

AJARE

LA REVISTA DE **JUEGOS**

"En 1969 dejé las mujeres y la bebida, pero fueron los peores veinte minutos de mi vida"

An ajare recopilation

the
BEST
OF

EDITORIAL

Bien. Que tenemos los huevos más gordos que el caballo de Espartero ya lo sabíais, por tanto si a estas alturas alguien se sorprende alguien no es culpa nuestra. La cosa es que queríamos hacer otra revista, pero no teníamos ganas de currarnosla. ¿Y qué hace uno cuando no tiene ganas? Pues publica un "The Best Of" y se tumba a seguir echando la siesta mientras los demás dicen lo mucho que molamos y lo cracks que somos. En definitiva las cosas no van a cambiar, a los que les gustamos les gustamos, a los que les parecemos lamentables le seguiremos pareciendo subnormales hagamos lo que hagamos, así que... ¿Para qué cambiar? Y aún diría más, pero no lo voy a decir.

¿Qué mejor manera de no cambiar que vivir de las rentas del pasado?

Axl Rose, Mick Jagger y Bono lo hacen a diario y no sólo a nadie parece importarles si no que encima la gente los adora ¿y por qué nosotros no íbamos a poder hacerlo? Así pues, dedicamos este número recopilatorio de los mejores momentos de las "revistas ajarianas" a todos aquellos que se dejaron algo por leer, a todos aquellos que les apetezca volver a disfrutar de todos esos grandes momentos, a George Best, pero fundamentalmente a que os den.

Gasté un monton de dinero en autos, bebida y mujeres. El resto simplemente lo despilfarré."

(Sobre David Beckham) "No tiene zurda, no sabe cabecear, no sabe ganar un balón y no hace goles. Aparte de todo eso, está bien."

"En 1969 dejé las mujeres y la bebida, pero fueron los peores veinte minutos de mi vida"

"Hace años dije que si me daban a elegir entre marcar un golazo al Liverpool o acostarme con Miss Mundo iba a tener una difícil elección. Afortunadamente, he tenido la oportunidad de hacer ambas cosas"

"Dicen que me he acostado con siete Miss Mundo, pero sólo han sido tres"

"Nunca salía por la mañana con la intención de emborracharme. Sólo sucedía"

"Cada vez que entro en un sitio hay sesenta personas que quieren invitarme a beber, y yo no sé decir que no"

"No me llega ni a los cordones de la botella". (sobre Paul Gascoigne)

"Si yo hubiera nacido feo, ustedes no habrían oído hablar de Pelé". GEORGE BEST

Dr Kawashima's
**HYPE
TRAINING™**
How big Is Your Hype



FIFA 2007

Pon nota a tu
juego favorito



Back

More

**No hagas caso a las
criticas negativas**

Se repite mas que el
ajo.
Sigue siendo la misma
mierda.



L

Erase


R

**Escribe la nota que
crees que merece**



HA IMBECILIDAD ARTIFICIAL

LO ÚLTIMO QUE SE HACE CUANDO SE SIRVE EN LA MESA UN SABROSO "TERNASCO AUS FINES HERBES Y VERDURAS CARAMELIZADAS AL AROMA DEL OPORTO CON SALSA DE MOSTAZA RUMANA OBTENIDA POR EL EXTRACTO DE GENJIBRE ALBANO-RUSO SOBRE VINAGRETA DE CIRUELAS PASAS EN LECHO DE PATATAS POCHÉ RECOGIDAS AL ATARDECER DE UNA TARDE DE VERANO EN EL HUERTO ECOLÓGICO DE LA PRIMA LEONOR" ES PONERLE UNA RAMITA DE ENEBRO, PEREJIL Y SI YA ESTÁS DE UN MODERNO QUE TE PASAS, TRES PEQUEÑAS HOJAS DE CEBOLLINO ENTRELAZADAS, QUE NO SIRVEN PARA ABSOLUTAMENTE NADA MÁS QUE PARA DECIR QUE ESTÁN AHI Y QUE TODO EL MUNDO VEA LO MONAS QUE QUEDAN. NO APORTAN SABOR, NO APORTAN PROFUNDIDAD ALGUNA AL GUISO, PERO AMIGOS, AYUDAN A VENDER EL PLATO QUE HOY EN DIA ES LO QUE IMPORTA.



LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL ES EL PEREJIL DE LOS VIDEOJUEGOS, ESA COSA QUE SE AÑADE AL FINAL PARA DECORAR, PERO QUE EN REALIDAD NO SIRVE PARA NADA EXCEPTO PARA VENDER MEJOR LA OBRA.

DEBIERA SER AL REVÉS. EXACTAMENTE AL REVÉS. LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL DEBERÍA DE SER DISEÑADA ANTES QUE TODO LO DEMÁS, PUESTO QUE REDUNDA DEMASIADO EN EL DISFRUTE FINAL DE LA OBRA.

LA, A PARTIR DE AHORA POR TANTO, IMBECILIDAD ARTIFICIAL, COMO TODAS LA ENFERMEDADES MENTALES (AUQUE ÉSTAS SEAN DIGITALES) SE PODRÍA DEFINIR EN VARIOS GRADOS. NO ES LO MISMO PARIS HILTON QUE, POR PONER UN EJEMPLO PATRIO, MALENA GRACIA, AMBAS SON IDIOTAS, DE ACUERDO, PERO ES OBVIO QUE NUESTRA ADORABLE AMIGA AMERICANA, GANA POR GOLEADA. O IGUAL NO, PERO IMAGINO QUE YA ENTIENDEN POR DÓNDE VAN LOS TIROS.

EN LOS VIDEOJUEGOS TAMBIÉN PASA LO MISMO, Y ES POR ELLO QUE LOS GRADOS DE IMBECILIDAD ARTIFICIAL HAN DE SER DEFINIDOS DE DIFERENTES FORMAS EN FUNCIÓN DEL PUNTO DE VISTA QUE ADOPTEMOS.

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL ES EL PEREJIL DE LOS VIDEOJUEGOS, ESA COSA QUE SE AÑADE AL FINAL PARA DECORAR, PERO QUE EN REALIDAD NO SIRVE PARA NADA EXCEPTO PARA VENDER MEJOR LA OBRA.

DEBIERA SER AL REVÉS. EXACTAMENTE AL REVÉS. LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL DEBERÍA DE SER DISEÑADA ANTES QUE TODO LO DEMÁS, PUESTO QUE REDUNDA DEMASIADO EN EL DISFRUTE FINAL DE LA OBRA.

LA, A PARTIR DE AHORA POR TANTO, IMBECILIDAD ARTIFICIAL, COMO TODAS LA ENFERMEDADES MENTALES (AUQUE ÉSTAS SEAN DIGITALES) SE PODRÍA DEFINIR EN VARIOS GRADOS. NO ES LO MISMO PARIS HILTON QUE, POR PONER UN EJEMPLO PATRIO, MALENA GRACIA, AMBAS SON IDIOTAS, DE ACUERDO, PERO ES OBVIO QUE NUESTRA ADORABLE AMIGA AMERICANA, GANA POR GOLEADA. O IGUAL NO, PERO IMAGINO QUE YA ENTIENDEN POR DÓNDE VAN LOS TIROS.

