

BURNOUT

REVENGE

La venganza es un plato que se sirve frío... ¡Pero muy rápido! Los chicos de Criterion Studios quieren que des rienda suelta a toda tu agresividad con su último Burnout. ¿Necesitas consejos sobre cómo hacerlo?

INTRODUCCIÓN

Si conoces los *Burnout* anteriores, sabrás que la conducción agresiva -y loca- es primordial para obtener éxito en esta serie. Lo que seguramente no sabías es hasta dónde puede llegar la agresividad al volante de un superdeportivo. En *Burnout Revenge* la agresividad, la velocidad y el valor son más importantes que nunca, de modo que necesitarás algunos consejos si quieres sacarle el

máximo partido a tu salvajismo.

Empezaremos por darte unas nociones básicas de los elementos del juego y, una vez aclarada la jerga "barnautil", pasaremos a darte consejos específicos de cada ciudad y tipo de carrera en que competirás.

Ánimo, que no es tan difícil.



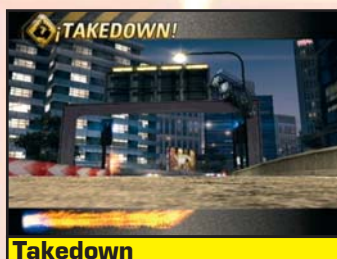
Jerga "Barnautil"



»**Barra del turbo:** La barra de fuego que ves en la esquina inferior izquierda de la pantalla indica el nivel de turbo que tienes acumulado. Para **llenar esta barra** puedes realizar toda suerte de audacias: esquivar coches "por los pelos"; arremeter contra el tráfico civil o contra tus adversarios; conducir en dirección contraria; saltar en rampas o cuevas pronunciadas... Si tienes "fuego" en tu barra de turbo, **usa R1 para utilizarlo**. Cuanto más lo mantengas pulsado, más tiempo irás a toda caña.

»**Takedown:** Como ya sabrán los ex-jugadores de *Burnout 3*, se considera Takedown al "ejercicio" de **sacar a un coche adversario de la carretera**. Siempre que logres que otro coche competidor se estrelle, habrás realizado un Takedown. Según el tipo de Takedown que hagas obtendrás una bonificación u otra, pero en todos los casos **aumentará el tamaño de tu barra de turbo** (que además se rellenará con cada Takedown). No obstante, recuerda: también los malos pueden hacerte Takedowns a ti.

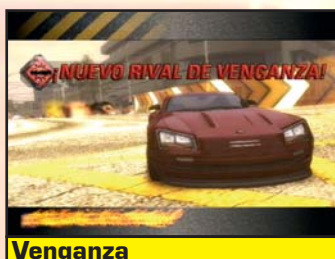
»**Venganza:** Uno de los nuevos elementos de este *Burnout* es la "Venganza". En realidad, ésta también existía en el juego anterior, pero no se bonificaba de una forma



especial. Aquí, sí. Cuando un coche adversario te haga Takedown, a partir de ese momento aparecerá en pantalla con una marca de color rojo encima. Los adversarios que no te hayan echado de la carretera aún tendrán una marca azul (para que les distingas entre el abundante tráfico civil). **Ve a por los que tengan marcas rojas** para obtener mejores resultados.

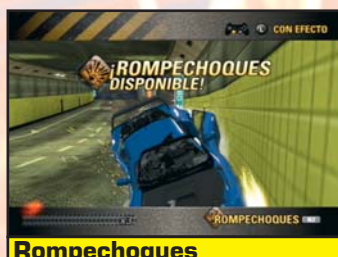
»**Rompechoques:** Otra de las novedades de este *Burnout* son los "Rompechoques". Se trata de una especie de "explosión post mortem". Consiste en **pulsar R2 cuando has sufrido un accidente** o has sido víctima de un Takedown por parte de un adversario. Al pulsar **R2**, **tu coche explotará** y arrasará con todos los vehículos que anden cerca. No obstante, la característica "Rompechoques" **sólo estará presente en determinadas pruebas**, no en todas. Por ejemplo, en una prueba de "Carrera", no dispondrás del Rompechoques; pero en una prueba etiquetada como "Carrera Rompechoques", sí. A medida que avances en el juego habrá más pruebas con la característica Rompechoques activada.

