Maldito bastardo
 PLATAFORMA: Xbox 360,
 PC, PS3
 ORIGEN: EE.UU.
 COMPAÑÍA: 505 Games
 DESARROLLADOR: Rebellion
 PRECIO: 40,99 €
 LANZAMIENTO: 5 de mayo
 JUGADORES: 1-2
 ANÁLISIS ON-LINE: SI

Es probable que los "headshots", los tiros a la cabeza, sean uno de los motivos por los que tanto nos gustan los juegos de disparos. ¿Por qué no hacer un juego centrado específicamente en eso? En realidad, *Sniper Elite V2* no trata solo de descabezar a soldados nazis y rusos, pero probablemente termines convirtiéndolo en eso. Rebellion consigue que te obsesiones con acertar a un enemigo entre ceja y ceja desde quinientos metros de distancia, no tanto para superar tu misión sino por poder ver cómo la bala entra por un ojo y sale por la nuca en un espectáculo dantesco más propio de *Mortal Kombat* que de un juego de tiros.

Para los que disfrutan con un arma virtual entre las manos, que haya estudios con las agallas suficientes para lanzar un juego que no intenta competir con *Call of Duty* debería ser toda una alegría, más aún si ese mismo desarrollador ha demostrado anteriormente que tiene una fórmula que funciona. El primer *Sniper Elite* nos situaba en Berlín en unas circunstancias muy poco creíbles, y, por suerte, las cosas no han cambiado mucho. Nuestro objetivo es frustrar los planes soviéticos de hacerse con los misiles intercontinentales V2 que Hitler había estado desarrollando en secreto y que fueron los primeros diseñados para conseguir salir a la estratosfera durante la propulsión, como si se tratara de un transbordador espacial de la muerte. La mecánica también es similar al predecesor: un shooter en tercera persona donde se premia al jugador paciente, que se para a pensar y que previsualiza cómo va a



cazar a sus incautas víctimas. Si se domina la mecánica, no resulta complicado acabar con pelotones de decenas de enemigos sin ser detectado o sin abandonar la posición. Otra cosa es que también sea posible liarse a tiros y romper la gracia del juego o que la repetición del mismo tipo de misión, con un ritmo idéntico, termine por agotar un poco.

Esto de pensarse cada jugada, que alguno entenderá como algo aburrido, consigue meternos bastante en el juego. En un primer momento "voyeur", examinamos con prismáticos todos los patrones de movimiento del enemigo mientras avanzamos en silencio y los marcamos para recordar sus posiciones. Hecho esto, entramos en modo "depredador" -sí, como el bicho en la mítica película

de Schwarzenegger- en el que visualizamos cada paso que vamos a dar mientras preparamos un nido desde el que defendernos, preferiblemente con explosivos ocultos en marcos de puerta y con una buena distracción en caso de que el enemigo ataque por la espalda. Y una vez apretamos el gatillo, comienza el espectáculo.

Apuntar en *Sniper Elite* no es sencillo, pues busca transmitir un realismo que, lejos de ser algo negativo, se traduce en una mecánica divertida y hace de cada disparo un pequeño puzzle. Al tener que considerar factores como la deriva de la bala por la gravedad o nuestra respiración -que podemos contener para ralentizar el tiempo y tener más estabilidad- la satisfacción por cada impacto



Abajo: *Sniper: Ghost Warrior* permitía aprovechar los ruidos ambientales para camuflar los balazos. Rebellion ha aprendido de ellos y lo ha convertido en algo fundamental.



Derecha: Hay acas automáticas, pero el juego no está ni mucho menos pensado para usarlas a lo loco, sobre todo porque tres balazos nos dejan fritos. Solo hay que usarlas cuando se cuelan en nuestro "nido".





(DES)CARGÁNDOTE A HITLER

Si el juego trae un DLC en el que se mata a un personaje histórico real, el mismísimo Adolfo Hitler. No es algo novedoso, ya matamos a Castro (bueno, a su doble) en *Call of Duty Black Ops* y al Presidente Kennedy en *JFK Reloaded*. No es que en este caso se vayan a herir muchas sensibilidades, pero queda claro que incentivar las reservas del juego ofreciendo un contenido morboso y que pueda generar polémica se ha convertido en una forma más de publicitarse.

Abajo: El grotesco detallismo con el que las killcam reflejan el daño que hace cada impacto de bala es uno de los mayores atractivos del juego.



A DIFERENCIA DE LOS DEMÁS SHOOTERS DEL MOMENTO, AQUÍ CADA DISPARO EXIGE UN TIEMPO PARA PENSAR LO QUE QUEREMOS HACER

es infinita, más aún si estás en el nivel de dificultad máximo, donde no hay ningún tipo de ayuda. Todo esto solo podría mejorar con dosis de casquería. La "killcam" -que ya estaba presente en el anterior juego y que *Fallout 3* calcó- sigue a la bala hasta que impacta en el cuerpo, momento en el que se activa una visión con rayos X para que podamos ver con todo lujo de detalle los efectos del disparo, al igual que ocurría con los golpes especiales en el último *Mortal Kombat*. Algo tan simple en otros juegos como disparar una bala, se convierte en una cápsula concentrada de épica.

■ Dado que el núcleo jugable se centra en el disparo, Rebellion ha intentado trabajarse también el envoltorio, con resultados irregulares. La IA consigue que los enemigos parezcan personas, no solo porque reaccionan escondiéndose o tratando de ayudar al camarada caído, sino porque no saben automáticamente dónde estamos: lo mismo se cubren de espaldas a nosotros que intentan refugiarse justo en nuestra posición. Los escenarios permiten bastante margen de maniobra. Aunque no

llegan a ser abiertos, permiten la suficiente cantidad de rutas como para abordar la misión de dos o tres formas diferentes. Por desgracia, no son todo lo variados que cabría esperar, no tanto en la ambientación como en la construcción de los mismos, y en general lucen algo feos por culpa de un motor algo desfasado. Es comprensible que un estudio pequeño no consiga los resultados del motor de *Battlefield 3* -ni falta que le hace-, pero los pequeños problemas en el control, un sistema de cobertura algo oxidado o las paredes invisibles absurdas rompen con la sensación positiva en general y parecen indicar que todos los esfuerzos han ido dedicados a conseguir un realismo en los disparos y que se ha descuidado un poco todo lo demás. No podemos pedir el acabado gráfico de una superproducción, aunque su luz ambiental está bastante lograda. Pero esos otros fallos no tienen excusa.

Los modos extra tampoco son nada del otro mundo y, dejando a un lado que la versión para PC será la única con *deathmatch* y multijugador completo, solo se salva la campaña cooperativa. La historia principal puede completarse con otro



Aziza: Si te acercas mucho al objetivo, puedes matarle de forma silenciosa y sin usar armas, pero esto no es un *Metal Gear Solid*: aquí hemos venido a volar cabezas a lo bestia.

FAQ

¿ES DIFÍCIL ACERTAR EN LA CABEZA?

Si juegas en el modo con ayudas, podrás ver dónde caerá la bala pese a la deriva, pero en el modo experto deberás calcularla tú.

¿SE REPITEN MUCHO LAS SITUACIONES?

El juego no es del todo lineal: los mapas son grandes y se puede atacar desde varios puntos.

¿CAMBIA MUCHO SI JUEGO EN COOPERATIVO?

No demasiado, pero se vuelve más táctico. Tendrás otro aliado para ayudarte a atacar o distraer a los enemigos.

jugador y recuerda un poco al *Commandos* al haber dos personajes resolviendo una misma situación a manos de jugadores totalmente diferentes. Poder despistar al enemigo mientras otro se cuela en una posición o lo ataca por la espalda no tiene precio.

La propuesta de Rebellion es valiente y tiene las ideas claras: dar la vuelta a la tortilla ya requemada de los shooters bélicos. Lo consigue con su mecánica diferente y con la satisfacción que genera cada disparo, pero falla en el desarrollo durante el juego. La repetición casi sin variaciones de un mismo esquema lastra una idea que atrae a simple vista. Aún así, solo por ver cómo una bala revienta a un nazi por dentro merece la pena.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO **7/10**

SI ESTÁS CANSADO DEL GÉNERO, ESTE ES DIFERENTE

NI LOS MUERTOS ACHANTAN A LA MAFIA JAPONESA

Yakuza: Dead Souls

AL DETALLE

GENERO: Quinquis Contra Zombis
 PLATAFORMA: PlayStation 3
 ORIGEN: Japón
 COMPAÑÍA: Sega
 DESARROLLADOR: Sega/Yakuza Studio
 PRECIO: 60,99 €
 LANZAMIENTO: Ya a la venta
 JUGADORES: 1



ZOMBIE REVENGE (DREAMCAST)

YAKUZA 4

La cuarta entrega de *Yakuza* dejó el listón muy alto, con la incorporación de otros tres personajes jugables (al margen de Kiryu), un estupendo guion y la siempre efectiva combinación de aventura y pisotones en los dientes. Pero con *Dead Souls*, Toshihiro Nagoshi y su equipo han dado un volantazo a la mecánica de la saga, desechando el elemento beat'em-up (uno de los mayores atractivos de la franquicia) para adentrarse en el populoso género shooter. El cambio, desafortunadamente, no ha sido para mejor. Y no hablamos desde la perspectiva de un fan que ya se hubiera acomodado a la fórmula de las anteriores entregas, ni como talibanes del género brawler. Los problemas de *Yakuza: Dead Souls* tienen un único responsable: su terrible mecánica de disparo. Incómoda, rutinaria y simplista. Acostumbrarse a ella requiere un gran esfuerzo por parte del jugador, pero la recompensa es tentadora, porque tras su antipática mecánica encontraremos muchos de los elementos que han hecho grande a esta saga: toneladas de

minijuegos y misiones secundarias, una buena historia y toda la profundidad de sus predecesores. Damos fe de ello. Llegar hasta el jefe final nos llevó más de 14 horas, completando tan solo un 20% de lo que *Dead Souls* puede ofrecernos. Y eso es algo de lo que no pueden presumir la mayoría de los shooters que acumulan polvo en las estanterías de las tiendas.

■ A lo largo de cuatro entregas hemos visto a Kiryu enfrentarse a traiciones de todo calibre y pelaje, a la ambición desmedida de otros clanes de yakuza e incluso a la especulación inmobiliaria, pero *Dead Souls* sitúa al Dragón de Dojima en un escenario dantesco: una plaga zombie está arrasando su querido Kamurocho, calle por calle, a consecuencia de un misterioso virus, desarrollado por un científico con un sospechoso parecido a Marisa Naranjo. El gobierno japonés (demostrando ser unos auténticos estudiosos del cine de George A. Romero) ha instalado gigantescas barricadas para aislar las zonas contaminadas y evitar que la plaga se propague



Arriba: Hay que ser muy duro para ir por ahí con el pecho al aire, chaqueta de piel de serpiente, pacche y un corte de pelo de estudiante de los Salesianos. Lo de encañonar a un zombi, sin levantarse del sofá, es lo de menos.

Abajo: Si las calles de Kamurocho son peligrosas, del interior de los edificios ni hablamos. Cada pasillo es una lucha a cara de perro con gente más nauseabunda que la nevera de un soltero.



Head for the event space on floor 58



FAQ

¿NO HAY PUÑETAZOS?

A diferencia de anteriores Yakuza, esto es un shooter. Eso sí, podrás zurrar a los zombis con elementos de los escenarios, como bicicletas, sofás o barras de hierro.

¿QUÉ ES EL FREE MODE?

Se activará al regresar a las zonas infectadas de Kamurocho, donde podrás sumar experiencia y liberar algunos comercios del acoso de los muertos vivientes.

Abajo: Aunque el imposible rostro de Ryuji Goda parece reflejar lo contrario, nuestro amigo el manco se lo está pasando de muerte en el Karaoke.



KARAOKE, GOLF Y MASAJES... EN EL INFIERNO

A más de un jugador le chocará que los protagonistas de *Dead Souls* tengan el cuajo de irse a jugar al golf o a cantar a un karaoke mientras los zombis se dedican a mordisquear a los habitantes de Kamurocho. Pero ese es el espíritu de la saga Yakuza y nos alegramos de que al menos esa parte haya permanecido inalterada. Aunque no hay novedades respecto a las anteriores entregas, nos congratula reencontrarnos con nuestros comercios y minijuegos favoritos: los garitos donde tomarnos un Macallan con hielo, el bar de alterne, la jaula de bateo, el spa (con su ping pong picante), los recreativos Sega (con su *Boxellios* y sus grúas para atrapar peluches) y, cómo no, el inenarrable salón de masajes. Ese sí que da miedo, y no los zombis.

CUALQUIERA DE NUESTROS RECUERDOS DE YAKUZA 4 SUPERA A TODO LO VISTO EN ESTE SPIN-OFF CON ÍNFULAS DE SHOOTER

por todo Tokio, abandonando a su suerte a todos los civiles atrapados al otro lado del muro. Pero si algo nos enseñaron los anteriores Yakuza (aparte de a pisar caras), es que la mafia japonesa sabe cuidar a sus conciudadanos. Así que llevaremos la justicia allí donde no quede ni un solo policía. Pero como las patadas y puñetazos valen de poco ante los muertos vivientes, lo haremos a tiro limpio y encarnando, a lo largo de la trama, a cuatro personajes: Shun Akuyama (el prestamista de Yakuza 4), Goro Majima (el histrion del parche y la chaqueta de piel de serpiente), Ryuji Goda (sorprendentemente resucitado de Yakuza 2) y, por supuesto, Kazuma Kiryu.

En las zonas no contaminadas de Kamurocho (que irán menguando a medida que vayan transcurriendo las horas), *Dead Souls* no se aparta demasiado del canon de la franquicia Yakuza: podremos entrar en nuestros garitos favoritos a beber, jugar a las cartas o a los dardos, cantar en el karaoke, así como comprar comida y bebidas energéticas con las que recuperar nuestra maltrecha barra de energía. A medida que vayamos subiendo experiencia podremos desbloquear más y más mejoras para nuestro personaje. Y, de paso, mejorar el armamento. Cada uno de los personajes tiene un arma por defecto: Shun usa dos pistolas, Goro adora su escopeta, el manco Ryuji tiene acoplado en su muñón derecho una *gating gun*, y Kiryu cuenta con un demoledor rifle Barrett. Claro está, podremos comprar y usar otras armas, independientemente del personaje que controlemos en ese tramo de la historia.

Acostumbrados, en anteriores Yakuza, a pasear por calles atestadas de gente y pelear en cualquier esquina con quinquis de medio pelo, las primeras escaramuzas en el Kamurocho

contaminado resultan, cuanto menos, chocantes. Queda algún residuo de combates cuerpo a cuerpo (utilizando objetos como bicicletas o barras de hierro), pero la mecánica es básicamente la de un shooter. La peculiar disposición de los botones hace que ajustar la puntería sea realmente incómodo, salvo a la hora de sacar provecho de la barra Heat para desencadenar un QTE con el que interactuar con determinados elementos del escenario. Aunque estas secuencias sean repetitivas, uno no acaba de cansarse al ver volar por los aires a una veintena de zombis tras disparar sobre una bomba de gas o el depósito de gasolina de un coche. Como en un arcade de toda la vida, a medida que vayan pasando las horas aumentará el número, y variedad, de enemigos. Veremos jefes finales que no desentonarían en *The House Of The Dead* y más de una situación cómica (como escoltar al estivo Daigo Dojima, chairman del clan Tojo, travestido

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

MENOS TIROS Y MÁS PATADAS: Uno de los grandes atractivos de la saga Yakuza eran las peleas barriobajeras, algo que se ha perdido en *Dead Souls*. Esperemos que se trate solo de un episodio aislado.

y convertido en cebo de zombis). Por no hablar de una misión que implica una carretilla elevadora, y que llenará de nostalgia a los numerosos fans de *Shenmue*.

■ Yakuza: *Dead Souls* nos

exige habituarnos a unos botones de disparo incómodos, y una cámara más que mejorable, pero a cambio nos deleita con esa sartenada de minijuegos y misiones secundarias que siempre nos han encantado, además de un espíritu arcade deliciosamente chorra que se agradece en las antípodas de la impostada seriedad que despliegan otros títulos. Son mafiosos japoneses contra zombis, con sierras mecánicas, con minijuegos de masajes y bares de alterne. Pero ni siquiera 15 partidas de ping pong picantón, ni la visión del hombre pulpo logran borrar la impresión de que estamos ante un título muy inferior a sus antecesores. Cualquiera de nuestros recuerdos de Yakuza 4 supera a todo lo visto en este spin-off con ínfulas de shooter. Sí, *Dead Souls* es divertido (cuando te acostumbras al sistema de disparo) y tremendamente largo, pero preferimos ver a Kiryu soltando coces, antes que disparando. Y, si es posible, junto a Taiga Saejima.

NEMESIS



VEREDICTO 7/10

DIVERTIDO, AUNQUE MUY INFERIOR A YAKUZA 4

"¿DE VERDAD ESTE ES SU MEJOR HOMBRE PARA SALVARNOS DEL KRAKEN?"

Risen 2: Dark Waters

AL DETALLE

GÉNERO: Ley Sine RPG
 PLATAFORMA: PC
 ORIGEN: Alemania
 COMPAÑÍA: Deep Silver
 DESARROLLADOR: Piranha Bytes
 PRECIO: 39,99 €
 LANZAMIENTO: Ya a la venta
 JUGADORES: 1

Un día te levantas mazo pedo, tu jefe te reclama y al llegar a su vera ambos contempláis como un pulpo godzilla se zampa un galeón y eructa una piratesa. Así arranca este *Risen 2*, con un tutorial muy tapadito y un desparrame que a los diez minutos te tiene convertido en pirata infiltrado sudando para conseguir una triste camisa. Piranha Bytes ha conseguido lo que parecía imposible, meter sentido del humor a su adusto rol germánico. Diálogos con chispa, situaciones surrealistas que beben directamente de *Monkey Island* y un protagonista que, al menos el mío y los diálogos que le elijo, se toma todo a pitorreo. *Risen 2*, a diferencia de su referente y los tres *Gothic* previos, es muy consciente de que el protagonista es un pupas de marca mayor, un tipo que pega saltos de alegría al cargarse un mono y que se descacharra de las convenciones del género al enfrentarte, antes que nada, a una triste rata.

El giro piratón del juego viste perfectamente un título cuya única concesión al mainstream (aparte del viaje rápido y la abundancia de entrenadores para aprender habilidades) es la aparición de personajes diciéndote que no vayas por ahí que te matan. Empecemos por el principio: no hay minimapa. Cada localización descubierta proporciona gloria (la experiencia del juego) precisamente porque explorar supone un riesgo enorme... ya que puedes morir a manos de un puñado de monos. El mundo, aparentemente abierto, está comprimido en un sendero asumible -¿esa cueva que has encontrado detrás de un arbusto? Tú

mismo- de plantaciones, esclavos, colonias y aventuras de andar por casa: la primera isla es un tutorial gigante, sin ningún tipo de intrusión que te lo indique o la sensación de que te llevan de la manita (Piranha Bytes nunca lo hará). El sistema de misiones es perfecto para regular esta progresión: búsquedas orgánicas apartadas del "necesito un aventurero" para sustituirlo por un "a que no tienes huevos de cazar tú sólo a ese jabalí" y demás encargos de poca monta que te dejan bien claro que no eres un superhéroe, sino un pringao que, poco a poco, va aprendiendo las habilidades básicas.

Así, lo que empieza como un sistema de combate aburrido y plano (similar al de todos sus juegos anteriores) de espada y cubrirse, evoluciona poco a poco en un arsenal intuitivo de contraataques, patadas, tiros a bocajarro y el siempre efectivo método de salir corriendo y que otros se encarguen. *Risen 2* -más bien *Risen: hola público-* es el juego más táctico de saga y, precisamente por ello, el más asequible. Lo que antes eran enfrentamientos de estadísticas que acababan casi siempre en pantallas de carga, aquí se convierte en un sistema en el que la habilidad, por fin, tiene su recompensa sin necesidad de invertir un millón de horas. Con mención especial a las pistolas. Sí, también



hay mosquetes para larga distancia, pero las pistolas son un hallazgo que dinamiza el combate cuerpo a cuerpo: una mano suelta espadas y la otra, cuando puede, un bolazo de plomo. Combos tengas y los uses.

El argumento evoluciona a la par: casi cada personaje que te encuentras está metido en algo sorprendente y, a la vez, relacionado con la trama principal. Todo encaja como un cubo de Rubik que el jugador resuelve a cada pasito dando palmas, en vez de temblar

LAS HABILIDADES SE RESUMEN EN "TODO VALE": DESDE LANZAR ARENA A LA CARA HASTA USAR MUÑECOS VUDÚ EN PLAN TÁSER MÍSTICO.

Abajo: Los duelos uno contra uno están bien, pero en cuanto hay más de tres enemigos, la cosa parece más uno de esos videos de una japonesa en un autobús lleno de hombres. La japonesa eres tú.



Derecha: Lo más divertido de los *Risen/Gothic* es que la única forma de saber si un enemigo te puede destrozar es poniéndote a tiro o juzgándole por su apaciencia. Ya me lo dijo el juego en la primera pantalla de carga después de que un jaguar me hiciera mierda: "Caba a menudo".





21 DÍAS BEBIENDO GROG

Que el juego se ríe de sus compañeros de género se hace evidente en cuanto el protagonista consigue su propio barco y una tripulación de inadaptados a la que mantener a base de alcohol caribeño. La mecánica de viajar de isla en isla eligiendo un miembro de la tripulación que te acompañe recuerda demasiado a la Normandy del Comandante Shepard. Con una diferencia: él no podía entrenar a monos para que robaran dinero a la gente.

Atriba: Aunque el juego ya no está tan acartonado como sus ancestros, en PS3 se han ilusionado demasiado añadiendo una cámara lenta al combate.

ante la Configuración de los Lamentos que eran los *Gothic*: el primero, una mecánica pegada a una excusa; el segundo, pura furia wagneriana; el tercero, un festival de bugs bajo el que se intuía un juego; y el *Risen*, una tierra de nadie apta sólo para los fans de los anteriores. El 'pecero' viejo es un tío muy sufrido.

No es que *Risen* se haya adulterado: los 'peceros' tendemos a confundir dificultad con diseño obtuso, profundidad con abundancia de numeritos y no. Este *GTA: Risen* sencillamente ha refinado lo que siempre hizo bien, quitando complejidades aparentes para, de paso, darnos esa historia que mencionaba y nuevas mecánicas como la adquisición de una tripulación de aguerridos piratas. Con cantidad de entretenimientos secundarios: concursos de cogerza, búsqueda de tesoros, blablablá.

Si se queda corto en algo es en el desarrollo de sus nuevas habilidades como el vudú, más pensado para interactuar con personajes (control mental, baby) que para el combate. Está claro que Piranha sigue dando vueltas a cómo mejorar la interacción entre personajes en esos mundos enormes y complejos que hace, donde la gente te puede coger manía, hacerte la puñeta y seguirte por pura paranoia androide de la IA. Y el vudú es un esfuerzo en ese sentido: en vez de aprender



sigilo nivel mil, controla a un personaje y que haga él el trabajo sucio por ti. Es placentero. Te da más libertad a la hora de plantearte ciudades y misiones. Se queda muy cortito. Y, sobre todo, te das cuenta demasiado tarde de sus posibilidades (tampoco sirve subirle el nivel desde el principio: cuesta encontrar entrenadores y la experiencia conviene gastarla en cosas útiles para no quedarse trabado). Lo mismo le pasa a los escenarios. *Risen 2* le saca un peldaño tecnológico al anterior, especialmente en la luz y el clima, pero a cambio parecen haberse olvidado de diferenciar las islas -me refiero a las partes salvajes, ya que las áreas civilizadas tienen su sello-. Puede que sea por esa nueva querencia por el realismo, pero no es excusa para ver siempre los mismos parajes.

Aunque es ese mismo realismo el que sirve de contraste, el que realiza el cachondeo

Atriba: Caldera, hogar de la Inquisición, sufre los ataques de un pulpo hormonado. Sólo un tuerco alcohólico puede salvarla. Moralaja: la gente de Recursos Humanos miente.



de los personajes secundarios, sea para dar misiones, vidilla y color o todo a la vez -como cierto pariente lejano de E.T. que aprendió el lenguaje de los hombres oyendo tacos de piratas-. O para el escalofrío ocasional: el argumento mezcla mitología griega con leyendas piratas y con el puñetero Lovecraft. Ver a un Profundo salir de las aguas cuando sabes que las has pasado canutas para cepillarte unos jaguares basta para helar la sangre y hacer que le des a grabar muy fuerte.

En suma, puede parecer que el juego es un entretenimiento menor, despojado de épica y de un protagonista temible que domine todo lo que ve, pero a cambio ofrece un carisma inédito, una mecánica gloriosa y el gozo que genera su sucesión de pequeños triunfos y recompensas: *Dark Waters* es un canto a la victoria de la clase media en una galaxia de superhéroes. En la ficción y entre los desarrolladores.

JAVI SÁNCHEZ

FAQ

¿HACE FALTA HABER JUGADO AL PRIMERO?

No. El protagonista es el mismo, pero eso sólo lo sabrán los que vengan del original. Es más un borbón y cuenta nueva.

¿DECEPCIONARÁ A LOS FANS DE LOS GOTHIC?

Ni idea. Los puristas seguramente se quejen porque ahora es un poco más accesible.

¿HAY LÍMITE DE NIVEL?

No, pero hay truco: en *Risen 2* los enemigos no reaparecen. Y puedes perder gloria y oro tan fácilmente como lo ganas.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO ESTE JUEGO

JUGARTE LA VIDA: Casi siempre hay desvíos, rutas alternativas o cuevas que no tienen que ver con las indicaciones que te han dado. Cada paso por esa senda le está diciendo al juego que quieres morir.

VEREDICTO 7/10
ROL ADICTIVO PARA ANTIHÉROES COTIDIANOS.

LA UEFA EMPATIZA CON LA CRISIS Y LLEGA CON REBAJAS

UEFA Euro 2012

Parece que fue ayer cuando Iker Casillas alzó los brazos para brindar el trofeo de campeones en el ya mítico Erns Happel de Viena y borrar de un plumazo todas las maldiciones y malos augurios que rodeaban a nuestra selección de fútbol. Casi han pasado cuatro años de aquella hazaña y una nueva Eurocopa se avecina donde tocará dar lo mejor nuevamente para intentar revalidar el cetro. Fiel a este tipo de citas, EA nos trae un título basado en la Euro 2012 para empezar a calentar motores hasta la cita de Polonia y Ucrania.

En esta ocasión, y a diferencia de torneos anteriores, el juego no saldrá en formato físico sino que estará únicamente disponible como contenido descargable adicional para FIFA 12 en las principales plataformas (PS3, Xbox 360, PC). Habitados a tratar este tipo de juegos como puente entre las entregas anuales de FIFA, se nos hace raro este cambio de rumbo por parte de EA. Contar con un sistema de juego ya muy pulido gracias al buen hacer de las últimas entregas y el trabajo extra que ha supuesto el desarrollo de FIFA Football para Vita pueden ser algunas de las razones de haber tomado esta decisión. Como ventajas adicionales de este formato, el precio del juego es inferior y llegará antes a nuestras manos.

Una vez descargado, UEFA Euro 2012 aparece como una elección más dentro del menú de FIFA 12, aunque si lo seleccionamos veremos que cuenta con su propia presentación y menú dinámico con los colores, así como imágenes que simbolizan la Eurocopa de este año. Podríamos considerarlo como una especie de juego dentro del juego, para que nos entendáis. Tanto es así, que la mecánica de juego es básicamente la misma que en FIFA 12 con algún añadido a modo de filigrana, además de nuevas grabaciones de los comentarios de Manolo Lama y Paco González que se mezclan con los ya conocidos tópicos y algún que otro tema nuevo para ampliar el apartado sonoro. Se incluyen también presentaciones algo más elaboradas e incluso los 8 estadios oficiales del torneo.

Todo ello con el fin de lograr una ambientación más acorde al evento, aunque sin llegar al nivel de lo ya visto en el último *Copa del Mundo*. Además de disputar la fase final tal y como se

ha establecido en el sorteo oficial, tenemos a nuestra disposición el poder elegir entre cualquiera de las 53 selecciones federadas del viejo continente y personalizar a nuestro gusto los grupos participantes. Dado que no son conocidas todavía las listas oficiales de los convocados por cada equipo, se ha realizado una selección de los jugadores más habituales en cada selección a la espera del parche oficial que cerrará las plantillas tal y como las veremos este próximo verano.

El resto de modos de juego está compuesto por los clásicos partidos de exhibición, los enfrentamientos On-line (con multitud de eventos y competiciones) y los desafíos todavía bloqueados y que según EA reflejarán situaciones reales de partidos disputados en la próxima Eurocopa donde tengamos que superar ciertos handicaps como vencer con un resultado adverso en poco tiempo o con algún jugador menos.

La mayor novedad de esta edición será el Modo Expedición. Partiendo de nuestro jugador favorito de cualquier selección (o eligiendo nuestra crea-

ción del Be a Pro) se nos asignará un equipo con jugadores de toda Europa (bastante mediocre, eso sí) para ir retando a todos los países que participan en la fase de clasificación. Según ganemos los encuentros, abriremos rutas para enfrentarnos a equipos más poderosos y de paso se nos otorgan jugado-



Arriba: Si eres de los que ya ha jugado mil y un partidos a FIFA 12 no tendrás ningún problema para controlar esta expansión. La mecánica es exactamente la misma.



AL DETALLE

GÉNERO: Deportivo
PLATAFORMA: PS3, Xbox 360, PC
ORIGEN: Canadá
COMPAÑÍA: EA Games
DESARROLLADOR: EA Vancouver
PRECIO: 19,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2
ANÁLISIS ON-LINE: No

Izquierda: El sorteo ha querido que Holanda y Portugal hayan sido encuadrados en el mismo grupo. De sus últimos enfrentamientos han salido algo más que chispas. Veremos quien sale vivo.

Abajo: Ozil está llamado a ser una de las estrellas de la Eurocopa. Sus buenas actuaciones con el Real Madrid le dan más peso aún en la selección germana.



Azibá: Aunque jugadores como Piqué no están pasando su mejor año ni se encuentran al nivel de Sudáfrica, será crucial que lleguen en buena forma a la fase final si queremos volver a ganar el título.



RECLUTANDO EN EL VIEJO CONTINENTE

Elige tu jugador favorito real o creado, diseña tu equipación y prepárate para recorrer toda Europa desafiando a cada una de las selecciones que se enfrentan en los grupos de clasificación. Cada vez que derrotas a una abiertes una vía para un nuevo desafío y reclutarás jugadores para ir mejorando tu equipo poco a poco. El sistema es sencillo pero engancha lo de conseguir tu equipo ideal.

res del país que hayamos derrotado hasta formar un "superequipo" con lo mejor de cada casa. Imagina a Casillas, Ribery, Cristiano Ronaldo, Rossi, Müller o Van Persie jugando juntos. Nada mal ¿verdad? Un curioso pasatiempo que puede servir para amenizar la espera de la verdadera competición que veremos este verano.

A la espera de probar las funciones On-line y posibilidades de los desafíos nos parece acertada la idea de optar por el camino de la expansión en vez de ofrecer un título nuevo con la sobrecarga que tenemos de grandes desarrollos este año. El sistema de juego ha sufrido ya muchos cambios con la salida de FIFA 12 e intentar renovarlo cuando todavía muchos jugadores siguen adaptándose sería un error casi tan grave como el de querer vender a precio de novedad un título sin dichos cambios.

Distinto es el caso de *Copa del Mundo 2010*, donde sí que se implementaron bastante mejoras y la magnitud del evento dio lugar a un juego mucho más redondo por sí solo. Plantear si veinte euros es mucho por esta expansión es algo que depende casi más del nivel de forofismo que otra cosa. Aunque no es un precio demasiado elevado las novedades en sí no son demasiadas y mucho nos tememos que pasará mucho tiempo hasta que veamos un juego de fútbol con todos los torneos disponibles, tanto de clubes como de selecciones.

LLOYD

VEREDICTO 7/10
CONTINENTE CON POCO CONTENIDO



Abajo: Alemania, Francia, Holanda o Italia. Muchos son los gallitos que aspiran al título con permiso de España.



GANBARION TE OBLIGA A HACER DE TRIPAS CORAZÓN ANTE LA DESESPERACIÓN Y LA ADVERSIDAD

Pandora's Tower

Después de abrumarnos con la brillantez de *Xenoblade Chronicles* y devolver a la vida al binomio mágico Sakaguchi-Uematsu, la tripleta RPG exclusiva para Wii se cierra con *Pandora's Tower*. Su estuche negro es toda una declaración de intenciones de lo que nos espera al abrir esta peculiar caja de Pandora. El desarrollo y propuesta poco o nada tienen que ver con los otros dos títulos mencionados, la creación de Ganbarion rescata ideas y situaciones de *Castlevania*, *Rygar*, *The Legend Of Zelda* y *Shadow Of The Colossus* para mostrar un Action RPG impuro pero eficaz, en el que conviven con cierta armonía puzzles, exploración, plataformas y, sobre todo, acción y combate.

El objetivo de todos estos ingredientes es escenificar una cruzada individual, desalentadora y melancólica en pos de la relación maldita entre Aeron (Ende en la versión japonesa), el héroe y Helena (Ceres), el auténtico eje emocional y humano de *Pandora's Tower*. Por si había dudas sobre esto, el subtítulo del original japonés es: *Until I Return to your Side*. Todo comienza, a modo de intro, con un festival de esos que nunca traen nada bueno en los RPG de origen oriental; y en este caso no va a ser diferente porque Helena es alcanzada por una maldición. Aeron le ayuda a escapar acompañado de Mavda, una enigmática mercader vestra, que les pone en antecedentes sobre el estigma maldito. Pronto alcanzan su objetivo, el yermo de Okanos, donde se abre una gigantesca cicatriz en la tierra, sujetada por cadenas. Y en el centro, 13 majestuosas torres que moldean una inmensa fortaleza. A partir de ese instante un viejo observatorio cercano a la grieta servirá de cuartel general para afrontar tu nuevo propósito vital: llegar a lo más alto de las 13 torres, acabar con el amo/final boss que habita cada una de ellas, arrancar la carne de sus entrañas y llevársela a Helena para que, una vez ingerida -esto tiene mérito porque es vegetariana-, cese su maldición.

Para luchar por cada trozo de carne tendrás que hacer frente a la desesperación, la soledad y, sobre todo, al marcador de tiempo. Las visitas a las suntuosas torres -disponemos de mapa- están cargadas de tensión y urgencia, con enemigos que exigen

AL DETALLE

GÉNERO: Action RPG melancólico
PLATAFORMA: Wii
ORIGEN: Japón
COMPANÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Ganbarion
PRECIO: 49,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

FAQ

¿ES UN ACTION RPG PURO?

No del todo. Aunque coquetee con el género e incluye los elementos necesarios para encajillarlo en él, la utilización de la cadena y el toque platífero le acercan más a la acción.

¿ES IMPORTANTE LA RELACIÓN AERON-HELENA?

Por supuesto, dependiendo del vínculo creado a lo largo del juego obtendremos uno de los seis finales posibles.

¿MEJOR QUE XENOBLADE CHRONICLES Y THE LAST STORY?

No, en cuestión de calidad, profundidad y propuesta es el menos completo de los tres RPG japoneses exclusivos de Wii.

más maña que fuerza y mecanismos olvidados que devolver a la vida, sin olvidarnos del toque platífero ascendente, la recolección de objetos y puzzles no muy complicados. Alcanzar la puerta del amo de cada torre no será difícil, pero sí hacerlo con tiempo suficiente como para no tener que volver al observatorio a ofrecer carne de siervo -que no de amo- a Helena. Las últimas torres requieren de varias visitas para completárlas.