EN LOS VIDEOJUEGOS TAMBIÉN PASA LO MISMO, Y ES POR ELLO QUE LOS GRADOS DE IMBECILIDAD ARTIFICIAL HAN DE SER DEFINIDOS DE DIFERENTES FORMAS EN FUNCIÓN DEL PUNTO DE VISTA QUE ADOPTEMOS.

IA ENEMIGA:

EN FUNCIÓN DE LO DIFÍCIL QUE TE PONE LAS COSAS.

ISI: PATH OF NEO.

SI PATH OF NEO PONE LAS COSAS FÁCILES PORQUE FUNDAMENTALMENTE NEO TIENE UNOS SUPERPODERES QUE PARA SI QUISIERA PAGO PORRAS. Y AUNQUE EL SISTEMA DE LUCHA EN SI MISMO SE BASE EN UNA ESPECIE DE LOTERÍA ABSURDA QUE NUNCA SE SABE LO QUE VA A DEPARAR, NO ES MENOS CIERTO QUE TIENE CIERTA EMOCIÓN ESO DE PULSAR EL BOTÓN A Y NO SABER NUNCA CON ANTICIPACIÓN QUÉ DIABLOS VA A SUCEDER A CONTINUACIÓN. LOS ENEMIGOS SE LIMITAN A IR A POR TI, PERO MUEREN DE UN PAR DE GOLPES AUNQUE SEAN AGENTES SMITH DE ESOS O PELIGROSAS HORMIGAS DE DOS METROS DE ALTO. POR CIERTO, QUE NO SABEMOS QUÉ MIERDA SE FUMÓ PERRY EN EL NIVEL DE LAS HORMIGAS, PERO SIN DUDA ALGUNA, NOSOTROS TAMBIÉN QUEREMOS DE ESO.

MEDIUM: HALF LIFE 2

HL2 PONE LAS COSAS SUFICIENTEMENTE DIFÍCILES COMO PARA NO ABURRIR, PERO SUFICIENTEMENTE FÁCILES COMO PARA NO CORTARTE EL ROLLO. LA COORDINACIÓN DE LOS MARINES DE LA PRIMERA PARTE ES AQUÍ SUSTITUIDA POR UNOS COMBINES MÁS TONTOS PERO QUE SE DESPLIEGAN EN MAYOR NÚMERO. PODRÁMOS DECIR QUE ESTOS COMBINES SON POR TANTO LOS PRimos IDIOTAS DE LOS PRIMEROS.

JARD: SERIOUS SAM

CUANDO UNO ES IDIOTA, SE AFILIA. ESTO ES UN HECHO. TODA PERSONA INTELIGENTE QUE EXISTE SOBRE EL PLANETA TIERRA, TIENE UN ESPÍRITU ABSOLUTAMENTE INDEPENDIENTE Y LIBRE DE ATADURAS. ASÍ, EN FUNCIÓN DE LO IDIOTA QUE SEAS TE VAS BUSCANDO GRUPOS MÁS GRANDES. SI ERES SÓLO UN POCO IMBÉCIL TE APUNTAS A UN GIMNASIO. SI ERA ALGO MÁS NECIO, BUSCAS EL ANONIMATO Y PROTECCIÓN QUE DA EL HACERTE SOCIO DE UN EQUIPO DE FÚTBOL. SI ERES SUBNORMAL DEL CULO TE AFILIAS A UN PARTIDO POLÍTICO Y SI YA ERES DE UN IMBÉCIL RETRASADO QUE TE PASAS, TE HACES MONSTRUO DEL SERIOUS SAM ESPERANDO QUE LA CANTIDAD SEA CAPAZ DE SUPLIR LA FALTA DE CALIDAD. DE NERUONAS, CLARO. PERO FUNCIONA, PORQUE DIFÍCIL, LO QUE ES DIFÍCIL, SI QUE TERMINA PONIENDO LAS COSAS. Y POR ESO LA GENTE SE AFILIA, PORQUE FUNCIONA.

IMPOSIBOL: OPERATION FLASHPOINT

PROGRAMAR UNA IA DEMASIADO BUENA, PUEDE LLEVAR EN OCASIONES A LAS SITUACIONES MÁS IDIOTAS DEL MUNDO Y ESTO AUNQUE PAREZCA UN CONTRASENTIDO, EN REALIDAD, LO ES, PERO AÚN GUARDO EN LA MEMORIA COMO LORO EN BAÑO, CIERTA OCASIÓN EN LA QUE UN SOLDADO RUSO ME ENDIÑÓ UN TIRO EN LA CABEZA DESDE 3 KILÓMETROS DE DISTANCIA, ESTANDO YO TIRADO EN EL SUELO Y ESTANDO ÉL A SU VEZ SIENDO CHAFADO POR UN TANQUE ALIADO. UNA LÁSTIMA QUE NO ME DIJERA SU NOMBRE PORQUE ME QUEDÉ ENAMORADO DE AQUEL HÉROE TAN ABSURDO COMO PECUALIAR.

IA ENEMIGA:

EN FUNCIÓN DEL GRADO DE IMBECILIDAD.

SEMI: DEUS EX

SI, DEUS EX ES UN GRANDISIMO JUEGO QUE FUNCIONA A PESAR DE TENER UNA DE LAS INTELIGENCIAS ARTIFICIALES MÁS CASPOSAS DEL MUNDO MUNDIAL. PORQUE SER IMBÉCIL ES NO BUSCAR NUNCA COBERTURA, O CORRER CONTRA UN MURO QUE NO VAS A SER CAPAZ DE ATRAVESAR SIN AYUDA DE HOUDINI, O ALERTARTE SIN MOTIVO ALGUNO PARA DESPUÉS NO VER A UN ENEMIGO QUE TIENES DELANTE DE LAS NARICES. EL ENEMIGO MEDIO DE DEUS EX ES EL NIVEL DE IMBÉCIL PROMEDIO DE LOS VIDEOJUEGOS.

BEYOND DEEPEST: PERFECT DARK ZERO

HACER DE LA IDIOTEZ UN ARTE ES UNA TAREA QUE MUY POCOS LOGRAN. LA IA DE ÉSTE JUEGO ES MUY SIMILAR A LA DEL ANTERIOR, PERO VA UNA GRADO MÁS ALLÁ SIENDO ESTO ALGO QUE A PRIORI A MÍ PERSONALMENTE SE ME ANTOJABA COMO VERDADERAMENTE IMPOSIBLE. ENEMIGOS QUE GIRAN ALREDEDOR TUYO ESPERANDO QUE LES SUELTÉS UN TORTAZO MIENTRAS SE LIMITAN A INSULTARTE (SUPONGO QUE ESPERANDO QUE TE DESMORALICES O ALGO), PATRONES DE COMPORTAMIENTO EXTRAÑÍSIMO QUE ORA SON CONSERVADORES ORA SON PELIGROSAMENTE SUICIDAS. EN DEFINITIVA, UN BATIBURRILLO DE COSAS TODAS JUNTAS QUE LEJOS DE FUNCIONAR, DAN GANAS DE SUICIDARSE AL QUE LO SUFRE.