»**Tiempo de impacto:** Ya conoces esto del *Burnout* anterior, ¿no? Si mantienes **pulsado el botón de tur-**



bo (R1) después de pegártela, verás la secuencia de tu accidente a cámara lenta. Si usas el stick analógico izquierdo, podrás **mover ligeramente tu coche** en el aire hacia la dirección que quieras hasta que se pare definitivamente. Esto sirve para **alcanzar a los coches adversarios** que vengan tras de ti. Si alcanzas a alguno de este modo, será considerado un Takedown (tuyo), con la consiguiente bonificación de turbo.

»**Rango:** En el modo **Tour Mundial** de *Burnout Revenge* las cosas funcionan por rangos. Hay **11 rangos** en total y en cada uno de ellos tendrás acceso a una cierta serie de pruebas en unas determinadas ciudades. Con las **estrellas de bonificación** que consigas en cada prueba irás "descontando estrellas" hacia el siguiente Rango (Temerario, Peligroso, Loco...). Con cada Rango que subas tendrás acceso a **nuevas pistas y pruebas**, cada vez más largas y difíciles.



Consejos

1. COHERENCIA EN EL JUEGO; LA VIOLENCIA, DESPUÉS.



Ten en cuenta el tipo de prueba en el que compites. Si es una Carrera, lo importante es llegar primero, no el número de Takedowns que hagas. Si te entretienes echando de la pista a tus adversarios o buscando venganza, perderás posiciones que no recuperarás. En cada tipo de prueba la forma de actuar es distinta.

2. EL TURBO ES EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE.



Si ves que un circuito se te atraganta y cada vez lo haces peor, ipisa el turbo sin parar! A menudo el exceso de velocidad hará que tu coche vaya apurando por el exterior de las curvas y pasando los cambios de rasante por el lado más "seguro". Parece mentira, pero en muchas ocasiones se va más seguro cuanto más se acelera. No obstante, antes de recurrir a esta "técnica", inténtalo prestando atención, ¿vale?

3. LOS ESPÁRRAGOS, CARRETILLA; PARA EL TURBO, CARRERILLA.



¿Hay un par de tipos delante que no te dejan en paz? ¿Llevas un rato persiguiéndoles y no logras hacerles un Takedown? Prueba a soltar el turbo y el acelerador un milisegundo para ganar unos metros de distancia. Entonces acelera y pulsa el turbo a la vez. Tu micro-súper-impulso les embestirá con más fuerza ahora.



Circuitos y Ciudades

Hay ocho ciudades distintas (inspiradas en ciudades reales) y cada una ofrece una cierta serie de recorridos posibles. En los primeros Rangos podrás dar vueltas por circuitos más bien pequeños y sencillos; pero a medida que desbloquee nuevas pruebas, podrás comprobar lo descomunales que son estas dichosas ciudades. A veces serán pistas estilo circuito, en las que es posible dar más de una “vuelta”; y en otras, será un recorrido no-circular, de modo que sólo habrá un punto de inicio y otro de final. Tampoco faltarán las versiones invertidas, con los consiguientes cambios en la dirección de las curvas, la inclinación de las cuestas y la entrada o salida de los atajos.

1. MOTOR CITY

- Esta ciudad estilo **Chicago** es la más divertida de **atravesar a toda pastilla**.
- Las calles discurren **casi siempre en cuadrícula**, lo que implica que casi todas las curvas son de 90°.
- Los **estrechamientos y los edificios en obras** están a la orden del día, así que mucho ojo cuando la cosa se pone apretada.
- También pasarás multitud de veces **bajo puentes y construcciones**, lo que implica que te topará con columnas de soporte por doquier. Asegúrate de saber bien por dónde vas, o te estamparás con **obstáculos verticales** cada pocos metros.
- Si eres un alma impetuosa, **explora los atajos** y caminos alternativos, ¡son increíbles! Algunos de ellos te permitirán **avanzar saltando entre edificios** por encima de tus adversarios. Vamos, que si calculas bien y tienes un poco de suerte **atterrizarás sobre ellos** realizando algunos Takedowns Verticales impresionantes.

IMPRESINDIBLE: Suelta el turbo siempre que veas venir una curva: casi todas son estrechas y de 90°.