Pandora's Tower es un ejercicio intimista en el que todo está en tu contra y que apenas cuenta con momentos para el regocijo, tan solo la satisfactoria sensación de derrotar a un amo, romper las cadenas de las torres y los momentos de felicidad que compartes con Helena. Pero duran poco, muy poco. Afortunadamente el juego te obliga a establecer un vínculo emocional con ella, a base de regalos, animadas charlas o dar los trozos de carne en el momento apropiado -estas escenas son bastante repulsivas-. El laboratorio seguimiento de la relación entre Aeron y Helena desembocará en uno de los seis finales posibles y su evolución os dará, según avanza el juego, alguna que otra sorpresa.

Estas escenas de amor y amistad suceden en el cuartel general, el observatorio, que también te permitirá descansar (atención a los acontecimientos nocturnos), grabar partida, almacenar ítems -tu bolsa de viaje es limitada-, negociar con Mavda -comprar, vender, reparar armas, crear objetos, charlar...-, y visitar algunas estancias más.

Para enfrentarse a las 13 torres y a lo que habita, pasiva y activamente, en su interior Aeron cuenta con la cadena de Oráculos, además de un arma de corto/medio alcance que podrá sustituir y mejorar, y que, hábilmente combinadas, le permitirán destruir a los siervos de variadas maneras: enganchándolos, lanzándolos, uniéndolos entre ellos... La cadena también interactúa con el escenario y permite acceder a lugares lejanos, balanceamos, lanzar cristales para después utilizarlos de apoyo y otras funciones gestionadas correctamente con Wirmote y Nunchuk (mejor que con el mando clásico). Los combates contra los amos -más inspirados gráficamente que el resto de enemigos- son otro cantar y requieren de paciencia y labor de investigación para encontrar sus puntos débiles, y utilizar sabiamente la cadena. Cada vez que entreguemos carne de amo a Helena, será asaltada por flashbacks recurrentes sobre unos hechos acaecidos 500 años atrás relacionados con su estigma maldito, no os decimos más...

LA HUELLA

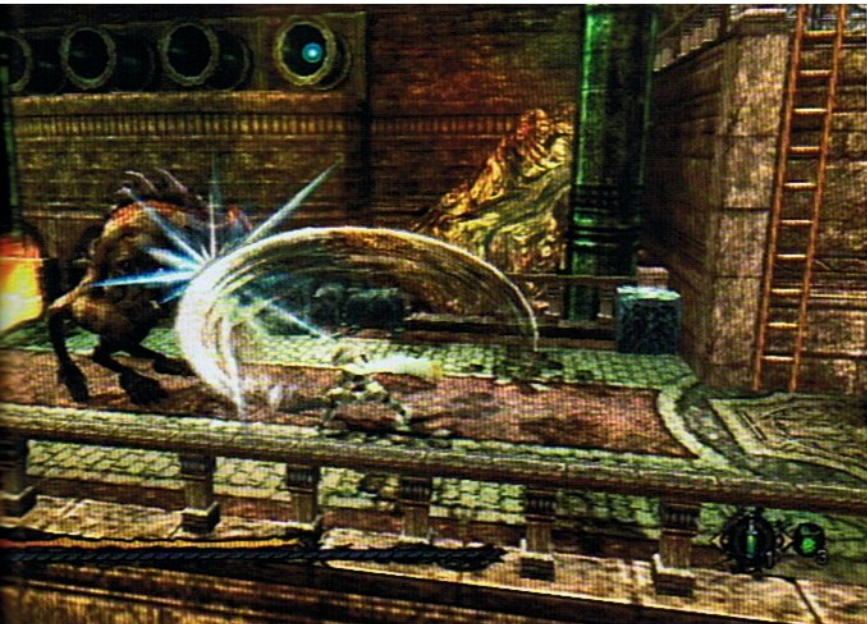
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LA SENSACIÓN DE SOLEDAD: Una cruzada intimista y puramente individual. El desalentador ambiente y los pocos momentos de alegría acentúan más el recogimiento al que nos somete el juego.

El apartado técnico no alcanza la brillantez de los otros dos RPG mencionados y presenta un motor gráfico correcto, capaz de gestionar con soltura suntuosos y detallados escenarios con la definición justa y texturas muy planas. Wii es hija de una resolución menor, pero todavía tiene la suficiente destreza para reproducir una lágrima sobre el rostro de Helena y hacemos sentir un escalofrío. La banda sonora mezcla partituras clásicas de tintes épicos, amenazantes, gran-



Ariba: Aunque Aeron ejerce de protagonista, Helena es el eje principal. Pese a las limitaciones de Wii, su aspecto es muy humano y capaz de transmitir emociones que nos harán volar a la siguiente torre y acabar con su maldición.



Abajo: En la parte inferior izquierda de la pantalla hay un medidor circular que indica el tiempo que queda para que Helena se convierta en bestia.



LAS TRECE TORRES

■ Nuestra misión en cada torre será romper las cadenas que sellan la puerta que conduce hasta el amo/final boss. Para ello tendremos que resolver puzzles, enfrentarnos a enemigos de variado pelaje y encontrar las dichas salas de las cadenas. Comenzaremos en Torre Arborea, después visitaremos de forma lineal cuatro torres. Una vez completadas se abrirán cinco más, a la vez, para terminar con Torre del Alba, Torre del Ocaso y, finalmente, la Columna.

Abajo: La inquietante Mavda se encargará de monitorizar el destino de Aeron y Helena. Las escenas de la chica alimentándose de carne de bestia son realmente desagradables.



diluentes -muy atmosféricas- en las visitas a las torres, con melodías más hogareñas y amables para la zona del observatorio. Los efectos de sonido y el doblaje son correctos.

En términos de jugabilidad, *Pandora's Tower* tiene aspectos censurables, como la cámara fija que te deja a veces vendido, un sistema de combate simple a corta distancia, dinero escaso y muy necesario, elementos repetitivos en las últimas torres, la obligación de visitar escenarios, un control no del todo preciso en ocasiones, menús poco elaborados y el factor tiempo, que crea una tensión desalentadora e innecesaria. Aún así la suma de factores da como resultado un sucedáneo de Action RPG puramente japonés, atractivo en lo visual y jugable, rico en ideas y con una fuerza narrativa considerable, además de alcanzar las 15-20 horas con holgura.

Una experiencia desgarradora para disfrutar en pequeñas dosis, de lo contrario puede resultar obsesivo, que sabe atrapar con su desalentador objetivo y que honra el catálogo de Wii con una oscura y tortuosa historia de amor. Ahora ya entendemos el porqué del color de su caja.

MARCOS GARCÍA

VEREDICTO **8/10**

UNA EXPERIENCIA DESGARRADORA CON PURO SABOR JAPONÉS



Izquierda: Todos los amos tienen su punto débil. Una vez que lo encuentres, incrustales la cadena, recarga su poder y antes de que el enemigo se recupere tira de ella para quitarle el máximo de energía.

LO LLAMAN RIDGE RACER Y NO LO ES, Y NO LO ES, Y NO LO ES

Ridge Racer Unbounded

No hay muchas vueltas que darle a la jugada de Namco Bandai con una de sus franquicias más populares, porque están claras las intenciones, el movimiento y los resultados. La compañía ha decidido que su histórica serie Ridge Racer sea más multiplataforma que nunca, y ha mutado sus clásicas señas de identidad, brillantes y accesibles.

Para ello ha renunciado al -curiosamente- cada vez menos de moda estilo clásico Ridge Racer, el de circuitos largos, llenos de curvas, con rivales no especialmente agresivos y con una mecánica que exige pericia a la hora de efectuar derrapes, más que agresividad pisando el acelerador. Bien, pues esa sensación luminosa y relativamente reposada, clave en la franquicia (el frenetismo venía de la tensión de la carrera, no de que los edificios se te cayeran encima o que un rival estuviera dispuesto a arramblar contigo a base de volantazos y envites), se ha sustituido por velocidades absurdas, derrapes imposibles que duran y duran y una conducción violenta que roba elementos a nombres imprescindibles del género como *Burnout*, *FlatOut* y el más reciente *Split/Second*.

Es normal que *Unbounded* polarice a los fans de la conducción arcade. La serie no se ha caracterizado por el realismo desde el momento en el que su motor nunca ha sido conducir bien, sino derrapar mucho. Pero *Unbounded* adelanta por la izquierda con corte de mangas incluido: el turbo no solo sirve para obtener el obvio empujón en la velocidad, sino también para que ciertas zonas del escenario se conviertan en vulnerables, y edificios aparentemente consistentes se transformen en oportunos ataques. El turbo, que también sirve para mandar a hacer trompos a los rivales que tengan el infortunio de cruzarse en tu camino, solo se obtiene derrapando, así que el juego es claro y simplón en ese sentido; como siempre lo ha sido Ridge Racer, pero también cerrado y exigente a su limitada manera.

Si no derrapas, olvídate de la victoria. Y para eso también hay que saber.

La estructura del juego es sencillamente esa, y Bugbear no se ha complicado ni siquiera en la forma de desbloquear las pistas: gana una carrera, libera la siguiente, obtén puntos de experiencia que te permitirán conducir más modelos de coches y, por encima de todo, desbloquear nuevos tipos de tramos que usar en el editor de pistas. Donde Bugbear ha invertido



un verdadero esfuerzo ha sido en equilibrar la accesibilidad inmediata de una conducción sencilla y veloz, de puro arcade, con unas pistas estudiadas, que mezclan con acierto tramos rectos, otros con tráfico a la contra y violentas curvas que exigen un dominio del derrape.

El turbo (la barra que aquí se denomina, sencillamente, Power) no puede gastarse poco a poco, es un empuje ocasional que habrá que dosificar en un levísimo y bienvenido componente estratégico (más acusado que en anteriores Ridge Racer debido a la fugacidad con la que la barra se consume). Componente que se acentúa cuando el jugador descubre que tiene que esforzarse por localizar tipos de coches que se adapten a su estilo de conducción y, sobre todo, a su estilo de derrape.

Y son esos pequeños detalles los que dan vida al conjunto, así como la sensación de «peso» que transmiten los coches, tan complicada en los juegos de velocidad exagerada, turbo constante y accidentes por doquier. Hay otro detalle que corrobora que el trabajo de diseño gráfico de Bugbear ha culminado con éxito, y es que los obstáculos que pesan menos que el coche pueden ser atravesados, mientras que hay otros muchos que no. Pero el jugador raramente se tragará el obstáculo creyendo que lo puede atravesar, y eso es un detalle que dice bastante acerca de lo intuitivo del manejo y desarrollo de Ridge Racer Unbounded.

■ Quizás el juego padezca de leves problemas que proceden de su naturaleza sencilla y accesible, y que se suman a esa estructura lineal algo ramplona. Por ejemplo, cuesta acostumbrarse a que, en cualquier momento, un vehículo pueda arrollarte sin avisar desde

FAQ

¿FLATOUT O RIDGE RACER?

La experiencia de Bugbear en la serie FlatOut apunta a esta última serie, pero Unbounded no es exactamente igual que aquella chilladura de conductores atravesando parabrisas.

¿HISTORIA PARA QUÉ?

Va, si es lo que decimos nosotros. Aquí hay un levísimo argumento que justifica la demolición y que recuerda al último MotorStorm.

¿Y LO DE LOS CAMIONES?

Una momentánea venganza hacia tantos coches de policía que nos han amargado en otras series.

atrás; y la dificultad se disparata, quizás algo artificialmente, a partir del segundo distrito (de ocho). Pero esa dificultad siempre se mantiene en un plano accesible, esperanzador, que hace que el jugador vuelva una y otra vez a intentar superar ese circuito que se le resiste. Es posible que *Unbounded* carezca del arrollador carisma estético de un *Burnout Paradise* o del devastador sentido del humor de *FlatOut*, pero lo cierto es que el tono algo monótono de pistas de pseudo-competición, callejeo nocturno y autopistas locas son características de

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

COMO UNA EXHALACIÓN: Como en otros Ridge Racer, tendrás que llenar tu barra de turbo para gastarla de golpe, no poco a poco. Solo que aquí se consume rapidísimamente. Planifica y vencerás.

la franquicia y, posiblemente, Bugbear no ha podido esquivarlas. Echamos en falta, quizás, algo más de variedad entre los distintos tipos de competición o, más bien, más modos que sean tan excitantes como el principal, de carreras de Dominación: las contrarreloj, las de sumar tiempo por acumulación de derrapes, las de velocidad pura (con coches que apenas tienen fuerza para destruirse entre sí), incluso las de destrucción de coches de policía con enormes camiones no están mal planteadas, pero carecen del nervio del modo principal.

En ese sentido, habría que dar la razón a los detractores de Ridge Racer Unbounded: el concepto está muy bien ejecutado, fiel a su sencillez de partida, pero le falta un hervor estético y algo más de complejidad en cuanto a su desarrollo y variedad de modos para convertirse en una experiencia absolutamente memorable.

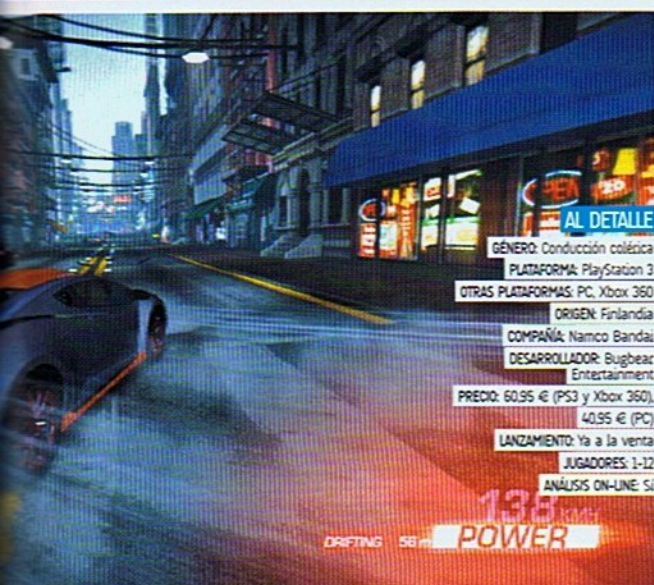
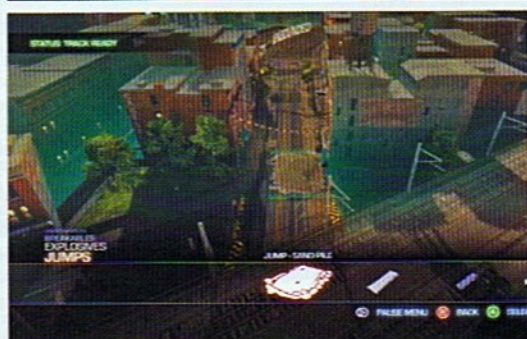
JOHN TONES

VEREDICTO 8/10

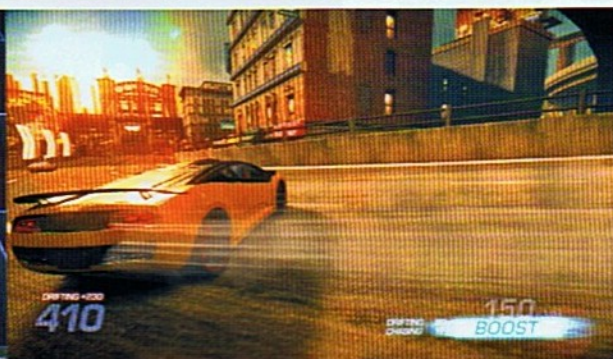
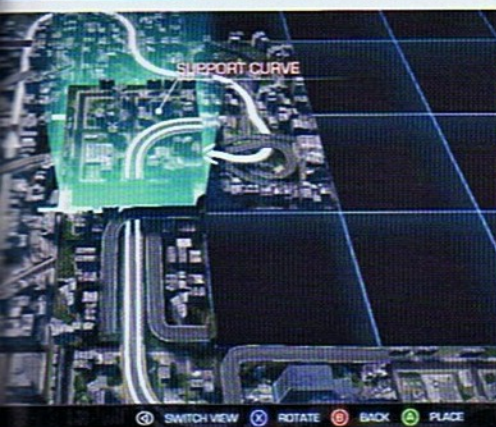
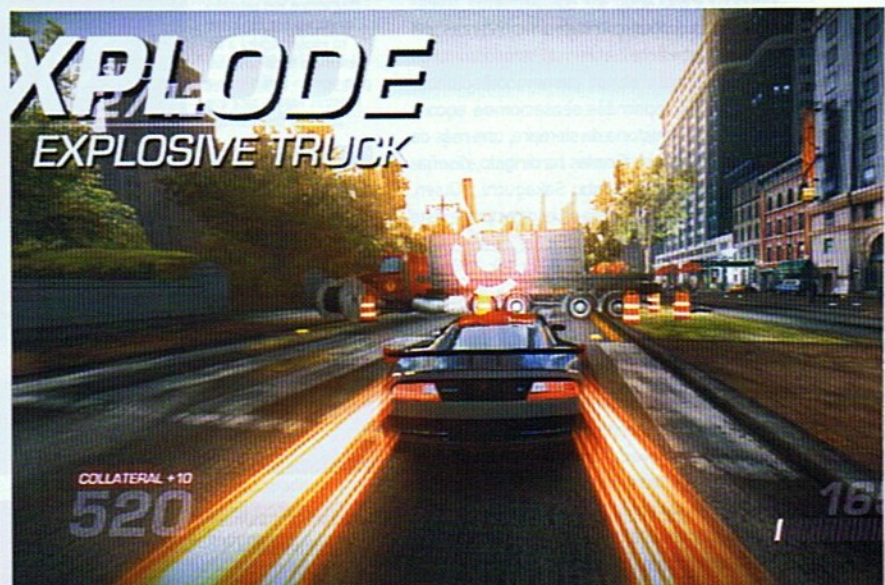
SENCILLO Y DIRECTO. DECIDE SI SOLO ESO ES SUFICIENTE.



SERÁ QUE ESTAMOS MAYORES, PERO NECESITAMOS
QUE LAS BANDAS SONORAS SEAN SIEMPRE
CUSTOMIZABLES. ODIAMOS EL CHUNDA-CHUNDA



AL DETALLE
GÉNERO: Conducción colérica
PLATAFORMA: PlayStation 3
OTRAS PLATAFORMAS: PC, Xbox 360
ORIGEN: Finlandia
COMPAÑÍA: Namco Bandai
DESARROLLADOR: Bugbear Entertainment
PRECIO: 60,95 € (PS3 y Xbox 360),
40,95 € (PC)
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-12
ANÁLISIS ON-LINE: SI



Izquierda: Se está vendiendo el On-line del juego como uno de sus grandes valores, y eso es cierto a medias: la competición es tan divertida y salvaje como cabría esperar, y no hemos experimentado problemas. El editor de circuitos es otro cantar, algún pero que otro tenemos con él.

CORTOCIRCUITO

El editor de circuitos toma dos formas: el básico y el avanzado. El básico permite construir nuevas pistas con piezas que hayan aparecido en circuitos del modo principal. El avanzado permite colocar objetos en el circuito, entendiendo «objetos» por cosas como gasolineras completas que estallan al paso de los competidores. ¿El problema? Bueno, en realidad se trata de nuestra desconfianza en el ser humano: en el tiempo que lleva el juego en la calle no hemos visto ningún circuito de fans que supere a los oficiales. Quizás no habría sido mala idea incluir elementos más locos solo para el editor: loops, ovnis, armamento pesado... Claro, que entonces el problema sería justo lo contrario: serían demasiado buenos.

QUIEN ROLEA EL ÚLTIMO, ROLEA MEJOR

The Last Story

Pasados algunos minutos después de haber iniciado nuestra primera partida a *The Last Story*, quienes tenemos las glándulas seminales endurecidas por años de experiencia dándole a los videojuegos no podemos reprimir una media sonrisa (otros, en la misma situación, esbozarían una mueca de desprecio). Tras pulsar el botón mágico que dará inicio a la aventura comprobaremos que, una vez más, controlaremos el destino de un obstinado y huerfanísimo jovenzuelo que emprende un viaje junto a su estereotipado grupete de amigos, mejorando su equipamiento mientras todos juntos combaten las fuerzas del mal. Más que ante *La Última Historia*, muchos experimentarán en un primer contacto con el juego la irreprimible sensación de encontrarse ante la historia de siempre, una más de cuantas Fantasías Finales ha dirigido, diseñado o producido Hironobu Sakaguchi... Quien, casualidades de la vida, es el director de este *The Last Story*.

■ Pero hete aquí que conforme avancemos en nuestro periplo, lo que podría haberse convertido en un tremebundo déjà vu lúdico cincelado en piedra poligonal a golpes de espada y arrebatos de camaradería, deviene en un fresco mosaico constituido por una mezcla de mecánicas renovadas con otras ya conocidas. Jugaremos y veremos, aparentemente, a lo mismo de siempre, pero la dinámica forma de llevar todo a término nos hará ver de otro modo la existencia, milagros y demás incidentes vitales del grupo de personajes que manejamos en *The Last Story*.

Aunque en ningún momento tendremos la menor duda de que bregamos con un idiosincrático rolazo japonés (la estética de ropajes de corte complicado, espadones y pelos de punta nos lo recordará constantemente), el juego pronto empieza a golpear la puerta tras la cual se parapetan nuestras endebles certezas con un ariete de innovación: *The Last Story* abandona el clásico sistema de

AL DETALLE

GÉNERO: Rolazo japonés caído del mundo
PLATAFORMA: Wii
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Mistwalker
PRECIO: 49,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-6
ANÁLISIS ON-LINE: SI

Derecha: Un empleo inteligente de la habilidad Magnetismo nos permitirá ganar muchos combates: su empleo atraerá a los enemigos hacia nosotros, pero también dará tiempo a nuestros aliados para que preparen sus hechizos.



FAQ

¿QUIÉN ES HIRONOBU SAKAGUCHI?

El creador de Final Fantasy, saga en la que trabajó para Square hasta que en 2001 decidió fundar su propio estudio desarrollador, Mistwalker.

¿MISTWALKER LO PETA?

Algunos de sus lanzamientos para consolas de sobremesa, como Blue Dragon o Lost Odyssey, tuvieron buena acogida. El futuro de la compañía es portátil: este verano pondrán a la venta Porty Wave, juego nacido del amor de Sakaguchi por el surf y primero de los tres desarrollos que Mistwalker tiene en cartera para dispositivos iOS.



QUIEN ESPERE NOVEDADES ROMPEDORAS SE LLEVARÁ UN CHASCAZO: SAKAGUCHI NO PRETENDE UN CAMBIO RADICAL, SINO MEJORAR LO BUENO CONOCIDO.



Izquierda: El modo Estratega en acción. Resulta sencillo dar órdenes a nuestros aliados cuando se visualiza el tablero de juego desde una perspectiva aérea.



MEJOR QUE
PIOR QUE
BLUE DRAGON
MASS EFFECT 3



Izquierda: Aún contenido en el claustrofóbico cascarón de un buque enemigo, el gameplay fluye libre; con The Last Story queda comprobado que condensar las emociones no disminuye su intensidad.



LOS CÍRCULOS DE LA VIDA

El componente estratégico está muy presente en *The Last Story*. Los hechizos lanzados tanto por amigos como por enemigos se materializan en el suelo del campo de batalla como círculos de distintos colores. Así, resulta tremendamente sencillo diferenciar entre un conjuro de ataque y uno de recuperación. Estas magias afectan a aliados y atacantes y pueden ser dispersadas con la habilidad Vendaval. En general, utilizar con cabeza el sistema de cobertura y la ubicación de los distintos obstáculos en la orografía del escenario influye de manera determinante en el resultado de la batalla. Es posible que nos quedemos muy cortos si tras todo lo apuntado simplemente apostillamos asegurando que no hay dos combates iguales en *The Last Story*.

batalla basado en combates por turnos y, en su lugar, permite que el protagonista se mueva, defienda y ataque en tiempo real. No queda ahí la cosa, ya que aunque es la opción de control por defecto y puede ser modificada si así lo deseamos cambiando "normal" por "manual" en el menú correspondiente, golpearemos de manera automática a cualquier enemigo al cual nos acerquemos lo suficiente. El empleo de coberturas y un sistema de disparo en tercera persona son los tratamientos de choque definitivos, que terminarán por curarnos del ataque de paramnesia que habíamos sufrido en nuestro acercamiento inicial a *The Last Story*.

Desde el momento en el que la medidísima curva de aprendizaje se convierte en una línea vertical catapultada al infinito, empezará la auténtica diversión. No es *The Last Story* un RPG flemático sino inflamable, en el que las emociones se disparan apenas contenidas entre cuatro paredes invisibles alejadas lo mínimo las unas de las otras. A excepción de la (única, por desgracia) ciudad que encontraremos por el camino y que tendremos ocasión de explorar a placer, nuestros movimientos por el juego se verán restringidos a lo que permitan las indicaciones que recibiremos de nuestros compañeros de aventura y demás personajes que pululan por ella. Esto no debería ser nunca un problema, ya que centra la acción, el tiempo no se pierde en vanas búsquedas y se emplea jugando: la mecánica marca el ritmo de *The Last Story* y convierte su mapeado en lexema, da igual que nuestra libertad no sea auténtica porque la sensación de que la tenemos está siempre presente.

Si resulta bastante más problemático el daño colateral que esto provoca en otras áreas: la accesibilidad que persigue conseguir el disfrute de todos los públicos hace que el nivel de dificultad caiga en barrena. Y ojo, que un problema se convierta en virtud es una de las constantes de *The Last Story*. Veamos: todo

quisque indica la dirección a seguir y es realmente complicado perderse. Además, veremos puntos de guardado en prácticamente cualquier dirección en la que miremos (y aún así, el juego incorpora un sistema de salvado automático). Pues bien, todo esto lleva la intención de conducir al jugador a un mayor disfrute de la experiencia de juego.

No vayamos a pensar que lo dicho es aplicable a todos los títulos y en todos los casos; funciona en *The Last Story*, porque *The Last Story* ha sido diseñado así, y así es como funciona. No todos los días tenemos la ocasión de ponernos frente a un juego que recoge y armoniza los convencionalismos de un género y los devuelve potenciados. No siempre podremos encontrarnos de bruces con el canon amado y no siempre será tan sencillo percibir que si estamos disfrutando con ese queridísimo tópico manido, lo estamos haciendo del mismo modo que siempre lo hemos hecho: encontrando precisamente lo que esperamos con las justas mejoras. Ni más, ni menos.

Renovar un género clásico creando, precisamente, un clásico, mejorándolo lo justo y sin transgresiones, normalizando el conglomerado y eliminando el factor rutina. Que el estereotipo vuelva a ser el arquetipo. Tales han sido las pretensiones de Sakaguchi para con *The Last Story*: que la voz de la experiencia hable directamente al corazón del jugador. Todas las novedades añadidas a lo mismo de siempre están ahí, pero sin necesidad de obligarnos a cambiar el paso. Así, mientras avanzamos por terreno familiar, el juego ya se encargará de invitarnos a a que exploremos lo desconocido sin abandonar del todo las sendas del rol que hemos recorrido mil veces.

ADONÍAS

VEREDICTO 8/10

MÁS DE LO MISMO CON NUEVOS MECANISMOS

EL PRONÓSTICO PARA HOY: NIEBLA DENSA, AGUACEROS Y NI UN SOLO RAYO DE SOL.

Silent Hill Downpour

AL DETALLE

GÉNERO: Survival Horror
 PLATAFORMA: PlayStation 3
 OTRAS PLATAFORMAS: Xbox 360
 ORIGEN: República Checa
 COMPAÑÍA: Konami
 DESARROLLADOR: Vatra Games
 PRECIO: 39,95 €
 LANZAMIENTO: Ya a la venta
 JUGADORES: 1



SILENT HILL 2

Abajo: Las cuatro visitas al otro mundo pondrán a prueba tu aguijón físico y mental. Los peores momentos los protagonizarás en compañía de un agujero negro que tratará de abasarte y engullirte.

Volver a Silent Hill siempre es deliciosamente ingrato, incluso acompañados de la mano temblorosa y húmeda de los checos de Vatra Games. Se cumple la octava entrega de la ciudad maldita, de la oda a la niebla infinita, de los caminos sesgados abruptamente y, como desde que finalizara la cuarta entrega, nos enfrentamos a ella con una inestable sensación entre duda e ilusión. Sabemos que no vamos a sentir lo mismo, pero no por ello queremos dejar de intentarlo. Downpour, alumno aventajado del legado occidental de la saga, nos sitúa en las coordenadas mentales de Murphy Pendleton, un preso que libra una dura batalla interior hábilmente desnudada durante el juego. Murphy se convierte en testigo activo del aparatoso accidente de autobús, durante el traslado a otra prisión, que le libera de la vida real para condenarle a vagar por las ruinas de su propia miseria. Todo lo que uno no quiere le espera en Silent Hill, no hace falta que vayas a la ciudad, ella se encamina hacia ti con paso firme, y en Downpour no solo manejará los hilos de tu destino a fuerza de neblina; los aguaceros marcarán el pulso constante de Murphy contra los elementos.

Desde el principio ya los habrá de todo tipo: personajes secundarios que marcan los pasos de baile adecuados para confundir, y en alguna ocasión ayudar; puzzles clásicos para revestir la trama principal, un entorno idílico, enemigos desconcertantes y las excitantes visitas, solo de ida, al otro mundo. Una oscura sinfonía inicial que actuará a modo de batidora en la cabeza de Murphy, y en la tuya, por supuesto. Pasarán tres largas horas antes de llegar al corazón real de la ciudad maldita, pero nada mejor que un viaje en teleférico con visi-

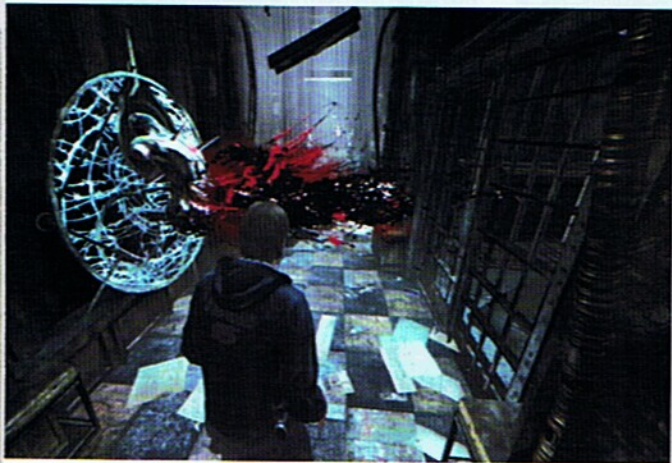


ta incluida a las minas para vaticinar que lo sucedido hasta ese momento es tan solo un pequeño aperitivo en mal estado. Y no me refiero, todavía, al inestable motor gráfico, las pesadas cargas o el incómodo sistema de combate.

➤ Pero una sensación irrefrenable de querer ahondar en la herida/historia de Pendleton te hace continuar y tener sensaciones muy próximas a las ya vividas en la serie. Sensaciones y emociones que comienzan al ver desfilar las calles de la ciudad, con sus diferentes distritos y las primeras gotas de lluvia. El líquido elemento no trae nada bueno, excepto la excelente recreación de la tormenta, ya que supone el caldo de cultivo y potenciador oficial del número de enemigos, y su agresividad; un bestiario algo

limitado que apenas alcanza la decena -final bosses incluidos-, pero que Vatra ha orquestado a la perfección gracias a sus impredecibles reacciones. En estos pasajes lluviosos se aplica la máxima de mejor huir, o refugiarse, que malgastar energía y armas en combate. Un apartado interesante el de las armas, solo puedes portar una y las de fuego y su munición escasean. Tendrás que lidiar con hachas, palos, piedras... Todo de resistencia limitada.

Los aguaceros servirán de pistoletazo de salida a Downpour, lógico, que iniciará su particular danza macabra, cercana a las veinte horas de duración, con el jugador. La ambientación de la ciudad es magnífica, los rayos del sol pierden la batalla contra la niebla en su intento por traspasarla y la sensación de estar



Dezacha: No hay mucha variedad de enemigos pero tampoco hace falta. Los que hay se las apañan para atormentarte de todas las maneras posibles. No siempre es efectivo plantarles cara, huir te permitirá ahorrar munición y salud.





EL ASUNTO DE LAS MISIONES ALTERNATIVAS

Lejos de aumentar las horas de juego con misiones extra de poca monta, Vatra Games ha reservado para ellas algunos de los momentos más truculentos y brillantes de *Downpour*. Comenzarás a entender de lo que hablamos cuando presencias ante ti un coche patrulla maldito, un cine a la espera de su última función o a un maldito enloquecido asesinando a su mujer con un hacha a ritmo inverso de gramófono. Un total de 14 misiones que desde aquí te obligamos a completar.

Abajo: Los personajes secundarios están bastante bien implementados en la trama de *Downpour*. Anne Marie, Sewell, DJ Ricks, el cartero, la monja, el niño... Arquetipos necesarios para hacer la vida imposible a Murphy.



LOS EXTERIORES REZUMAN PURO SILENT HILL Y LA DECORACIÓN DE LOS INMUEBLES ROZA LA PERFECCIÓN. LÁSTIMA DE MOTOR GRÁFICO...

en una urbe fantasma llega a sobrecogernos, más aún cuando toca visitar el interior de los inmuebles. El detalle y variedad del mobiliario y los elementos decorativos de cada casa y edificación saben transmitir a la perfección la suciedad, desorden y abandono al que se somete la propia ciudad, todo ello sazonado de sombras perpetuas y rincones sin vida. Es una auténtica delicia visitar estos emplazamientos y curiosear con la cámara acompañados de esa sensación de peligro e incertidumbre constantes. Para colmo, entre las localizaciones de la ciudad se encuentra la habitación 302 de *Silent Hill 4: The Room*, ahora afortunadamente dormida, y algunos homenajes audiovisuales a otros capítulos como *Homecoming*, *Origins* o a las entregas japonesas. Vatra ha sabido captar y respetar el legado original, y ha puesto todo su empeño en realizar una obra digna -honesta como dije en otra ocasión- a la que se le atraganta el motor gráfico, la gestión de las cargas -interrumpen el juego de forma chapucera-, una banda sonora que pasa desapercibida -nos quedamos con la rotundidad de los efectos de sonido- y unos combates tan inciertos en su resultado que a veces te hacen

pensar que se han planteado así para desconcertar al jugador. Pero el festival *Silent Hill* debe continuar, con torpezas técnicas incluidas.

La solitaria intensidad de la ciudad irá en aumento, obsequiándote con una colección de misiones alternativas tan terribles como revivir vía gramófono una terrible escena familiar, sentir el acoso de unos coches patrulla malditos, buscar a una niña autista desaparecida o protagonizar una angustiosa película en un cine que vivió momentos mejores. Catorce eventos secundarios que te fidelizan aún más con la trama y objetivos de un carismático Murphy Pendleton -cada vez más confuso- que logra calar hondo en el jugador. Continuarán desfilando ante ti toda suerte de sórdidas situaciones, parajes y personajes secundarios. Parques solitarios con carteles que previenen contra los desconocidos -los textos integrados en el juego han sido localizados al castellano-, un monasterio en ruinas regentado por una inquietante monja, el hombre del saco y su desafortunado encuentro con un infante y más visitas vertiginosas al otro mundo. Y cuando creas que has tenido suficiente ración, *Silent Hill* te seguirá dando motivos para



Arriba: El último escenario, la prisión de Overlook, encierra algunos de los momentos más sucios, oscuros e intensos, con visita incluida al otro mundo y un final boss de tamaño absurdo.