NURIA BERMÚDEZ: PROJECT IGI

SI HUBIERA UN OSCAR A LA IDIOTEZ, ESTOS TÓOS NO TENDRÍAN EN CASA ESPACIO PARA GUARDAR LAS ESTATUILLAS. EN ESTE JUEGO ERA REALMENTE FASCINANTE ANIQUILAR A UNA LEGIÓN DE SOLDADOS Y DEJARTE SÓLO UNO Y VER CÓMO ESE QUE QUEDABA EN PIE SE MANTIENE AHÍ, FUMÁNDOSE UN CIGARRO SIN DECIR NADA. GAMESAJARE ESTÁ PLENAMENTE DE ACUERDO CON LA INTEGRACIÓN DE LOS CIEGOS, SORDOS Y MUDOS EN EL MUNDO LABORAL VIDEOJUEGUIL, PERO NO CREEMOS QUE SPECTRA VAYA A LLEGAR A NINGÚN LADO CON SEMEJANTE PANDA DE TARUGOS.

IA ENEMIGA:

EN FUNCIÓN DE LA COMPLEJIDAD DE SUS ACCIONES.

NORMAL: HALO

LO NORMAL CUANDO ESTÁS LUCHANDO CONTRA EL ENEMIGO ES QUE ÉSTE SEPA CUBRIRSE. IR A POR TI CUANDO TE ENCUENTRA MÁS DÉBIL, BATIRSE EN RETIRADA CUANDO ESTÁ HERIDO. BUSCAR AYUDA CUANDO LA NECESITA, COORDINARSE PARA BUSCAR FLANCOS Y TENER LA SUFICIENTE FALTA DE PUNTERÍA COMO PARA QUE TU EXPERIENCIA DE JUEGO RESULTE DIVERTIDA. TODO ES LO QUE LO HACE HALO Y LO HACE BIEN. LÁSTIMA QUE EN SU SEGUNDA PARTE LA MAYORÍA DE LOS COVENANT SE CAYERON ANTES DE SALIR DE MARCHA A UN TANQUE DE COLAR RÁPIDA QUE LES HACIA QUEDARSE PEGADOS A LAS PAREDES.

DEFICIENTE: CALL OF DUTY

LO CONTRARIO DE LO ANTERIOR ES CONVERTIRSE EN UNA ESPECIE DE PATO DE FERIA QUE ASOMA SIEMPRE LA CABEZA POR DÓNDE NO DEBE Y QUE EN LA MAYORÍA DE LAS OCASIONES DECIDE SALTAR UN MURO EN EL PEOR DE LOS MOMENTOS CON UN CARTEL EN LA ESPALDA QUE REZA "DISPÁRAME". A FALTA DE INTELIGENCIA BUENA ES LA MEMORIA, O LO QUE ES LO MISMO, LOS SCRIPTS. NO HAY COORDINACIÓN, NI FLANQUEO. ME QUEDO AQUI DISPARANDO ASOMÁNDO EL CEROLLO EN SECUENCIAS RITMICAMENTE MONÓTONAS, HASTA QUE ALGUIEN ME VUELE LOS SESOS, Y SI SE PONE MUY DIFÍCIL, SALTO EL MURO Y ME MUESTRO TAL COMO SOY.

PARIS HILTON: DOOM

LA IA DE DOOM, AÚN SIENDO EFECTIVA Y DIVERTIDA, ES LA IA PAPÁ DEL SERIOUS SAM, O LO QUE ES LO MISMO, SUPLIR LA CALIDAD CON LA CANTIDAD DE VASCA QUE VIENE A POR TI SIN IMPORTARLES EL PORQUÉ Y SIN PENSARSELO DOS VECES, PERO CON EL VALOR AÑADIDO DE QUE SI SE CRUZAN ENTRE ELLOS UN DISPARO (FUEGO CRUZADO ENEMIGO) SE COMIENZAN A DAR CERA ENTRE ELLOS HASTA QUE SÓLO QUEDA UNO. GENIAL DE PURO IDIOTA QUE RESULTA.

IA AMIGA:

EN FUNCIÓN DE LA AYUDA PRESTADA

NORMAL: GHOST RECON

ESTAMOS COMO ANTES. LO NORMAL ES LO QUE SUCEDE EN ÉSTE JUEGO, ES DECIR, MANDAS A TUS COMPAÑEROS A HACER UNA TAREA, Y ESTOS LA CUMPLEN. AUNQUE PAREZCA SENCILLO, ÉSTA NORMA NO LO CUMPLE NI UN DOS POR CIENTO DE LOS JUEGOS. LO NORMAL HOY EN DÍA ES QUE TU DES UNA INSTRUCCIÓN Y TUS COMPAÑEROS HAGAN LO QUE LES SALE DE LAS PELOTAS, ESO SI, TODOS A LA PAR, EN ALGO QUE PODRIAMOS LLAMAR "SINDICALISMO AUTÓNOMO DIGITAL DE LIBREPENSAMIENTO ANARCO". LA SATISFACCIÓN QUE DA PODER ORGANIZAR VERDADERAS EMBOSCADAS GRACIAS A ÉSTA IA, NO ES DESCRIPTIBLE.

POCA: GEARS OF WAR

AUNQUE EN GOW VAS TODO EL RATO ACOMPAÑADO, SUFRES IRREMISIBILMENTE UNO DE LOS MALES DEL SIGLO 21. LA DEPRESIÓN. O AL MENOS UNO DE SUS SINTOMAS, QUE ES ESE DE "SENTIRSE SÓLO MIENTRAS SE ESTÁ RODEADO DE GENTE". Y ES QUE VAYA PANDA DE TARUGOS QUE TE ASIGNAN POR COMPAÑEROS QUE NO SÓLO SON INCAPACES DE ECHARTE UNA MANO CUANDO LA NECESITAS, SINO QUE PASAN 3 PUEBLOS DE TUS ÓRDENES Y ADEMÁS HUYEN DESPAVORIDOS CUANDO LAS COSAS SE PONEN FEAS O MEJOR AÚN SE EXPONEN DEREPEENTE AL PELIGRO SIN MOTIVO ALGUNO MURIENDO CUANDO NADIE (NI SIQUIERA TÚ) TE LO ESPERAS.

MODOS ESPIA: MAFIA

ESTA IA AMIGA YA RIZA LO QUE ES EL RIZO. NO SE PUEDE CONSIDERAR POR TANTO AMIGA, SI NO INFILTRADA DEL ENEMIGO. TE PEGAS MEDIO JUEGO TRATANDO DE SALVAR EL CULO A UN TAL LUIGI QUE ES UN JODIDO SUICIDA QUE LO ÚNICO QUE HACE ES LANZARSE AL ATAQUE PASE LO QUE PASE Y AUNQUE LO QUE TENGA DELANTE 6 TIOS CON TOMY GUNS Y ÉL SÓLO VAYA ARMADO CON UN MALDITO TIRACHINAS. DA IGUAL, SU MISIÓN EN EL JUEGO ES QUE TÚ FRACASES UUUUUNA Y OOOOTRA VEZ QUERIÉNDOTE EN ÚLTIMA INSTANCIA CORTAR LAS VENAS. RECUERDO QUE FINALMENTE, CUANDO EL SUSIODICHO ES BRUTALMENTE ASESINADO EN EL JUEGO, EN LUGAR DE SENTIR LA MÁX MINIMA LÁSTIMA, ME LLEVÉ UNA ALEGRIA DE MIL PARES DE NARICES. LAMENTABLEMENTE LA ÚNICA MANERA DE FRENAR A ÉSTE DESCEREBRADO DE SUS IMPULSOS SUICIDAS ERA COLOCARLE EN MEDIO UNAS CAJAS PARA QUE SE QUEDARA PEGADO Y TE DEJARA A TI HACER EL TRABAJO SUCIO. TODO UN PAROXISMO DE LA CONTRADICCIÓN, EL MAYOR MAL DE LOS VIDEOJUEGOS A DÍA DE HOY (LAS CAJAS CON MISTERIOSISIMO VELCRO SUPERPEGADIZO) AL SERVICIO DEL JUGADOR PARA SOLUCIONAR LA MEDIOCRIDAD DE LA MISMA. ME QUIERO DE MORIR.