2. SUNSHINE KEYS

- Esta especie de **Miami** es algo más bonito que difícil.
- Las calles y autopistas habitualmente tienen **muchos carriles**, así que puedes permitirte el lujo de ir en dirección contraria para obtener turbo fácil rápidamente.
- Si **no tiras de turbo** casi continuamente, no tendrás ninguna esperanza de ganar carreras en ninguna de estas pistas.
- Los **atajos son siempre fáciles** de tomar y muy recomendables; pero incluso en los trazados normales encontrarás que puedes **cortar la mayoría de las curvas** (tus enemigos casi nunca las cortan, sácales ventaja así).
- Y la **luz del sol**... lo sentimos. ¿Has probado a jugar con gafas?

IMPRESINDIBLE: Embiste a los coches civiles para evitar que se te acabe el turbo, cuando no vayas en sentido contrario.



3. LONE PEAK

- Si **conoces Burnout 3**, estarás más o menos acostumbrado a estos circuitos. No son los mismos, pero se parecen bastante.
- **Puedes ir con el turbo activado** casi todo el tiempo, pero ten especial cuidado con tres cosas: el tráfico en sentido contrario, cuando la carretera tenga sólo un carril para cada sentido; los atajos, particularmente propensos a lanzarte al vacío por acantilados peligrosísimos; y los cambios de rasante.
- **Cuando veas que una cuesta de repente “desaparece”**, suelta el turbo y el acelerador, porque seguramente lo que verás al llegar arriba será cualquier cosa menos una línea recta.
- **Realizar Takedowns a tus adversarios** te será especialmente fácil aquí.
- **Para las curvas cerradas** y larguísimas de la montaña, aprende a controlar el coche dentro de la zona asfaltada, **soltando y pulsado el acelerador**, girando y contravolanteando. No sólo obtendrás estrellas y turbo, sino que también ganarás muchos metros.

IMPRESINDIBLE: Si no aprendes a derrapar en las carreteras de montaña, estás perdido.



4. ANGEL VALLEY

- Esta ciudad es **parecida a Sunshine Keys**, pero con más tendencia al estilo “Los Ángeles” (de ahí su nombre). Eso significa que las calles urbanas serán similares a las de Sunshine Keys, aunque con más palmeras y bulevares; pero las carreteras de los alrededores estarán llenas de cuestas y curvas.
- Tus **adversarios conducirán como locos** en las partes urbanas, seguramente te adelantarán, pero no temas: en cuanto salgáis de la ciudad, les pasará fácilmente a poquito que te esmeres.
- Aun así, **toma los atajos que puedas** (sin usar el turbo, mejor) y esquila los obstáculos que encontrarás en ellos. En esta ciudad, **se adelanta más sin turbo por un atajo** que con turbo por el camino convencional.

IMPRESINDIBLE: Cuidado con las bifurcaciones y los escasos pero mortales cambios de rasante.



5. ETERNAL CITY

- **Bienvenido a Roma...** o algo parecido. Aquí las callejuelas son lo más característico... Y lo más temible.
- Vértelas con los degenerados de tus adversarios en estas calles, **repletas de obstáculos** con los que puedes destrozar el coche, es muy peligroso.
- **No uses el turbo si no estás solo**, no uses el turbo si no tienes plena visibilidad y, ante todo, no uses el turbo antes de un arco, puente o monumento estrecho. Un leve toque lateral (incluso de un coche civil) puede llevarte al desastre. **En las zonas de escaleras, sólo acelera** y con cuidado.
- Sin embargo, a diferencia de las demás ciudades, **aquí los atajos son bastante seguros**: usa el turbo en ellos y obtén saltos de órdago. Estos atajos tienen algunos obstáculos a los lados con los que puedes chocar, pero es relativamente fácil tomarlos por el centro y a toda pastilla.

IMPRESINDIBLE: Avanza con cuidado y frena tanto como sea preciso, pero no pases los atajos de largo: son muy, muy útiles.



6. WHITE MOUNTAIN

- No se parece en nada a **Lone Peak**, pero la conducción óptima es la misma.

IMPRESINDIBLE: Los túneles de montaña están repletos de obstáculos verticales a uno u otro lado del asfalto, evita los bordes por encima de todo.