FAQ

¿ES DIGNO SUCESOR DE LAS ENTREGAS JAPONESES?

Ya sabes la respuesta: no, pero los muchachos de Vatra Games han bucado en lo más profundo y oscuro de la mente humana para dejar gratis sensaciones.

¿ES CAPAZ DE TRANSMITIR MOMENTOS DE ANGUSTIA?

Si, de angustia, de terror, de impotencia, claustrofobia, vértigo... Añade, además, una colección de sustos scriptados.

¿LA BANDA SONORA ESTÁ A LA ALTURA DE LA SAGA?

No, aunque nos obsequia con un par de composiciones que merecen la pena. Nos quedamos con los efectos de sonido.

tu próximo centenar de pesadillas. Por cierto, resérvale la última de ellas para el final boss que cierra el telón del juego. *Downpour* cuenta con seis epílogos diferentes; tres decisiones puntuales y el número de enemigos aniquilados durante la partida dictarán el que presencien tus ojos.

En la recta final maldecirás otra vez sus achaques gráficos, pero una vez concluido y echando la mirada atrás, -algo que también puede hacer Murphy en el juego, así como abrir y cerrar puertas con sigilo, dos grandes ideas- reconocerás que lo has pasado mal, realmente mal y que la ciudad maldita no te ha defraudado. Al contrario, el protagonista, la trama, la ambientación gráfica y las situaciones, son dignos herederos de la saga y certifican la honestidad y esfuerzo, al menos en estos aspectos, de Vatra Games.

MARCOS GARCÍA

VEREDICTO **7/10**

MOMENTOS MEMORABLES BAJO UN INESTABLE MOTOR GRÁFICO

EL DEMONIO ESTÁ EN LOS PEQUEÑOS DETALLES

Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2

Otra cosa no, pero DS tiene muchos juegos. Y aunque su sucesora ya ha cumplido un añito, la hija -más bien nieta- de Game & Watch, la primera consola con dos pantallas, no está dispuesta a ceder su trono. No son pocos los estudios que intentan colocar a sus juegos la siempre bien considerada y recordada etiqueta de 'último gran juego de', pero las estanterías están demasiado llenas de juegos de DS como para empezar siquiera a pensar en ello. El anuncio de dos nuevos títulos de la saga *Pokémon* demuestra que aún se confía en la consola, pero si le sumamos que un juego con un público tan concreto como *Devil Survivor 2* va a llegar por fin a Occidente, casi podríamos creer que a la consola aún le quedan un par de años por delante y sin necesidad de títulos excesivamente populares para sobrevivir.

Otra cosa es que las limitaciones técnicas sigan ahí y que algunos RPG ambiciosos no puedan dejarse llevar y lucir de miedo en las dos pantallas de la consola, como es el caso que nos ocupa. *Devil Survivor 2* tiene los típicos menús de texto y fotos estáticas para los personajes, como toda la vida, aunque lo que más puede

AL DETALLE

GÉNERO: Rol Infernal
FORMATO: DS
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Atlus
DESARROLLADOR: Flashlight
LANZAMIENTO: Ya en EE.UU.
JUGADORES: 1

echar para atrás es la abundancia de abreviaturas incomprensibles para cualquiera poco familiarizado con la saga. Las estadísticas y sus números, así como la abundante jerga propia no hacen sino ahondar todavía más en las credenciales de juego difícil con mecánicas complejas de las que tanto presumen. Y con mucha razón.

Algunas de las opciones de diálogo transcurren rápido y se mezclan con un sistema de relaciones del que dependerá, según tus decisiones, si un aliado vive o muere. Por su parte, los combates pueden llegar a ser realmente difíciles. Mezclan la estrategia y la planificación de cada batalla con peleas al más puro estilo por turnos. Para que esto funcione, resulta vital entrenar demonios, subirles de nivel y comprar algunos nuevos a través del liso sistema de subastas, aunque luego subir niveles para poder continuar la partida sea, en ocasiones, inevitable. Es una combinación odiosa, pues el más mínimo error o un golpe crítico del enemigo en mal momento

puede destrozar cualquier esperanza de supervivencia y dejarnos con cara de tonto mirando la pantalla de "Game Over". Y no, no hay opción de continuar. Ni autosavaldos. Hay que hacerlo como antiguamente: guardando la partida cada cinco minutos.

La profundidad y el sorprendente potencial de la fusión de monstruos ofrece muchas horas a aquellos con paciencia y con ganas de ver alguno de los finales

SÍNTESIS

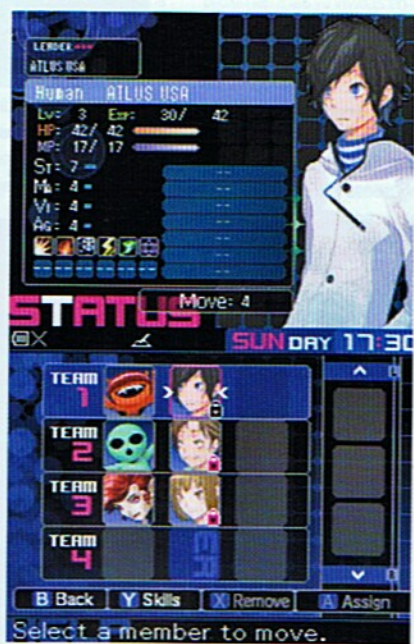
EL ARTE DE MEZCLAR GÉNEROS

ESTRATEGIA: Las batallas se suceden en una cuadrícula hasta que una unidad ataca...
RPG: ...y ahí es cuando todo se convierte en un tradicional RPG con combates por turnos.

alternativos del juego. Y no acaba ahí la cosa, porque hay un modo "Nuevo Juego +" en el que los logros conseguidos en partidas previas se recompensan con elementos para segundas partidas. Una forma adecuada de contentar a los más acérrimos, aunque si no eres el tipo de persona dispuesto a emplear el tiempo necesario para esto, tampoco lo serás para disfrutar de la experiencia que ofrece este RPG.

VEREDICTO 8/10
ORGULLOSO DE SER IMPOSIBLE

Abajo: Los demonios pueden fusionarse para desbloquear monstruos más poderosos o para mejorar las estadísticas y habilidades de los ya existentes. No es barato, pero es el único modo de tener a los mejores.



Arriba: Los humanos también tienen sus habilidades y pueden manejar equipos de hasta dos demonios, aunque tus decisiones durante el juego determinarán su supervivencia o si algún miembro del mismo vive o muere.



GUANTE BLANCO Y PARTITURA CLÁSICA

Rhythm Thief y el Misterio del Emperador

La comparación de *Rhythm Thief* con los juegos del Profesor Layton es inevitable.

De hecho, salvo la ambientación algo más tontorrón de *Rhythm Thief* y la sustitución de puzzles demenciales de cerillas y engranajes de los Layton por juegos musicales de ritmo, coordinación y reflejos en éste, las franquicias en sí son intercambiables: aventura lineal, muchos diálogos blanquitos (a veces hasta extremos oligofrénicos) y búsqueda de objetos y pistas en escenarios levemente bucólicos, puntuando lo que es el núcleo jugable de cada uno: los susodichos acertijos de los juegos de Layton y los desafíos melódicos de *Rhythm Thief*.

Pero los juegos del Profesor Layton tenían algo que favorecía esa estructura lineal y boba: el propio ritmo y ambientación del juego, en torno a la perversa calma chicha de la campaña anglosajona, hacía conveniente que un paleta británico pidiera resolver al jugador un pasatiempo de monedas y barqueros para dejarle pasar por un puente. En *Rhythm Thief* el conjunto es algo menos coherente.

Y eso es porque *Rhythm Thief* no termina de encontrar un tono uniforme para narrar los robos pop de este sosias de Fantomas que busca pistas sobre el paradero de su padre arramblando con lo que encuentra en el Louvre: el título de Sega funciona como greatest hits de juegos musicales, y si bien eso le da variedad, también sabotea

AL DETALLE

GÉNERO: Ritmo pacisino
PLATAFORMA: 3DS
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Sega
DESARROLLADOR: Sega
PRECIO: 45,90 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2



un poco su tono general: hay pruebas estilo *Space Channel Five*, otras que parecen sacadas de *Samba de Amigo*, alguna a lo *Elite Beat Agents*, otras horribles que hacen uso de los detectores de movimiento de la consola (la precisión que se exige al género y los acelerómetros son, sin duda, malos compañeros) e incluso alguna del estilo de imitación rítmica de *Rhythm Paradise* (que hay que ver lo que pierden estos últimos, por cierto, cuando desaparecen los monigotes sintéticos y la música para niños con déficit de atención propios del título de DS).

Este batiburrillo juega un poco a la contra de *Rhythm Thief*, que tiene que encontrar su identidad y su tono en las cinemáticas y el argumento. Y ya sabemos que eso no termina de ser bueno en un juego, aunque aquí la ambientación es muy efectiva gracias a grandes dosis de caramelo y ternura: las zonas turísticas de París, los tópicos del carácter francés y algún personaje muy bien delineado (como Marie, la amiga violinista de Phantom R, que protagoniza algu-

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

UNA AVENTURA COMPLETA: Como en los *Profesor Layton*, los más de 50 juegos cómicos son el núcleo, pero no la totalidad del juego. Hay que buscar objetos, dialogar y resolver puzzles en el París nocturno.

nas de las pruebas más interesantes) sirven de puente entre todos los minijuegos, en un juego accesible y para todos los públicos. Porque esa es otra característica notable de *Rhythm Thief*, y posiblemente una que servirá para que los aficionados al género se posicionen ante él: lejos de los escarpados desafíos rítmicos de *Osu! Tatakae!* *Quendón*, lejos también de la deliciosa y profunda curva de aprendizaje de *Rhythm Paradise*, este juego de Sega quiere que todo el mundo se lo pase a la primera. Y eso no siempre es sinónimo de desafío.

JOHN TONES

VEREDICTO 7/10

UNA MELODÍA PARA TODOS LOS PÚBLICOS. LITERALMENTE.



Atriba: El empeño de *Rhythm Thief* de no frustrar a ningún jugador se traduce en pruebas muy sencillas de superar. El jugador con calma ahorrará aquellos momentos en los que tenía ganas de tirar *Elite Beat Agents* por la ventana, de pura frustración.





Jo, efectos de luz, distorsiones, transparencias... Como evolucionan los Musou. Eso sí el día que consigan presentar a más de treinta enemigos en pantalla sin que se hagan invisibles ya va a ser la repañocha.

TECMO KOEI CONTRA EL BARRIO

Warriors Orochi 3



Entrar en el universo Musou/Warriors es sencillísimo: hay un botón en los mandos de ambas consolas que pone X. Aporrear ese botón se lleva a enemigos de calle. A cientos. A miles. Vale, son clónicos, casi no atacan y tienden a desaparecer y parpadear cuando son más de un par de docenas. Pero qué más se le puede pedir, si es pura fantasía de poder adolescente: pulsa X para desatar a más de 120 personajes de destrucción de masas. Luego ya vienen los combos, los ataques especiales y otras cosas que están ahí como los cuadros de caballos en las casas de las abuelas: por miedo a la pared desnuda. O para acelerar la matanza.

La gente tiende a pensar que un Warriors es un juego de mamporros. Lo es, en apariencia. Pero bajo la capa superficial -muy superficial- de pegar a gente porque está ahí, hay una saga hipnótica -casi zen, como comenté en Mondo Pixel- en la que lo único que importa es el número de enemigos derrotados: no vencer, no imponerse, no superar retos, sino conseguir más en

menos tiempo mientras uno se deleita desbloqueando personajes -en este caso, representantes de ambas compañías, a lo Super Smash Bros. con la gravísima ausencia de Rygar, que nació para esto- e infinidad de extras, atravesando muchachadas como un cuchillo una tortilla francesa. Esto, común a todos los Warriors, aquí se ha complicado una mijaja añadiendo algo de dificultad, vehículos y armas de asalto y nuevas opciones de superataque que más a la cara no lo pueden decir: durante el "musou definitivo" basta con tocar a los enemigos (ni siquiera hace falta dar X) para que se apilen cual katamari antes de reventar. Y, de paso, han añadido una historia de viajes en el tiempo y líneas alternativas -con la caspa, la infrainterpretación y los diálogos kitsch de rigor- que justifica tener que repetir pantallas -con distintos objetivos- y consigue meter con calzador al Ryu de Ninja Gaiden o la Juana de Arco del minusvalorado Bladestorm. Para los fans es sólido y nos devuelve al sueño dorado de perder horas de



domingos vagos en los que no apetece (o el sábado noche no permite) jugar a otra cosa. El resto, supongo que seguirán ignorando una saga que es como el arroz blanco hervido: se vende al peso y alimenta, pero no es cocinar. Porque lo que se busca es tener un porrón de horas de juego (tosco, repetitivo, con fallos técnicos) por pocos euros, y encima se enorgullece de su desvergüenza: ya en la intro, las chicas del juego esquivan Ataques Malignos cogidas de la mano y riéndose. Si eso no te hace apagar la consola, bienvenido al club de los que comemos pipas sin parar y sabemos que no hay que justificarlo.

JAVI SÁNCHEZ

VEREDICTO 6/10
ILARGA VIDA A LAS SERIES BUDGETI

AL DETALLE

GÉNERO: Kung fu Troma
PLATAFORMA: Xbox 360
OTRAS PLATAFORMAS: PS3
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Tecmo Koei
DESARROLLADOR: Omega Force
PRECIO: 39,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2
ANÁLISIS ON-LINE: No

LA HUELLA

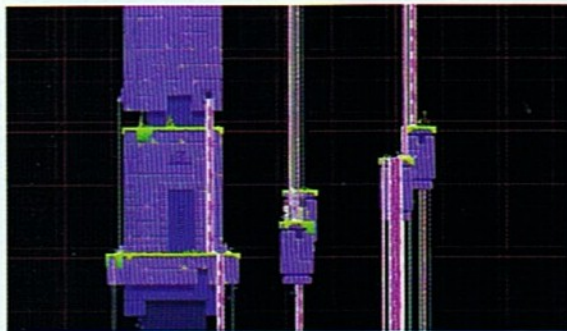
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LEGO WARRIORS: Warriors Orochi 3, además de 120 personajes (cada uno con sus armas y movimientos), añade un kit de construcción de campos de batalla que intercambiar On-line: ¡todavía más horas muertas!



COGE TU SOMBRERO Y PÓNTELO

FEZ



La principal trampa que pone *Fez* ante las narices del incauto jugador es hacerle creer que funciona como un retorcido pero limitado homenaje a los 16 bits, revestido con una sencilla mecánica de disparo de acertijos y trampantojos con el mando, al estilo del reciente *Braid*, con el que establece un claro puente conceptual. Pero *Braid* era otra cosa: un juego muy consciente de su atrevimiento intelectual, orgulloso de su devastador ingenio en estos tiempos de descerebrar pasillero. *Fez* es algo más retorcido: igual de complejo, atrevido e innovador que *Braid*, pero disfrazado de insustancial colorido.

Fez (y disculpad la expresión) gira en torno a un mundo 2D que de repente descubre la tridimensionalidad. No exactamente en formato 3D clásico, sino más bien planteando la posibilidad de que lo que veamos hasta determinado momento es solo una de las caras de un cubo. Gómez, el protagonista de *Fez*, tiene la capacidad de hacer girar sobre un eje

AL DETALLE

GÉNERO: Aventura rotatoria
PLATAFORMA: Xbox 360
ORIGEN: Canadá
COMPAÑÍA: Polytron
DESARROLLADOR: Polytron
PRECIO: 800 Puntos MS
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1



vertical los decorados aparentemente bidimensionales sobre los que se movía antes y así, al estilo de dos soberbios puzzles portátiles de hace unos años, *Crush* y *Echochrome*, puede manipular la perspectiva para modificar la realidad.

Pero *Fez* va mucho más allá de un catálogo de escheras interactivas. *Fez* pone sobre el tapete virtual casi una filosofía de cómo pueden hacerse los juegos, distanciándose del ruidoso *mainstream*: reposados y enigmáticos, sin necesidad de dárselo todo masticado al jugador (el personaje que en *Fez* debería hacer las veces de guía o tutorial es más un humorístico y redundante moscón que otra cosa). *Fez* deja, como dejaba el también críptico *Journey* hace poco, que el jugador intuya, descubra y averigüe. Este se sorprenderá haciendo cosas que, en efecto, no se molestaba en hacer desde

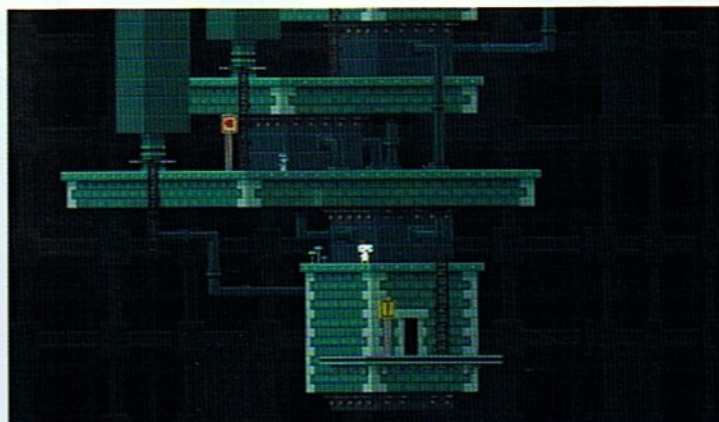
los tiempos de los 16 bits: tomando notas para descifrar alfabetos, intentando llegar a una plataforma que a todas luces es inalcanzable o dejando pasar el tiempo para ver si con el amanecer o el ocaso sucede algo. Lo que sea. Y lo satisfactorio es que casi siempre sucede ese algo.

Fez es un juego muy duro. A veces ni siquiera enuncia los puzzles que hay que desentrañar, pero se las arregla para estar ofreciendo sorpresas continuas y que todo lo que se avanza en el juego, sea una plataforma peliaguda bien salvada, sea un puzzle incomprensible superado o se deba sólo a las acciones del jugador. Y eso sí que es genuino y satisfactorio espíritu retro bien entendido.

JOHN TONES

VEREDICTO 9/10

GIRA CUATRO VECES Y ENCUENTRA MÚLTIPLES CARAS



Arriba: A pesar de la sencillez de su mecánica (como una versión sofisticadísima de *Nebulus*), *Fez* es casi inagotable. Cada nivel tiene su estética, su textura y su ritmo. Multiplicado por las cuatro correspondientes caras giratorias y súmale las habitaciones. Lo dicho, casi inagotable.



Arriba: Las habitaciones tienen una estructura y una dinámica distinta a los niveles abiertos. Confinadas en cuatro limitadas paredes, esconden más secretos de lo que aparentan, además de pistas, mapas y códigos para desentrañar el mundo de *Fez*.



Skullgirls

CHICAS GUERRERAS BUSCAN PROBLEMAS



Arriba: Como es habitual, los super se activan con la sempiterna barra que se rellena con cada ataque. Entre los detalles más estimables del juego está un sistema que detecta y bloquea automáticamente las series de combos infinitos, esa plaga.

Para quienes encontramos en los mejores juegos clásicos un goce visual parejo a mecánicas precisas e implacables (dicho de otro modo: *R-Type* no solo es brillante en su desarrollo, sino hipnótico en su estética), los juegos de lucha actuales suponen un antipático saco de hortez desbocada. Ni siquiera el asentamiento en las 2D de franquicias como *Marvel Vs. Capcom*, con su reformulada galería de iconos del tebeo, o *Street Fighter IV* y su último baño visual en formato de bofetadas pictóricas, son comparables en lo estético con los buenos tiempos del *sprite* chillón y el concepto salido de madre. No hablemos ya de franquicias que siempre han destacado por una bajeza visual que solo salvaban logros en el apartado jugable, como *Tekken*, *Dead or Alive* o *King of Fighters*.

Por eso, juegos como *Skullgirls* suponen no ya una alegría, sino directamente una reconciliación con el género. Cuando creíamos que los rosters de luchadores no podían estar más rebosantes de maromos metrosexuales con chándals de bakala y exhuberantes muñecas peponas con pelos

AL DETALLE

GÉNERO: Buchantones animados
PLATAFORMA: Xbox 360
OTRAS PLATAFORMAS: PlayStation 3
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Konami
DESARROLLADOR: Reverge Labs
PRICE: 1.200 Puntos Microsoft
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2
ANÁLISIS ON-LINE: SI



de colorinchis, *Skullgirls* nos propone una galería de zagalas que son un auténtico regalo para la vista: colegialas amnésicas poseídas por parásitos mutantes o una huérfana con poderes inspirados en los cartoons clásicos que no solo dan pie, como es lógico, a poderes variados, compatibles y equilibrados, sino también a diversos homenajes que se distancian, por una vez, del manga *hi-tech* y el cine de acción pocho, acercándose en su lugar a la animación blanquinegra, el steampunk o la cultura transmedia.

Y este regocijo visual viene acompañado de una mecánica pulida y precisa, apasionada de los viejos tiempos, incluso arisca para el neófito a los juegos de lucha (lo de que no haya un mapeado de controles disponible *in-game* para buscar las relaciones de golpes especiales de cada personaje es un descuido que le va a costar más de un abandono por deseperación al juego). No podía ser de otro

modo, estando detrás de él el competidor profesional del género Mike Zaimont. El juego no es perfecto, ya que debido a su naturaleza descargable no tiene demasiadas opciones, pero su naturaleza accesible a la par que complaciente con el jugador *hardcore* (los combos y especiales se disparan de forma muy similar a los clásicos de *Street Fighter*) lo convierten en un título equilibrado que garantiza horas de juego.

Como no podía ser de otro modo, el juego competitivo, tanto On-line como local, está extremadamente cuidado, con varias opciones y abundantes modos de igualar hipotéticos desequilibrios. Una cita obligada, en definitiva, para fans del género que busquen alternativas a las franquicias agotadas de rigor.

JOHN TONES

VEREDICTO **8/10**

OPCIONES REDUCIDAS, PERO MÁS QUE SUFICIENTES

Abajo: Peacock, la chica poseída por una infancia desperdiciada consumiendo millones de cartoons clásicos, es el mejor personaje que ha visto nacer el género en décadas. Desde *Darkstalkers* no veíamos algo así. Y además nos recuerda a Chip Douglas. Ya sabéis, el del cable.



RETRO

> "OH MR WEREWOLF, YOU'RE SO CUTE!"

NO.002 2012

Wipeout 32-bit

2ND PLAYER HEAD-2-HEAD RACING

-0.5 -0.4 -0.3 -0.2 -0.1 6.0

Wipeout disc

Wipeout 32-bit

FILE UNDER: ADRENALIN RUSH

Wipeout

130

DETRÁS DE LOS NIVELES

WIPEOUT

Cómo se hizo un clásico de la cultura pop

RETRO COLUMNA

126 MEMORIA CENTRAL

Howard Scott Warshaw reflexiona sobre el pasado.

NOTICIAS CON SOLERA

127 PODER VIEJUNO

Cosas que pasaron el mes pasado, o hace dos décadas.

JEFAZOS

128 GYNOUG

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

136 VIRTUAL BOWLING



TODA LA HISTORIA

138 1989

Llega Game Boy, todo explota en mil pedazos.

AVERSIÓN POR LA CONVERSIÓN

142 GHOSTBUSTERS 2

REPORTAJE LLORÓN

145 ENTRE DOS TIERRAS

Cosas que necesitamos que nos lleguen de Japón ahora mismo.



MEMORIA CENTRAL

ANÉCDOTAS Y REFLEXIONES DEL VETERANO DE ATARI Y PROGRAMADOR DE «E.T.» HOWARD SCOTT WARSHAW...



"¡BAH, YO PODRÍA hacer eso!". Todos lo hemos dicho alguna vez. Sobre libros, películas o sobre el típico invento que proporciona a su creador un pequeño beneficio.

¡Esa frase! ¡La marca del genio! Sucede porque las ideas realmente brillantes son a menudo bastante simples. Tanto es así que a menudo invitan a pensar: "Por supuesto. Es obvio. Cualquiera podría hacerlo". Los Post-It son el ejemplo clásico. Casi a la altura de otro ejemplo clásico, la rueda. Pero los Post-It son taaaaan del siglo pasado...

Hoy, la envidia hacia los inventores se centra principalmente en dos fenómenos. Uno son los start-ups en Internet que generan jóvenes billonarios; la otra es la clara ganadora en la categoría del "¿Qué c#@&%jones me estás contando? ¡Yo podría hacer eso!": los videojuegos.

Lo que me lleva al siguiente punto: las preguntas. Normalmente una pregunta es una llamada a más preguntas. Así sucede con una de las cuestiones más comunes a las que me enfrento en mi día a día: ¿cómo llega uno a hacer videojuegos? (que, en código, quiere decir: "Dado que tengo varias ideas del millón de dólares, ¿podrías indicarme a alguien con la visión y el dinero suficientes como para reconocer esta mina de oro y que empiecen a soltar la pasta?").

Esta pregunta lleva a otra muy importante: ¿Cómo se hace uno programador de juegos? Ahhh, este es en realidad el quid de la cuestión. Lo que está buscando

esta gente es saber qué cursos hacer, qué deberían meter en un portfolio y a quién deberían mandárselo. En cualquier caso, cuando reflexiono sobre mi experiencia, siempre llego a la conclusión de los creadores de juegos nacen, no se hacen. Veamos.

■■■ HACE MUCHO TIEMPO... siendo un niño en New Jersey, siempre buscaba nuevas formas de divertirme y quería

“ Tenía cierta habilidad para crear juegos a partir de actividades cotidianas... cualquier tarea podía convertirse en un juego. ”

crear juguetes nuevos a partir de los que ya tenía. Recuerdo que apilé todos mis juguetes (los que funcionaban, los rotos, así como piezas sueltas) y me senté frente a ellos, pensando: "Vale, vamos a hacer uno nuevo". Pero no pude. Eso fue antes de que supiera leer y antes de que supiera cómo sumar. Era algo que, simplemente, sabía que necesitaba hacer.

Era frustrante no poder cumplir este sueño. Según fui creciendo y conseguí herramientas y conocimientos, surgió otra pregunta: "¿Alguna vez sería capaz de crear un juguete? ¿Uno que sea capaz de divertirme?".

Con el tiempo mis intereses pasaron de los juguetes a los juegos. Adoraba los juegos. Eran un alivio de todo el aburrimiento que experimentaba en mi monótono día a día (necesitaba una buena cantidad de estímulos por entonces, para mortificación de mis padres).

Descubrí que tenía cierta habilidad para crear juegos a partir de actividades cotidianas. Cortar la hierba, hacer (o evitar) tareas domésticas, observar el tráfico, la lluvia, las hormigas... Cualquier tarea podía convertirse en un juego con facilidad. Pasaba horas mejorando las reglas de juegos ya existentes. Lo único que se me resistía era crear uno a partir de cero. Pero sabía que era algo que realmente necesitaba hacer.

Finalmente, llegué a Atari como ingeniero. Conseguí el trabajo por mi destreza técnica, pero para mí, el auténtico desafío de este trabajo era alcanzar mi meta vital... o fracasar miserablemente en el intento. Me puse a ello desde el primer día y acabé programando *Yars' Revenge*.

Supongo que lo mejor de aquellos años en Atari no fueron las preguntas que suscitó, sino las que respondió. Después de todo el tiempo que pasé allí, llegué a saberlo de corazón y de forma definitiva: ¡podía hacerlo!

Howard Scott Warshaw

PODER VIEJUNO

10 FIND NEWS
20 PRINT NEWS
30 GOTO 10

■ Antes de que Jordan Mechner lo petara con *Prince Of Persia*, hizo un juego de lucha rotoscópico muy molón llamado *Karateka*, que ahora está rehaciendo para Live Arcade y PS Store.



■ Para celebrar el 30 aniversario de C64 y Spectrum, la británica Retro Gamer ha lanzado un libro recopilando artículos sobre ambos sistemas. Compralo en imagineshop.co.uk.

■ Parece que la Neo Geo portátil, conocida de momento como Neo Geo X, es muy real. Incluirá veinte juegos, entre los que destacan clásicos como *Metal Slug*, *Art Of Fighting* o *Fatal Fury*.



■ El remake para GBC de *Resident Evil* fue cancelado en 1999, pero han aparecido en Internet unas cuantas ROMs del proyecto a medio acabar. Es sorprendente lo que lograron en la portátil.



The Commodore 64 Book
30th Anniversary Special



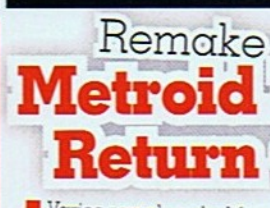
The ZX Spectrum Book
30th Anniversary Special



■ Los fans de Falcom estarán al tanto de sus increíbles BSO, que si se nos permite el sacrilegio, molan más que sus juegos. Para los interesados, la mayoría de ellas están descargables en iTunes.



■ Coincidiendo con el reestreno en cines de *La Amenaza Fantasma*, LucasArts ha rehecho para iPhone aquel *Pit Droids* que originariamente salió en PC. Mejor que la película es, desde luego.



Remake del mes Metroid II: Return Of Samus

■ Varios remakes de *Metroid II* se han intentado lanzar con anterioridad (incluso aquel oficial para Game Boy Color que se canceló en 1998), pero éste, obra de un fan, exclusivo para PC y titulado *Project AM2R*, sí que parece que será completado. Hay una demo jugable en metroid2remake.blogspot.com. Además de gráficos a todo color, el remake incluye mapa en pantalla, poderes propios de *Super Metroid* y *Zero Mission*, y áreas ampliadas o completamente nuevas. Es decir, lo que debería hacer Nintendo por sí sola. Menos mal que hay fans.



Antes

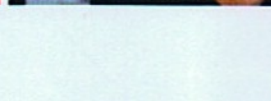


Después

■ Los clásicos de PS2 llegaron de tapadillo en febrero a la Store. No dejéis escapar títulos indiscutibles que han pasado desapercibidos como *God Hand*, *Maximo* o *SSX On Tour*.



■ La última sensación de la estética NES reciclada es esta maravilla en la que un jefe de *Double Dragon* le parte la cara a una sartenada de personajes del sistema. En abobosbigadventure.com.





JEFAZOS

GYNOUG MASAYA [NCS] 1991

■ COMBINANDO NOCIONES muy acertadas de tecnología steampunk con atroces pesadillas inspiradas en H.R. Giger, *Gynoug* (o *Wings Of Wor* en su Japón nativo) es muy recordado por ser, quizás, el único juego de Mega Drive que plantó un pene del tamaño de la pantalla bajo las narices de los censores. Un jefe demasiado horrible hasta para las falocéntricas páginas de *games™*, así que en su lugar, aquí tenéis a Orpus.

La zona más importante de este amasijo mecánico de vértebras y músculos en angustia perpetua, de este desecho movido por vapor, es su corazón. Deberás sobrevivir a células sanguíneas gigantes que atraviesan la pantalla, y en ese momento devolver el fuego al corazón, que también se abalanzará hacia ti como un proyectil. Pero eh, al menos no es el pito.





DETRÁS DE LOS NIVELES

WIPEOUT

Hay pocos juegos que dejen más claro que Wipeout, con su banda sonora de techno duro y su dificultad infernal, cómo los videojuegos dejaron de ser juegos de niños

デザイナーズリパブリック



Año: 1995

Plataforma: PlayStation, PC, Saturn

Compañía: Psygnosis

Desarrollador: Psygnosis

EQUIPO PRINCIPAL:

Nick Burcombe

Diseñador

Jason Denton

Programador

Jim Bowers

Artista conceptual

Tim Wright

Música y efectos de sonido

ENFRENTARSE A UNA partida de Wipeout en su día era una experiencia extasiante y que, en cierto modo, dejaba una marca indeleble. Antes de él habíamos visto otros juegos de temática adulta, y por supuesto, otros que entendieron la madurez como algo más sensato y tranquilo que una avalancha de luces estroboscópicas y una música machacona y desoñada. Sin embargo, había algo en Wipeout, una especie de airada actitud adolescente, que lo distinguía de las blancas y reposadas narraciones peceras y de los coloristas RPGs de consola y sus mundos de fantasía altos en azúcar. Todo en Wipeout, desde su banda sonora a su diseño, pasando por una dificultad casi punk, que parecía disfrutar humillando al espectador con circuitos en los que era sencillo acabar una y otra vez en el pelotón de cola, sentaba las bases para una nueva forma de ver los videojuegos: una en la que era cool, era atrevido, era melón y era juvenil agarrar un pad. Y sobre todo, no era incompatible con el chunda-chunda, las drogas y la vida nocturna.

La cosa no llegó a cuajar tantísimo como a Sony le hubiera gustado, pero en países como Reino Unido, el juego llegó a prometer convertirse en avanzadilla de una corriente que tomaría el relevo de los ya motibundos arcades. Sony plantó cabinas para jugar a Wipeout en discotecas de todo el país, y en ellas hacían cola docenas de adolescentes con la nariz mocosa y las pupilas dilatadas, buscando una emoción tan efímera, ruidosa y agresiva como la que ellos mismos perseguían cada fin de semana al salir de **SIGUE >**



LAP
0 of 3
LAP RECORD
01:22.5



Había dos puntos de vista a elegir: uno en primera persona desde dentro de la cabina y otro en tercera desde encima de la nave.

SELECT YOUR TEAM



PUSIMOS LA DIFICULTAD A NUESTRO NIVEL... QUIZÁS MUY HARDCORE PARA LA EPOCA.

LAP RECORD
01:21.8



00:16.9





En el transcurso de la carrera podías disparar armas y acelerar la velocidad pasando por los tramos iluminados.



Quizás las cinemáticas no han envejecido demasiado bien, pero eran impresionantes para 1995.



Sorprendentemente, no había demasiadas pantallas de opciones: WipeOut consistía en llegar y ponerse a correr de inmediato.



LAP
1 of 3
LAP RECORD
00:52.0



POSITION
8



01:19.9



Los efectos eran brillantes, y la sensación de tridimensionalidad, impresionante para su época. Pero chocó con algo y lo defendió por completo.

Y hoy día...



LA
LEYENDA
que es
la serie
Wipeout
continúa
hasta hoy
mismo.

con Wipeout 2048 para PlayStation Vita. El hecho de que el primer juego se convirtiera en sinónimo del lanzamiento de PlayStation se convirtió en un desafío para el director de Sony Studio Liverpool, Graeme Ankers.

El original salió hace 16 años, así que nuestro objetivo principal es diseñar algo que sea a prueba de futuros durante los próximos 16 años," dice. "Tiene que volver a ser fresco e innovador. Juegos previos de Wipeout han situado la acción cientos de años en el futuro, así que lo que hemos intentado nosotros es que esté ubicado solo 37 años en el futuro y muestre el nacimiento de este deporte. La idea es que la anti-gravedad se inventó en 2000 y esta entrega funciona con vehículos anteriores a ello.

El equipo ha trabajado con arquitectos y expertos diseñadores para intentar difundir como van a evolucionar las ciudades. Wipeout tenía esos fuertes lazos con la cultura de club y el diseño gráfico, y The Designers Republic consiguió darle una estética reconocible. Y eso también influyó en la mecánica de juego. Ubicar la acción en las ciudades, como hemos hecho nosotros, nos ha permitido hacer las pistas más anchas, lo que permite una competición más cara a cara entre las naves. Pero era importante permanecer fieles al original y creo que lo hemos logrado."



clubs. La cosa no prosperó porque, obviamente, hay pocos juegos como Wipeout y salvo sus propias secuelas, ninguno digno de continuar su legado. Pero otorgó un apoyo intangible e incuantificable a la flamante consola de Sony: Wipeout fue una de las razones por las que las consolas dejaron de denominarse de forma genérica «las Nintendo» y comenzó a llamarse «la Playstation» o, como decimos por aquí, «la Play».