LA AMIGA:



EN FUNCIÓN DE LAS VECES QUE SE ATASCA

DAIKATANA

HAY MUCHOS, PERO EN ÉSTE APARTADO NO HAY COMPARACIÓN POSIBLE, PUESTO QUE HAY UN REY INDISCUTIBLE. SI HAY UN HÉROE CON AFICIÓN POR ROTAR LA CEBOLLETA CONTRA CUALQUIER ELEMENTO DEL ESCENARIO, ESE ES, SIN DUDA, EL REY, SUPERFLY JOHNSON. CAJAS, PAREDES, PUERTAS, VENTANAS, AUTOMÓVILES, FAROS, CUALQUIER ELEMENTO DEL ESCENARIO ES SUSCEPTIBLE DE SER ATACADO SIN PIEDAD POR EL (SUPONEMOS) ENORME VERGA DEL AMIGO SUPERFLY.

IA AMIGA:



EN FUNCIÓN DE LAS VECES QUE HACEN LO QUE LES SALE DE LOS COJONES.

ALGO: GHOST RECON AW

GRAN JUEGO, PERO POR FAVOR, QUITAOS DE EN MEDIO MALDITOS, QUE YA LO SOLUCIONO YO SÓLO. NO HAY NADA MÁS RIDÍCULO QUE MANDAR A TUS COMPAÑEROS A QUE SE CUBRAN CONTRA UNA PARED Y VERLOS HACIENDO POSES SUPER "COOLS", REALIZÁNDOSE SEÑAS CON LAS MANOS DEL ESTILO DE "QUIETOS" (CON EL PUÑO CERRADO) MIENTRAS UNO REALIZA LA COBERTURA POR MEDIO DE FUEGO DE SUPRESIÓN, OTRO SE TUMBA EN EL SUELO Y AL FINAL RESULTA QUE ESTÁN TODOS EN EL LUGAR MALO DE LA PARED Y LES ESTÁN DANDO CERA SIN QUE ELLOS SIQUIERA DEVUELVAN FUEGO. PARA MORISE DE LA RISA. O NO.

MUCHO: FIFA

LO MALA QUE ES LA IA DE LOS JUEGOS DE FÚTBOL ES DIRECTAMENTE PROPORCIONAL A LA DE VECES QUE JUGADORES DE MEDIO MUNDO HAN PRONUNCIADO LAS DOS SIGUIENTES FRASES : "PERO DEVUÉLVELA CABRÓN" Y "¡PARA QUÉ COJONES SALES!"; OSEA MALISIMA. ESO SI, EN CADA ENTREGA LOS BALONES SON MÁS REDONDOS, LOS BANDERINES ONDEAN MEJOR AL VIENTO Y EL CESPED BRILLA CON MÁS SOLEMNIDAD.

MUCHISIMO: LA CRUCETA DE LA 360

SÉ QUE ES HARDWARE, PERO ME HACIA MUCHA ILUSIÓN QUE ALGUIEN POR FIN CREARA UNA PIEZA FISICA CON IDENTIDAD PROPIA QUE HICIERA SIEMPRE LO QUE LE DA LA GANA. ES COMO UN TAMAGOCHI, CON PERSONALIDAD PROPIA, AL QUE HAY QUE QUERER Y COMPRENDER A PARTES IGUALES. MEJOR IA DE TODOS LOS TIEMPOS. O IGUAL NO.



ASI PUES, MIENTRAS CADA DIA BRILLA TODO MÁS, LAS NUBES SON VOLUMÉTRICAS, EL HDR CIEGA NUESTROS OJOS, EL BLUR SE APLICA SIN CONOCIMIENTO, EL ALIASING FORMA PARTE DE VUESTRA VIDA, LA MEGATEXTURA SE APLICA POR DOQUIER, Y EL MERCADO DEL HARDWARE MARCA LA TENDENCIA, LA IA, ESA QUE ES LA QUE EN MUCHAS OCASIONES HACE DIVERTIDOS A LOS JUEGOS SIN NECESIDAD DE NADA MÁS, SE SIGUE APLICANDO AL FINAL, DEPRISA Y CORRIENDO CUANDO YA NO QUEDA TIEMPO DE DESARROLLO Y LA DISTRIBUIDORA DE TURNO ESTÁ APRETANDO CON LOS PLAZOS, Y CLARO; ASI LES LUCE EL PELO.

CALL of CTHULHU

Dark corners of the Earth



... Fiero tan sólo tres horas en este pueblo y por ahora me preocupan dos cosas. La primera es lo acojonantemente locos que son todos en este pueblo, y lo segundo es la cara que tienen todos de querer pelarme el cacas ésta noche en cuanto me vaya a soñar. Me he comprado un tapón de corcho por si acaso. Si mañana me levanto con el culo como la bandera de Japón, me va a costar encontrar un culpable porque no he visto en mi vida un pueblo con gente más sospechosa en mi vida. Nunca debí salir de Valladolid."

FOR LAPATIBATO

Cuando un grupo irrumpe en el panorama musical, enseguida se le busca una etiqueta para poder clasificarlo y que los chicos del Fnac no se hagan la picha un lío. Se analizan sus influencias y depende del resultado se le encasilla en un estilo u otro. Si hay un elemento que predomina más que otros pues se le aplica la etiqueta definitiva de ese estilo sin atender si el resultado final tiene algo que ver con ese estilo o no. Para que nos entendamos, el Canto del Loco tiene trazas de rock, de pop melódico, algo de funky, pero al final el dilema es si hay que meterlo en la sección de copias descafeinadas? o éstruños malayos?. A Call of Cthulhu hay que juzgarlo de manera un tanto diferente, pues la suma de sus partes es más que notable y está por encima de las virtudes de sus estilos. Como aventura no ofrece muchos enigmas desafiantes, como juego de acción es lento, como juego de sigilo falla más que el primer Hitman, pero todo junto supera con creces las limitaciones de sus diferentes modos de juego.

Adaptar una obra literaria a un medio interactivo como es el de un videojuego es una tarea complicada, de hecho lo que más se había aproximado hasta la fecha era la obra de EA (sí, también hicieron buenos juegos en su día) "The lost files of Sherlock Holmes: The Case of the Serrated Scalpe".



REUNION DE ACOLITOS DE CTHULHU PARECE DIVERTIDO.



NO DIGAS QUE NO TE AVISAMOS. COMPRA PROZAC.