7. EASTERN BAY

- Aunque puedes conducir normalmente, acelerando y con el turbo activado todo el tiempo, **lo ideal es recurrir a los derrapes largos**.
- **Para derrapar**, sin dejar de acelerar ni de pulsar el turbo, **toca ligeramente el freno** y tu coche perderá la tracción y podrás realizar derrapes interminables por las amplias curvas de estos circuitos. Ganarás mucho turbo, mucha velocidad y muchos metros.
- **Tus principales problemas** serán dos: **las columnas** de sujeción de puentes (suelta el turbo cuando las veas, sin parar de acelerar) y **lo confuso de los caminos**.
- **Apenas hay atajos**, sólo "diferentes autopistas que puedes tomar", así que estudia bien los circuitos. De lo contrario, puedes ir en primera posición y de repente ver que vas el último: significará que los demás han tomado un camino más corto y te han adelantado.

IMPRESINDIBLE: Tus adversarios conocen los caminos más cortos, síguelos hasta aprendértelos.



8. CENTRAL ROUTE

- **Abusar del turbo se paga muy caro**. La proliferación interminable de carteles de colores te despistará continuamente, haciendo que confundas el discurrir de la pista si vas demasiado rápido.
- **Avanza con cuidado**, como en Eternal City; y aprovecha las zonas menos concurridas para ganar posiciones. **Hacer Takedowns** aquí es fácil, aprovéchalo.

Imprescindible: ¿No te has dado cuenta aún? ¡Aquí el tráfico va al revés, tenlo siempre presente!



4. OJOS QUE NO VEN, CHASIS QUE SE RESIENTE.



La mala visibilidad es el principal enemigo del juego. Si no ves por dónde debes ir, suelta el acelerador. Lo ideal es abusar del turbo en las rectas o zonas que conoces; para tomarte las cosas con más calma en los estrechamientos, áreas con obstáculos, atajos... Recuerda que cuando persigues a otro coche, éste siempre tiende a ocultarte obstáculos para apartarse de repente y que te la pegues tú. Si puedes elegir, usa otro carril.

5. LA DISTANCIA MÁS CORTA ENTRE DOS PUNTOS ES EL ATAJO.



Los atajos o caminos alternativos de todos los circuitos tienen la entrada y la salida marcados con luces verticales de color azul y anaranjado y se ven fácilmente a cierta distancia. Eso sí, asegúrate de saber dónde te metes cuando los uses. Hay atajos que no ahorran distancia; otros sí, pero están llenos de obstáculos y no te permitirán usar el turbo de forma segura; otros son estupendos, pero se bifurcan más adelante... En resumen: que estudies los atajos y tomes sólo los que conozcas y te convengan.

6. CONDUCE A LO VICENTE, SIGUIENDO LA CORRIENTE.



Con el nuevo sistema de *Burnout Revenge* es casi imposible pegársela cuando uno va en el sentido de circulación adecuado. Es cierto que ir en sentido contrario te rellena el turbo; y también que en sentido contrario siempre hay mucho menos tráfico, ¡pero un sólo coche que venga puede hacer que te la pegues! Ve por donde tienes que ir, pero sobre seguro.



Tipos de Prueba

Hay muchos tipos de "pruebas" en *Burnout Revenge*, no todo son carreras convencionales. En cada Rango tendrás la oportunidad de superar diferentes tipos de prueba en entornos también diferentes, ¡pero deberás estar listo para todo! Ahí van tres consejos imprescindibles para cada estilo de prueba:

1. CHOQUE

A) Chocar con el tráfico que va en tu mismo sentido no le hará nada a tu coche, de modo que cómete a unos cuantos vehículos en tu sentido antes de chocar contra otro en sentido contrario. Verás la que se lío.

B) Utiliza las rampas cuando las haya, pero no a cualquier velocidad. Calcula la distancia que hay desde la rampa hasta el lugar al que quieres llegar: en función de ello, necesitarás salir a más o menos velocidad.

C) Calcula las necesidades del nivel a la hora de escoger el coche: robusto y lento, si el tráfico civil está más bien "junto" y necesitas algo muy contundente; o ligero y rápido, si lo que te hace falta es alcanzar una zona muy alejada tras chocar o saltar en una rampa.



3. VUELTA AL ROJO

A) Ni se te ocurra pegártela. Si no conoces bien el circuito, suelta el turbo cuando no tengas plena visibilidad de lo que te viene.

B) No pierdas tiempo embistiendo tráfico o yendo en sentido contrario para recargar el turbo, casi nunca se te agotará en este tipo de pruebas.

C) Si pulsas repetidamente el turbo, tu coche corre más que si lo mantienes pulsado de forma constante, ¿lo sabías?