Y eso que Wipeout no es precisamente un juego accesible. De hecho es un juego tan infernalmente difícil, escarpado y desvergonzadamente humillante que durante la mayor parte de su fase de testeo era imposible vencerlo. El equipo que se encargaba de ello estaba convencido de que el juego era imposible de ganar sin salvar ni una vez, y que si se conseguía, el juego se colgaría. El diseñador Nick Burcombe decidió demostrar él mismo que el juego podía ser vencido sin salvar partida: "Estaba convencido de ello, pero tenía que probarlo. Una noche me quedé hasta tarde intentándolo. Tuve que reiniciar el juego unas veinte veces, algunas de ellas en la penúltima carrera de la clase Raper, pero al amanecer lo conseguí. Llegué primero en cada carrera en orden y sin grabar partida. ¿Y sabes qué? ¡Se colgó! Fue, posiblemente, el último bug del que tuvimos noticia, y esto fue la noche antes de que el master entrara en fase Gold. Una pesadilla". Es decir, Wipeout era un juego tan difícil que su propia naturaleza le impedía ser vencido. Poca broma con las navecitas.

ES IMPOSIBLE hablar de Wipeout sin hacer referencia a su extraordinario trabajo de diseño conceptual, a cargo de The Designers Republic, un estudio de Sheffield que hizo un extraordinario trabajo abstrayéndose de la naturaleza competitiva y de ciencia-ficción del juego y elaborando menús, portada, logos y hasta tipografía y mensajes subliminales que aparecían en el juego. Los orígenes del estudio, fundado por el diseñador Ian Anderson

LA INDUSTRIA DE LA MÚSICA NO SABÍA COMO AFRONTAR UN FENÓMENO ASÍ

en 1986, no son despreciables para entender el fenómeno Wipeout, ya que se encargaron de las tres entregas de PSone de la serie (Wipeout, Wipeout 2048 y Wipeout 3). Al mismo tiempo que su popularidad como diseñadores crecía y se convertían en imagen indisoluble de la música electrónica de la época, encargándose de las portadas de sellos enteros especializados en el género, como Warp Records. Sus eslógans sarcásticos, sus frases aparentemente absurdas brillando en carteles en las pistas y en los menús del juego, haciendo equilibrios entre lo filoconsumista y lo anticomercial empaparon el estilo y el alma de Wipeout. Pero no hay que olvidar

AURICOM
RESEARCH

FEISAR

AG SYSTEMS™

QUE
DIJE-
RON...



Un juego de carreras futuristas antigravitatorio y que te pondrá el estómago al revés. Más pasión le habría venido bien, pero aún así sigue siendo muy divertido.

Official
PlayStation
Magazine,
noviembre 1995



que por encima de la extraordinaria labor del estudio de diseño, antes estaba la pasión de la gente de Psygnosis por la música electrónica.

De todos los sitios en el mundo, y visto el trabajo que desarrollaron, Psygnosis solo podía estar situado en Liverpool, hogar de tanta música pop de calidad... pero también hogar de un club llamado The Nation, que dedicaba noches periódicas al house llamadas Cream, y a donde iban a pinchar DJs como The Chemical Brothers. Burcombe y sus chicos estaban enganchados a Cream. "Nos encantaba la escena rave", dice. "Acabar uniendo la velocidad excesiva y los temas techno en *WipeOut* era algo orgánico para nosotros, era el rollo que llevábamos entonces. Luego se pudo hacer marketing con ello, pero de partida, fue algo natural."

La influencia de la música es vital en la génesis de *WipeOut*, y no solo en materia discotequera. El nombre del juego, por ejemplo, salió de una conversación entre Burcombe y el diseñador de Psygnosis Jim Bowers en un pub, discutiendo los diseños de naves de este último y cómo les gustaba un video que habían montado de dos naves disparándose misiles y haciendo un loop en una pista. *WipeOut* es el nombre de una popularísima canción surf de 1963 interpretada por The Surfaris y cuya adaptación más popular fue a cargo de The Ventures. El espíritu *WipeOut* terminó de imbuir la canción cuando encargaron a Liam Howlett, de Prodigy, que la reescribiera en plan hardcore.

Sin embargo, los clásicos del surf palidecían al lado de la pasión de Burcombe por el techno más acelerado, y fue sustituyendo la jazzística banda sonora de Sogo Oka para la última carrera de la competición de 150cc en *Super Mario Kart* donde vio la luz. Puso en su estéreo a todo volumen el clásico del trance 'Age Of Love', del grupo del mismo nombre. "Ira el segundo y mis rivales me perseguían como sabuesos. La canción llevaba como dos minutos, pero cuando llegó a dos minutos y 45 segundos, la canción dio tal subidón que sentí cómo empujaba mi nave," cuenta. "Tenía a un amigo en la habitación y estaba mordiendo las uñas mientras daba la última vuelta. Pasé la línea de meta como una décima de segundo por delante de Bowser, y fue alucinante. En ese punto fue donde nació la idea de vincular techno y carreras frenéticas".



JASON
DENTON
programador

ERAN TIEMPOS distintos para la industria del videojuego: ahora cualquier sello haría lo que fuera para que uno de sus temas figurara en la banda sonora de un *FIFA*, pero en los tiempos de la primera PSOne las cosas no eran así ni remotamente (y que nos aspen si *WipeOut* no fue uno de los juegos abanderados en este cambio). "Tenía una posible banda sonora que sencillamente no prosperó nunca porque la industria de la música, sencillamente, no sabía por dónde coger algo así. Este fue uno de los primeros títulos en unir los dos mundos",

recuerda Burcombe. ¿Algunos de los temas que se quedaron fuera? Hits de la época como 'Substance Abuse' o 'FU.' de F.U.S.E. 'Orange Theme' de Cygnus X, 'Amphetamine' de Tomas Heckman, 'Horsepower' o 'Mindwar' de CJ Bolland o 'Ego Acid' de Pump Panel.

Es necesario subrayar hasta qué punto era importante la banda sonora de *WipeOut* en un estado tan embrionario del proyecto, porque el diseño y programación vinieron como pasos secundarios, aunque por supuesto, también fueron esenciales a la hora de definir la experiencia característica del juego.

Jason Denton, programador de gráficos y herramientas en Psygnosis, recuerda que las bases del diseño estaban asentadas desde muy temprano por Bowers y Burcombe, y en compañía de los programadores Rob Smith, Dave Rose y Stewart Sockett, modelaron cuestiones relativas al funcionamiento de las carreras, la detección **SIGUE >**



>. EVOLUCIÓN LÚDICA

Matrix Marauders > WipeOut > Extreme-G



Matrix Marauders incluía naves del estilo de las de *WipeOut*. Pero esa es la única parte de este juego en la que *WipeOut* se inspiró.



Muchos imitadores han tratado de aprovechar el éxito de *WipeOut*, como *Acclaim* y las motos futuristas de *Extreme-G*.



de colisiones y los efectos visuales. "Bowers y Burcombe hicieron unas películas con SoftImage y nos las pasaron, mostrándonos cómo querían que se viera el juego exactamente," recuerda Denton. "El juego final fue lo más cercano a ese diseño inicial que pudimos lograr, teniendo en cuenta las limitaciones de la PlayStation original. De hecho, no he vuelto a trabajar en ningún juego desde entonces en el que esté tan claro desde el principio del proyecto qué aspecto tiene que tener el diseño."

Burcombe diseñaba cada circuito en folios de tamaño A3, y en ellos incluía anotaciones sobre las caídas, la elevación, la curvatura y la inclinación de cada tramo. También incluía pequeñas notas sobre qué podía y qué no podía ver el jugador en cada momento. Las observaciones no siempre eran tan estrictas, y se dejaba espacio al equipo de diseñadores para que introdujeran elementos de creación propia. Eso dio pie a otra característica definitiva del juego: cada tramo es hijo de su padre y de su madre. "Cada circuito acabó teniendo un tono distintivo" recuerda Burcombe.

Sin embargo, no todo era tan sencillo. Surgían problemas sin cesar para un juego que exigía demasiado a la tecnología existente en el momento. Los programadores tenían que escribir desde cero herramientas para generar diseños en 3D porque, sencillamente, no existían. Rose, que programó los primeros circuitos, fue el que fijó un sistema para transformar las ideas de Smith y Denton en carreras jugables. "Los problemas venían en parte

por la ausencia de corrección de perspectiva en la PlayStation," dice Denton. "Teníamos que subdividir las superficies para minimizar la distorsión, así que había que construirlo todo de forma uniforme, a partir de cuadrados, y no de triángulos. También era la manera de que las herramientas pudieran funcionar en la dirección frontal y tridimensional que llevaban los circuitos. Tratar con la VRAM de PlayStation también era un dolor: la memoria de video era 2D, en la práctica era como una especie de única y gran textura, y no teníamos herramientas que automatizaran cómo poner las texturas en la memoria. Así que Stuart programó una herramienta que permitiera incluirlas a mano. Los pobres artistas tenían que hacerlo una a una, y había cientos de texturas en cada circuito. Lo odiaban a muerte. Hacia el final del proyecto programé un sistema completamente automatizado, pero era tarde, y demasiado arriesgado ponerlo en práctica en *WipeOut*, así que hubo que dejarlo para la secuela."

Los jugadores aún consideran que uno de los grandes problemas del primer *WipeOut* era que, en los choques, las naves se paraban por completo, no habían de velocidad como ha sucedido desde la primera secuela, *WipeOut 2097*. Sin embargo, son estos circuitos que tanto trabajo costó montar los que hacen que Burcombe los prefiera en el juego original (dejando aparte el absurdamente difícil circuito Silverstream). "Hay un reflejo en el juego del tiempo que se ha invertido en preparar cada circuito," recuerda Burcombe. "Los circuitos de 2097 se crearon en apenas tres meses, que



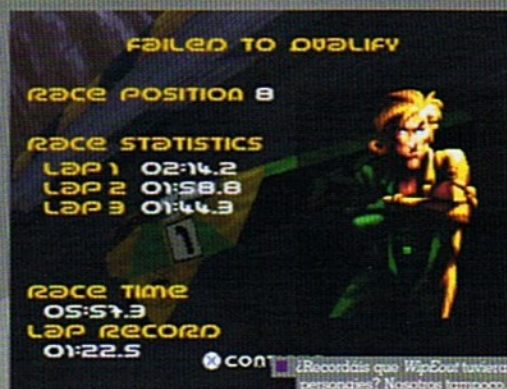
Nick Burcombe Diseñador

Hacerse el chulo



■ SI LOS borrachos en los clubs tenían la excusa perfecta para estar siendo machacados en *WipeOut* en pleno pedal, ¿qué excusas tenían los clientes potenciales que lo probaban en las tiendas? "Todos jugábamos mientras lo estábamos programando; al final no nos parecía que fuera tan difícil," dice el diseñador gráfico de Psygnosis Jason Denton. "El día del lanzamiento, el equipo fue a Liverpool a ver el juego en las tiendas. Rob Smith y yo entramos en Game y vimos a gente intentando jugar a *WipeOut* por primera vez en los stands, y la mayoría no pasaban ni de las primeras curvas. Así que para echar unas risas, Rob y yo jugamos algunos circuitos, quedando los primeros en algunos de los más difíciles. Fue hilarante: los dependientes de la tienda se quedaron boquiabiertos."





es una cantidad de tiempo muy breve. Los circuitos del primer juego llevaron un par de meses cada uno. Realmente no estábamos intentando que la dificultad del juego fuera desorbitada, pero fijamos ésta de acuerdo a nuestro nivel (que por aquel entonces era considerablemente hardcore). Todo aquel que dominó el juego se enamoró de él y de lo exigente de la experiencia: el resto de los jugadores se quedaron atrás, y es por eso que siempre ha sido un juego de culto entre el público hardcore. Exige muchísima habilidad."

EL HECHO de que Psygnosis contara con uno de los primeros kits de desarrollo de Europa (fue el primer juego no japonés de Playstation), del tamaño de una aparatosa fotocopiadora, dio no pocos dolores de cabeza al equipo. De hecho, hasta que el juego no entró en la fase de testeo no pudieron verlo como tal, ya que el primitivo kit no les permitía ir comprobando los cambios reales que iban haciendo. El sonido, por ejemplo, era inaudible, y el kit reproducía el juego a un 33% de su velocidad real. "No es fácil crear un juego cuando no puedes ver qué puede hacer en realidad la consola", dice Burcombe. También afectó a la forma en la que se habían diseñado los circuitos, con esos planes previos de Burcombe que luego eran adaptados por los programadores: "Algunas de las cosas que yo pedía no eran asumibles por el hardware. La primera caída en *Altima 7* se suponía que iba a ser un salto desde un borde elevado, casi con una sensación de salto base. La habilidad que se exigía al jugador era la de mantener el pulso firme cuando aterrizara, lo más paralelo posible a la zona designada para ello. No podía hacerse, así que tuvimos que poner esa caída dentro de una cueva, y entonces la máquina tenía problemas para mantener las posiciones en las que estaban los rivales, así que no hubo más remedio que unir la cima y la base de la montaña. Funcionaba, después de todo, hasta cierto punto, pero sin la sensación de caída libre que yo buscaba."

Todas estas dificultades se veían multiplicadas por ser *Wipeout* uno de los primeros juegos en 3D: tanto la documentación disponible para Psygnosis como su propia experiencia como programadores 3D era muy reducida. "Los primeros meses pasaron sin que hubiera demasiados progresos", dice Burcombe.

"Creo que el primer gran logro del equipo fue hacerlo funcionar a 60hz en una resolución alta, quizás a unos 640x480. Después de perseguir esa marca durante mucho tiempo, ya buscamos la resolución estándar PAL, y quedamos en 30hz. Creo que Rob Smith y Jason Denton fueron los que se encargaron de conseguir eso, que al menos fueran unos 30hz constantes. No hay nada peor que las caídas de framerate cuando todo tu sistema de control depende de ello. Y bueno, ni hablemos de la construcción de los tubos y los conductos en 3D: mucha magia se puso en ese apartado, y aún hoy desconozco cómo se hizo del todo. Sé que se invirtió mucho tiempo y trabajo en la búsqueda de la mejor manera de generar estas construcciones. Es asombroso que

EL JUEGO ERA TAN CERCANO A LA IDEA INICIAL COMO LA TECNOLOGÍA NOS DEJÓ

lo consiguiéramos al final."

Y así fue como *Wipeout*, con su millón y medio de unidades vendidas entre América y Europa cuando se puso a la venta en otoño de 1995, se convirtió en un éxito. "Los videojuegos crecieron y se convirtieron en algo que molaba", dice Burcombe, ahora dedicado a los juegos de iOS y Android con su compañía Playrise Games. "El hecho de que se sigan haciendo *Wipeout* dos décadas después es una buena prueba del alma del juego."

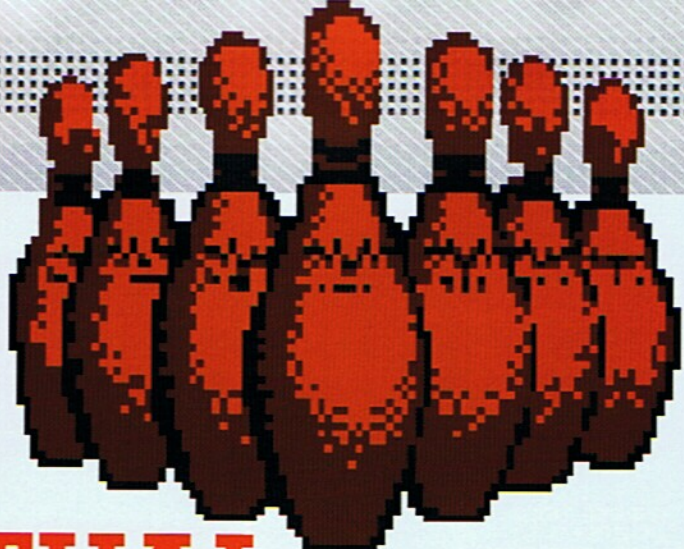
JOHN TONES



Wipeout se convirtió en un éxito de tal calibre que Sony compró la franquicia y el equipo de desarrollo.

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Tu guía mensual para los tesoros retro de colección



AL DETALLE

FORMATO: Virtual Boy

AÑO: 1995

COMPañIA: Athena

DESARROLLADOR: Athena

ESPERA PAGAR:

Más de 1.500 euros



DETALLE A: No es la caja más bonita de la historia, todo hay que decirlo. De hecho... ¿se puede hacer un strike de espaldas a los bolos?



DETALLE B: Virtual Bowling nunca fue editado fuera de Japón, pero a los importadores les agrada saber que los menús están en inglés y los controles son comprensibles.



DETALLE C: Encontrar una copia de Virtual Bowling en perfecto estado no es fácil. Pero en eBay aparece alguna de cuando en cuando.

VIRTUAL BOWLING

Si te gustaría que games™ hablara de ti y de alguno de tus tesoros en El Rincón del Coleccionista, escríbenos a games@grupozeta.es

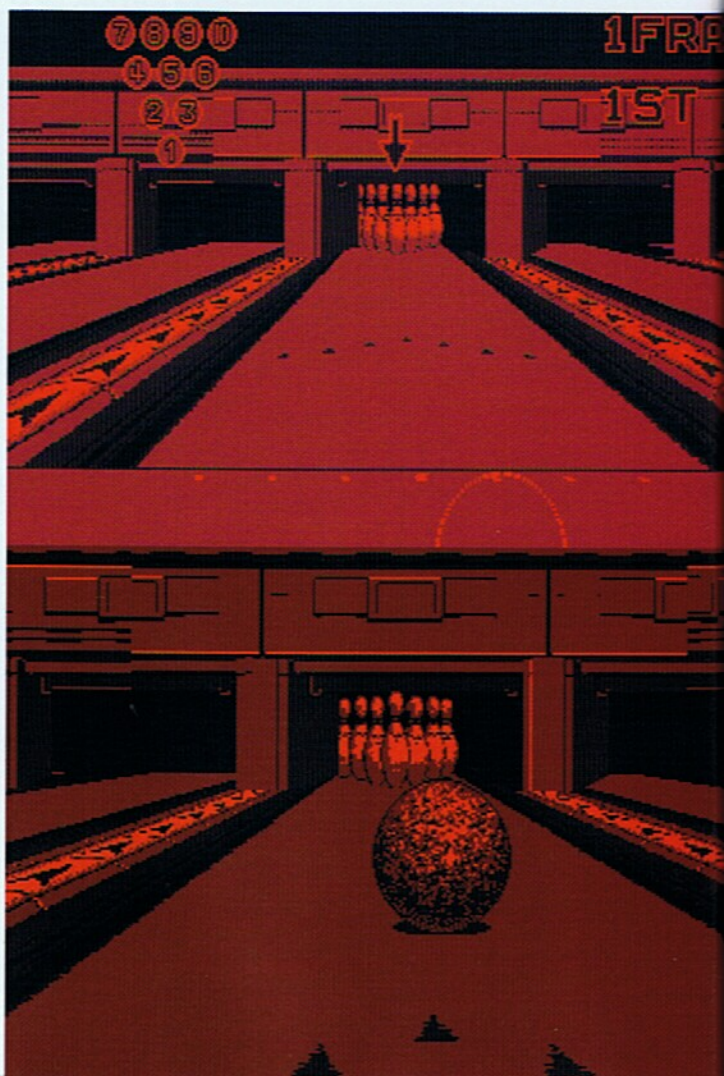
POR QUÉ

■ ■ ■ CON SOLO 800.000 unidades fabricadas, y apenas 22 juegos editados, la Virtual Boy es el fracaso más costoso de la historia de Nintendo. Varios factores contribuyeron a su colapso comercial: muchos jugadores no podían con sus inusuales gráficos de color carmín, mientras que su escaso catálogo de software y el hecho de que su efecto 3D causara dolores de cabeza tampoco ayudaron.

Durante los últimos años la Virtual Boy se ha convertido en objeto de colección, particularmente entre los fans *hardcore* de Nintendo, que la ven como una pieza única en la historia de la compañía. El hecho de contar con una librería de juegos tan limitada también la hace apetecible para quienes quieren reunir todos los juegos disponibles para una plataforma.

Los juegos difieren mucho de precio en eBay, aunque los cuatro más raros te saldrán por un ojo de la cara: *Virtual Lab*, *Space Invaders Virtual Collection*, *SD Gundam Dimension War* and *Virtual Bowling*.

Estos cuatro títulos solo se lanzaron en Japón, y los dos últimos se consideran los más raros. El hecho de que *Virtual Bowling* sea también uno de los mejores títulos del sistema ha ayudado a multiplicar su valor.



¿Y EL JUEGO?

■■■ **VIRTUAL BOWLING** no solo es divertido y accesible gracias a sus sencillos controles, su variedad de modos y sus menús en inglés (a pesar de que nunca salió de Japón), sino que también hace un buen uso de la tecnología 3D de Virtual Boy, con la perspectiva de la pista de bolos dando lugar a un buen efecto de profundidad.

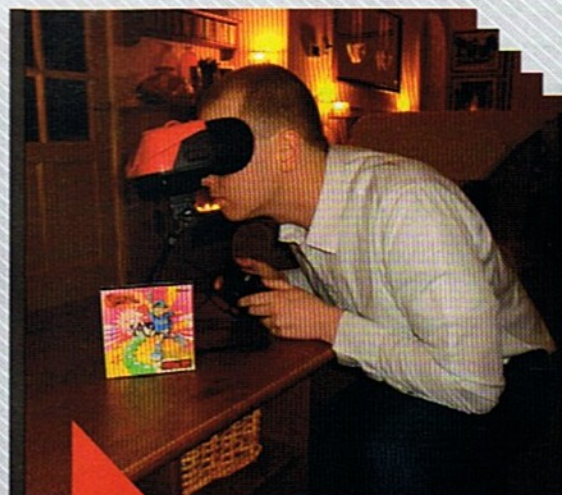
El juego ofrece tres opciones de juego distintas. Entre ellas hay un modo de entrenamiento que ayuda a acostumbrarse a la mecánica, que funciona con una mezcla de giros, fuerza y barras de precisión. Otra opción es la de partidas rápidas, en las que gana

la puntuación más alta de diez tiros. Y finalmente, un modo torneo que enfrenta al jugador a rivales virtuales. Además de todo ello, hay una buena cantidad de opciones personalizables, desde seleccionar el peso de la bola a ajustar cómo de encerada está la pista donde se juega.

Aunque el conjunto se habría beneficiado, indudablemente, de una opción de competitivo para dos jugadores, *Virtual Bowling* es con todo un titilillo simpático que muestra perfectamente el potencial de la consola. Así que sí, vale la pena jugarlo. Buena suerte a la hora de encontrar a alguien que tenga una copia, eso sí.

DATO!

A pesar de contar solo con 22 títulos en su catálogo, dos son de bolos. El otro es el estadounidense *Nester's Funky Bowling*.



TENGO UNO

Nombre: **Martijn Warmels**

Ocupación: **Dependiente**

■■■ ¿Qué tiene la *Virtual Boy*, y *Virtual Bowling* en particular, que te resulte atractivo?

Tuve la oportunidad de jugar con una *Virtual Boy* hace unos años, y me gustó cómo estaba conseguido el efecto 3D. También soy coleccionista de juegos y consolas, así que decidí comprar la máquina y hacerme con todos los juegos que llegaron a salir para ella. *Virtual Bowling* está considerado uno de los más raros.

¿Cómo conseguiste el juego?

Lo encontré hace unos cuatro años, en un viaje a Japón. Estaba en una tienda en Akihabara específicamente buscando este juego, cuando un amigo lo localizó al fondo del local. No estaba a la venta, pero pedí al dueño que me lo vendiera. Pedía demasiado dinero por él, así que decidí no comprarlo. Unos días después volví a la tienda y logré convencerle de que me lo vendiera a un precio más razonable.

¿En qué condiciones está el juego y cuánto pagaste por él?

Está en la caja con las instrucciones y en muy buenas condiciones. Al final pagué unos 60.000 yenes por él, pero al principio el vendedor quería 85.000. Hay que tener en cuenta también que esto fue hace cuatro años.

¿Juegas a *Virtual Bowling* de vez en cuando?

Lo he jugado un montón de veces, y me parece uno de los mejores juegos para la *Virtual Boy*. El efecto 3D está realmente bien hecho, y le da interés a la mecánica.

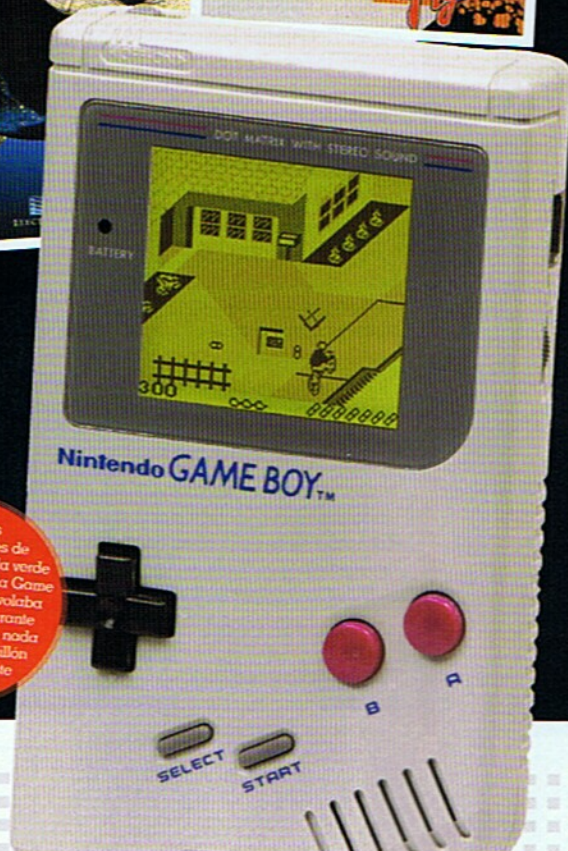
¿Has considerado venderlo en algún momento o piensas hacerlo en el futuro?

En este momento diría que no. Me llevó mucho tiempo encontrar una copia y completar mi colección de juegos de *Virtual Boy*.





Final Fight estalló en las salas de recreativos en diciembre, e iba para secuela de Street Fighter. Cambió de nombre cuando pasó de juego de lucha uno contra uno a beat'em-up lateral.



Muchos echaban postes de su pitida pantalla verde monocroma, pero la Game Boy de Nintendo volaba de las tiendas durante Navidad, y vendió nada menos que un millón de unidades este año.

AÚN HABÍA ALGUNAS voces (la mayoría de ellas, de fabricantes de juguetes cabreados porque los niños preferían Nintendo a Barbie) prediciendo el fin de la fiebre por los videojuegos cuando 1989 arrancó (calificándolos de moda pasajera, insistiendo en que acabarían estrellándose como sucedió en 1983), pero ni el más agrio de los críticos podía rechistar a las cifras.

Los 2.300 millones de dólares en ventas de videojuegos que se produjeron en Estados Unidos en 1988 (la mayoría procedentes de Nintendo, por supuesto) no eran una cantidad para nada despreciable, pero el crecimiento de la industria en 1989 demostró que los videojuegos habían llegado para quedarse. Esa cifra saltó a unos 3.400 millones de dólares a finales de 1989, fijando un nuevo récord en una industria que había tocado techo en 1982 con 3.200 millones de beneficios. Y eso con problemas en las existencias de chips, que dañaron las ventas de los juegos más populares. Nintendo no solo estaba cambiando la industria del videojuego, es que estaba dominando Japón, era la compañía que más ingresos estaba teniendo en todo el país por octavo año consecutivo.

Pero según avanzaba 1989, la competición se caldeó hasta que nuevas y más potentes consolas llegaron a EE.UU. La Sega Mega Drive y la PC Engine de NEC aterrizaron como Genesis y TurboGrafx-16, respectivamente. Tenían una potencia gráfica y sonora muy superior, pero por culpa del estricto sistema de licencias de Nintendo, que impedía a las compañías que sacaban juegos para ella editarlos también en otros sistemas, los recién llegados tuvieron un catálogo de salida muy reducido. Aunque los arranques con ventas de 400.000 Genesis y 300.000 TurboGrafx-16 en 1988 eran muy respetables, ambas máquinas tenían que recorrer un largo camino para alcanzar a Nintendo, que había colocado 20 millones de NES en Estados Unidos a finales de 1989. Uno de cada cinco hogares norteamericanos tenía una NES conectada a la televisión.

HOY REV 19

A PESAR DE que hubo algunos intentos previos y hoy casi olvidados, 1989 es el año en el que nace el juego portátil tal y como lo conocemos. Según arrancaba el año, Nintendo anunció que lanzaría una videoconsola portátil en Japón llamada Game Boy, prometiendo una experiencia comparable a la de Famicom, como se conocía allí a la NES, pero móvil. La pantalla era monocroma y las primeras notas de prensa enfatizaron el hecho de que los juegos de Game Boy tenían scroll en los fondos, algo que puede sonar banal ahora, pero que resultaba impresionante para aquellos jugadores acostumbrados a las estáticas pantallas LCD de las máquinas portátiles de entonces.

Atari, lamiendo sus heridas después de que Nintendo pisoteara por completo su consola 7800 (y después de que fallaran las negociaciones con Sega para que Mega Drive fuera lanzada como un sistema Atari de 16 bits), rápidamente anunció que tenía los derechos de un

VIDEOJUEGOS

1990 1991 1992 1993

sistema portátil a color desarrollado por una problemática compañía de software llamada Epyx. Cuando Nintendo mostró ese verano la Game Boy en América en una feria, Atari estaba allí intentando subir la apuesta con la Lynx, que a diferencia de Game Boy tenía luz trasera y pantalla a todo color. También tenía un precio de casi el doble de lo que costaba Game Boy. Aunque Atari presentó una buena pelea, ni se acercó a la consola de Nintendo, que vendió un millón de unidades en solo los cinco meses de 1989 en los que estuvo a la venta, dando pie a una auténtica odisea por parte de las jugueterías que intentaban que el producto aguantara en stock durante unas navidades de locura.

■ MIENTRAS QUE LOS fabricantes de consolas luchaban por proporcionar juegos sencillos y accesibles a las masas, los jugadores de ordenador disfrutaban del inicio de lo que acabaría siendo la Edad de Oro de los mucho más sofisticados RPG y aventuras gráficas. El ratón ganaba popularidad como sistema de control, y cada vez más duenos de ordenadores cambiaban sus viejas tarjetas CGA de cuatro colores por modelos EGA de 16 colores (o incluso VGA de 256 colores), mientras que el CD-ROM comenzaba a destacar como

soporte, lo que pronto llevaría a que los juegos cargaran con una cantidad de datos significativamente superior a la de sus contrapartidas en disquetes (por no mencionar el audio con calidad de CD).

Sierra Online continuó produciendo secuelas de sus aventuras, con las terceras entregas de *Space Quest* y *Leisure Suit Larry*. LucasArts lanzó *Indiana Jones And The Last Crusade*. Cinemaware, fiel a su nombre, editó el homenaje al cine de monstruos de los años cincuenta *It Came From The Desert*. Los juegos de ordenador iban encontrando una voz propia cada vez más madura.

Finalmente, como cierre de la industria en los ochenta, en diciembre se estrenó *El Pequeño Mago*, poco más que un anuncio de Nintendo de hora y media, y que preparaba el camino para una nueva década, caracterizada por brutales guerras de marketing.

Finalmente, como cierre de la industria en los ochenta, en diciembre se estrenó *El Pequeño Mago*, poco más que un anuncio de Nintendo de hora y media, y que preparaba el camino para una nueva década, caracterizada por brutales guerras de marketing.

■ La batmanía asaltó el mundo de los videojuegos gracias a la película de Tim Burton y sus correspondientes videojuegos en ordenador y consola. El mejor, el de NES.



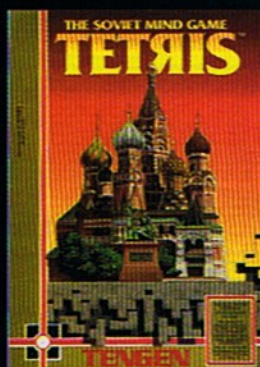
■ El polémico y costoso sello de aprobación de Nintendo en sus juegos de NES hizo que compañías como Color Dreams o Tengen se buscaran las castañas al margen de él.

Official
Nintendo
Seal



■ El Power Glove de Mattel es hoy el hazmerreir de los controladores, pero en 1989, su diseño sorprendió por su modernidad y línea futurista.

DESARROLLADOR del AÑO
Peter Molyneux
Fable sería mucho más innovador de lo que realmente fue, pero en 1989 sufría para llegar a fin de mes, con una empresa llamada Bullfrog que no existía de no ser por una confusión que hizo que Commodore les enviara unos cuantos Amigas.
En 1989 Populous, co-diseñado por Molyneux, fue pionero en lo que hoy llamamos "simuladores de dios", y se convirtió en un primer modelo a seguir en la búsqueda de experiencias con finales abiertos con las que entonces soñaban los juegos de ordenador.



VIDA EXTRA: 1989

TETRIS

VERSIÓN TENGEN

Cada mes seleccionamos uno de los juegos más importantes del año que nos ocupa... Este mes, una historia de dos Tetris...

EN 1989, DOS juegos casi idénticos llamados *Tetris* fueron publicados para la NES con apenas unos meses de diferencia. Ambos estaban, por supuesto, basados en el brillante puzzle desarrollado por Alexei Pajitnov en la Rusia soviética. Los dos tenían la misma mecánica: el jugador debía completar una línea de siete unidades encajando siete tipos de piezas que caían desde la parte superior de la pantalla. Aunque tenían ciertas diferencias, eran a todos los efectos el mismo juego. Así pues, ¿cómo acabaron dos versiones distintas de *Tetris* en las tiendas al mismo tiempo?

La respuesta es tan complicada que exige más espacio del que disponemos, pero en pocas palabras, 1989 contempló la batalla legal entre Nintendo y Tengen, subsidiaria de Atari Games, que aseguraban poseer a la vez los derechos de las versiones en consola del juego. Tengen adquirió los derechos en 1988 a través de una *third-party*,

y tenía planes (y el beneplácito de Nintendo) para lanzar el juego en NES. Algunos anuncios previos al lanzamiento muestran una versión del juego aprobada por Nintendo.

Pero cuando 1988 llegó a su fin, Tengen se rebeló e hizo lo impensable: fabricar juegos de NES sin el permiso de Nintendo. *Tetris*, de salida prevista

LOS RUSOS DECÍAN QUE NO VENDIERON LOS DERECHOS DE CONSOLA A NADIE

en mayo, sería el primer juego "no licenciado" de NES.

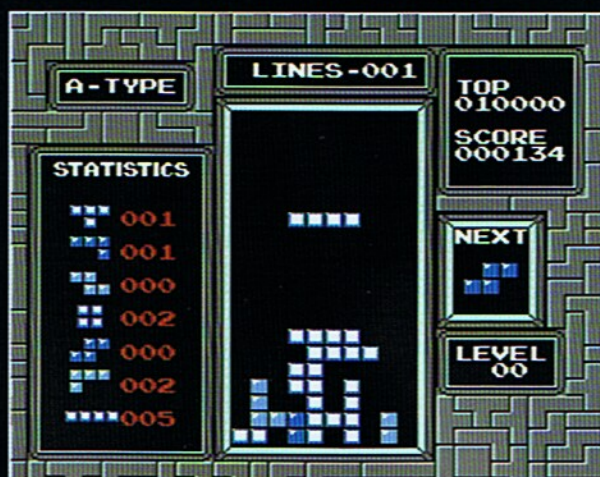
En ese mismo momento, Nintendo, asumiendo que los derechos para una versión portátil estaban disponibles, negoció con los legítimos propietarios del juego (el gobierno soviético) para lanzarlo en la futura Game Boy. Fue entonces cuando los rusos

afirmaron que no habían vendido los derechos a nadie. Al parecer, el intermediario que había adquirido lo que él creía que eran los derechos para versiones en consola, licenciándose así a Tengen, solo poseía los derechos para ordenadores personales. Nintendo los compró rápidamente e informó a Tengen.