Lo primordial al adaptar a Lovecraft es saber transmitir la misma atmósfera agobiante y opresiva de sus escritos, donde el lector se siente vulnerable e insignificante ante el tamaño cíclopeo de la flora, fauna y arquitectura de sus mundos. Y es en la ambientación donde COC le gana por goleada a la gran mayoría de juegos, y no por sus gráficos, (mas bien normalillos), ni por el sonido (bueno, sin más), es más bien por la recreación de un mundo que escapa a nuestro entendimiento sin por ello dejar de parecer casi normal, casi humano. La delirante combinación de antiguas leyendas, sectas y paisajes lúgubres, se mezclan con la vida cotidiana dando lugar a un cuadro que rezuma decadencia en todos los sentidos. Y es en la ambientación donde COC le gana por goleada a la gran mayoría de juegos, y no por sus gráficos, (mas bien normalillos), ni por el sonido (bueno, sin más), es más bien por la recreación de un mundo que escapa a nuestro entendimiento sin por ello dejar de parecer casi normal, casi humano. La delirante combinación de antiguas leyendas, sectas y paisajes lúgubres, se mezclan con la vida cotidiana dando lugar a un cuadro que rezuma decadencia en todos los sentidos.

En COC la angustiada huida hacia adelante es reforzada por la condición de persona normal de nuestro personaje. Aquí no hay metralletas de clavos ni rocket launcher, encarnamos a nuestro alter ego, un ser humano, con todas sus limitaciones físicas y sobretodo psíquicas. Nos cansaremos al empujar un arma demasiado tiempo, nos horrorizaremos al ver cadáveres, sentiremos vértigo al acercarnos a un abismo y nos desangraremos si nos hieren. Como cantaban los otros, "quiero un poquito de normalidad". Dentro de esa idea de hacernos sentir como el elemento extraño dentro del mundo que se ha tejido alrededor de Insmouth, los elementos de aventura nos obligan a concentrarnos en los diálogos mientras aun seamos capaces de entender dos frases seguidas, nos ponen en situaciones de vida o muerte mientras todavía no entendemos qué carajo les pasa a los habitantes de este Marina d'Or gótico.

Pero cuando conseguimos alcanzar un arma y creemos que podemos por fin enfrentarnos a una ciudad más hostil que el Corte Inglés en rebajas, entonces nos damos cuenta de que no hay balas para tantos gilipollas amorfos.



GORDON SE NEARIA ENCIMA, PERO TÚ NO.

Estamos vendidos y lo único que podemos hacer es seguir huyendo para salvar la vida y conservar la poca cordura que nos queda, lo que, en definitiva, nos sitúa delante de un videojuego donde el objetivo principal no es salvar al universo, sino salvarnos nosotros. Una lucha por la supervivencia que no se veía en un videojuego desde Alien vs Predator. Aunque el juego sufre de altibajos y naufraga en los momentos en los que uno de los elementos (aventura, acción y sigilo) prima sobre el resto, los episodios donde se integran todos ellos dan a lugar a situaciones videojueguiles inolvidables y además permiten evitar ciertas costumbres deleznables como el truco del canguro, que consiste en ir saltando por el escenario cual mono con hemorroides, aquí amigos míos, el vértigo hará que te mueras encima antes de pensar siquiera en saltar de una bandilla a otra.

El hecho de que esté más encriptado que todos los juegos de la segunda guerra mundial juntos, no lo hace muy refugable, aunque claro, yo tampoco releo a Lovecraft todos los meses,



TUS HERIDAS NO PINTAN BIEN. DALE A LA MORFINA.

En definitiva COC propone cadáveres, sangre, deformidades, alucinaciones, demencia, violencia primigenia, y todo eso sin necesidad de recurrir a las drogas, y a un precio más que bueno. Para algunos la pega es que está en inglés, en Game-sajars procuramos verle el lado bueno, COC no posee un mal doblaje ni una traducción de pesadilla, lo cual le hace ganar muchos puntos. Os animamos a que superéis la fase de ?my taylor is rich? y aprendáis algo de inglés, al menos aunque no acabéis jugando a COC por lo menos empezareis a sentir vergüenza ajena cuando comprendáis lo que canta gente como The Rasmus.



Los habitantes del pueblo son
de un feo que te cagas

7 Ajares

Lo que mola

- Requisitos técnicos bajos
- Ambientación sublime
- Precio

Lo que menos mola todo junto

- Fácil
- Altibajos
- Gráficos no muy ajares

The Elder Scrolls IV

OBLIVION

Previú realizada por Mr. Black

Cuando el Oblivion llegó a la redacción todos nosotros nos pusimos como perras en celo. Era el gran juego del que tanto habíamos oído hablar, así que ni corto ni perezoso hice lo que todo hombre se supone que debe de hacer en éstas situaciones, encerré a los demás redactores en el cuarto de baño y me llevé esta joya a mi casa.

Craso error, los juegos de rol están hechos para un tipo de gente especial. No son aptos para todo el público. Trataré de explicar el porqué.

Lo primero que tenemos que hacer en el juego es crearnos nuestro personaje: nombre, raza, peso, altura, tamaño de las orejas, de la nariz, color del vello púbico, veces que nos hemos pasado el tetris y demás datos innecesarios en los que pierdes bastante tiempo.

Después de estar intentado durante horas crear una fémina bastante agradada me di cuenta de que eso era realmente imposible, así que me pille un bicho que resultó ser lagarto. Y yo que lo más raro que había visto eran los teletubbis.



Terminaos de configurar a nuestro personaje y nos encontramos en una pequeña celda muy ajare gráficamente. Después de un rato se nos acerca un rey con pinta de pedófilo que nos empieza a contar que ha soñado con nosotros, con lo que demuestra que además de mariquita el muy vicioso es zoofílico.

Nos dice que teme por su vida y que por tanto ha decidido escapar del castillo, y claro, ¿Adivináis dónde se puede poner la vía de escape en un castillo? ¡pues en las celdas por Dios! ¡Dónde si no! Tras varios años encerrados en la celda nuestro personaje no ha sido capaz de encontrar la salida lo que nos hace pensar que de partida nuestro personaje tiene inteligencia 0, destreza -1000 y observación -300. Vamos, lo que cotidianamente la gente que no tiene una katana en su casa llamaría "un soplapollas."

Así, nos encontramos en el nivel tutorial y mientras realizamos éste terminamos de configurar nuestro personaje. Sí señores, antes al parecer aún no habíamos terminado.

Y también nos relatan el objetivo de nuestra misión, al parecer algún mangarrian se ha dejado unas puertas abiertas, por lo que la corriente es tremebunda y claro los diablos del otro lado se han pillado un resfriado de la ostia, por lo que se han cabreado y vienen con malas pulgas.

Así pues, el rey nos encomienda la misión de buscar a su hijo que se perdió un día que estaba de botellón en casa de su primo. Ya ves tu, nuestra primera misión es hacer de niñera de un crío alcohólico.

Así que tenemos que llevar un medallón comprado en el rastro a un clérigo que vive en una casa de citas a mitad de camino de la A6.

Pero como soy rebelde porque el mundo me hizo así, paso de la historria principal y me voy de parranda por el mundo.

Después de 6 horas de juego me doy cuenta de que no he avanzado nada, voy con los mismo harapos del principio, he recibido mas ostias que un luchador de wrestling y estoy mas perdido que Wally.

Así que decido hacer la misión principal, mas que nada porque las misiones secundarias son tan horrosas como ir a buscar unas botellas de vino a una tia que no te invita ni a un pacharán.

Después de hacerme todo el camino a pata uno descubre que todos los animales le odian, menos mal que no hay palomas en el juego, porque si las hubiera fijo que se nos cagarían encima todo el rato.