2. CARRERA

A) Empieza siempre jugando sucio. Si la carrera consta de más de una vuelta, puedes invertir la primera en tratar de hacer todos los Takedowns que puedas para aumentar el tamaño de tu barra de turbo y acumular un poquito. Pero después, en las siguientes vueltas, céntrate en correr y ganar.

B) Si tienes que elegir entre embestir a alguien o cortar una curva con un buen derrape, derrapa. Estás compitiendo y en una carrera los metros de ventaja valen más que los Takedowns.

C) Ignora los atajos si no los conoces bien, o te harán perder posiciones.



4. ATAQUE DE TRÁFICO

A) Asegúrate de ir siempre en el carril que corresponde a tu sentido, claro.

B) Avanza acelerando normalmente y pulsa **R1** para embestir con más fuerza a los coches civiles cada vez que los veas. Es mejor que avanzar con el turbo activado todo el tiempo.

C) Atraviesa con turbo las zonas de tráfico en sentido contrario para ganar tiempo, hasta la siguiente zona con el sentido de la circulación normal.



5. FURIA AL VOLANTE

A) Administra bien tu coche, porque aquí sufre daños. Si no estás seguro del camino, aminora.

B) Acércate a tus enemigos con turbo para ahorrar tiempo, pero deja de pulsarlo cuando les alcances. Usa el turbo de nuevo para embestirlos con golpes cortos y secos.

C) Cuando la cuenta atrás esté en rojo y necesites Takedowns con urgencia, abusa del turbo. Tus adversarios prácticamente "se suicidarán" si vas mal de tiempo, poniéndotelo todo mucho más fácil.



6. GRAND PRIX

A) Empieza ganando las dos primeras carreras. Si ves que vas a llegar a la meta en segunda posición o aún peor, dale a Reiniciar. Si no empiezas el GP ganando, es seguro que lo acabarás perdiendo.

B) Los consejos de una "Carrera" son válidos también aquí, claro.

C) Tus adversarios son más competitivos y violentos en las últimas dos carreras, de modo que sufren más accidentes y Takedowns. El circuito también suele ser más difícil hacia el final del GP, de modo que avanza despacio y seguro. Es la forma más fácil de ganar.



7. ELIMINATORIA

A) Olvidate de hacer Takedowns. El tiempo de que dispones si vas el último es muy poco, y recibir un Takedown o sufrir un accidente serán tu perdición.

B) Si vas en segunda o tercera posición, no arriesgues. Tus adversarios se echarán de la pista entre ellos o sufrirán accidentes por arriesgar demasiado.

C) En la última vuelta, cuando sólo te quede un enemigo, pisa a fondo pero sin tomar atajos y reduciendo en las curvas o estrechamientos.



Extra 1. VISTA PREVIA DE EVENTOS

Cuando desbloquee una Vista Previa, **no podrás seleccionar coche.** Se tratará de una especie de "invitación" para poner a prueba un coche que todavía no tienes o un circuito que no has desbloqueado. En cualquier caso, los consejos a tener en cuenta serían los de la Vuelta al Rojo.

Extra 2. ROMPECHOQUES

A medida que avances Rangos, empezarás a participar en pruebas de todos los tipos seguidas de la palabra "Rompechoques". Una prueba de "Furia al Volante", por ejemplo, será igual que una "Furia al Volante Rompechoques", pero en esta última **podrás hacer explotar tu vehículo** cuando sufras un accidente o seas víctima de un Takedown (ver "Jerga Barnautil").

7. NUNCA DESEARÁS LA POSICIÓN DEL PRÓJIMO.



Como en los anteriores *Burnout*, aquí la CPU tiende a "igualar" las cosas entre todos los competidores, de forma que tus adversarios correrán más cuanto mejor conduzcas tú. Eso significa que todas las carreras serán siempre competitivas, así que no arriesgues más de lo necesario si vas primero (por mucho que corras, siempre tendrás a los demás en la cola).

Coches Secretos

¿Quieres conseguir los vehículos más exclusivos? Te contamos cómo desbloquearlos:

ETNIES RACER

Completa todas las pruebas de Motor City.

CUSTOM CLASSIC

Completa todas las pruebas de Sunshine Keys.

HOT ROD

Completa todas las pruebas de Lone Peak.

LOW RIDER

Completa todas las pruebas de Angel Valley.

EURO CLASSIC LM

Completa todas las pruebas de Eternal City.