La compañía, creyendo aún que tenía la legalidad de su parte, demandó a Nintendo por infracción de copyright y lanzó el juego de todos modos. Nintendo recurrió, pidiendo al juez que retirara la versión de Tengen. Tengen tuvo que retirar las 200.000 copias del juego (ya entonces objeto de coleccionismo debido a la escasez de la tirada) y las destruyó. Después, Nintendo lanzó su propia versión y vendió 3 millones de copias, más los 40 millones adicionales incluidos en cada Game Boy. Esas navidades, los consumidores buscarían en vano la superior versión de Tengen, que ya no se vería jamás fuera de los círculos de coleccionistas.

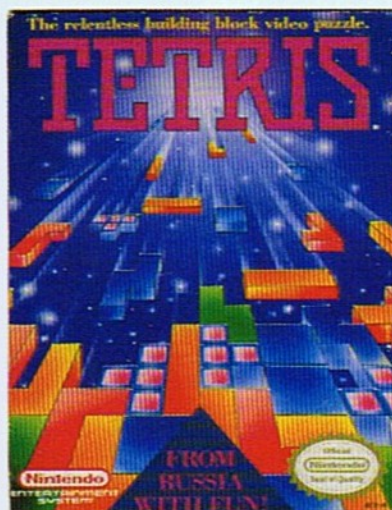


■ Se suele creer que el *Tetris* de Tengen se basa en la recreativa de Atari, pero lo cierto es que las dos versiones se programaron al mismo tiempo.



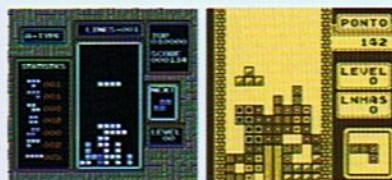
■ La versión de Nintendo de *Tetris* es un buen juego, pero la crítica coincidió en que la versión de Tengen era claramente superior.

JUEGOS DESTACADOS

¿QUÉ
SUCEDIÓ
ENTONCES?

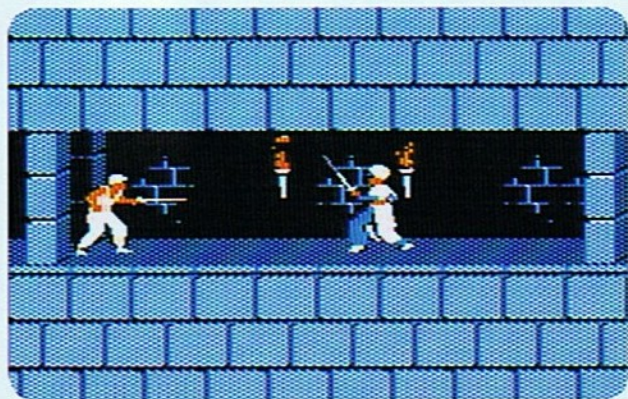
■ LA CASA MADRE de Tengen, Atari Games, retuvo los derechos para recreativa de *Tetris* y continuó comercializando el juego durante un tiempo. Nintendo publicó unas cuantas actualizaciones de *Tetris* durante la primera mitad de los noventa para varias consolas, incluida la infausta Virtual Boy, mientras seguía sacando la sangre a Tengen en los juzgados por culpa de sus juegos no autorizados. Tengen se declaró en quiebra en 1993.

Hay quien sospecha que los rusos jugaron sucio (vendiéndolo por duplicado e intencionadamente los derechos de *Tetris*), pero eso ya no importa. Los derechos (en consola, ordenador y demás) acabaron revirtiendo al creador del juego, Alexei Pajitnov. Él y su viejo amigo y colaborador Henk Rogers fundaron The Tetris Company, desde donde Pajitnov supervisa cada juego de *Tetris* que se comercializa a través de distintas compañías que licencia Rogers. Y el antiguo presidente de Nintendo of America, Minoru Arakawa, trabaja en la oficina de Hawaii de la compañía. Como una gran familia feliz.



PRINCE OF PERSIA

■ JORDAN MECHNER continuó el brillante Karateka con este fantástico y cinematográfico juego de acción, aventura y ambientación a lo *Mil y Una Noches*. Como en todo su trabajo, la técnica rotoscópica que implicaba filmar a un actor (aquí, su hermano) le daba a todo un aspecto impresionante.



MOTHER



■ LA MAYORÍA de los lectores estarán familiarizados con *Mother 2* o, como se le conoce en Occidente, *EarthBound*, más que con el juego original. Este toma los estereotipos del RPG japonés (encuentros al azar, grinding, mazmorreo) y los introduce en un ambiente de años cincuenta, con un estilo emocionalmente mucho más complejo que el del resto de sus compañeros de generación.

TMNT (ARCADE)



■ NADA REPRESENTA mejor al año 1989 que las Tortugas Ninja, que estaban a punto de protagonizar su primer largometraje. La brillante recreativa de Konami prácticamente definió el estilo de los beat'em-up con cuatro jugadores, y permaneció en los salones de arcade incluso después de que la popularidad de las tortugas se debilitara.

SIM CITY



■ EL GESTOR urbano de Will Wright surgió casi por accidente: mientras desarrollaba su anterior juego, el arcade de combate aéreo *Raid On Bungeling Bay*, Wright se percató de que se divertía más construyendo el juego que jugándolo. Manipuló el editor de niveles para convertirlo en una herramienta que pudieran usar otros, le metió algo de teoría urbanística y obtuvo un éxito sorpresa.

HERO'S QUEST



■ ESTE JUEGO es más conocido por su título posterior, *Quest For Glory* (resultaba que *Hero's Quest* se parecía demasiado al del juego de tablero *Hero Quest*). Este brillante título de temática fantástica de Sierra Online combina lo mejor de aventuras como *King's Quest* con mecánicas roleras que proporcionan cercanía al avatar del jugador.

AVERSIÓN POR LA CONVERSION

Los ports más vergonzosos de la historia, analizados al detalle



FALLO EN EL SISTEMA

Formato: Atari 2600
Año: 1992
Compañía: Salu Ltd
Desarrollador: Activision

GHOSTBUSTERS II

LANZAMIENTO ORIGINAL **Formato:** Varios **Año:** 1989 **Compañía:** Activision **Desarrollador:** Varios

GHOSTBUSTERS II fue una de las películas más profundamente decepcionantes de los ochenta. Incapaz de volver a capturar

el ingenio y el encanto de su predecesora, también liquidó la franquicia con uno de los finales más idiotas de la historia del cine: los cazafantasmas usando un mando NES Advantage, mocos del amor y el clásico del Sonido Petarlo "Higher And Higher" de Jackie Wilson para hacer que la Estatua de la Libertad deambule por las calles de Nueva York.

Habiendo creado ya un estupendo juego de *Ghostbusters*, estaba claro que Activision se encargaría también del segundo. Las cosas comenzaron a torcerse cuando se decidió adaptar tres escenas de la película en otros tantos minijuegos. Con la excepción de algunas versiones, que

añadieron algunas secuencias extra, las escenas seleccionadas fueron el descenso de Ray al Metro abandonado, la mencionada cabalgata de la Libertad y la lucha final con el hombre asqueroso de *Ally McBeal*.

La expectación por la película era tal que el juego apareció en todos los sistemas de la época, de Amiga a NES. Activision hizo incluso una versión para Atari 2600, pero como la consola estaba casi muerta decidió no lanzarlo. Pero eso no detuvo a la compañía británica Salu Ltd, que adquirió los derechos y editó el juego en Europa en 1992. Tres años después del estreno de la olvidable película, y nada menos que 15 años después del nacimiento de la consola. Sería como lanzar ahora un juego de

Indiana Jones y el Reino de la Calavera de Cristal para Nintendo 64.

Pero es que, además, esta conversión no tenía que haber salido nunca del triturador de residuos de Activision. Los sprites son una pesadilla cubista, mientras que los controles y la detección de colisiones son tan poco de

fiar que parecen estar conspirando para hacer que sea imposible acabar el primer nivel. Y no nos hagáis hablar de la versión que se marcan del mítico tema principal de *Los Cazafantasmas*. Sospechamos que algún fan de Atari saldrá en defensa del port argumentando que, independientemente de lo malo que sea, sigue siendo un logro técnico para la 2600.

Habría que responderle que en 1992 estábamos demasiado ocupados disfrutando de *Sonic The Hedgehog 2* o *Street Fighter II* para que eso nos preocupara lo más mínimo.

FRENTE A FRENTE



1

2

3

LA DEBACLE

1 Esta versión solo incluía dos escenas: el descenso al Metro y la de la Estatua de la Libertad. Lo cual nos lleva a la pregunta: ¿se molestaron ni siquiera en acabarla? De todos modos, los controles del infierno y los enemigos de velocidad implacable nos han impedido comprobarlo.

2 Lo peor de este port son los controles. Tu personaje solo puede moverse y disparar cuando está suspendido en el aire, así que si se atranca en una comisaría, mal asunto. Y se mueve en la dirección hacia donde dispara, así que más de una vez chocarás contra aquello a lo que disparas.

3 Los gráficos son realmente hilarantes de puro horribles. Tu personaje es como un Pitfall Harry del mal, y los fantasmas una mezcla de pimenteros con nubes de formas locas. Ese batiburrillo de sprites en la parte superior se supone que es una mano fantasmal cortando la cuerda.

EN VEZ DE A ESO, JUEGA A ESTO OTRO

Formato: NES Año: 1990 Compañía: HAL Laboratory Desarrollador: HAL Laboratory



■ Si Activision lanzó alguna versión en condiciones de *Ghostbusters II*, aún no la conocemos. En su día habríamos recomendado *New Ghostbusters II* en su lugar. Es un shooter cenital remotamente basado en la película, y pone al jugador a limpiar habitaciones encantadas junto a otro cazafantasmas controlado por la máquina.



Llévate con **MAN** uno de estos regalos



ENTRE DOS TIERRAS

50 juegos inéditos que queremos jugar ya



SER AFICIONADO al retro solía ser un hobby caro, especialmente si lo tuyo es el excitante y ecléctico mundo de la importación japonesa. Hay miles de grandes juegos que nunca salieron de Japón, y los que lo hicieron fue a través de importadores especializados o subastas On-line, alcanzando precios desorbitados y exigiendo al jugador que aprendiera japonés para entenderlos. Pero la situación comienza a cambiar.

A través de servicios On-line como la Consola Virtual y los Clásicos PSone de Sony, juegos que previamente solo eran accesibles mediante importación van llegando a los jugadores occidentales, gracias al escenario relativamente libre de riesgos de la distribución digital. Títulos como *Sin & Punishment* o *Cho Aniki* eran tesoros solo al alcance de importadores pudientes, y ahora son accesibles para todo el mundo, como siempre merecieron ser.

Con esto en mente, **games™** ha seleccionado unos cuantos juegos japoneses que nos gustaría ver localizados y lanzados en Occidente. No necesitas esperar a la distribuidora de turno: muchos ya están en idiomas accesibles, y otros disfrutan de traducciones de fans. Así que si tienes el dinero y la tecnología para probarlos, valen la pena.

Y si no, comienza a dar caña a sus compañías para que los lancen en formato digital ya mismo.





Para fans de:
Shiren The Wanderer,
Pokemon Mystery Dungeon

Cavenoire

Formato: Game Boy **Compañía:** Konami
Desarrollador: Konami **Año:** 1991
¿Disponible traducción de fans?: No

● Fue uno de los primeros Roguelikes programados para una portátil, se deshizo de los ininteligibles gráficos ASCII asociados con la herencia pecera del género y le añadió una estructura más accesible que apuntaba a la esencia de la mecánica de estos juegos. Además, los músicos de Konami crearon algunas de las melodías más pegadizas oídas en Game Boy. *Cavenoire* no tiene argumento y sus menús están basados en iconos, así que aunque no se reedite, es muy importable.



Para fans de:
Legend Of Mana,
Shenmue,
Dragon Quest

El Dorado Gate

Formato: Dreamcast **Compañía:** Capcom
Desarrollador: Capcom **Año:** 2000/01
¿Disponible traducción de fans?: No

● Adelantado a su tiempo, *El Dorado Gate* dividió un largo RPG en siete capítulos, cada uno en un disco independiente que se lanzaba al mercado con cadencia mensual. Las lógicas complicaciones con la publicación impidieron que el preciosista juego se estrenara en Occidente, pero la distribución On-line ha conseguido que sus ideas se hayan normalizado.

70's Robot Anime GEPPY-X

Formato: PSone **Compañía:** Aroma
Desarrollador: Aroma **Año:** 1999
¿Disponible traducción de fans?: No

● Este ingenioso shooter viene en cuatro discos que rinden tributo a la cultura que rodea a populares series de mechas como *Mobile Suit Gundam* o *Voltron*, puntuando su sencilla mecánica de esquivar balas con clips de un show ficticio y anuncios de juguetes que no existen. Rarito, sí, pero tremendamente entretenido.

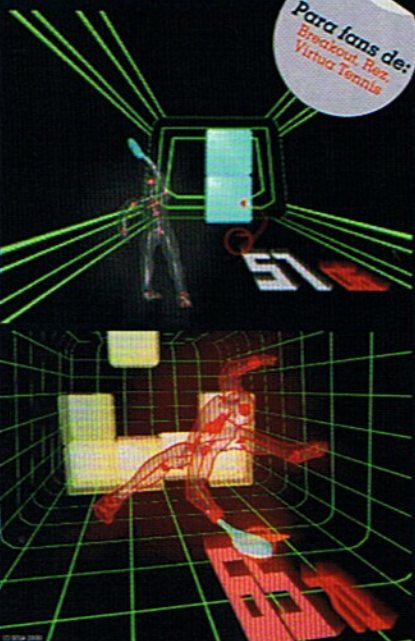


Para fans de:
Voltron, Mobile
Suit Gundam:
Gundam vs
Gundam

Cosmic Smash

Formato: Dreamcast, Arcade
Compañía: Sega **Desarrollador:** Sega
Rosario Year: 2000 **¿Traducción?:** No

● El concepto no es nada original (la mecánica de *Breakout* extendida a una pista de squash en 3D), pero es su estilística ejecución la que hace destacar a *Cosmic Smash*. Gráficos estilo *Rez*, buena animación de personajes y una presentación impecable convierten su sencilla mecánica en un vicio que dura horas y horas.



Para fans de:
Breakout, Rez,
Virtua Tennis



Para fans de:
The Incredible
Machine, Zack &
Wiki: Quest For
Barbaros Treasure

Arthur To Astaroth No Nazo-Makai-Mura: Incredible Toons

Formato: PSone, Saturn **Compañía:** Capcom
Desarrollador: Capcom **Año:** 1996
¿Disponible traducción de fans?: No

● Los retromaniacos más peceros tendrán buenos recuerdos de *The Incredible Machine*, un juego rubegolbergiano en el que se construyen ingenios al estilo *Mouse Trap* para crear reacciones en cadena que solucionen puzzles. Un gran juego, pero de aspecto horrible. Jugadores de consola, esta es vuestra versión licenciada de *The Incredible Machine*, que incluye personajes y temas de la franquicia *Ghouls 'N' Ghosts*. Un remake para iOS sería fenómeno, gracias.



Para fans de:
The Legend Of Zelda:
Link's Awakening,
Freshly-Picked Tingle's
Rosy Rupeeland

For The Frog The Bell Tolls

Formato: Game Boy **Compañía:** Nintendo
Desarrollador: Nintendo **Año:** 1992
¿Disponible traducción de fans?: Si

● Esta aventura olvidada de Nintendo para Game Boy podría ser la base de *Link's Awakening*. La influencia está clara, aunque hay unas cuantas diferencias esenciales que hacen de *For The Frog The Bell Tolls* un gran juego por sí mismo. Y gracias a una reciente (y algo seca) traducción-fan al inglés, casi todos podemos jugarla. Al menos aquellos que entiendan japonés o inglés, claro.



Ganbare Goemon: Uchuu Kaizoku Akogingu

Formato: PSone **Compañía:** Konami
Desarrollador: Konami **Año:** 1996
¿Disponible traducción de fans?: No

● Divertido, inteligente y variado, la serie *Mystical Ninja* desapareció, por desgracia, hace tiempo. Los mejores juegos de la serie aguantan bien el paso de los años, aunque su humor netamente japonés ha hecho que muchos sigan inéditos en Occidente. Japón feudal, robots gigantes, parodias del *Gradius*... ¿cómo no amarlo?

Para fans de:
Tombil, The Legend Of The Mystical Ninja, Castle Crashers



Granada

Formato: Mega Drive, Sharp X68000 **Compañía:** Wolf Team **Desarrollador:** Wolf Team **Año:** 1990
¿Disponible traducción de fans?: No

● Si lo tuyo es importar shooters a los que jugar en Mega Drive, ¿por qué no hacerlo con uno de los más originales? En vez de en naves velocísimas, *Granada* te pone a los mandos de un pequeño tanque que se mueve por bases militares y fortalezas volantes. El ritmo es mucho más finolis, pero también, en cierto sentido, más excitante, ya que hay que salir de las coberturas para disparar a los enemigos.

Para fans de:
Elemental Master, Jackal



Joy Mech Fight

Formato: Famicom **Compañía:** Nintendo
Desarrollador: Nintendo **Año:** 1993
¿Disponible traducción de fans?: Sí

● ¿Crees que *Super Smash Bros.* fue el primer juego de lucha de Nintendo? Piensa un poco más. *Joy Mech Fight* se le adelantó seis años, y además en la tecnológicamente constreñida Famicom, nada menos. Luchadores sin extremidades se superponen a las limitaciones de la consola y le dan a *Joy Mech Fight* una personalidad distintiva.



Para fans de:
Super Smash Bros., Baliz

Border Down

Formato: Dreamcast **Compañía:** G.rev
Desarrollador: G.rev **Año:** 2003
¿Disponible traducción de fans?: No

● Shooter de naves lateral de la Dreamcast más crepuscular. El singular concepto de *Border Down's* es castigar los errores del jugador con subidas de dificultad. Gente mala. Con títulos de Cave y Treasure disponibles para descargar por doquier, sería bueno ver alguna alternativa menos obvia.



Para fans de:
Rez, Tempest 2000

Internal Section

Formato: PSone **Compañía:** Squaresoft
Desarrollador: Positron **Año:** 1999
¿Disponible traducción de fans?: No

● El juego al que le debe *Rez* su estilo sinestésico. Este suave shooter tunelero merece reconocimiento por su ingenioso empleo del sonido. Como *Vib Ribbon*, tenía una serie de temas incluidos en el CD, pero podía funcionar también con la música que le introdujera el jugador en el reproductor de CD de PSone.

Harmful Park

Formato: PSone **Compañía:** Sky Think Systems
Desarrollador: Sky Think Systems **Año:** 1997
¿Disponible traducción de fans?: No

● Rara vez los shooters de importación se convierten en rarezas, pero con los precios que alcanza esta bizarrada (y el tostón que resulta hoy día enchufar una PSone japonesa), una reedición es casi la única forma de jugarla. Imprescindible si te gustan los shooters chillados y coloristas.



Para fans de:
Parodias, Fantasy Zone, Cho Aniki

Downtown Special: Kunio-kun no Jidaigeki Dayo Zenin Shuugou!

Formato: Famicom, Game Boy **Compañía:** Technos **Desarrollador:** Technos **Año:** 1991
¿Disponible traducción de fans?: Sí

● El yo-contra-el-barrio de culto para NES *River City Ransom* es imprescindible como parte de la serie *Kunio Kun*, pero atentos a esta secuela que no salió de Japón. Los chicos del instituto River City están en la era Edo del medioevo haciendo lo que mejor saben hacer: partirse la cara y lanzarse por los suelos. La ambientación se consideró posiblemente muy oscura para los jugadores de 1991. ¡Pero ya no lo es!



Para fans de:
River City Ransom, The Legend Of The Mystical Ninja, Yakuza Kenzan

Konami Wai Wai World

Formato: Famicom
Compañía: Konami
Desarrollador: Konami
Año: 1988 **¿Disponible traducción de fans?:** No

● La obsesión de Japón con los crossovers culturales ha acabado permeando el mercado occidental, pero es que esta se pasa tres pueblos: King Kong, Konami Man, Goemon, Simon Belmont y otros personajes más oscuros. Aún así, es un título que hoy sigue siendo muy jugable.

Para fans de:
Toki,
Metroid,
Castlevania



Lady Stalker

Formato: Super Famicom **Compañía:** Taito
Desarrollador: Climax Entertainment **Año:** 1995
¿Disponible traducción de fans?: No

● El extremadamente popular RPG de plataformas para Mega Drive, *Landstalker*, gozó de una buena cantidad de secuelas espirituales y spin-offs como *Dark Saviour* o *Timetalkers*. Todos salieron de Japón, con la excepción del que era quizás el mejor. *Lady Stalker* quitó las plataformas, te ponía a los mandos de una protagonista femenina e introducía combates randomizados. Si alguna vez llega a salir en Occidente, mejor que sea con otro nombre.

Para fans de:
Landstalker,
Alundra,
Seal Princess



Para fans de:
Paradroid,
Space Station
Silicon Valley

LOL: Lack Of Love

Formato: Dreamcast **Compañía:** ASCII
Entertainment **Desarrollador:** Lovedelic **Año:** 2000 **¿Disponible traducción de fans?:** No

● Esta innovadora aventura te hace emerger desde el caldo primigenio y evolucionar hacia nuevas criaturas mientras ayudas a otras formas de vida a salvar el planeta de unos bulldozers intergalácticos. La comunicación no-verbal hace de *LOL* un juego muy importable, aunque su grado de rareza lo hace candidato a un relanzamiento.



Para fans de:
Armored Core,
Virtual On



Metal Wolf Chaos

Formato: Xbox **Compañía:** Microsoft
Desarrollador: From Software **Año:** 2004
¿Disponible traducción de fans?: No

● El presidente de los EE.UU. sale del Despacho Oval y se mete en la cabina de un mecha para liderar la guerra antiterrorista en este shooter con robots. Aún no sabemos si el juego lleva un rollo tipo *Team America* o es directamente idiota. Posiblemente ambos, pero vale la pena, en cualquier caso, para echar unas risas.

Magical Hat Flying Turbo Adventure

Formato: Mega Drive **Compañía:** Sega
Desarrollador: Sega **Año:** 1990
¿Disponible traducción de fans?: No

● Una colorista y a la vez chiflada alternativa a *Decap Attack* (la versión occidental del juego, pero con diferentes personajes y diseño de niveles), y que al estar basado en el anime *Magical Hat* dio problemas con la edición en Occidente. Posiblemente siga así. Pero podemos soñar...



Para fans de:
Decap Attack,
Psycho Fox,
Dynamite
Headdy

LSD: Dream Emulator

Formato: PSone **Compañía:** Asmik Ace
Entertainment **Desarrollador:** OutSide Directors
Company **Año:** 1998 **¿Disponible traducción de fans?:** No

● Unos escenarios oníricos y triposos, y una mecánica de juego sin objetivos distinguió a *LSD* de cualquier otra cosa de los noventa. Sus gráficos han envejecido mal, pero sus chirriantes colores centelleando en la pantalla OLED de Vita podrían ser suficientes para mandar al jugador al manicomio. ¿Es esa razón suficiente para un port en 2012? Podéis apostar vuestra cebra buceadora, a que sí.



Para fans de:
Noby Noby Boy,
Switch Panic,
Linger in
Shadows

Para fans de:
A Link To The Past,
Day Of The Tentacle,
Survival Kids



Live A Live

Formato: Super Famicom **Compañía:** Squaresoft
Desarrollador: Squaresoft **Año:** 1994
¿Disponible traducción de fans?: Si

● No es que andemos escasos de rolazos oscuros y shooters hardcore en esta lista, pero es que hay demasiado que recomendar. *Live A Live* es uno de los más extraños (y breves) RPG de este artículo: siete capítulos sin relación entre sí, con distintas ambientaciones en diversas épocas que pueden jugarse en cualquier orden. Y al final todo adquiere sentido. Muy loco todo.

Para fans de:
The World Ends
With You, Dragon
Quest IV: Chapters
Of The Chosen



Marvelous: Another Treasure Island

Formato: Super Famicom **Compañía:** Nintendo
Desarrollador: In-house **Año:** 1996
¿Disponible traducción de fans?: No

● Este cruce entre *Zelda* y *Maniac Mansion* es un oscuro RPG de Nintendo que te pone al control de tres chicos y un mono que buscan un tesoro en una isla. *Marvelous* impresionó tanto a Shigeru Miyamoto que este contrató a su director Eiji Aonuma para que creara *Ocarina Of Time*. Aonuma ha estado al frente de la serie *Zelda* desde entonces.



Para fans de:
Samba De Amigo,
Osul Tatakazel
Quendian

Minimoni Shakatto Tambourine

Formato: PSone, Arcade **Compañía:** Sega
Desarrollador: Sega **Año:** 2002
¿Disponible traducción de fans?: No

● Tu vista no te engaña: es un juego de Sega para PlayStation. Este juego de percusión sucesor de *Samba De Amigo* funciona con la infecciosa música del popular grupo de J-pop Minimoni. Aunque pedir el lanzamiento de un periférico para un juego descargable es mucho pedir, Move o Kinect podrían ser buenos sustitutos del original



Para fans de:
Altered Beast,
Kid Chameleon

Majyuuuou

Formato: Super Famicom **Compañía:** KSS
Desarrollador: KSS **Año:** 1995
¿Disponible traducción de fans?: Si

● Lo que arranca como un juego de lucha lateral bastante básico y de gráficos minúsculos va evolucionando conforme su héroe, Abel, se transforma en distintos monstruos, cada uno con sus habilidades. A pesar de que el nivel del infierno es imposible (cómo no), los fans de los *Castlevania* agradecerán su estilo y dificultad.



Para fans de:
Snatcher, Metal
Gear Solid,
Nine Hours,
Nine Persons,
Nine Doors



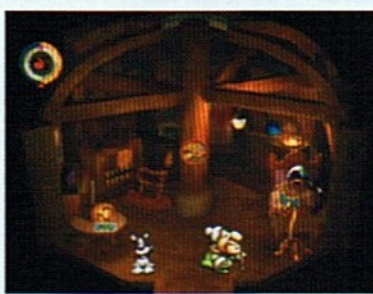
Look at 'em. Our spare parts.

Moon: Remix RPG Adventure

Formato: PSone **Compañía:** ASCII Entertainment
Desarrollador: Lovedelic **Año:** 1997
¿Disponible traducción de fans?: En proceso

● Estamos hartos de las reinterpretaciones postmodernas del género RPG, pero *Moon* fue de las primeras y sigue siendo de las mejores. Al principio de la historia eres un chico jugando a un pseudo-*Dragon Quest* de 16-bits, hasta que eres transportado dentro del juego, donde descubres que la población está harta de tus decisiones de jugador egomaniaco (saquear casas, matar ardillas...). Y empieza tu aventura en busca redención. Inspirado y necesitado de traducción inmediata.

Para fans de:
Dragon Quest,
Contact Little
King's Story



Policenauts

Formato: PC98, 3DO, PSone, Saturn **Compañía:** Konami
Desarrollador: Konami **Año:** 1994
¿Disponible traducción de fans?: Si

● La secuela espiritual del *Snatcher* de Hideo Kojima se considera la mejor visual novel jamás escrita, consideración recientemente confirmada gracias a la excelente traducción hecha por fans en 2009. ¿Y por qué no hacer oficial ese lanzamiento en inglés? Las visual novels son cada vez más populares en Occidente, y a Kojima tampoco le pillan de nuevas las localizaciones tardías: la traducción oficial de *Metal Gear 2: Solid Snake* llegó en 2006, dieciséis años después del lanzamiento original en MSX.



Panzer Bandit

Formato: PSone **Compañía:** Banpresto
Desarrollador: Fill-In Cafe **Año:** 1997
¿Disponible traducción de fans?: No

● Considerado por muchos el mejor juego de acción de scroll lateral de PSone (nada sorprendente, con compañeros como *Fighting Force* o *Time Commando*), *Panzer Bandit* es la viva imagen de *Guardian Heroes*, pero sin los puntos de RPG. Un hit olvidado de un género también casi olvidado. Quizás es momento de recordar.

Para fans de:
Guardian
Heroes, Streets
Of Rage



Mother

Formato: Famicom **Compañía:** Nintendo
Desarrollador: Nintendo **Año:** 1989
¿Disponible traducción de fans?: Si

● Con solo el segundo de los tres *Mother* habiendo sido localizado (una cosa tristísima que Nintendo se encarga de recordarnos en cada nuevo *Smash Bros.*), muchos jugadores estarían encantados de saber dónde comenzó todo. Con una traducción oficial dando tumbos por ahí, un relanzamiento en la Consola Virtual estaría bien. ¡Porfi!



Para fans de:
Rakuga Kids,
Power Stone,
Sonic Battle

Rakugaki Showtime

Formato: PSone **Compañía:** Enix
Desarrollador: Treasure **Año:** 1999
¿Disponible traducción de fans?: No

● Como pasa con tantos juegos retro hiperambiciosos, este brawler de Treasure parece hoy un juego a medio abocetar. Sin ánimo de resultar chistosos. Pero cuando el precio de una copia física alcanza las tres cifras, sería tonto no soñar con una alternativa digital para este trozo de historia. Está en la PSN japonesa, lo cual facilita las cosas.

Samurai Shodown RPG

Formato: Neo Geo CD, PSone, Saturn **Compañía:** SNK **Desarrollador:** SNK
Año: 1997 **¿Disponible traducción de fans?:** En proceso

● Haohmaru y compañía cambian la lucha en 2D por combates por turnos en un RPG rebotante de impenetrables tohazos de texto. La selección de personajes y la integración de movimientos especiales funcionan bien, pero la labor de traducción hecha por fans que se estaba desarrollando parece haberse estancado.



Para fans de:
Final Fantasy
VI, Samurai
Shodown



Para fans de:
The Legend
Of Zelda,
Kid Icarus

Nazo No Murasame-jo

Formato: Famicom Disk System, GBA
Compañía: Nintendo **Desarrollador:** Nintendo
Año: 1986 **¿Disponible traducción de fans?:** Si

● Este hermanastro de *Zelda* y *Metroid* nunca tuvo una secuela, pero su estatus de culto le ha llevado a ser referenciado en juegos como *Super Smash Bros.*, *Captain Rainbow*, *Pikmin 2*, *WarioWare D.I.Y.* o *Samurai Warriors 3*, llevando a muchos jugadores occidentales a preguntarse de qué iba. Y la verdad es que... mola bastante. Superficialmente parece un clon de *Zelda*, pero es en realidad un arcade cenital con combate multidireccional y una combinación de lucha con katana y shirikens al estilo *Shinobi*. Se trata, sin duda, de uno de los grandes clásicos olvidados de Nintendo.



Para fans de:
Sega

Segagaga

Formato: Dreamcast **Compañía:** Sega
Desarrollador: Sega **Año:** 2001
¿Disponible traducción de fans?: No

● En 2001 a Sega le iba peor que nunca y mientras intentaba revertir la situación acomodándose en una nueva era como third-party, sus aún algo tronados diseñadores de videojuegos seguían a lo suyo. Y en *Segagaga* se preguntaron en qué podría cambiar la compañía. En este juego diriges una Sega casi en bancarota, pero *Segagaga* está lejos de ser un rígido simulador empresarial; es una autoparodia que mezcla miembros frustrados del equipo de Sega con mascotas venidas a menos, y que culmina en una épica batalla contra el hardware del pasado de la casa. El juego sigue siendo una obra maestra de la locura reflexiva, y es cita obligada para cualquiera remotamente interesado en la historia de la industria.

Segata Sanshiro Shinken-yugi

Formato: Saturn Compañía: Sega
Desarrollador: Sega Año: 1998
¿Disponible traducción de fans?: No

● Segata Sanshiro, para quienes no lo sepan, fue una especie de mascota de Sega durante los noventa, y aparecía en anuncios de TV japoneses gritando "¡Juega a Sega Saturn!". No le hicieron caso suficientes personas, pero el carismático personaje generó el suficiente culto como para que se le diera su propia colección de minijuegos. *Segata Sanshiro Shinken-yugi* es una de esas locuras de las que solo Sega parecía capaz.



Para fans de:
Bishi Bishi
Special Sega
Saturn

Roommania #203

Formato: Dreamcast, PlayStation 2 Compañía:
Sega Desarrollador: Sega Año: 2000
¿Disponible traducción de fans?: No

● Juegos extraños e indescifrables como este fueron la razón de que la Dreamcast fuera a la vez un fracaso comercial y un éxito de crítica. Imagina el *Seaman* de la propia Sega, pero en vez de interactuar con un hombre del mar, tienes que hacerlo con... ehm... un hombre a secas. El juego completo tiene lugar en una habitación, y tu trabajo consiste en completar misiones modificando el cuarto para influir en la vida del personaje. La mecánica es pura autodestrucción made in Sega.



Para fans de:
Little Computer
People, The Sims



Suzuki Bakuhatsu

Formato: PSone Compañía: Enix
Desarrollador: Enix Año: 2000
¿Disponible traducción de fans?: No

● O "aquel juego de la bomba", para la gente que no puede recordar los títulos japoneses. Con esta serie de pruebas de desactivación de explosivos progresivamente más extraños, *Suzuki Bakuhatsu* combina elementos muy sencillos con puzzles llenos de cables, engranajes, tuercas y un reloj empapando de tensión hasta las pruebas más sencillas.



Para fans de:
Secret Of Mana,
Chrono Trigger

Seiken Densetsu 3

Formato: Super Famicom Compañía: Squaresoft
Desarrollador: Squaresoft Año: 1995
¿Disponible traducción de fans?: Si

● Los jugadores PAL pasaron buena parte de la década machacados por la ignorancia de Square de que Europa existía, pero al fin estamos empezando a ver versiones de clásicos hasta ahora inéditos aquí. Como disculpa, Square, ¿qué te parece si traes esta ambiciosa secuela de *Secret Of Mana* y nos olvidamos de todos los euros que nos hemos dejado importando juegos?



Shining Force III

Formato: Saturn Compañía: Sega Desarrollador:
Camelot Software Planning Año: 1998 ¿Disponible
traducción de fans?: Si

● Quizás pienses que *Shining Force III* fue editado en inglés, pero solo el primero de sus tres capítulos llegó a Occidente, y acababa en un continuará que dejó alelados a los jugadores. Los otros dos capítulos no solo concluyen la historia, sino que permiten rejugar la primera entrega desde la perspectiva de los enemigos. El giro narrativo inyectó un raro patetismo al género de un modo que merece traducción, aunque esta llegue una década después del lanzamiento del juego.



Para fans de:
Shining The
Holy Ark, Final
Fantasy Tactics

The Silver Case

Formato: PSone Compañía: ASCII
Entertainment Desarrollador: Grasshopper
Manufacture Año: 1999 ¿Traducción?: No

● El primer juego de Grasshopper arranca con el tipo de material que el estudio quería continuar haciendo en sucesivos juegos: un argumento oscuro de suspense y toneladas de diálogo. El primer capítulo, escrito por Suda51, te pone en la piel de un detective que investiga unos asesinatos, pero el segundo capítulo cambiaba la perspectiva a la de un periodista especializado en sucesos. En 2009 se completó un remake para DS, y Grasshopper quería que se tradujera, pero el port se paralizó porque Suda quería retocar la mecánica para adaptarla al gusto moderno. Estamos esperando aún ansiosos.