Una vez que llego a ver al clérigo ese me doy cuenta que la casa de citas es solo para hombres, así que me ajusto los pantalones y entro con cuidado. El señor me dice amablemente que quien cojones soy yo para hacer este tipo de misiones así que me manda a buscar al hijo que ya podía vivir al lado, pero no, vive a tomar por culo 7 ciudades mas abajo, y el metro se ha estropeado sospechosamente.



Los mozos que salen durante el juego son muy guapos, seguro que Boris Izaguirre se lo pasa bien con este juego.



A estas horas uno ya se cansa del juego de marras, no hago mas que dar vueltas como un tonto huir de todos los enemigos e intentar encontrar objetos que uno sabe ni lo que son.

Porque esa es otra, todo el mundo te habla en un lenguaje rarísimo, que si "Busca un orbe triangular del amanecer con una compresa sin alas de color azul", que si "Compra un anillo para que la gente no te pueda mirar sin que les salga una legaña enorme"...

Puede que haya gente que tenga una habilidad innata para recordar y comprender todos esos nombres raros, pero yo por desgracia no la tengo, así que me pierdo en el momento que piden hacer una misión nueva.

Realmente este no es un juego para todo el mundo, solo para los roleros y para la gente que tiene demasiado tiempo libre.

Por lo tanto, como este juego no está hecho para mi, fui a devolverlo a la redacción, lo deje en la mesita tal y como estaba y saque a los demás del baño, quizás un día os cuente lo que vi al abrir esa puerta, os juro que era peor que estar jugando al Oblivion. Allí sí que había portales que nadie podría cerrar fácilmente. No sé si me explico...

El problema es que tengo que continuar escribiendo porque me pagan por paginas, así que no se que voy a hacer....

"El juego no es que sea malo, simplemente es que a mi me parece una puta mierda"

Bueno pues como paso un poco de seguir comentando el juego os muestro un grandísimo reportaje de la revista FHM, con la Jenny McCarthy.

Sin duda ya podíamos encontrarnos esta escena en el Oblivion, entramos en una casa y vemos a la señora limpiar jabonosamente el suelo. Así si que perdería el tiempo en admirar los escenarios.




Mirad como corre la moza, parece que ha visto algún demonio del Oblivion. Aunque no os lo creáis esta escena se repite mucho a lo largo del juego, solo que seremos nosotros lo que estaremos huyendo.



Llegamos de noche a una triste posada después de haber perdido 50 horas de juego buscando los botones de la chaqueta de un clérigo para que nos dijese donde está la puerta santa de Thuskimovic para encontrar el calzoncillo mágico del fuego. Entramos en la habitación y nos espera una dama para reconfortarnos y hacer la noche mas amena. ¿Esto pasa en el Oblivion? No señores, solo en mi enferma imaginación.



A woman with long, thick blonde braids is the central figure. She is wearing a pink, lace-up corset-style top and matching pink lace-trimmed shorts. She has a surprised or excited expression, with her mouth open. She is holding a pair of large, silver scissors in her right hand, with a bright starburst effect at the top of the blades. Her left hand is placed over her chest. She is wearing gold jewelry, including a necklace with a star pendant and large, ornate earrings. The background consists of a dark, textured stone wall with some green foliage on the left and right sides.

Vaya! yo buscando esas tijeras mágicas por todo el mapa y resulta que las tenía esta muchacha. Bueno yo voy a intentar quitarselas así que doy por finalizada la previú del Oblivion.



P R E Y
(REZA LO QUE SEPAS)

Estar ocioso de vez en cuando es bueno para el cerebro humano ya que en general tratamos de rellenar esos pequeños huecos de nuestras vidas con actividades mentalmente relajantes, como la masturbación, la depilación de determinadas zonas corporales, o en ocasiones la tala descontrolada de las uñas de los "Pieses".

Es un hecho científicamente no demostrado (pero un hecho al fin y al cabo) que la gente que más brillo le saca al ciruelo es en general la gente con más tiempo libre.

Otras actividades fascinantes pueden ser la limpieza y abrillantamiento de toda una hilera de Zapatos que no aseabas desde hacía 7 años, la caza de moscas, el embotellamiento y posterior datación de flatulencias y la reina de todas las disciplinas ociosas, "Mirar el techo tumbado en el sofá mientras te "arrascas" un huevo y bostezas "atdeseimtaim"".

Antes, todas éstas disciplinas (algunas de las cuales solicitamos desde aquí a Iñaki Undargarín que sean consideradas olímpicas cuanto antes) eran consideradas como "un tostón" o en Francés castizo "Un cognazo".

Hasta que llegó PREY.

"Si de algo se puede tachar a PREY es de haber innovado en el género videojueguil redefiniendo el concepto de "Aburrido".

Si de algo se puede tachar a PREY es de haber innovado en el género videojueguil redefiniendo el concepto de "Aburrido".

Ahora, después de probar PREY he de reconocer que ayer mismo lloré de la emoción viendo volar una mosca e incluso el otro día (que tuve que abrirle la puerta a una señora y ayudarla a cruzar la calle) me sentí como el puto Indiana Jones buscando la jodida arca perdida. Toda una aventura.

PREY es bello por momentos. PREY tiene buena música y estupendos efectos de sonido y un personaje con cierto carisma con el que jamás se llega a sentir cierta empatía.

Vivir en una reserva India (que es otra de esas cosas que antes de PREY eran consideradas un tostón de mil pares de cojones) tiene fundamentalmente un problema: la poca cantidad tías que hay con las que darte un revolcón... de ahí que te pegues casi todo el juego tratando de salvar a una tía que resulta que es FEA de cojones.

Pero es que no hay otra cosa... (a no ser que te vayan los viejos con perilla o los camioneros grasientos) y además tu parecido con John "sexy motherfucker" Romero no ayuda demasiado a la hora de pillar chatis. A otros les da por el alcohol o las drogas, pero tú has decidido desperdiciar tu vida tirándole los trastos a un truño del quince. Qué se le va a hacer.

El juego comienza en el retrete de un BAR lo que al final resulta toda una metáfora de lo que va a ser el juego: Una auténtica mierda.

Pero dejemos de insultar el juego porque sí y analicemos qué es lo que hace tan aburrido a PREY.

Normalmente lo que puede llegar a salvar un juego del hastío o aburrimiento inmediatos suele ser una jugabilidad entretenida y que enganche. Hete aquí el primer problema: PREY es un FPS y resulta que sus combates son un tostón del quince con una IA muy poco satisfactoria, poco desafiante (casi nunca pondrá en aprietos al jugador) y en caso de que lo haga da igual porque los programadores han ideado un sistema para que no puedas morir jamás. Si mueres eres transportado a una especie de mundo paralelo en el que tienes que cazar calamares de colores con tu arco para así poder retornar al mundo de los vivos y seguir tratando de salvar al calamar de tu novia. Parece una Pescadería.

Pero un momento, porque PREY es mucho más que combates... porque también plantea un montón de cosas pretendidamente innovadoras. Ahí están, los portales, los puzzles de gravedad y el "Spirit Walking". Aunque no lo parezca éste último no tiene nada que ver con Michael Jackson.