CRITERION GT RACER

Completa todas las pruebas de White Mountain.

NIXON ESPECIAL

Completa todas las pruebas de Eastern Bay.

EA GT RACER

Completa todas las pruebas de Central Route.

DOMINADOR ASSASIN

Si tienes una partida de *Burnout 3* guardada en la tarjeta de memoria, este coche estará disponible desde que crees un perfil en ella de *Burnout Revenge*.

LOGITECH WORLD RACER

Supera el GP del Rango 10.

BLACK ELITE RACER

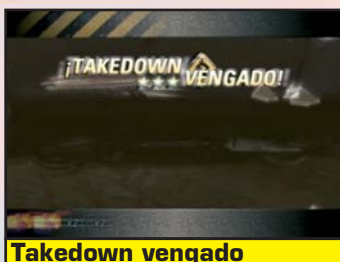
Alcanza el Rango 11.

REVENGE RACER

Completa el juego al 100%.



Takedowns



Takedown vengado



Takedown distintivo



Takedown de choque



Takedown de choque



Takedown vertical



Takedowns psicológicos



Takedowns con efecto



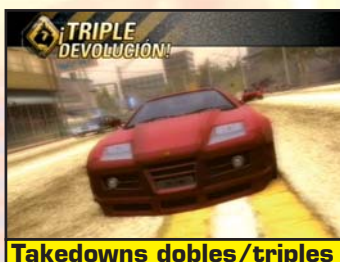
Takedowns de devolución

TAKEDOWN

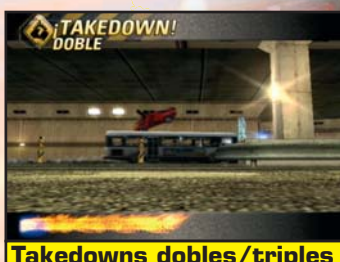
Embistes a un adversario desde **detrás o lateralmente**, y el muy idiota se estrella contra un obstáculo de la pista, o un muro, o se sale de la carretera... Esas cosas pasan.

TAKEDOWN VENGADO

Cuando un adversario te hace un Takedown, su coche queda marcado con una **señal roja** encima a partir de ese momento. Si le haces un Takedown de cualquier tipo a ese enemigo, se considerará que has "vengado" su Takedown (y volverá a estar marcado en azul).



Takedowns dobles/triples



Takedowns dobles/triples

TAKEDOWNS PSICOLÓGICOS

Si sigues de cerca a un adversario durante mucho rato, se pondrá nervioso y se la pegará al cometer un error. ¿Creías que una Inteligencia Artificial no podía tener estrés virtual?

TAKEDOWN DE CHOQUE DE TRÁFICO

Si empujas a un malo de forma que choque inevitablemente **contra un vehículo civil** y se estrelle, se considerará un Takedown de Choque de Tráfico. Fácil.

TAKEDOWN VERTICAL

Estos Takedowns son característicos de este Burnout, y consisten en algo tan sencillo **como caer encima de un**

adversario. Eso sí: para caer encima de alguien, primero hay que subir por encima de él. **Nada mejor que los saltos, rampas y atajos** para eso.

TAKEDOWN DISTINTIVO

Cada ciudad tiene ciertos Takedowns **característicos** que no se pueden dar en ningún otro lugar. Hay **24 Takedowns Distintivos** en todo Burnout Revenge, ¡anímate y búscalos! Estrellar a alguien contra un determinado puesto de helados, o contra cierto monumento, o contra...

TAKEDOWNS CON EFECTO

Se considera Takedown con Efecto a los Takedowns que consigues

durante el **Tiempo de Impacto**, moviendo el coche a cámara lenta hacia los adversarios que vienen y alcanzándoles.

TAKEDOWNS DE DEVOLUCIÓN EXPLOSIVA

Si durante un Takedown recibido o cuando te has estrellado pulsas R2 (en caso de tener disponible el Rompechoques), a veces **alcanzarás con la onda expansiva a los malos** que vinieran tras de ti. En esos casos, habrás conseguido Takedowns de Devolución Explosiva.

TAKEDOWNS DOBLES O TRIPLES

Si instantáneamente consigues **hacer un Takedown a más de un coche** enemigo (cualquier tipo de Takedown), tendrás un Doble Takedown, una Triple Devolución Explosiva, etc. Tu contador de turbo aumentará tantas porciones como Takedowns hayas hecho juntos.