Para fans de:
Shining Force,
Shining Force II

Shining Force: Final Conflict

Formato: Game Gear **Compañía:** Sega **Desarrollador:** Camelot Soft. **Planning Año:** 1995 **¿Disponible traducción de fans?:** Si

● Hay tres *Shining Force* en Game Gear, y aunque los dos primeros llegaron a Occidente (bien en Game Gear, bien como parte del *Shining Force CD*), el tercero y mejor permaneció inédito. Y es una pena, porque *Final Conflict* hacía de puente entre los dos previos y no relacionados *Shining Force* de Mega Drive, uniendo a sus personajes en una gran epopeya.



Para fans de:
Resident Evil,
Maniac Mansion

Sweet Home

Formato: Famicom **Compañía:** Capcom **Desarrollador:** Capcom **Año:** 1989 **¿Disponible traducción de fans?:** Si

● Más conocido como el juego que inspiró a Shinji Mikami su *Resident Evil*, *Sweet Home* es un survival horror en miniatura, con unos gráficos monísimos que, aún así, consiguen dar miedo. La mecánica es muy distinta a la de *Resident Evil*, con mucho más énfasis en los resortes de las aventuras gráficas. Cualquiera que haya jugado con la traducción hecha por fans sabrá que la ausencia de una edición oficial en Occidente es una de las grandes carencias de la era 8-bits.

Slap Happy Rhythm Busters

Formato: PSone **Compañía:** ASK **Desarrollador:** Polygon Magic **Año:** 2000 **¿Disponible traducción de fans?:** No

● ¿Pensabas que *Jet Set Radio* fue el primer juego en usar cel-shading? En realidad hubo dos «primeros»: este algo pocho juego de lucha de Polygon Magic's se lanzó el mismo día. Ligando dos géneros que todos sabemos que son compatibles, la lucha y el baile, contenía largas secuencias a lo DDR. Muy loco y muy jugable.



Para fans de:
Street Fighter EX,
Jet Set Radio



Para fans de:
Shining Force,
Fire Emblem

Royal Stone

Formato: Game Gear **Compañía:** Sega **Desarrollador:** Sega **Año:** 1995 **¿Disponible traducción de fans?:** En proceso

● Si, como nosotros, no sabías que había una secuela de *Crystal Warriors*... bueno, pues ya lo sabes. Otro título sorprendentemente maduro para la plataforma (con elementos hardcore como la permamuerte y algún rasgo de los combates) y otro gran juego de estrategia en Game Gear. ¿Quién lo habría dicho?

Tanto-R

Formato: Mega Drive **Compañía:** Sega **Desarrollador:** Sega **Año:** 1994 **¿Disponible traducción de fans?:** No

● Imagina que descubres que hay una secuela de *Bonanza Bros.* Imagina que es un party game bastante chillado con pruebas como explotar globos para que se despierten unos pollos o guiar a gente por laberintos. Deja de imaginar, porque esto se hizo. Una pena que la prueba de las preguntas sea injugable por estar en japonés.



Para fans de:
Bonanza Bros.,
Bishi Bashi
Special, Mario Party



Para fans de:
Dead Or Alive,
Virtua Quest,
Dissidia,
Final Fantasy

Tobal 2

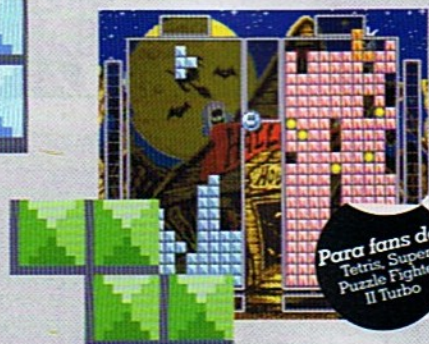
Formato: PSone **Compañía:** Squaresoft **Desarrollador:** Dream Factory **Año:** 1997 **¿Disponible traducción de fans?:** Si

● Aunque *Tobal N° 1* tenía unas fabulosas mecánicas de combate, su secuela solo para Japón se orientó más a un modo con misiones de estilo RPG, y acabó siendo una respetable aventura en tercera persona. Nos encantaría ver una traducción oficial, pese a lo duro que puede resultar ese trabajo, para que esta estupenda y olvidada franquicia de lucha obtenga el reconocimiento que merece.

Tactics Formula

Formato: Saturn **Compañía:** Sega **Desarrollador:** Aki Corp **Año:** 1997 **¿Disponible traducción de fans?:** No

● Calificado como juego de tablero en el reverso de la caja, *Tactics Formula* es realmente un... bueno, ni idea. Definitivamente, no es un juego, es más bien un título de estrategia y Formula 1 donde programas rutas y la IA de tu vehículo antes de la carrera, y luego te sientas a ver qué pasa cuando los conductores dejan de estar bajo tu control directo. Es decir, es una especie de *Football Manager* mezclado con un simulador de hipódromo; o algo así. Si al menos estuviera en inglés para poder averiguarlo...



Para fans de:
Tetris, Super
Puzzle Fighter
Il Turbo

Tetris Battle Gaiden

Formato: Super Famicom **Compañía:** Bullet Proof Software **Desarrollador:** Bullet Proof Soft. **Año:** 1993 **¿Disponible traducción de fans?:** No

● Aún teniendo en cuenta su simplicidad, los años han probado que es remarcablemente fácil hacer un mal Tetris. No es el caso de esta variante competitiva, que combina ideas inteligentes como un foso común de tetriminos o mecánicas de ataque y defensa.

Umihara Kawase

Formato: Super Famicom, PSone, DS **Compañía:** TNN **Desarrollador:** Atelier Double **Año:** 1994 **¿Disponible traducción de fans?:** No

● Otro juego de niña con mochila deambulando por un mundo de plataformas con la ayuda de una caña de pescar y lleno de grotescos seres-pep. En serio, ¿es que a nadie se le va a ocurrir nada nuevo? Los fans de las pruebas contrarreloj tienen que probarlo: su potencial es enfermizo.



Para fans de:
Limbo, Trials HD,
Wiz & The Fable
Of Souls



Para fans de:
Star Fox,
Battlezone

X

Formato: Game Boy **Compañía:** Nintendo **Desarrollador:** Argonaut Software **Año:** 1992 **¿Disponible traducción de fans?:** No

● A pesar de haber sido programado por un par de británicos, este técnicamente impresionante juego de Game Boy solo se editó en Japón. El modo en el que Dylan Cuthbert y Giles Goddard lograron embutir un motor de gráficos 3D en la Game Boy impresionó tanto a Nintendo que contrataron a Argonaut para producir el chip de SNES Super FX y pidieron a Cuthbert and Goddard que desarrollaran Star Fox. Una secuela no oficial, 3D Space Tank, se editó en 2010 para DSiWare.

Yu Yu Hakusho: Makyo Toitsusen

Formato: Mega Drive **Compañía:** Sega **Desarrollador:** Treasure **Año:** 1994 **¿Traducción de fans?:** No

● Este lanzamiento de Treasure cogió todos los alardes técnicos por los que era conocido el estudio y los usó para explotar una licencia del por entonces popular anime Yu Yu Hakusho, creando un juego de lucha que replica perfectamente el estilo exagerado y dinámico de la serie. Problemas con la licencia evitaron que saliera de Japón, y el mundo se perdió un juego de lucha en Mega Drive distinto de todos los demás.



Para fans de:
Bleach DS,
Naruto



Para fans de:
Ghost Trick,
Elebits

UFO: A Day In The Life

Formato: PSone **Compañía:** ASCII Entertainment **Desarrollador:** Lovedelic **Año:** 1999 **¿Disponible traducción de fans?:** No

● Esta extravagante aventura pone al jugador en la piel de un pequeño y monísimo alien que tiene que encontrar a otros 50 extraterrestres perdidos en un complejo de apartamentos. ¿El truco? Son invisibles. Para encontrarlos tienes que examinar cada detalle del edificio, buscando cambios en los alrededores o comportamientos extraños en los residentes (como un gato que detecta al alien por el olor), y entonces tomar fotos de los sitios donde podrían estar tus compañeros. Como LOL, también de Lovedelic, UFO no tiene muchos diálogos, así que debería ser fácil de localizar para una versión PSN.



Para fans de:
Penguin Adventure,
Super Mario Bros.,
Parodius

Yume Penguin Monogatari

Formato: Famicom **Compañía:** Konami **Desarrollador:** Konami **Año:** 1991 **¿Disponible traducción de fans?:** Si

● A pesar de rescatar a la princesa en el previo Penguin Adventure, la mascota de Konami, el pingüino Penta, lo pasó aún peor en su siguiente juego. En Yume Penguin Monogatari lo descubrimos con sobrepeso y abandonado por la princesa, que lo deja por un rival millonario y con chistera. Para recuperarla hace una cura de adelgazamiento y elimina enemigos vomitándoles (literalmente) alimentos.



ESENCIALES

10 JUEGOS QUE RESULTAN MUY FAMILIARES

■ Plagios, calcos, clones, copias, robos, imitaciones. Tienen nombres mil. No es un secreto que desde siempre algunos estudios se han aprovechado de fórmulas inventadas por otros para sacar adelante sus proyectos. Clásicos como *Pac-Man*, *Space Invaders* y *Frogger* fueron imitados en incontables ocasiones y con todo tipo de nombres y, mientras la industria descubría la importancia de los abogados y la propiedad intelectual, todavía es posible sufrir un déjà vu al iniciar algún juego. Si el plagio es uno de los mejores halagos, aquí tenemos una buena lista de desvergonzados y poco sutiles adúladores.



Saints Row

Año: 2006 Calcado a: Grand Theft Auto III (2001)

1 Cuando la saga GTA dio su salto a las 3D, era imposible dar dos pasos sin ver alguna influencia en otros juegos: desde *Spider-Man* hasta *Jak & Daxter*, cualquier juego quería colgarse la medallita de "mundo semi-abierto" o similares. No fue hasta el lanzamiento de la Xbox 360 que a GTA le surgió un auténtico competidor: el *Saints Row* de Volition. Desde la primera entrega, ya fue considerado un homenaje demasiado evidente del trabajo de Rockstar. A día de hoy, y con la "pandillocura" y el desfase como bandera, la saga de THQ ha encontrado su sitio en el mundillo tras unos años intentando ganar el pulso a Rockstar.

Great Giana Sisters

Año: 1987 A un paso de: Super Mario Bros. (1985)

2 El scroll lateral hacia la derecha, los saltos y la recolección de objetos deben ser tres de los elementos más comunes en los videojuegos, pero cuando se le suma un diseño de escenarios, una mecánica de power-ups basada en setas y un nombre que hace referencia directa a uno de los juegos más grandes de todos los tiempos, debes hacerte mirar tu capacidad como desarrollador. Así pasa, que los abogados de Nintendo se ponen borricos y capan tus ventas en la mayoría de tiendas de los 80 convirtiendo tu juego en una reliquia ancestral. Curiosamente, eso no impidió que estas hermanitas de cabeza dura llegaran a DS...



Dream Heights

Año: 2012 Vecino de: Tiny Tower (2011)

3 Zynga ha atraído todos los odios posibles entre los desarrolladores y el público por su, digamos, falta de originalidad en sus últimos juegos. Sin embargo, ninguno de ellos ha demostrado similitudes tan evidentes como su juego de gestión de torres, claramente "inspirado" en *Tiny Tower*, de NimbleBit. Desde el formato hasta detalles muy concretos, el calco es evidente. Desde el estudio independiente se lo tomaron con algo de humor y combatieron a la compañía con una carta llena de sarcasmo y acidez casi cáustica. La verdad es que su concepto tampoco era el más novedoso del mundo...

Limbo Of The Lost

Año: 2008 Previamente en: Un montón de juegos.

4 Muchos juegos pueden tener elementos que circunstancialmente se parecen a los de varios juegos, pero cuando son muchos -y en serio, son muchos- la cosa canta. Solo *Limbo Of The Lost* tuvo "el valor" de coger partes completas de otros juegos para sí. En escenarios de *Unreal Tournament*, *Oblivion*, *Thief* y *Painkiller*, esta aventura de point-and-click - en la que estaban involucradas varias figuras fundacionales de Maještic - no estuvo demasiado tiempo en las tiendas debido a las acusaciones de plagio. Les faltó algo de discreción.

Sonic Shuffle

Año: 2000 Demasiado amigo de: Mario Party (1998)

5 Los videojuegos de tablero han sido desde tiempos de las consolas 8-bits una manera de sacar dinero a partir de una licencia famosa. Sonic no iba a ser menos y, como su rival tenía su propio juego festivo, tuvo que bajar unas cuantas revoluciones y adaptarse a los juegos de dados, con turnos y con pruebas absurdas. La fórmula que tan fantásticamente funcionó en Nintendo 64 fue un desastre para el erizo: la trampa, nada de homenaje a la saga, un multijugador soso y unos minijuegos peores. Por lo menos, y por decir algo bueno, podías jugar como Chao.





The Simpsons: Road Rage
Year: 2001 Robó el coche a: Crazy Taxi (1999)

6 Tras ver como la familia hacía el ridículo en *Simpsons Wrestling*, el año 2001 fue a dejar todavía peor la imagen de los personajes amarillos de cuatro dedos. Este juego de carreras que cogía todo lo bueno de la idea primigenia del clásico de Sega consistía en trasladar en el coche de Homer a diferentes personajes por Springfield sin ninguna razón coherente. Sega, con razón, denunció a Radical, los desarrolladores, por infacción de copyright. La disputa se resolvió con un trato fuera de juicio. Con pasta, vaya.

Golden Axe Warrior
Year: 1991 Se: The Legend Of Zelda (1986)

7 Si el *Ax Battler* de Game Gear fue el torpe intento de Sega por reproducir *Zelda II*, es evidente que el equivalente para Master System se inspiró en la aventura original de la saga de Link. Es incuestionable que sus estructuras y estilo son muy similares al clásico de NES, aunque los gráficos mejorados no compartían el encanto simplista de los *Zelda*. Algunas cosas, como las ciudades y los NPCs que se expresaban con coherencia, lo separan un poco de la copia directa y lo colocan directamente entre los mejores juegos de Master System. Cruel ironía, ¿verdad?

Fighter's History
Year: 1993 Fue al gimnasio con: Street Fighter II (1991)

8 Asusta ver cuántos desarrolladores pensaron que sería fácil sacar juegos de lucha tras la tormenta perfecta que fue *Street Fighter II*. Por desgracia, cuando se pusieron a achicar agua, lo que encontraron fue un montón de clones sin clase entre el fango. Data East cogió uno por uno todos los puntos característicos del juego de Capcom, estética y movimientos de los personajes incluidos. Y aún así, los jueces de EEUU no creyeron que hubiera infracciones del copyright de Capcom porque empleaba elementos muy genéricos. Total, todos los videojuegos de peleas tienen un "Hadouken" - nótese la ironía.

Vexx Year: 2003 Le debe su lamentable existencia a: Super Mario 64 (1996)

9 Los juegos influyentes atraen todas las miradas y *Super Mario 64* no iba a ser menos. Su llegada al mercado marcó un antes y después de las plataformas y rápidamente surgieron las imitaciones. Sin embargo, pese a "cosas" como *Croc* y *Bubsy 3D*, nadie estaba preparado para *Vexx*, el odioso felino parido por Acclaim tras siete años de consola y que fue el peor de todos los plagios posibles. En uno de los niveles, el ascenso a una montaña para pelear con un luchador de sumo, es uno de los mejores ejemplos de cómo algunos videojuegos pueden llegar a ser de todo, menos divertidos.

Zuma
Year: 2003 Gira en torno a: Puzz Loop (1998)

10 Dudamos que PopCap jamás será vista como un estudio con ideas muy originales en lo que a diseño de videojuegos se refiere, pero sí son expertos en adaptar conceptos y hacerlos funcionar bien. Si *Peggle* rediseñó el Pachinko y *Plants Vs. Zombies* se hizo con el trono de los "tower defense", *Zuma* estilizó un concepto existente y le puso una capa de cultura azteca. No fueron los únicos, de todos modos, en calcar la fórmula de *Puzz Loop*. Ahí están *Luxor* y *Tumble Bugs*, que tampoco sienten vergüenza alguna.

> Juegos para móvil

ZIGGURAT - 0.79€



ZIGGURAT desmenuza la esencia de Angry Birds (la precisión y el efecto en cadena) y le suma un héroe inmóvil que combatirá hasta la muerte a una masa alienígena que avanza imparable hacia la cima de su montaña. Al fin y al cabo, es eso lo que haría el último ser humano sobre la faz de la tierra: vengarse de los bichos que se han cargado a todos los demás.

BEAT SNEAK BANDIT - 2.39€



La extraña mezcla de puzzles y acción al ritmo de la música dan como resultado algo muy curioso y atractivo que te impide dejarlo hasta que lo has dominado completamente. Pulsa rítmicamente para colarte y esquivar policías mientras buscas la mejor vía para recuperar todos los relojes del escenario.

PIZZA VS. SKELETONS - 2.39€



Justo cuando pensábamos que habíamos dado con el juego más absurdo de la historia, te das de bruces con el que tiene, además, el nombre más ridículo: Pizza Vs. Skeletons. Y el

juego va de eso, de avanzar cumpliendo objetivos con una pizza y terminar luchando con esqueletos. Y es barato.

ANT RAID - 0.79€



La explosión de juegos "tower defense" en iPad se vio truncada por aquellos que querían jugar en teléfono sin perder la gracia del género. El que nos ocupa es un frenético arcade que fusiona el tradicional esquema de ataque y defensa con mecánicas de tirachinas y que cuenta con 60 niveles tan largos que quizá nunca pruebes el contenido extra.

ADVENTURE BAR STORY - 0.79€



Tomando como base el más que bien recibido juego indie de gestión de tiendas, Recettear, Adventure Bar Story mete a los jugadores en mecánicas de combate típicas de los RPGs clásicos para luego usar los botines como ingredientes para el restaurante que regentamos. Es bonito, colorido y funcionó bien en PSP, por lo que probablemente sea bienvenido en la App Store.

TÍTULO

PLATAFORMA

VEREDICTO

↓ ACCIÓN/AVENTURA

BioShock 2	PC / PS3 / 360	La secuela de uno de los grandes de la generación
Bayonetta	PS3 / 360	Adiós Capcom, hola Platinum Games
Uncharted 3	PS3	Aventura de cine y personajes bocazas: suma perfecta
Batman: Arkham City	PC / PS3 / 360	El triunfo de los juegos basados en licencias de cine
Red Dead Redemption	PS3 / 360	El GTA del salvaje Oeste
The Legend of Zelda: Skyward Sword	Wii	Una mezcla de lo mejor de cada Zelda que roza la perfección
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	3DS	Regreso al mejor juego de infiltración de la historia
Dead Space 2	PS3 / 360	Visceral redefine el survival-horror
Assassin's Creed Brotherhood	PS3 / 360	Ezio pelea hasta llegar a la cúspide de la saga
Super Mario 3D Land	3DS	Mario se vuelve a enfundar la piel de mapache

↓ BEAT-'EM-UP

The King Of Fighters XIII	PS3 / 360	Excepcional arcade de lucha
Capcom Vs. SNK 2	GC / PS2 / Xbox	Sigue siendo una maravilla para los torneos
Garou: Mark Of The Wolves	PS2 / 360	Buen port del original de NeoGeo
Power Stone Collection	PSP	Caos en la arena de combate
Tekken 6	PS3 / 360	La franquicia regresa a primera división
BlazBlue: Continuum Shift	PS3 / 360	Excelencia japonesa refinada
Super Street Fighter IV	PS3 / 360	El rey sigue reinando
Super Smash Bros. Brawl	Wii	Tremendamente complejo en su simplicidad
Ultimate Marvel Vs. Capcom 3	PS3 / 360	Fiel a su nombre, es la última versión
Virtua Fighter 5	PS3 / 360	El más hardcore, solo para tipos duros

↓ SHOOTERS

Call Of Duty: Modern Warfare 3	PC / PS3 / 360	El final de la saga hace explotar medio mundo
Crysis 2	PC / PS3 / 360	La segunda parte del juego más bello para PC
Battlefield: Bad Company 2	PC / 360 / PS3	DICE reina en el territorio on-line
Gears Of War 3	360	Cierre de la trilogía de los anabolizantes
Halo: Reach	360	Bungie se despidió por todo lo alto
Vanquish	PS3 / 360	Rápido, frenético, divertido
Left 4 Dead 2	PC / 360	Uno de los mejores juegos cooperativos jamás hecho
Metroid Prime 3: Corruption	Wii	Samus sigue siendo la de siempre
The Orange Box	PC / PS3 / 360	Demasiadas maravillas para un solo disco
STALKER: Shadow Of Chernobyl	PC	Podríamos considerarlo el padre de Fallout 3

↓ ARCADE

Super Meat Boy	Xbox 360, PC	Plataformas en 2D y desquiciante dificultad añeja
Groove Coaster	iPhone/iPad	Una joya de acción que regresa a los orígenes del género
Geometry Wars 2: Retro Evolved	360	El mejor cazapuntos de la historia reciente
Ghost Squad	Wii	Regresa a la familiaridad del hogar con estilo propio
Gradius V	PS2	Tan elegante como tradicional y delicioso
Ikaruga	360	El clásico regresa gracias a XBLA
Osuf! Tataka! Oendan	DS	Endemoniadamente difícil y divertido
Pac-Man: Championship Edition DX	360	Una ingeniosa actualización del clásico
Rez	PS2 / 360	El experimento de Sega sigue a estand de moda
We Love Katamari	PS2	Locura recolectora japonesa

↓ PUZLE

Braid	360	El sublime juego de manejo del tiempo de Jonathan Blow
Stacking	360 / PS3	Capichoso y divertido como solo en Double Fine saben hacer
Mr. Driller: Drill Land	GC	Cinco geniales variantes en un solo disco
Portal 2	360/PS3/PC	Otra maravilla nacida en el seno de Valve
Professor Layton And The Curious Village	DS	Rompecabezas lógico que crea escuela
Puzzle Quest: Challenge Of The Wadworts	DS / PSP / 360	Eficaz unión de rol y puzzles
Tetris DS	DS	¿Te imaginas un decálogo de puzzles sin Tetris?
Trauma Center: Under The Knife	DS	El equivalente a Operación, pero sin ruidos infernales
World Of Goo	PC / Wii	Enfrentate a la física, más divertido de lo que parece
Zack & Wiki: The Quest For Barbaros' Treasure	Wii	Aventura llena de puzzles adaptada perfectamente a Wii

TÍTULO

PLATAFORMA

VEREDICTO

↓ RPG

Heavy Rain	PS3	Un juego que no se puede catalogar como juego
The Elder Scrolls V: Skyrim	PC / PS3 / 360	Un nuevo hito de la épica
Dark Souls	PS3 / 360	Rol muy hijo de p***
Fallout: New Vegas	PC / PS3 / 360	La visión de Obsidian de la saga postapocalíptica
Monster Hunter Tri	Wii	Cazar monstruos siempre es divertido
Xenoblade Chronicles	Wii	El mejor RPG en años y un imprescindible de Wii
Mass Effect 3	PC / PS3 / 360	La cacareada conclusión a la saga
Pokémon Black/White	DS	Es Pokémon, no hay que decir nada más
The Witcher 2: Assassins of Kings	PC / 360	Las aventuras y desventuras del magnético Geralt de Rivia
Star Wars: The Old Republic	PC	Para todos aquellos que quieran perder su vida

↓ CARRERAS

Burnout 3: Takedown	PS2 / Xbox	El arcade de coches perfecto. Así, tal cual
F-Zero GX	GC	Impresionante y difícil
Mario Kart 7	DS	Juego imprescindible para 3DS
Gran Turismo 5	PS3	Merece la pena solo por el paseo por el centro de Madrid
OutRun 2006: Coast 2 Coast	PS2 / Xbox	Even better than the arcade cabinet
Forza Motorsport 4	360	El único competidor posible para Gran Turismo
Race Driver: Grid	PC / PS3 / 360	Un poco de lo mejor de cada entrega de la serie
Ridge Racer 2	PSP	Mejorando al original
Dirt 2	PS3 / 360 / PC	Codemasters se reboza en la polvareda
WipEout 2048	PS Vita	¿Tienes una Vita? Compra su mejor juego

↓ ESTRATEGIA

Disgaea 4: A Promise Unforgotten	PS3	Resulta que sí era posible mejorar los RPG
Football Manager 2012	PC	El fútbol jugado desde la estrategia
Empire: Total War	PC	Conflictos bélicos históricos a escala épica
Naked War	PC	Un interesante multijugador de conflictos por correo
Pikmin 2	GC	Una pequeña flor con fragancia destilada
The Sims 3	PC / PS3 / 360	La casa de muñecas virtual, mejor que nunca
StarCraft II: Wings of Liberty	PC	Lo que los jugadores de PC llevaban años esperando
Valkyria Chronicles	PS3	Un juego de estrategia original y con sentido estético
World in Conflict	PC	Una lección de historia masiva, detallada y alternativa
Worms 2: Armageddon	360	La mejor versión para consola de Worms, de lejos

↓ PARTY

Dance Central 2	360	El rey de los juegos de baile
Jam With The Band	DS	Ocho jugadores, una banda, mucho ruido
DJ Hero	PS3 / 360 / Wii / PS2	Un nuevo giro a los juegos musicales
Bombberman Generation	GC	El festival de explosiones definitivo
LittleBigPlanet 2	PS3	Todo un universo lleno de sus propias posibilidades
Rabbit King	GC / PS2	Divertido solo en compañía
Rock Band 3	PS3 / 360	La perfección del juego social-musical
Super Monkey Ball	GC	Solo los minijuegos justifican ya su precio
WarioWare DIY	DS	Nintendo sigue innovando
Wii Sports Resort	Wii	Justifica la existencia de MotionPlus en dos minutos

↓ DEPORTES

FIFA 12	PC / PS3 / Wii / 360	EA recuerda a Konami quien manda
EA Sports MMA	PS3 / 360	EA roba al corona a THQ
Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos	Wii	Más agotador que las propias Olimpiadas
NBA Live 10	PC / PS3 / Wii / 360	Todo lo bueno del baloncesto virtual
NHL 12	PS3 / 360	Una alternativa veloz a los juegos de fútbol
Rockstar Games Presents Table Tennis	PS3 / Wii / 360	Grata sorpresa con jugabilidad frenética
Skate 3	PS3 / 360	EA demuestra cómo se hace un Tony Hawk
SSX	PS3 / 360	Acrobacias y locuras vacías por la montaña
Tiger Woods PGA Tour 09	PC / PS3 / Wii / 360	Actualización menor pero interesante
Virtua Tennis 3	PS3 / 360	Un remate arcade muy adictivo

> Descargables Retro

PRINCE OF PERSIA CLASSIC APP STORE



Este más que aceptable remake del original de Mechner ya ha llegado a prácticamente todas las plataformas de distribución digital, pero si eres de los pocos que no ha disfrutado ya con esta reliquia del pasado, ahora puedes hacerlo desde el móvil. No es lo mismo que jugarlo con mando, pero solo con mejorar control de la versión retro de iOS...

SHINOBI CONSOLA VIRTUAL 3DS



Todo el mundo coincide en que la versión de Shinobi para Game Gear es uno de los mejores títulos no-arcade de la serie. ¿Qué mejor forma de homenajear a la portátil de Sega que con una encarnación de su mejor juego vía la Consola Virtual de 3DS? Los añadidos son interesantes y el juego sigue siendo genial.

THE LAST BLADE CONSOLA VIRTUAL



Aunque solo está disponible por el momento en la tienda japonesa, ardemos en deseos de que en algún momento llegue a Europa este juego de lucha tan único. Con sus "desvíos" y sus dos estilos diferentes para cada luchador, este juego es un trozo de historia dentro del género y sus fans se merecen una versión para consolas de sobremesa.

THE BARD'S TALE APP STORE



Si en su día compraste el port para iOS del ARPG de PS2 basado en The Bard's Tale y te gustan los juegos

retro, estás de suerte: su estudio ha actualizado el juego para incluir en la app el original de Apple II. Las secuelas, por lo visto, también están de camino. ¡Vivan los RPG viejunos!

METAL SLUG 3 CONSOLA VIRTUAL



El clásico shooter de recreativa vuelve otra vez, esta vez para los dueños de una Wii. No es uno de los mejores de la serie pero tampoco es el peor. Si solo

tienes una Wii para mantenerte entretenido, no es ni mucho menos una mala compra.

Nosotros ya hemos opinado. Ahora te toca a ti: ¿Qué esperas del E3? ¿Qué te parece el retraso de Risen 2 en consolas? ¿Por qué Hideo Kojima está todo el día comiendo pasta? Escribenos y dínoslo



DONDE ESTAMOS

Hay varias maneras de contactar con nosotros. El correo de toda la vida es una de ellas y nos parece estupendo. Si optas por esta opción, nuestra dirección es: **games™, Grupo Zeta, Orduña, 3, 2ª planta 28034 Madrid**

Pero tal vez prefieras hacer uso de las posibilidades que la tecnología nos brinda hoy. Puedes escribirnos un email a la dirección: **games@grupozeta.es**

Por dar opciones que no quede. Si lo tuyo es Twitter puedes dirigirte a **@gamestm_es**

Tema: Firmad y bajad el precio
De: Miguel Martos

Quiero felicitarlos por la revista, sobre todo los apartados "El debate", "Retro" y "Favoritos", pero me gustaría hacer alguna suferencia. Lo primero, que los textos vengan firmados; lo segundo, que algunos tamaños de letra son bastante reducidos y a veces cuesta leerlos. Si podéis aumentarlos sería de gran ayuda para nuestros ojos.

Otra sugerencia es que no puntuéis los juegos. De esta forma "obligaréis" al lector a leer el análisis completo y sacar sus propias conclusiones, evitarais a los típicos "haters" que sólo se fijan en la nota y os pondráis un paso por delante de las demás revistas y páginas web.

Para terminar, el precio y la frecuencia. Sé que está justificado porque la publicación destella calidad, pero me parece bastante elevado para una publicación mensual. ¿Os plantearíais sacarla de forma bimensual? Así el éxito estaría asegurado.

Hemos recibido muchas opiniones favorables a la revista, y os agradecemos el apoyo. Hemos decidido publicar ésta porque ha reavivado diversos temas sobre los que ya habíamos discutido en la redacción, y aún seguimos en ello. Como veis, muchos de los textos de este número van firmados, prácticamente todos los análisis y los reportajes. Por otro lado, parte de nuestro contenido está traducido de la edición inglesa, así que esos quedarán sin firmar, como aparecen en la edición original. Lo de los tipos de letra no nos lo habíamos planteado. Somos todos jóvenes (más o menos) y tenemos la vista perfecta (menos o más).

Las notas sólo expresan una opinión. Ni siquiera ponemos decimales ni dividimos en apartados, son orientativas. Pero algunos lectores las consideran imprescindibles.

En cuanto al precio, está ajustado al máximo posible para ofrecer una revista de calidad. La portada tiene un acabado especial, el soporte físico es bueno y los contenidos



El precio es alto, sí, pero por menos dinero no habríamos podido hacer un producto de calidad con contenidos de primera.

son de lo mejor. Hemos cogido una cabecera prestigiosa y se la acercamos a los lectores españoles en su idioma y le añadimos contenidos más cercanos. Es una revista que se puede coleccionar, los reportajes seguirán de actualidad dentro de unos meses; está diseñada para resistir el paso del tiempo.

Lo que sí descartamos es convertirnos en publicación bimensual, ya que supondría ofrecer una información totalmente atrasada, y nuestro objetivo es esforzarnos por no perder el paso de la actualidad.

De todas formas, muchas gracias por tu contribución. Nos gusta que nos exijáis.

Tema: Duda: rincón del coleccionista
De: L.R.

Me ha encantado la sección El Rincón del Coleccionista y tengo una duda: Yo poseo una edición coleccionista de *World of Warcraft Cataclysm*

"Si no puntuáis los juegos, 'obligaréis' al lector a leer el análisis completo y sacar sus propias conclusiones"

Miguel Martos

y también otra de *Zelda Skyward Sword*. Tengo 12 años y me gustaría participar en esta sección (por supuesto, si mis padres me permitieran participar) ¿Podría salir en esa sección?, me haría mucha ilusión. Soy muy fan de *WoW* y *Zelda*.

Aunque no pudiera participar, me gustaría que The Elf (como vuestro director Marcos García se apoda en PlayStation Revista Oficial) me enviara un autógrafo (si puede y no está muy ocupado).

PD: *Dark Souls* hace que tenga ganas de tirar el mando por la ventana. Endemoniado juego...

Nos ha hecho mucha ilusión tener un lector tan joven. De momento no creemos que puedas participar en la sección porque aparecen juegos antiguos, pero dentro de unos 20 años, cuando los dos juegos que comentas aparezcan en nuestra sección Retro, vuelve a escribirnos (o como quiera que nos comuniquemos por entonces) y contaremos contigo encantados.

Tema: Battlefield 3 On-line, mal

De: Oinatz Yegorov

Ya hace un tiempo que tengo el *Battlefield 3* y ahora hace nada me he comprado el *Silent Hill Downpour* y de verdad me parece mentira lo que está haciendo el mercado de los videojuegos.

El *Battlefield* tiene un On-line terriblemente penoso. Pagamos un montón de dinero por el juego. Después, a pagar el pack de expansión, y ahora un nuevo pack de expansión que hay que pagar de nuevo, naturalmente. Y ¿qué pasa con los administradores? Pero si de cada 10 partidas 7 da pena jugarlas: que si no te entra en el servidor, que si se queda bloqueado... y no penséis que es de mi Play ni mi conexión, porque me van muy bien, os lo garantizo.

Silent Hill, vale que no tiene On-line y sale a un precio razonable, pero la jugabilidad... Lo dicho, parece mentira que todavía nos tomen el pelo de esta manera. A ver si las empresas demuestran un poco más de respeto a los jugadores.

Esperamos que a estas alturas se hayan solucionado tus problemas con *Battlefield*. Cuando el juego salió fueron muchos los jugadores que tenían problemas para entrar en una partida, al parecer porque los servidores no podían asumir toda la cantidad de jugadores que deseaban pelear On-line y por culpa de algún asunto relacionado con Origin. Sucesivos parches y el refuerzo de los servidores solucionaron la situación y ahora no deberías tener estos inconvenientes. No obstante, en www.battlefield.com tienes información actualizada. Si quieres más exclusividad, ahora puedes alquilar servidores dedicados en 360 y PS3 para establecer partidas con tus propias normas.

Esto no quita para que pensemos en que la empresa debería haber previsto esta alta demanda en el lanzamiento ante las expecta-



■ DICE ha trabajado para mejorar el online e incluso ha buscado un administrador de seguridad para detectar tramosos.

tivas que había despertado el título y poder solucionar así algo más rápido todos los problemas.

Tema: ¡Que corra el crowdfunding!

De: Luis Hernández

Todo dios se ha lanzado a financiar su juego mediante crowdfunding. Con suerte será el fin de la tiranía de las productoras y volveremos a ver buenos juegos. Los jugadores podremos decir a los desarrolladores lo que queremos directamente.