¿Qué son los portales? Hay al menos dos maneras de definirlo:

1) "Portál" es una tarjeta con una foto o dibujo, siempre y cuando el que te la envíe sea ruso. "Estimado Señorrr le envío ésta Porrtal, parra expresar le mi más sincero agrrrradesimiento".

2) Son puertas que surgen de repente en medio de la nada y que se diferencian de las puertas normales en que normalmente no llevan marco.

¿Y qué tal los portales? Pues muy bien, gracias.
¿Sirven para algo? Pues para absolutamente nada.
¿Y por qué son innovadores? Ni idea, entre esto y una puerta... no veo la diferencia.
¿Y qué es lo de la gravedad?

Son unos "triggers" que te permiten cambiar el sentido de la gravedad de una habitación.

El por qué la nave alienígena se ha diseñado de modo que la gravedad actúa en diversos sentidos sigue siendo un misterio para nosotros.

Imagino que porque la raza que la diseñó eran adictos al LSD o bien mayoritariamente soplapollas y tenían ganas de complicarse la vida y/o/u tocar las pelotas al personal.

¿Y qué tal estos los puzzles de gravedad?

Imagino que la pregunta se refiere AL PUZZLE. Porque se trata del mismo puzzle una y otra vez: "Cuando te quedas bloqueado sin saber por dónde seguir mira para el techo e invierte la gravedad".

¿Y si no?

Si no, entonces hay que usar el Spirit Walking, que viene a ser salir de tu cuerpo para darte un garbeo que te permite llegar a lugares que de otro modo no es posible, cosa que por cierto ya hizo un juego llamado "Requiem: Avenging Angel" hace muchos años.



¿Y qué tal éste tipo de Puzzles?

Pues sucede lo mismo. Es sólo un Puzzle, repetido unas 50 veces a lo largo del juego.

Bueno, pues si el combate es aburrido y los puzzles son repetitivos... ¿Qué podría salvar a PREY? ¿Quizá unos buenos y vistosos gráficos?

Sí. Y no. No negaré que la primera vez que vi Doom3 me gustó lo que vi a nivel visual. Cuando jugué Quake IV... aunque la cosa empezaba a cansar... se salvaba por la jugabilidad clásica del título me tuvo enganchado por las pelotas casi todo el tiempo... pero en ésta ocasión... ¿OTRA VEZ LA MISMA NAVE? ¿por qué los "Stroggs", los malotes de PREY y los Marcianos de Doom3 diseñan todos la misma puta nave una y otra vez?

No lo sé, pero imagino que Iker Jimenez casi seguro que tiene una teoría chorra al respecto. Buenos gráficos... pero al mismo tiempo ABURRIDOS. Que de todo se aburre uno y más de las cosas que entran por los ojos.

¿Que nos queda que pueda salvar la papeleta? La historia.

Atención a continuación vienen todos los "Spoilers" del mundo:

Unos alienígenas más malvados que el mismísimo belcebú viajan 4000 millones de años luz hasta la tierra para raptar a unos seres humanos y unas cuantas máquinas de Bar. Con los cuerpos de los abducidos hacen lo mismo que hacían los Stroggs de Quake IV: Los industrializan. Con las máquinas de Bar no se sabe muy bien qué cojones piensan hacer, pero las tienen por toda la nave... lo cual hace pensar que se trata de una raza de ludópatas irredentos.

¿Por qué hacen todo esto? Coño, pues porque son malvados.

Entre los raptados estáis, tú, tu novia y tu abuelo.

Tu abuelo casca enseguida. Tu novia no. A esa te la pelas tú mismo más adelante cuando la raza de malotes decide transformarla en una "jefa de Final de Nivel" de la marca ACME. Tan cierto como que ahora mismo pareces un imbécil con la cabeza ladeada delante del monitor.



Al final resulta que los malvados alienígenas lo único que tenían era hambre y que los humanos fuimos puestos en la tierra por ellos precisamente como alimento cuando se les ocurriera pasar por aquí.

Vamos, que según ésta historia LA TIERRA es en realidad un gran, enorme y azulado McAuto para extraterrestres.

En última instancia, detrás de todo éste maligno plan, hay una tía encerrada en un cubo que resulta que te había ido poniendo pruebas para "dejarle" llegar hasta ella y convencerse de que eres digno de tomar el relevo como persona que maneja todo el cotarro. Una especie de Chirno Bayo universal. Chiquitín tan tan tan.

Tras una de las peleas finales más cutres y vergonzosas de los últimos tiempos, te confiesa que en el fondo lo que le pasa a ésta pobre mujer es que está aburrida de su poder absoluto y su eternidad.

Nótese que en éste punto la empatía de éste personaje con el jugador llega a niveles cósmicos, dado que el juego en éste punto ya ha alcanzado el nivel de tostón supremo interminable.

Finalmente y tras vencerla (y de paso descubrir que es una histérica que se muere de risa como una posesa mientras le metes uno detrás de otro, los cohetes de tu lanzamisiles por el culo) tomas posesión de su imperio, pero como eres un tío aburrido en vez de usar ese poder para conseguir todas las tías que te de la gana, todo el alcohol y los mejores cochazos tuneados sin tener encima que hacer bodrios del Estilo, "Mission Imposible 2" para ello, decides que eso es "demasiado poder" y te estrellas tú y tu nueva nave, contra el Sol. Y sales ileso.

Éste es el argumento Lo juro por los rizos de John Carmack.

"...PREY es aburrido en los combates, en los Puzzles, en los gráficos y en la historia que cuenta. PREY es el título más aburrido del año...."

Más tarde se abre una especie de nuevo episodio que al parecer continuará en Prey 2 y muy feliz y contento pasas de jugar al olvidable multijugador y directamente desinstalas pensando que hacía años que no jugabas algo tan absolutamente carente de "yenesecué".

PREY es aburrido en los combates, en los Puzzles, en los gráficos y en la historia que cuenta. PREY es el título más aburrido del año. Y eso tiene que ser un mérito o algo.

Pero además PREY es el juego sacado corriendo y de prisa para poder seguir financiando el desarrollo de Duke Nukem Forever. PREY es la bazofia alimenticia de 3DRealms. Si compras éste juego, no sólo te aburrirás si no que Duke Nukem se volverá a retrasar. No permitas que eso suceda.



NOTA: **5** AJARES



VICTIMAS DEL

RIESGO



JOHN MACLAINE MOLABA MÁS QUE LA VIDA MISMA PORQUE ERA CAPAZ DE CEPILLARSE A 62 TERRORISTAS FACINEROSOS CON SOLO UN WALKI TALKI Y UNA MACHINE GUN (HO HO HO) PERO ES QUE ADEMÁS LO HACÍA TODO COMO LAS FOLCLÓRICAS: SIN ZAPATOS. NO SÓLO LE GUSTABA EL RIESGO SINO QUE INCLUSO LE MOTIVABA.

INDIANA, ERA CAPAZ DE REPARTIR ESTOPA A TODA UNA TRIBU DE INDÍGENAS CANÍBALES TAN SÓLO CON UN LÁTIGO O DE DERROTAR A LOAS ALEMANES Y SUS DIVISIONES ACORAZADAS USANDO UNA PIEDRA Y UN CABALLO, ALGO ASÍ COMO EL NIÑO CORNUDO DE "SHADOW OF THE COGNAZO" PERO CON MUCHO MÁS ESTILO Y GRACEJO.