El crowdfunding no parece la solución para financiar todos los juegos. De momento se está utilizando para proyectos pequeños (dos millones de euros hablando de desarrollo de videojuegos no es desde luego para un triple A). Aun así, es estupendo que haya una nueva opción para financiar el desarrollo de títulos y que encima sirva para que los desarrolladores y los jugadores estén en contacto permanente. Hay un antes y un después de la experiencia de Double Fine Adventure en la que Tim Schafer y su estudio consiguieron la financiación que necesitaban en apenas ocho horas, pero no todos los proyectos que se han presentado han conseguido el dinero. Creemos que seguirá habiendo la financiación de las productoras de toda la vida, y los proyectos de quien empieza o tiene un juego pequeños se beneficiarán del crowdfunding, con lo que todos saldremos ganando.



■ Double Fine cambió para siempre la financiación de videojuegos con el éxito que obtuvo en Kickstarter para financiar su aventura gráfica.



Fundador: ANTONIO ASENSIO PIZARRO

Presidente:	ANTONIO ASENSIO MOSBAH
Presidente de la Comisión Ejecutiva	JUAN LLOPART
Director General	CONRADO CARNAL
Director Editorial y de Comunicación	MIGUEL ÁNGEL LISO
Directora del Área de Revistas	MARTA ARIÑO
Director del Área de Comercial y Publicidad	PABLO SAN JOSÉ
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión	ROMÁN DE VICENTE
Director del Área de Prensa	ENRIQUE SIMARRO
Director del Área de Recursos	DAVID CASANOVAS

REDACCIÓN	MARCOS GARCÍA REINOSO
Director	KOLDO GUINEA HERRÁN
Director de Arte	BRUNO SOL
Redactor Jefe	ANA MÁRQUEZ SALAS
Redacción	
Colaboradores	
F.J. CABALLERO, PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, BRUNO LOUVIER, SARA BORONDO, JOSÉ MANUEL TORNERO, LÁZARO FERNÁNDEZ, JUAN MANUEL CASTILLO, MARÍA EMER, SARA CERRADA, E. L. ASCASO, UNAI N. MANO, J. P. CALERO	
Sistemas Informáticos	JAVIER RODRÍGUEZ

C/ORDUÑA, 1, 28034 MADRID
TEL: 91 584 33 90
GAMES@GRUPOZETA.ES

ÁREA DE REVISTAS	CARLOS RAMOS
Director Adjunto de Área	CARLOS SILGADO
Director de Desarrollo	JAVIER BELLVER
Director de Producción	JORGE BARAZÓN
Jefe de Producción	FERNANDO VALLARINO
Responsable de Marketing	

SUSCRIPCIONES, NÚMEROS ATRASADOS Y ATENCIÓN AL LECTOR
902 05 04 45 DE 9 A 14 H.

PUBLICIDAD	JULIÁN POVEDA
Director de Publicidad Centro	FRANCISCO BLANCO
Director de Publicidad Cataluña	CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN
Coordinación de Publicidad	

DELEGACIONES EN ESPAÑA
CENTRO: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO.
C/Orduña, 1, 28034 Madrid.
Tel: 91 584 33 90. Fax: 91 584 35 43.
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA.
C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona.
Tel: 93 484 66 00. Fax: 93 285 37 28.
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vch, 3, 2º D.
46002 Valencia. Tel: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30.
Sur: GEMEDIOSASOCIADOS, S.C. Asunción, 74-4º Izda. 41011 SEVILLA
95 4253772-41693770. mont@zetaur.com
Norte: JESUS M. MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221.
48011 Bilbao. Tel: 609 45 31 08 Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel: 653 904 482.
Galicia: ESTIBALZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelas, 17 - 19. 36202 Vigo
Tel: 986 41 49 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37
50005 Zaragoza Tel: 978 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema artas -34 91 586 36 31
gema.artas@zetaur.com
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR -34 91 586 36 32
andreea@zetaur.com
ITALIA: Studio Villa SRL, Carla VILLA +39 02 311 662 - carla@studiovilla.com
FRANCIA-BELGICA: Infoparc SA, Jean-Charles ABELLE +33 144 43 14 30
jcharles@infoparc.fr - MOLANDA - Infoparc NL - Taisana KRISINADATH +31
348 444 636 - info@zetaur.com - infoparc@zetaur.com - REINO UNIDO - GCA: Greg
CORBETT +44 207 730 60 33 - greg@zetaur.com - AUSTRIA: Adriane
SA: Philippe GRARODT +41 227 96 46 26 - philippe.grarodt@zetaur.com
ALEMANIA: BON: Tania SCHRAEDER +49 89 250 3532 - tania.schraeder@
burd.com - PORTUGAL: Ilmidade Publicidade Paulo ANDRADE +35
121 385 35 45 - pandrade@ilmidadepub.com - GRECIA: Publicitas Hellas SA
Sophie PAPAPOLYTOU +30 211 060 300 - sophie.papapolytou@publicitas.gr
EEUU - Publicitas USA: Howard MOORE +1 212 330 07 34 - hmoore@publicitas.com
INDIA: Medscape Publicitas: Srinivas IYER +91 22 2283 5755 - srinivas.
iyer@medscape.com - JAPON: Pacific Business: Mayumi KAJI +81
336 61 61 28 - pb2010@pb.com - BRASIL: Alana Media Oliver CAPOULADE +55
11 94 989 444 - ocapoulade@alana.com

IMPRESIÓN: Rotocobri, S.A. Ronda de Valdecarrizosa, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel: 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: B-9134-2012
PRINTED IN SPAIN

GAMESTM
es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.



gamesTM no se hace responsable de la opinión de sus colaboradores en los trabajos publicados, ni se identifica necesariamente con la opinión de los mismos. Así como tampoco de los productos y contenidos de los mensajes publicitarios que aparecen en la revista, que son exclusiva responsabilidad de la empresa anunciadora.

gamesTM se publica con licencia de Imagine Publishing Limited. Todos los derechos del material licenciado, incluyendo el nombre gamesTM, son propiedad de Imagine Publishing Limited y no pueden ser reproducidos, ni total ni parcialmente, sin el consentimiento previo y por escrito de Imagine Publishing Limited. ©2012 Imagine Publishing Limited. www.imagine-publishing.co.uk



Lanzamientos

Calma tu impaciencia con nuestra lista de próximas salidas

Mercado de chollos

Los ofertones del mes



ANNO 2070

Plataforma: PC Dónde: game.es
El viaje de la saga Anno al futuro no sólo es el mejor título de la saga, sino que acaba de caer 30 eurazos.



ACE COMBAT 6

Plataforma: Multi Dónde: xtralive.es
Esta generación estamos tan escasos de aviones que nos ha venido una lagrimita al acordarnos del primer Ace Combat multi. Si encontrásemos el mando...



ALPHA PROTOCOL

Plataforma: Multi Dónde: xtralive.es
No entenderemos jamás el odio que recibe este juego de Obsidian. Pero mira, si sirve para tenerlo por dos duros, pues mejor para nosotros.



DARK SOULS

Plataforma: Multi Dónde: game.es
Ahora que decimos adiós a los servidores de Demon's Souls es el momento de hacernos con su "secuela" multiplataforma a mitad de precio.

→ ABRIL-MAYO

17 Abril	Trials Evolution	360
27 Abril	Prototype 2	PC
27 Abril	Disgaea 3: Absence of Detention	PSV
27 Abril	MUD FIM Motocross World Championship	PS3, 360
27 Abril	Risen 2: Dark Waters	PC
4 Mayo	Tera	PC
4 Mayo	Sniper Elite 2	PS3, 360
15 Mayo	Diablo III	PC
18 Mayo	Max Payne 3	PC, PS3, 360
25 Mayo	Dragon's Dogma	PS3, 360
25 Mayo	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	PC, PS3, 360
25 Mayo	DiRT Showdown	PC, PS3, 360
25 Mayo	Mario Tennis	3DS

→ JUNIO

1 Junio	Resistance: Burning Skies	PSV
15 Junio	Lollipop Chainsaw	PS3, 360
29 Junio	Spec Ops: The Line	PC, PS3, 360
S/C	Inversion	PS3, 360
S/C	Lego Batman 2: DC Superheroes	PC, PS3, PSV, 360, Wii
S/C	London 2012: The Official Video Game	PC, PS3, 360

→ Q2 2012

S/C	The Amazing Spider-Man	PS3, 360
S/C	Counter-Strike: Global Offensive	PC, PS3, 360
S/C	Deadlight	360
S/C	Dust 514	PS3, PSV
S/C	Game Of Thrones	PC, PS3, 360
S/C	Spirit Camera: The Cursed Memory	3DS
S/C	StarHawk	PS3
S/C	Star Trek	PC, PS3, 360
S/C	Super Monkey Ball: Banana Splitz	PSV
S/C	Tales Of Graces F	PS3
S/C	Tomb Raider	PC, PS3, 360

RECOMENDADOS



Trials Evolution

Plataforma: XBLA 360 Compañía: Microsoft
RedLynx lo está petando con los piques multijugador de su nuevo Trials. Literalmente: Microsoft ha tenido que añadir servidores.



Ghost Recon: Future Soldier

Plataforma: Multi Compañía: Ubisoft

La saga se aleja completamente del realismo para adentrarse en la ciencia-ficción bélica. Por nuestra parte, ningún problema.



Dust 514

Plataforma: PS3, PSV Compañía: CCP Games

Nos vuelve locos la idea de un pegatiro que expanda el universo de Eve Online. ¿Es esto lo que sentíamos cuando lo de Starcraft: Ghost?



Overstrike

Plataforma: PS3, 360 Compañía: Electronic Arts

Insomniac dice adiós a Resistance y la exclusividad de Sony con el anuncio de su primer juego multiplataforma: otro shooter.

→ VISIÓN DE FUTURO | ¡Claro que los quieres!



METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

Plataforma: PS3, 360
Compañía: Konami

Ahora que Platinum se ha hecho cargo del juego, la entrega de Raiden cortando melones ha pasado de "habrá que echarle un ojo" a "imprescindible". Con que sea un 10% de Bayonetta nos vale.



TOM CLANCY'S RAINBOW 6 PATRIOTS

Plataforma: PC, PS3, 360
Compañía: Ubisoft

Ubisoft se ha puesto las pilas con sus Clancys. Mientras Jade Raymond levanta el ánimo de Sam Fisher, este Patriots busca borrar el mal sabor de boca que nos dejaron Lockdown y Vegas.

LOS 10 MÁS VENDIDOS DE GAME

F1 2011 **1**

Plataforma: Multi Compañía: Codemasters



2 PRO EVOLUTION SOCCER 2012

Plataforma: Multi Compañía: Konami

3 CALL OF DUTY: MW 3

Plataforma: Multi Compañía: Activision

4 FIFA 12

Plataforma: Multi Compañía: EA

5 INAZUMA ELEVEN 2: VENTISCA

Plataforma: DS Compañía: Nintendo

6 INAZUMA ELEVEN 2: TORMENTA

Plataforma: DS Compañía: Nintendo

7 MARIO PARTY 9

Plataforma: Wii Compañía: Nintendo

8 FIFA STREET

Plataforma: Multi Compañía: Electronic Arts

9 THE WITCHER 2: A.O.K. ENHANCED

Plataforma: Xbox 360 Compañía: CD Projekt

10 UNCHARTED 3: L.T.D.D.

Plataforma: PS3 Compañía: Sony C.E.

RECOMENDADOS



Tony Hawk's Pro Skater HD

Plataforma: PS3, 360 Compañía: Activision

A la mierda el trozo de plástico: esta recopilación HD recupera los mejores niveles de los dos primeros títulos y sus combos enloquecidos.



Risen 2: Dark Waters

Plataforma: 360, PS3 Compañía: Deep Silver

El lanzamiento de este rolazo de Piranha Bytes se ha ido al tercer trimestre en consolas. Si es para que quede igual que en PC, lo aceptamos.



Virtua Fighter 5: Final Showdown

Plataforma: PS3, 360 Compañía: Sega

Esperemos que Sega no le haya metido el hacha de los recortes a este descargable.



Animal Crossing

Plataforma: 3DS Compañía: Nintendo

Lo de que esta vida dentro de la vida ahora tenga una dimensión extra nos da más o menos igual. ¿Pero que use StreetPass? Lo queremos YA.

Q2 2012

S/C	Gravity Rush	PSV
S/C	Kinect Nat Geo TV	360
S/C	Paper Mario	3DS
S/C	Mortal Kombat	PSV
S/C	Overstrike	PS3, 360
S/C	Sorcery	PS3
S/C	Tony Hawk's Pro Skater HD	PS3, 360
S/C	Transformers: Fall Of Cybertron	PS3, 360
S/C	Virtual Fighter 5: Final Showdown	PS3, 360
S/C	The Walking Dead	PC, PS3, 360
BC	The Secret World	PC
S/C	Sniper: Ghost Warrior 2	PC, PS3, 360

Q3 2012

Agosto	Darksiders II	PC, PS3, 360
25 agosto	Risen 2 Dark Waters	PS3, 360
7 Sep	Far Cry 3	PC, PS3, 360
21 Sep	Borderlands 2	PC, PS3, 360
S/C	Aliens: Colonial Marines	PC, PS3, 360
S/C	Anarchy Reigns	PS3, 360
S/C	Animal Crossing	3DS
S/C	Brothers In Arms: Furious 4	PC, PS3, 360
S/C	Hitman Absolution	PS3, 360
S/C	Pokémon Black/White Version 2	DS
S/C	Prey 2	PC, PS3, 360
S/C	South Park: The Game	PS3, 360

GRAND THEFT AUTO V

Plataforma: PC, PS3, 360
Compañía: Rockstar

Que Rockstar sólo promociona un juego a la vez ya lo sabemos, pero ahora que GTA V tiene fecha para octubre, nos hemos olvidado un momento de Max Payne 3 y nos ha entrado el ansia.



BIOSHOCK INFINITE

Plataforma: PC, PS3, 360
Compañía: 2K Games

No sabemos quién está más nervioso por el juego: si la gente de 2K a la espera de que Levine levante de una vez el secretismo que rodea al juego, o nosotros al ver este George Washingtonator. Jerrational Games, danos una exclusiva yif.

IMPORTACIÓN

KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE

Plataforma: 3DS Compañía: Square Enix

Los excesos en portatil de la saga se han cargado un poco de nuestro amor por la misma, pero nos lo vamos a comprar igual: games™, alimentando al troll de la industria mes a mes.



GUNGNIR

Plataforma: PSP Compañía: Atlus

Ahora que van a traducir este confuso y denso rolazo táctico al inglés puede que consigamos entender algo. Casi seguro que no, pero no podemos resistirnos a Atlus.



GUILD01

Plataforma: 3DS Compañía: Level-5

¡Ha pasado un mes desde nuestra previa y no han anunciado versión europea del juego que nos pone cara de buenas personas!



PHANTOM BREAKER

Plataforma: Xbox 360 Compañía: SouthPeak

¿Ya dominas BlazBlue, Arcana Heart, Melty Blood y King Of Fighters? Vale, prueba con éste, que también está en el carro del hardcore versus.



POKÉMON + NOBUNAGA NO YABOU

Plataforma: DS Compañía: Nintendo

Nos ha costado evitar que Sánchez se gaste su dinero para arroz de este mes en este combo de estrategia por turnos de Koei con Pokémon samurai. ¡Sacadlo en P4L, salvad un redactor!



180 PÁGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y ANÁLISIS PARA EL IPAD

Exprime tu iPAD

142
Apps y juegos
imprescindibles
de la App Store

PRECIO: 5,95 €
A 5,50 € EN
CANARIAS



NUEVO
iPAD
Y ADEMÁS:
GUÍA COMPLETA
DE iOS 5

TUTORIALES



Para trabajar o divertirse,
sácale todo el "jugo" a tu iPad

APPS



Descubre las mejores apps
gratuitas y de pago

JUEGOS



Juegos en familia o para
usuarios avanzados

KIT



Fundas, bases, altavoces y
otros accesorios para el iPad

**¡YA
A LA
VENTA!**

¡EXPRIME EL POTENCIAL DE TU iPAD!

Guía definitiva para principiantes y usuarios avanzados.

Diviértete más con tu iPad y sé productivo usando las
mejores apps, juegos y periféricos

games™ industria

UN VISTAZO AL FUNCIONAMIENTO INTERNO DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS >>

ENTREVISTA



Página 166

GOICHI SUDA

>> El titán de Grasshopper Manufacture habla con games™ sobre el primer juego para Kinect del estudio: Diabolical Pitch

Página 164

¿Qué pasa con Wii U?

>> Unas cuantas reflexiones sobre lo que predice el analista del sector Michael Pachter.

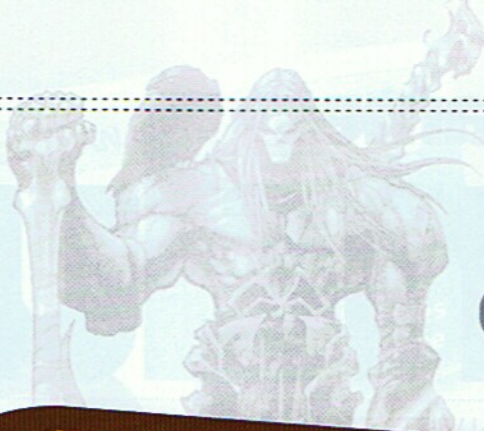


Página 167

Charlamos con Project Sora

>> El equipo de *Kid Icarus: Uprising* nos cuenta por qué Nintendo tuvo tanto tiempo a Pit en el paro.





¿QUÉ PASA CON WII U?

El analista de Wedbush Michael Pachter anticipa dificultades para Wii U, aportando argumentos al debate que rodea al papel de Nintendo en la próxima generación

➔ UNAA CUMBRE MONTADA por una agencia de publicidad no parece el lugar más adecuado para poner a parir una consola, pero en estos días en los que los analistas financieros se han erigido en portavoces de todo el sector cualquier cosa es posible. Así, en la [a]list de Ayzenberg, un evento para publicistas y profesionales del videojuegos, el bueno de Michael Pachter se sacó otra vez el báculo de profeta delante de una audiencia de encorbatados.

"Creo que en Nintendo han perdido el norte", soltó tranquilamente. "Creo que se han cargado la Wii U al no decirle a la gente qué precio va a tener. Saldrá a 249€ porque no les queda otra. Pero aún así están muertos, porque el combo Kinect con Xbox será más barata cuando llegue el lanzamiento".

Su discurso fue durísimo, sobre todo para un tipo que no tiene línea directa con el departamento de desarrollo o el consejo de administración de Nintendo. De hecho, parecía más la *boutade* de alguien al que pagan para que dé titulares, sobrándose con una Nintendo que ya arrastraba un problema de imagen.

Ese discurso se hizo para preparar el terreno a una conferencia sobre cómo los juegos sociales amenazan el modelo de las consolas tradicionales. Una tendencia que afecta más a

Nintendo que a ninguna otra, o eso cree Pachter, que argumenta que la masa casual de Wii hace tiempo que se pasó de sus juegos familiares y facilones a los títulos de smartphone o los juegos sociales de Facebook, sin tener nada claro que vuelvan para la próxima consola. "Lo de Wii era una burbuja que hace tiempo que estalló", remató.

PACHTER COMETE UN error de juicio crítico con sus suposiciones. Para empezar: ¿la audiencia que busca Nintendo para los primeros años de vida de Wii U de verdad sólo se compone de fieles del *Farmville* o el *Apalabrados*? A diferencia de lo que pasó con Wii, Nintendo ya está negociando un *Dirt* con Codemasters y ya se sabe que THQ sacará *Darksiders II*, por poner dos ejemplos de los que conocemos. ¿Cuál de esos títulos sugiere un catálogo de lanzamiento casual?

Es más, ¿dónde está el problema en esos 249€ de

lanzamiento? Si su músculo está al nivel de Xbox 360 y PlayStation 3, algo bastante factible, sus componentes saldrán baratos y será sencillo producirlos en masa, con lo que Nintendo podría venderla a un precio barato sin perder nada de margen. ¡Es su política desde que Gunpei Yokoi la acuñara en los tiempos de Game Boy! Vamos, es lo mismo que hace ahora Microsoft al sacar a bajo precio una consola

de seis años con Kinect. Nintendo ha confirmado que el mando-pantalla táctil de Wii U no será multitoque: o sea, la base tecnológica de la interfaz es la misma que tuvo la DS hace ocho años.

Para defender su imagen de profesional financiero, Pachter justificó su discurso nada menos que en NeoGAF: "Creo que la mayoría de compradores de Wii eran jugadores ocasionales, de los que compran uno o dos juegos durante los primeros años y luego se olvidan

“ Nintendo se ha cargado la Wii U al no querer decirle a la gente cuál va a ser su precio final ”

Michael Pachter





■ ¿De verdad los jugadores ocasionales de Nintendo les van a dejar tirados por juegos de smartphone y los sociales tipo Farmville?

de la consola. Y que esos jugadores hace tiempo que se fueron a otras plataformas", postuló Pachter. "Puede que a juegos de Facebook, de Android, de iOS, en tableta o en otras consolas pero, una vez que los has perdido, no es probable que vuelvan (...) Al mismo tiempo, mi postura (discrepad sin miedo, es una opinión) es que los de smartphones y tabletas se han llevado parte del público potencial de las portátiles, y que no creo que vuelvan a 3DS o PS Vita."

TRES DÍAS ANTES otro grupo de analistas, IHS, publicaba un informe avisando de que los juegos en Facebook estaban en declive. "Facebook se disparó como plataforma de juegos durante 2009 y 2010", declaraba Steve Bailey, analista senior de IHS. "Pero el mercado maduró con la misma rapidez: para 2011 las editoras se encontraron un escenario más complicado. Aunque Facebook todavía tiene muchísimo potencial lucrativo para los que sepan adaptarse a este nuevo escenario, ya pueden olvidarse del optimismo de hace un par de años"

Esto, unido a los problemas de Zynga (que tuvo unas pérdidas de casi 400 millones de euros para cerrar 2011), enturbia la idea de jugadores inmutables y fieles. Más bien, nos lleva a lo de siempre a las puertas de una nueva generación de consolas: una audiencia fragmentadísima en grupos pequeños que juegan a todo tipo de cosas según les apetezca. La oferta puede haber crecido, pero nadie está atado a una plataforma.

Aunque Pachter no se retracta. "Creo que el daño que los juegos para móviles están haciendo a las portátiles es permanente, y que el público potencial de Nintendo es la mitad del que tenía



ENSÉÑAME LA PASTA

¿Qué es lo que ha pasado este año con las cuentas de Nintendo? ¿Y qué relevancia tiene?

¥65 MILLARDOS

Las pérdidas previstas por Nintendo para el año fiscal 2011. Aunque los rumores apuntan a que tienen líquido como para perder 20.000 millones de yenes anuales durante casi medio siglo.

528.1€ MILLONES

Las pérdidas de Nintendo achacables directamente a la conversión de divisa extranjera durante el pasado año. Sumadas al tsunami, el terremoto y a la recesión previa, la empresa se está desangrando por unas cuantas heridas abiertas.

15 MILLONES

La cantidad de unidades de 3DS que Nintendo ha vendido entre el lanzamiento en febrero de 2011 y enero de 2012. No están nada mal, superan a las del primer año de vida de Nintendo DS.

.99C

Lo que cuestan muchos de los juegos para móviles, rivales directos de los productos de Nintendo en el mercado portátil. Reggie Fils-Aimes, presidente de Nintendo America, declaró el año pasado que sacar sus títulos iOS, Android o WP7 "sería un insulto a todo lo que representa Nintendo".



■ Wii U tiene apalabrados títulos para adultos como el Dark Souls 2 de THQ pero, ¿tienen una estrategia o es sólo oportunismo de lanzamiento?

hace unos años. Y que han esperado demasiado a sacar la Wii U. El valor de sus acciones se ha desplomado un 80% en los últimos años, mientras el índice general ha subido durante ese período. A mí me pagan para aconsejar a los inversores, y tengo que decirles la verdad: ahora mismo, tener acciones de Nintendo no da dinero. Y no creo que esto cambie en los próximos años, porque lo que veo es que la estrategia de Nintendo no les va a devolver a la senda del beneficio".

Un par de cosas. La primera, si era normal que Nintendo fuera la empresa más cotizada de Japón (durante los años de DS y su *it prints money!* adelantó a Toyota en el Nikkei); la segunda, si ha identificado bien las causas. Nintendo ha tenido tres problemas: el cambio de plataforma portátil (que ha supuesto una sangría en ventas de juegos); el descenso en ventas de una Wii que ya alcanzó su cuota de mercado (recordemos que suma treinta millones de consolas vendidas más que Xbox o PS3); y, sobre todo, el tremendo error del precio de 3DS. Aunque ésta haya vendido más que DS en su primer año, lo ha hecho con un recorte de 100 euros por consola sobre el precio original.

Por último, Nintendo juega en otra división respecto a Sony y Microsoft, con su política de no vender las consolas a pérdida (recordemos que la Xbox original no dio beneficio hasta su sexto año. Aunque es verdad que Sony y Microsoft venden en más sectores (que no es una ventaja: Sony ahora mismo sufre como nunca por sus Bravias), mientras Nintendo sólo tiene juegos y consolas. Pero los más de 3 millones de *Skyward Sword* vendidos -con la Wii ya enterada por muchos-, hacen pensar que aún están lejos de los días grises de GameCube.



DE CHARLA CON...

GRASSHOPPER MANUFACTURE

MIEMBROS CONOCIDOS

| Goichi Suda
| Akira Yamaoka

JUEGOS MÁS DESTACADOS



>> Flower, Sun And Rain
Multi [2001]



>> killer7
Multi [2005]



>> No More Heroes
Multi [2007]



>> Frog Minutes
iPad [2011]



>> En 15 años Grasshopper Manufacture ha pasado de ser un desconocido desarrollador japonés a estar entre los favoritos de los jugadores habituales. Este prolífico estudio tiene actualmente la increíble cifra de cuatro juegos en desarrollo, sin contar el extraño combate de béisbol para Kinect *Diabolical Pitch*, que acaba de salir. Hablamos con su director, Goichi Suda.



Goichi Suda

Diabolical Pitch es demasiado raro hasta para las excentricidades de Grasshopper. ¿Cómo se os ocurrió un videojuego así? ¿Por qué el béisbol?

>> Cuando se anunció Kinect se me vino a la cabeza la idea básica y el escenario para este juego. Pensé que el movimiento de oscilar el cuerpo para lanzar la pelota era perfecto para utilizar con Kinect y su detección de movimiento. Así que el juego se ha desarrollado siguiendo tres conceptos: un parque de atracciones por la noche, un jugador de béisbol en horas bajas y un lanzamiento diabólico. Su estilo toma algunas referencias de los pinball y

a eso le hemos añadido la esencia del béisbol más brutal.

Aparte de lanzar proyectiles a los enemigos y realizar movimiento supercargados, ¿en qué consiste la jugabilidad de *Diabolical Pitch*?

>> Consigues dinero al matar a tus enemigos y con ese dinero compras cromos de béisbol que te permiten desbloquear distintas habilidades, y el jugador se hace más fuerte. Tienes más acciones aparte de lanzar; en este juego puedes utilizar todo el cuerpo. A medida que creábamos este título para Kinect nos dimos cuenta de que lo más importante es que disfrutes del momento de la acción. Nos hemos centrado mucho en conseguir que sea divertido el hecho de lanzar.

El béisbol japonés es un poco diferente del Occidental en la parte técnica, pero la mayor diferencia es que la cultura de este deporte en Japón está bastante más generalizada que en Norteamérica. ¿Ha influido este hecho en *Diabolical Pitch*?

>> El béisbol que hay en el juego no se basa en ese deporte en sentido estricto. Nos basamos en un humor de cómic, un béisbol

que recuerda a series como *Star Of The Giants*, *Astro Kyuden* y *Samurai Giants*. *Diabolical Pitch* se dice en japonés "makyū" [bola mágica] que es una palabra que los japoneses conocen muy bien. Se puede decir que el juego tiene más influencia de los cómics japoneses de béisbol que por el béisbol en sí.

Desde hace unos años se habla mucho del llamado "declive japonés" en el desarrollo de videojuegos. ¿Son los juegos descargables como *Diabolical Pitch* un reflejo del papel de Grasshopper en la cultura del desarrollo japonés actual?

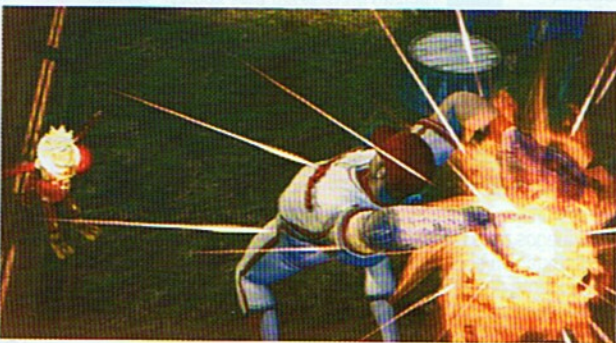
>> Crear juegos innovadores es cada vez más difícil dado que el desarrollo es aún más grande. Nos dimos cuenta de que podíamos crear un juego que combinase la innovación con Kinect. Desarrollar un descargable es rápido. Queríamos que el juego saliera para Kinect lo más rápido posible, y por eso pensamos que lo mejor era hacerlo para XBLA.

Su carrera empezó con juegos de lucha libre, y la inspiración deportiva suele aparecer en los títulos de Grasshopper. ¿Cómo describiría su interés por los deportes en el diseño de videojuegos?

>> Me gusta sobre todo la Premier League de fútbol. Tenemos mucho que aprender de los deportes para el diseño de juegos, ya que también son juegos. No sé si existe o no esa percepción, pero creo que si combinamos elementos de diferentes deportes podemos crear un tipo de juego nuevo.

¿Estaría Grasshopper interesado en trabajar en algún juego deportivo que fuese más realista?

>> No estamos especialmente interesados en hacer juegos de deportes realistas porque ya los hay muy buenos pero, si se presenta la ocasión, nos encantará intentar hacer algo.



Visita su web en www.grasshopper.co.jp

DE CHARLA CON...

PROJECT SORA

MIEMBROS CONOCIDOS

Masahiro Sakurai
Satoru Iwata

JUEGOS MÁS DESTACADOS



>> Kirby's Dream Land
Game Boy [1992]



>> Super Smash Bros.
N64 [1999]



>> Kirby Air Ride
GameCube [2002]



>> Super Smash Bros. Brawl
Wii [2008]

>> Nació en 2009 fruto de la colaboración entre Nintendo y Sora Ltd. Project Sora es el estudio encargado de *Kid Icarus: Uprising* y de los futuros *Super Smash Bros.* de 3DS y Wii U. El diseñador jefe Masahiro Sakurai explica cómo ha sido el desarrollo de su primer juego.



Masahiro Sakurai

Han pasado ya 20 años desde el último *Kid Icarus*. ¿Por qué ha tardado tanto Nintendo en resucitarlo?

>> Al principio pensamos en crear una IP nueva para 3DS, pero entonces se nos ocurrió la idea de resucitar alguna serie. Nos pareció que sería muy interesante la propuesta de un ángel que no puede volar y al que le conceden el don de volar, así que decidimos recuperar a *Kid Icarus* para este nuevo planteamiento.

¿Qué aspectos del juego original de NES queríais mantener?

>> No queríamos perder el lado cómico. En aquella época, hace 20 años, estaban en auge los videojuegos de aventuras serios, pero el mundo de *Kid Icarus* iba por libre y estaba lleno de humor. Queríamos contar con este tipo de características para el juego nuevo, que eran inherentes a los títulos anteriores, y tenerlo todo con una visión de conjunto, desde el escenario hasta la personalidad de los enemigos.

¿Y qué querían que sí cambiara ahora?

>> Hemos eliminado el nivel de dificultad que había en los juegos anteriores, porque no les gusta a los que están empezando a jugar. Por

supuesto que el juego tiene algunas partes con una dificultad máxima, pero también está hecho para que los principiantes se sientan algo más cómodos.

¿Qué características del hardware de 3DS inspiraron las decisiones de diseño de *Kid Icarus: Uprising*?

>> Está claro que la lucha On-line y la visión estereoscópica son características que influyeron muchísimo, pero creo que lo que tuvo más peso en algunas de las decisiones más relevantes fue la pantalla táctil. Había algunos títulos para DS que utilizaban ese tipo de jugabilidad

similar a un shooter en primera persona, usando la pantalla táctil, pero parecía que iba a pedales y no nos gustaba la sensación que transmitía. Pero en este juego es posible apuntar muy rápido y bien, mejor que con un pad o incluso con un ratón. Aunque poder mover la cámara y el personaje al mismo tiempo parece ser un problema irresoluble para las 3D, creo que hemos conseguido dar con una buena solución a ese problema.

Uprising ha tenido un desarrollo inusualmente largo para un juego de 3DS, ¿a qué se ha debido?

>> *Kid Icarus: Uprising* se diseñó para hacer un uso completo de todas las posibilidades de Nintendo 3DS y, como tal, era una especie de prueba para ver de qué era capaz la consola. No obstante, el rendimiento de la consola y el escenario de desarrollo han variado todo este tiempo, y esto ha influido. Al final podíamos extraer el máximo rendimiento del hardware, trabajar con un detalle muy alto calculando cuántos enemigos podíamos tener en pantalla. También nos llevó mucho tiempo eliminar fallos dado el tamaño del juego y todas las combinaciones posibles que incluye.



PERFIL DEL ESTUDIO

Frontier Developments



MIEMBRO CONOCIDO

David Braben
(Fundador Chairman)



JUEGOS MÁS DESTACADOS



Frontier: Elite II
PC [1993]



Rollercoaster Tycoon 3
PC [2004]



Kinectimals
Xbox 360 [2010]

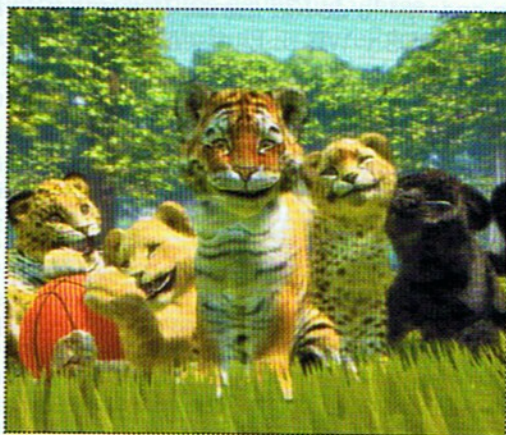


Kinect Disneyland
Adventures
Xbox 360 [2011]



Frontier Developments elige sus temáticas con la precisión que cabe

esperar de la amplia experiencia de su fundador; el estudio ha pasado de los simuladores espaciales a la montaña rusa para convertirse luego en un desarrollador de Kinect. El trabajo de Frontier en juegos tan conocidos como *Kinectimals* o *Kinect Disneyland Adventures* ha contribuido tanto a difundir el concepto de Kinect entre los consumidores como a mantener con coherencia su propia y excelente reputación. Se supone que está trabajando en un nuevo rollercoaster, además de en otros proyectos. Está claro que en Frontier no se lo juegan todo a una sola carta.

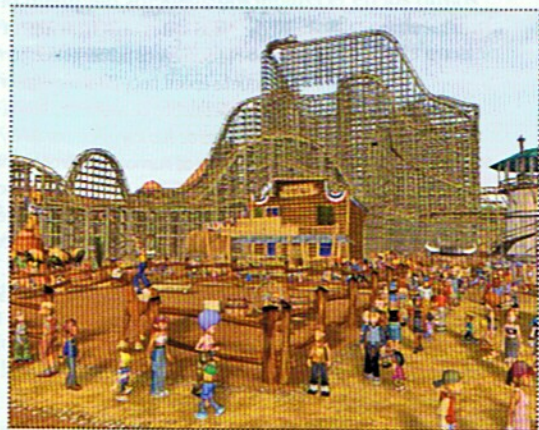


HISTORIA

>> Fue el creador y codificador de la aventura espacial de 1982 *Elite*, así que la carrera de David Braben empezó mucho antes que la creación de Frontier -de hecho, la empresa se llama así por la secuela de 1993-. Después de tontear con un par de proyectos espaciales, Frontier se situó a la vanguardia de los juegos de simulación de parques recreativos, gracias a las series *Rollercoaster Tycoon* y *Thrillville*. Como proyecto secundario, Braben ha asumido un papel activo en la Fundación Raspberry Pi, que promueve ordenadores educativos baratos, con un procesador más pequeño que una moneda de cinco céntimos.

FUTURO

>> Aunque hace muchos años que se nos prometió *Elite 4* y de vez en cuando se revela algo de información del misterioso "tecno thriller" *The Outsider*, es más probable que, a corto plazo, Frontier siga subido a la ola de Kinect -aunque hay que ver si con la tecnología de movimiento actual o con el rumoreado Kinect 2, que puede venir integrado en la nueva consola de Microsoft-. No obstante, como estudio desarrollador con mas experiencia que la mayoría en este terreno, lo más lógico es pensar que el equipo de Braben será de los que dirija el camino que nos permita llegar hasta la nueva generación.



Visita su web en www.frontier.co.uk/

games™

MMO

Todo lo que debes saber
sobre juegos MMO

170 **PREVIEW**

THE SECRET WORLD

El esperado MMORPG
de Funcom se prepara
para su lanzamiento

173 **PREVIEW**

END OF NATIONS

Descubrimos varios
mapas del MMORTS
de Trion Worlds.
¡Y pronto la beta!

WORLD WARCRAFT

MISTS of PANDARIA

¡Hemos jugado a la beta
y os lo contamos todo!



■ Las diferentes localizaciones en otros mundos han permitido a Funcom cambiar de forma drástica el tono entre misiones. Esta zona de horror fantástico evoca claramente a H.P. Lovecraft o a H.P. Lovecraft, una de las mayores influencias del juego.

The Secret World

CON AUSENCIA TOTAL DE MAGOS, ORCOS Y ELFOS, ¿CONSEGUIRÁ FUNCOM HACERSE UN HUECO EN EL SATURADO MUNDO DE LOS MMORPG?

La realidad no tiene lugar aquí. Ese ha sido el principio al que los desarrolladores de MMO se han ceñido durante años, bajo la suposición de que si no es absolutamente 'Tolkieniano' o ambientado en el espacio profundo (y el apoyo de una franquicia cinematográfica siempre ayuda), el éxito como un producto comercialmente viable no era posible.

La experiencia de Funcom sobre este punto - sus MMO previos son *Age of Conan* y *Anarchy Online*, los dos 'políticamente correctos' - refleja a pies juntillas este mantra de la industria, lo que hace más difícil clasificar este nuevo paso. En desarrollo desde 2002, *The Secret World* ha sufrido varios cambios importantes desde su concepción, como el traslado temporal desde unos años veinte inspirados por Indiana Jones o H.P. Lovecraft, hasta un trasfondo más contemporáneo, para hacerse más accesible a los jugadores de hoy.

Localizaciones del mundo real se entrecruzan con reinos mágicos: las calles de Londres, las polvorientas dunas de Egipto y las luces de neón de Tokio, tan absolutamente alejadas del género que nos ocupa, tendrán aquí una gran importancia y presencia. Un

AL DETALLE

FORMATO: PC
COMPAÑÍA: EA
DESARROLLADORA: Funcom
ORIGEN: Noruega/Canadá
LANZAMIENTO: 19 Junio



paseo por las calles de Nueva York sugiere que Funcom ha hecho grandes esfuerzos para crear un mundo creíble, incluso con un espacio de juego relativamente pequeño para explorar. No se trata de rascacielos y calles bulliciosas de la ciudad, sino más bien un barrio tranquilo, con la iconografía reconocible que se vislumbra desde la periferia. Esta instantánea de la ciudad actúa como punto de partida para una de las tres facciones del juego, los Illuminati.

En lugar de tener las tres facciones en guerra por la supremacía, las motivaciones de cada facción impulsan una interacción más sutil a través del juego. Viendo la invasión de las fuerzas sobrenaturales como una oportunidad, los Illuminati tratan de aprovecharse de la destrucción de la Tierra. Mientras tanto, la antigua orden militar de los templarios (que se encuentra en Londres, por supuesto) están luchando para evitar la muerte segura, y la facción con sede en Seúl de los Dragones quiere utilizar este poder místico para hacer algo de limpieza global. Todo apunta a que

estas tres facciones tan dispares deberían ser enemigas, pero a lo largo del juego se enfrentan a una difícil alianza cuando un enemigo común se presenta.

Es solo un ejemplo de este *The Secret World*, que elimina tópicos de los MMO sin alejarse demasiado de las normas establecidas. Otro ejemplo sería el sistema de 'leveling'... o su absoluta inexistencia. El 'leveling' y las clases brillan por su ausencia, sustituidos por una serie de destrezas y habilidades que se obtienen durante el transcurso del juego. Puede parecer una decisión extraña eliminar todo el desarrollo habitual de personajes de los MMO, pero sin duda nos da una mayor capacidad de personalización e individualización.

FUERA DE LOS LÍMITES de un sistema basado en clases, los jugadores pueden escoger entre unas 500 habilidades (divididas en cuerpo a cuerpo, mágicas y a distancia) y comprar todas las que quieran - restringidas a siete slots para las activas y otros siete para las pasivas. Funcom, de todas formas, ha creado ciertos conjuntos preestablecidos para cada facción a los que ha denominado 'Decks',



Aunque Nueva York sólo está representada a través de un pequeño distrito, está creada con mimo y con un cuidado hasta el mínimo detalle.

Los enemigos van más allá de los tradicionales limos, boggits, alimañas... Este adversario con máscara de cuero es un ejemplo del estilo de diseño detrás de *The Secret World*.

"La pasión detrás del proyecto y la ambición por crear algo nuevo en un mercado inmovilista no nos deja otra más que asombrarnos"



La ropa no tiene una influencia significativa en el juego, por lo que si te ves estupendo con la que llevas ahora, no tendrás que cambiarla por otra que te de +2 en carisma. ¡Así que tranquilo!

que combinan habilidades que funcionan de forma efectiva unas con otras.

El diseño de *The Secret World* está lleno de este tipo de ajustes y mejoras que existen en el género MMO desde que el mundo es mundo. La estructura de misiones también es especial, al pedir a los jugadores que seleccionen una misma misión al mismo tiempo, en vez de andar buscando varios NPCs con objetivos y recorriendo el mundo resolviéndolas de forma libre. Las misiones están divididas por historia, objetos y misiones principales, centradas en la acción, el sabotaje

DESCUBRIENDO EL SECRETO

Después de una larga beta cerrada y una serie de eventos, Funcom ha anunciado la fecha final de lanzamiento de *The Secret World* para el próximo 19 de junio – sólo unos pocos meses después de lo previsto. Su productor, Ragnar Tornquist justifica esto por el proceso exhaustivo de feedback con el que han limado todos las asperezas. "Con este proceso de pulido demostramos que Funcom tiene una fe absoluta en *The Secret World* y el compromiso de dar lo mejor de sí," dice Tornquist. "Además, nos ha permitido realizar más pruebas de calidad y pronto anunciaremos una serie de eventos de beta abierta donde cientos de miles de jugadores podrán probar el juego antes de su lanzamiento definitivo"



o la investigación. Aunque hay también varias de buscar algo o matar X número de Y, hay bastante variedad entre una misión y otra para evitar el aburrimiento.

Esto se materializa en el encuentro con los jefes. Por ejemplo, en "Scorched Desert Of Egypt" los jefes finales tienen una serie de sets de habilidades progresivas que terminan en un combate final donde el 'boss' utiliza todas las que se han visto previamente, lo que obliga a los jugadores a hacer uso de todo el entorno, más allá de sufrir la monotonía de una rotación de habilidades mientras se mantienen en su posición.

Intentar darle a vuelta a la fórmula 'ensayo y error' es admirable y difícil pero parece claro que Funcom ha avanzando en ello con *The Secret World*. Todavía se mantienen los principios fundamentales que han sido bases del género durante más de una década, pero la pasión que hay detrás del proyecto y la ambición sin límites a probar algo nuevo en este mercado son asombrosos. Sin embargo, la cruda realidad es que los cambios pueden resultar muy desalentadores para los más puristas y sólo el tiempo dirá si han acertado o si fracasarán.

MMO UPDATES

LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN EL MUNDO DE LOS JUEGOS ON-LINE

WARNER BROS. LANZA MMOS EN LA NUBE



Warner Bros. Interactive ha anunciado un acuerdo de

colaboración con los videojuegos online de Gaijin Inc. Para distribuir los MMO free2play de *Dungeons & Dragons Online* y *The Lord of the Rings* a través de la nube. Esperemos que otros MMO tomen la iniciativa y se convierta en algo más popular.

BIGPOINT DESARROLLA JUEGO DE TRONOS



Bigpoint está en pleno desarrollo del MMO para

navegadores de *Juego de Tronos*, basado en la serie de televisión de HBO y no en los libros. Además, gracias a sus buenos resultados económicos, abrirá dos nuevos estudios en París y en Londres, expandiéndose por el viejo continente.

PHANTASY STAR ONLINE 2 LLEGARÁ A PS VITA

El productor Sakai Satoshi anunció oficialmente que *Phantasy Star Online*



2, que hasta la fecha era exclusivo de PC, tendrá su versión

para nueva consola de Sony, la PS Vita. El juego compartirá el mismo server entre los usuarios de PC y la consola, pudiendo así compartir aventuras. Fantástica noticia para los amantes de este magnífico MMO.

RICCITIELLO CONFIRMA LOS NÚMEROS DE SWTOR



El director ejecutivo de Electronic Arts, John Riccitiello, ha confirmado que el número

de suscripciones al juego de Bioware *Star Wars The Old Republic* –en su lanzamiento obtuvo medio millón de unidades vendidas– es de 1,7 millones. "Es increíble ver el magnífico incremento de jugadores que ha sufrido el juego durante el pasado mes, pero por desgracia la mayoría de los usuarios no han renovado sus suscripciones." El parche 1.2 espera volver a traer a esos suscriptores que perdió.



■ Nos dedicamos a visitar Pandaria con nuestro reportero nivel 85 favorito y ahí estamos, en la zona de inicio tras hablar con el Panda de Ventormenta. No dudéis en viajar si podéis acceder a la beta.



■ No hemos podido resistirnos a crear un monje pandaren, que padece orgulloso en su zona de origen. El particular aspecto y la paleta de colores del juego no se verán afectadas en absoluto.

Wow: Mists of Pandaria

UNA BETA PARA DESMITIFICAR AL PANDA

Tras varias semanas probando la beta de *World of Warcraft: Mists of Pandaria*, podemos dar buena cuenta del trabajo bien hecho desde Blizzard. Sabemos los problemas que la comunidad echa a las espaldas de al estudio californiano: simplificación del juego y sus mecánicas, recompensas excesivas, etc... Eso no significa que en Blizzard sepan mejor que nadie cómo hacer que un título se mantenga vivo durante años y que no parece que vaya a morir en breve gracias al soplo vital que supone su nueva expansión: *Mists of Pandaria*.

El primer detalle y el más relevante es la nueva clase híbrida, el monje, que será capaz de desempeñar cualquier función dentro del equipo: daño, defensa o sanación. El monje, como viene siendo habitual en nuestro mundillo, es un maestro del combate a mano desnuda y solo empuña armas para incrementar su energía a través de una combinación de puñetazos, patadas y otros movimientos básicos de artes marciales, y después la utilizan para lanzar poderosos ataques especiales como golpes de remate o potentes sanaciones. Los monjes sanadores aportan armonía

AL DETALLE

COMPañÍA: Activision-Blizzard
DESARROLLADOR: Blizzard
ORIGEN: EEUU
LANZAMIENTO: 2012 (ahora en beta cerrada)
GÉNERO: MMORPG



y equilibrio a todos los grupos y pueden sanar hasta las heridas más graves con remedios antiguos y artes espirituales. Por último, está el monje maestro cervicero, cuyas intensas bebidas e impredecible estilo de combate absorben unas cantidades de daño impresionantes...

/// **CARACTERÍSTICAS** En cuanto al uso de armas, y armaduras, el monje puede equiparse piezas de protección fabricadas en cuero y tela así como varios tipos de armas, entre las que se encuentran las armas de asta, armas de puño, bastones, y espadas, hachas y mazas a una mano. Lo que no pueden usar son escudos ni armas de mano izquierda. En este sentido, hay otras limitaciones, como las razas que pueden ser monjes: los draeneis, elfos de la noche, enanos, gnomos,

"Mists of Pandaria traerá también una paulatina remodelación del acabado gráfico de todas las razas"

humanos y, por supuesto, pandaren son los elegidos para la Alianza. Por la parte de la Horda, las razas escogidas son elfos de sangre, orcos, pandaren, renegados, taurens y trol. En otras palabras, todas las razas excepto los goblins y los huargen pueden seguir la senda del monje.

Más allá de la nueva clase, existen otros muchas novedades de cara al lanzamiento de *Mists of Pandaria*, como la mil veces prometida remodelación de las razas, que no estará completa para el lanzamiento sino que será gradual. Empezarán introduciendo cambios en los enanos para seguir posteriormente con orcos y humanos hasta haber modificado todas las clases. Por otro lado, también habrá dos nuevos 'World Bosses' así como un nuevo Mantido en Dread Wastes y un Sha en las montañas Kun-Lai. Ahora se lanzará un dado al acabar con un jefe final y, si éste ha dejado caer un objeto que nos sirva y nuestra tirada -/roll- es la más alta, recibiremos la recompensa. También se modificarán elementos más estructurales. Esperamos que con todos estos cambios Blizzard consiga renovar *WoW*, porque lo necesita.



■ En fase alpha actualmente, Trion Worlds nos ha asegurado que estamos a muy poco ya de poder disfrutar de la beta.

■ Los últimos días, hemos podido ver las características del arsenal, que a falta de bases, será el área donde definiremos nuestro propio ejército.

End of Nations está cerca

TRION DESGRANA NOVEDADES DE NUEVO JUEGO

Tras poder probar largo y tendido, y no poder meterlo en el primer número, estábamos muertos de ganas de hablar sobre las novedades de *End of Nations*, el esperado título de Trion Worlds y Petroglyph Games. Les visitamos en Londres para enterarnos de todas las novedades.

Lo más sorprendente es que *End of Nations* será publicado en el cuarto trimestre de este mismo, pero no sin antes pasar por un periodo beta pública que será accesible durante el verano.

La historia que nos cuenta el juego -el 'lore', para los asiduos al género- nos sitúa en un futuro post apocalíptico en el que una organización denominada Order of Nations se alza con el poder y asegura la paz y el orden. Como no puede ser de otra manera, estos 'salva patrias' pronto comienzan a ejercer de forma tiránica y, como consecuencia, surgen facciones de resistencia como el 'Liberation Front' y la 'Shadow Revolution'.

End of Nations destacará por varias características: su concepto de juego MMO RTS, en el que los jugadores compiten por territorios en tiempo real y masivos que

AL DETALLE

COMPAÑÍA: Trion Worlds
DESARROLLADOR: Petroglyph Games
ORIGEN: EEUU
LANZAMIENTO: 2012
GÉNERO: MMORTS
PRECIO: Free to Play

pasan a estar bajo control de la facción correspondiente, es algo realmente original y será masivo, con hasta 56 jugadores diferentes a la vez.

/// **SIN CUOTA** *End of Nations* será free to play y se podrá comprar tanto en versión digital como en caja, de la que os confirmamos que dispondrá de Edición Coleccionista. El título dispone de varios modos de juego multijugador y permitirá construir los batallones a partir de las unidades disponibles. Así, podemos ajustar el número y el tipo de unidades que vamos a desplegar en cada escenario y adecuar nuestras fuerzas al panorama que nos vamos a encontrar. También habrá muchos tipos de unidad: de infantería, pesados y ligeros, aéreos, etc... Todos ellos, como es habitual, tienen pros y contras frente a un tipo u otro

de contendiente, además de que cada unidad dispone de habilidades especiales que podremos utilizar en momentos concretos debido al 'cooldown' o los puntos que vayamos obteniendo gracias al control de ciertas zonas dentro del mapa. En los mapas que vimos, se trataban de áreas de suministros, por un lado y de comunicaciones, por otro.

La conquista y defensa de territorios, por tanto, será un elemento primordial no solo para vencer sino para mejorar nuestras tropas. He aquí donde entra el componente MMO, pues todas las unidades evolucionan, pueden ser mejoradas y pueden acceder a mejor equipación y puntos de habilidad.

Como estamos hablando de un juego futurista, la estética estará a la par y recuerda por momentos a la genial *Akira*. Seguro que hará las delicias de muchos amantes de los RTS ambientados en el futuro. Además, sus posibilidades de personalización son muy amplias, incluidos colores, etc... Si todo sale bien, *End of Nations* será un salto adelante en el género de los MMORTS.

"Lo visto hasta ahora de End of Nations, sobre todo a nivel competitivo, apunta muy buenas maneras"



A pesar de que *World of Warcraft* estandarizó el sistema de juego de los MMO, *City of Steam* ofrecerá un sistema que nos enganchará desde el primer momento con combos de clicks en nuestro ratón.

Incluso los juegos steampunk lucen un toque de fantasía cuando intentamos buscar tiendas o comerciantes. Y si te sabe a poco, siempre podrás usar una skin de piel verde y parecerte a tu orco favorito y no dejar de tener ese toque nostálgico.

City of Steam

UNA HISTORIA FASCINANTE

Unity ha comenzado a convertirse en algo parecido a *Unreal Engine*, pero en los juegos de bajo presupuesto. Un motor de desarrollo perfecto para cualquier cosa: navegadores, juegos serios... y además funciona correctamente en los dispositivos portátiles, ¿qué más se le puede pedir? En el mundo de los MMO, Unity permite a los desarrolladores convertir sus ideas de forma rápida y efectiva en conceptos viables a la vez que mantienen los costes producción lo suficientemente bajos como para competir con el emergente mercado de los F2P.

Al emplear Unity como la forja de la cual crear las tuercas y los tornillos de su mundo, *City of Steam* nos ofrece un MMO con estética steampunk que, dejando a un lado el parkour pocho de *Damnation o Gatling Gears*, no hay un juego parecido en el mercado actual. Los robots con sombreros de copa y vello facial son un ejemplo de lo que nos encontraremos.

Mechanist Games, el estudio desarrollador, busca ofrecer todos los ingredientes del éxito de *WoW*, pero sustituyendo a los trolls y espadas flamígeras por rema-

AL DETALLE

COMPAÑÍA: Mechanist Games
DESARROLLADOR: In-house
ORIGEN: China
LANZAMIENTO: 2012 (En beta abierta)
GÉNERO: Action RPG
PRECIO: Gratis



ches de bronce, puños y monóculos, todo muy acorde con su estética.

Tal vez lo más impresionante sea que el juego se ejecutará en los navegadores, toda una hazaña si tenemos en cuenta que su rival a nivel visual es el *World of Warcraft*. Algo que no ocurre en *Runescape*, que no es un claro testimonio del poder que ofrece Unity, cuyos juegos empiezan a lucir así de sofisticados.

CITY OF STEAM es una gran reto. De momento dispondrá de cuatro facciones jugables, en sustitución de algunos MMO que ofrecen raza. Eso sí, *City of Steam* ofrecerá un buen sistema de creación de personajes, con todo tipo de opciones diversas opciones estéticas. Los humanos están bien representados,

"El juego funcionará en navegadores, aunque ofrece una calidad visual que rivaliza con el propio World of Warcraft"

desde los adeptos mecánicos Heartlanders hasta los aristócratas Avens. También hay enanos, goblins, elfos u orcos, pero adaptados a la estética. Mechanist está creando un gran MMO para todos los amantes de este género y aunque es una lástima que no exista una facción de robots, las cuatro facciones estarán bien repartidas entre las diferentes clases. Habrá lanzadores de conjuros, pistoleros, guerreros y clérigos; todas las clases típicas de los MMO representadas, de nuevo con su toque steampunk, pero con un giro único en su jugabilidad y mecánicas.

La muy meditada jugabilidad, la cámara mejorada para las mazmorras y las misiones de *City of Steam* recuerda mucho al estilo de *Diablo*, algo que nunca puede ser malo si esperamos un tercer juego de esta saga para este año.

La estética más que satisfactoria, que luce de miedo para estar ejecutado en un navegador y no tener cuota de ningún tipo, convierten a *City of Steam* en un título a tener en cuenta y que, bien refinado, podría plantar cara a muchos dentro del género de los MMO.



■ Con *Wrath of Heroes*, Bioware ha unido algunos de los mejores elementos de *Warhammer Online* y ha creado una nueva y divertida experiencia que encantará a los fans y atraerá a aún más jugadores.



■ Bioware Mythic bastante experiencia creando combates JcJ intensos y se han acercado al género MOBA para proponer un desafío completamente nuevo a los jugadores.

Wrath of Heroes

NO SERÁ EL MÁS BONITO, PERO ES DIVERTIDO

Wrath of Heroes un nuevo y trepidante juego PVP Free to Play basado en el MMORPG *Warhammer Online: Age of Reckoning*. Con una jugabilidad rápida y feroz que coge los mejores elementos de *Warhammer Online*, consigue una dinámica de equipos diferente, y todo de forma gratuita.

Pudimos asistir al evento de presentación del juego para probar los tres escenarios de la beta y, aunque en un principio nos mostramos bastante escépticos con los gráficos, que están algo desfasados si lo comparamos con otros títulos similares, la sorpresa fue más que grata tras unas cuantas horas jugando.

Se nos proporcionó una cuenta a nivel 40 y una cantidad considerable de dinero virtual para que pudiésemos comprar los héroes que viéramos necesarios. Así, pudimos comprar aspectos y ventajas que aplicaremos antes de iniciar nuestras partidas, algo que probablemente esté en el juego final, pero con dinero real.

/// **TRES GRANDES MAPAS** Uno tras otro probamos los tres tipos de mapas disponi-

AL DETALLE

COMPañÍA: EA
DESARROLLADOR:
Bioware Mythic
ORIGEN: USA
LANZAMIENTO: 2012
(En beta abierta)
GÉNERO: MOBA/DOTA
PRECIO: Free to Play

bles en la versión beta: el primero presenta tres banderas neutras repartidas por el terreno que han de ser capturadas y defendidas de los demás equipos. En el centro del mismo, hay un edificio que solo se puede capturar si se posee una de las banderas exteriores del equipo contrario, que también sirven para aumentar los puntos de cada facción.

En el segundo mapa ya es menos típico: deberemos capturar las reliquias del templo del equipo enemigo y llevarlo hasta el nuestro, pudiendo tener las tres de todo el mapa. El terreno de juego se divide en una base por equipo colocadas en forma de triángulo, los equipos contrarios atacarán las bases enemigas para robar esos artefactos y el equipo que consiga tener en su poder las 3 reliquias al mismo tiempo, generará puntos a una

velocidad mucho mayor que los otros dos equipos. El tercer y último mapa que probamos nos recordó a las arenas PVP de *World of Warcraft*. Los tres equipos tienen un único objetivo: aniquilarse entre sí consiguiendo el máximo de puntos por cada enemigo derrotado. A su vez, irán apareciendo por el mapa y de forma aleatoria, varios "power-ups" que nos proporcionan bonificaciones tales como daño aumentado o velocidad aumentada durante un corto período de tiempo, sprints o defensas. El que más muertes consiga al finalizar la ronda gana.

A pesar de que su apartado gráfico no es muy espectacular, *Wrath of Heroes* cumple de sobra y es un más que aceptable MOBA. Lo visto hasta ahora deja claro que será un juego rápido, en el que no tendrás ni un segundo de descanso porque todo lo accesorio, como la recolección de recursos, ha sido eliminado. Acción pura y constante que podría rivalizar contra los más grandes del género si puliera los cuatro detalles que lo lastran como los gráficos y la cantidad de mapas disponibles.

"Pueden parecer pocos, pero los tres mapas dan mucho de sí y son bastante originales"

games™ La trastienda

TODO LO QUE NECESITAS PARA ESTAR A LA ÚLTIMA



>>> Gorra Fuka Newsie

■ nisamerica.com ■ Precio: 39,99 \$

>>> Un complemento perfecto si te gustan los juegos *Disgaea*, pues la gorra se inspira en Prinny. Es de color azul añil fabricado en un tejido aterciopelado, con dos bordados que dibujan los ojos de la popular criatura de la serie, y la visera -en amarillo- simula el pico. Más que para protegerte del sol -o del frío, más bien, ya que está acolchada- esta gorra quedará estupenda en la estantería de tu habitación junto con las diferentes entregas de la saga *Disgaea*.



>>> Angry Birds Earset

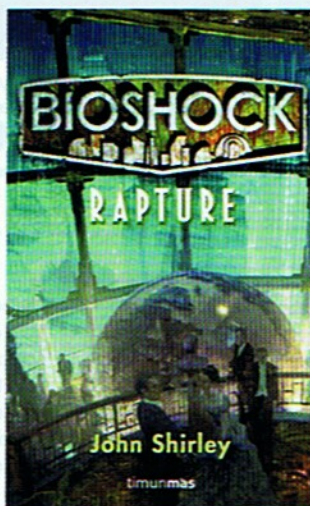
■ hnostrromo.com ■ Precio: 24,90 €

>>> Este llamativo headset nos gusta en especial porque luce en el auricular a un enfadado pajarito de *Angry Birds*. Cuenta con licencia oficial, posee conectividad Bluetooth y es compatible no solo con PlayStation 3, sino con cualquier teléfono móvil. ¿Se puede pedir más? Pues sí, aparte de este Earset, Herederos de Nostromo lanza -también con licencia oficial *Angry Birds*- gamepads para XB360 y PS3, fundas y accesorios para NDS, y muchas más cosas.

>>> Bioshock Rapture

■ planetadelibros.com ■ Precio: 19 €

>>> El mundo de ficción basado en la distopía política y social más apocalíptica del primer *Bioshock*, ofrece mucha historia que contar. Esta novela, escrita por John Shirley, se centra en el origen de Rapture, la ciudad submarina que hemos disfrutado a partes iguales en nuestras consolas. Creada por Andrew Ryan para ofrecer una alternativa a los sistemas políticos de la Guerra Fría, aquí sabrás cómo dejó de ser una utopía para convertirse en tragedia.



>>> Mandos para Wii

■ indecabusiness.com

■ Precio: 39,99 €

>>> Mando Remote Plus (con motion Plus integrado) y Nunchaku de inspiración *Space Invaders*, ambos caracterizados con los famosos -y característicos- marcianitos de la franquicia. Incluye, además, correa de mano y pilas para su funcionamiento.



>>> Piano Apprentice

■ ionaudio.com ■ Precio: 99,99 \$

>>> Compatible con iPad, iPhone y iPod, con este teclado aprenderás a tocar el piano de manera muy sencilla. Descárgate la app gratuita de Piano Apprentice desde la Store de iTunes y te indicará -iluminando secuencialmente- las teclas que has de ir tocando para interpretar correctamente las diversas melodías pensadas para distintos niveles de iniciación. Este peculiar gadget -de los más complicados que hemos visto para dispositivos iOS incluye 25 teclas retroiluminadas y funciona con pilas, o con un adaptador AC.



>>> Hori Flightstick EX2

■ amazon.co.uk ■ Precio: 120 €

>>> ¿Te gustan los simuladores de vuelo? Pues con este stick compatible con Xbox 360 potenciarás el realismo de pilotar un aeroplano en juegos como *Top Gun: Hard Lock* o *JASF*. A diferencia de otros sticks, este cuenta con dos controladores -control de acelerador y stick- con agarre de caucho. El jugador podrá determinar la resistencia a su gusto, así como programar -y hasta guardar- hasta 3 configuraciones de botones diferentes. Posee sistema de vibración y la sensibilidad del stick analógico se puede ajustar.



>>> Ghost Recon: Future Soldier Pro Gamepad

>>> Gamepad para XB360 -también disponible para PS3- diseñado en colaboración con el equipo de desarrollo del juego en cuestión. Va equipado con un par de botones de "Combate", gatillos de disparo, cable trenzado de 3 metros, vibración... Asimismo, la superficie de los sticks analógicos es retroiluminada y posee agarre ergonómico y antideslizante.



>>> Razer Naga Hex

■ razerzone.com ■ Precio: 79,99 \$

>>> Uno de los ratones más asequibles para los jugadores hardcore. Mantiene lo más llamativo de los primeros modelos Naga, pero en lugar de 17 cuenta con 6 botones laterales. Su diseño ergonómico tiene un acabado muy transgresor en color verde, y está pensado -sobre todo- para jugar gracias a que posee un sensor de 3,5G de 5.600 dpi. No es wireless, pero a cambio ofrece un tiempo de respuesta de 1 milisegundo. El lag es para los débiles.



>>> Camiseta Diablo III

■ steelseries.com
■ Precio: 19,99 €

>>> Hay más modelos con diferentes prints del juego de Blizzard (cuyo lanzamiento está previsto para el 15 de mayo). Son de algodón 100% y todas las ilustraciones son diseños originales e impresos en un procedimiento de serigrafía bastante duradero.

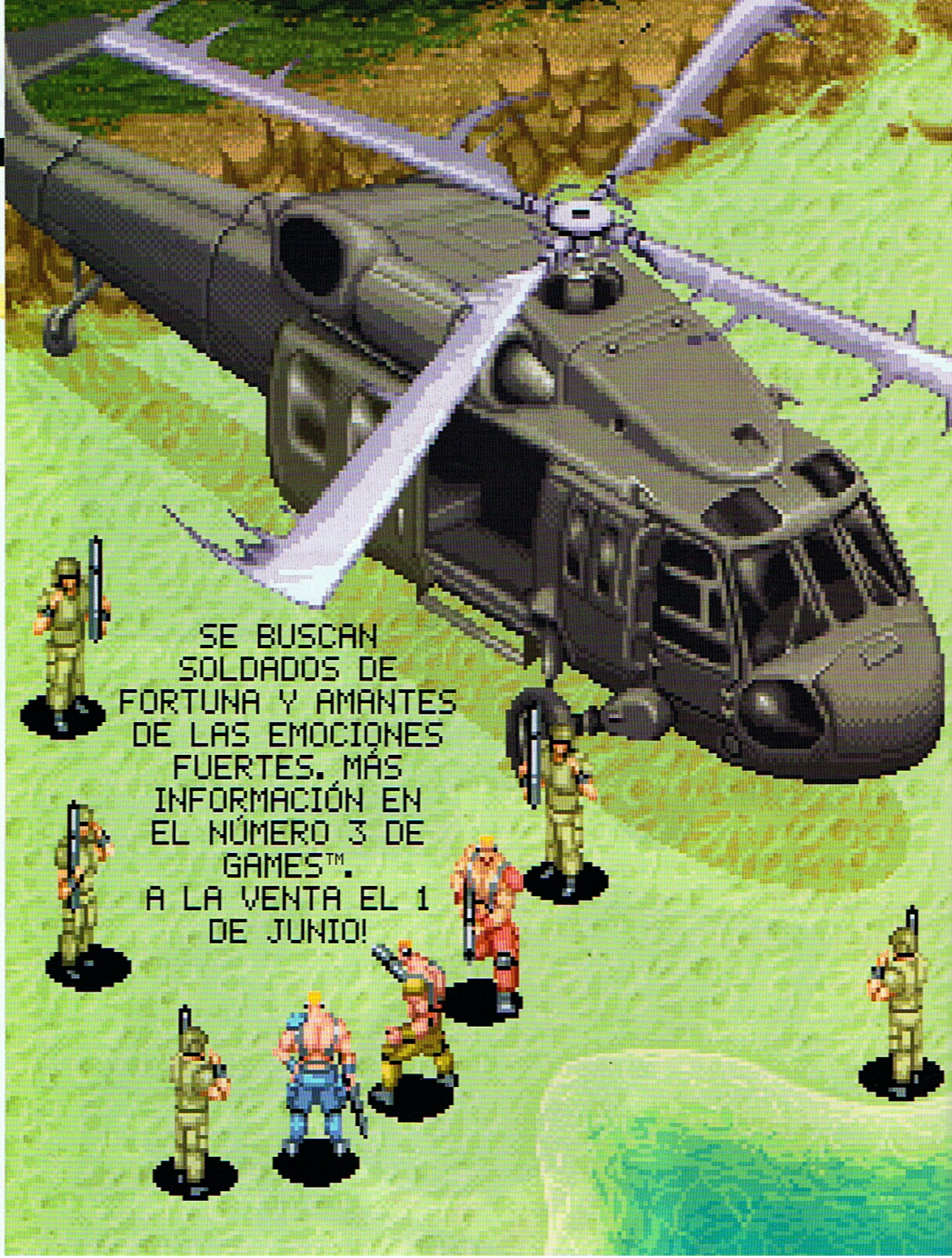


>>> Batman Vs. Joker

■ store.kotous.com ■ Precio: 114,99 \$

>>> Del papel a las 3D. El modelado de esta figura capta a la perfección el peculiar trazo de Frank Miller, reproduciendo una de las escenas más recordadas de su famoso cómic de 1986, *El Regreso del Caballero Oscuro*, donde un Batman envejecido se enfrenta a su némesis, Joker, por última vez.





SE BUSCAN
SOLDADOS DE
FORTUNA Y AMANTES
DE LAS EMOCIONES
FUERTES. MÁS
INFORMACIÓN EN
EL NÚMERO 3 DE
GAMES™.
A LA VENTA EL 1
DE JUNIO!

En Mayo...

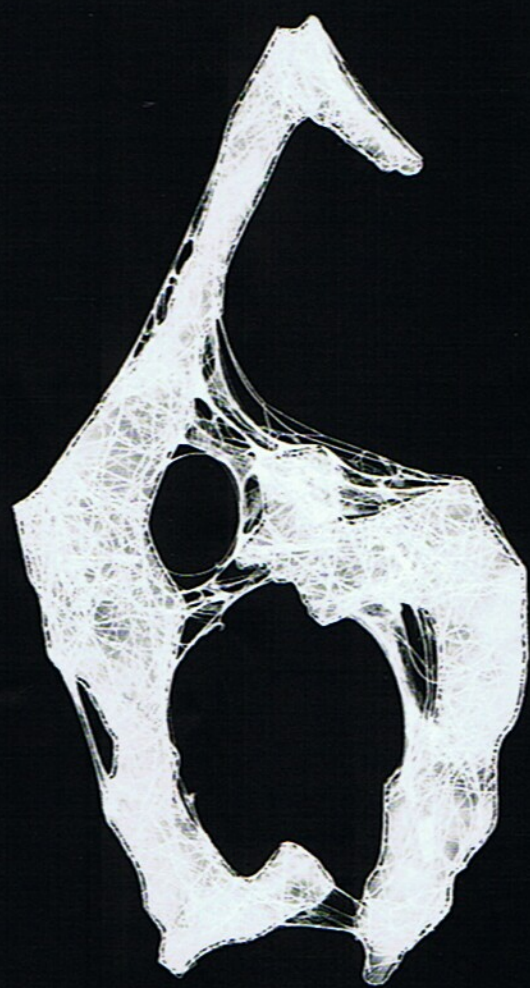
SOLO
2'95€



¡YA
A LA
VENTA!

La Revista de videojuegos más leída de España

Z
GRUPO ZETA



RESIDENT EVIL™