GEORGE LUCAS TARDÓ AÑOS EN HACER ENTENDER A LA FOX QUÉ COJONES ERA UNA ESPADA LÁSER Y POR QUÉ DARTH VADER QUE A FIN DE CUENTAS ERA UN TÍO CON UN CASCO NEGRO Y UN SPECTRUM EN EL PECHO, IBA A CAMBIAR LA HISTORIA DEL CINE.

Y ES QUE EL RIESGO ES UNA COSA ADORABLE PERO ADEMÁS EL RIESGO ES ABSOLUTAMENTE NECESARIO PARA EVOLUCIONAR. EL ENCASILLAMIENTO ES EL CALDO DE CULTIVO DE LA MEDIOCRIDAD.

VIVIMOS EN UN MUNDO DE FUNCIONARIOS BUROCRATIZADOS Y DURMIENTES CON MENOS AGALLAS QUE SCOBBOY DOO. NI DIOS QUIERE ARRIESGAR ABSOLUTAMENTE NADA, PORQUE EL RIESGO AMIGOS... CUANDO HAY QUE PAGARLO SE PAGA MUY CARO. DEMASIADO.

EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS, AL IGUAL QUE EN MUCHOS OTRAS RAMAS COMO EL ARTE, LA FILOSOFÍA, EL SEXO O LA CIENCIA, CUANTO MÁS GRANDE ES UN PROYECTO Y MÁS PASTA HAY METIDA EN ÉL, MÁS MIEDO HAY A QUE LA COSA SE VAYA AL GARETE Y LOS INVOLUCRADOS PIERDAN LA PASTA QUE HABÍAN METIDO EN EL PROYECTO.

NO CREO QUE SEA UN ACTO REPROCHABLE EN ABSOLUTO, PUESTO QUE A FIN DE CUENTAS A TODOS NOS GUSTA COMER CALIENTE TODOS LOS DÍAS Y VIVIR BAJO TECHO LLEGANDO A FIN DE MES DE MANERA MÁS O MENOS HOLGADA. EL PROBLEMA, ES QUE SI TODO SE CENTRA EN SUPERPRODUCCIONES ABSURDAS QUE GARANTICEN EL "PAYBACK" DEL DINERO INVERTIDO, NINGÚN JUEGO EVOLUCIONARÁ UN ÁPICE EN NINGUNO DE LOS GÉNEROS DE MODO QUE TODOS LOS AÑOS JUGAREMOS DE NUEVO EL MISMO FIFA CON MÁS CAMISetas Y VOCES ESPECIALES POR PARTE DE ¡SALINAS! Y EL NEGRITO DE "LA SEXTA" Y NOS ABURRIREMOS A LOS 10 MINUTOS DEL NUEVO UNREAL TOURNAMENT PORQUE RESULTARÁ QUE A FIN DE CUENTAS DEBAJO DE ESA CAPA DE BRILLO ESPECIAL QUE GARANTIZA QUE A TODOS LOS VEHÍCULOS SE LES HA PASADO LA SPONTEX SHADER 3.0 RESULTA QUE EN EL FONDO ES EL MISMO PUTO JUEGO. MIRA TÚ QUE CASUALIDAD.



PERO ÉSTE MUNDILLO NO AVANZA GRACIAS AL FORMALISMO Y EL ABURRIMIENTO BURGUÉS DEL FUNCIONARIADO VIDEOJUEGUIL. EL MUNDO AVANZA CUANDO UNA PANDA DE LOCOS PELIGROSOS SE JUNTA Y PROGRAMA UN DISPARATE DELICIOSO COMO

EL PRIMER GTA, UN TEX MURPHY, LAST EXPRESS, TOONSTRUCK O UN UNDERWURLDE.

EN OCASIONES SURGE LA MAGIA Y UN GRUPO DE PERSONAS DECIDEN QUE LA ÚNICA MANERA DE DARSE A CONOCER ES ARRIESGARLO TODO Y TRATAR DE CAMBIAR LAS REGLAS ESTABLECIDAS INNOVANDO, HACIENDO ALGO DIFERENTE. PORQUE SABEN PERFECTAMENTE, QUE LAS ÚNICAS ARMAS DE QUE DISPONEN PARA SUPLIR LA FALTA DE MEDIOS SON LA VALENTÍA Y LA ORIGINALIDAD.

EN OCASIONES SE TRIUNFA Y EN OCASIONES SE FRACASA, PERO... ¿ESTÁN SIEMPRE ESOS FRACASOS JUSTIFICADOS? ¿ES JUSTO QUE TRATEMOS CON EL MISMO RASERO A UNA SUPERPRODUCCIÓN QUE CUENTA CON UN EQUIPO DE 200 FULANOS QUE A UN JUEGO CREADO CON VERDADERO AMOR POR 20 FULANOS?

¿SON PERDONABLES CIERTOS ERRORES?

QUE CURIOSAMENTE EN CONTRA DE LO QUE INDICA EL TÍTULO NO VER-SABA SOBRE LOS AVATARES DE UN CAMARERO A LA HORA DE PREPARAR UN CAFÉ MOMENTOS ANTES DE SER ASESINADO, SE DIO UN BATACAZO DE DOS PARES DE NARICES EN LAS LISTAS DE VENTAS AÚN SIENDO UNA OBRA MAESTRA COMO SE HAN PROGRAMADO POCAS.

UN JUEGO DIFERENTE, DEMASIADO QUIZÁ, A LO HABITUAL, LLENO DE DETALLES Y DE ¡OH DIOS MÍO! UNOS GRÁFICOS DESFASADOS O ALGO EXTRAÑOS (PERSONALMENTE AÚN A DÍA DE HOY ME SIGUEN PARECIENDO DELICIOSOS) PARA LA ÉPOCA. Y YA SABEMOS QUE SI HAY ALGO QUE LA GENTE QUE PAGA 500 EUROS POR UNA GRÁFICA NO VA A PERDONAR JAMÁS, ES QUE SUS GRÁFICOS NO LUZCAN CON LA MISMA SUAVIDAD QUE LOS PELOS DEL CULO DE PENÉLOPE CRUZ, QUE AUNQUE NO LOS HEMOS VISTO UN AMIGO NOS HA DICHO QUE SON LA MAR DE SUAVES. ¿EN QUÉ INNOVÓ?

BIEN, VEAMOS.

LAST EXPRESS ES UN JUEGO QUE SUCEDE EN TIEMPO REAL, Y ESTO SIGNIFICA QUE LAS COSAS SUCEDEN INDEPENDIENTEMENTE DE SI TÚ ESTÁS AHÍ O NO PARA VERLAS. SI UNO DE LOS ACONTECIMIENTOS QUE TE HAS PERDIDO RESULTA FUNDAMENTAL PARA EL DEVENIR DE LA HISTORIA, NO TE QUEDARÁ MÁS REMEDIO QUE ACTUAR COMO EL PUMA Y VOLVER ATRÁS EN EL TIEMPO PARA TRATAR DE HACER ÉSTA VEZ CORRECTAMENTE LAS COSAS (COMO EN EL PRÍNCIPE DE PERSIA, PERO CON MUCHA MAYOR AMPLITUD Y PROFUNDIDAD, NO EN VANO AMBOS JUEGOS COMPARTEN PADRE, JORDAN MECHNER). ¿EL RESULTADO? EL LARGUÍSIMO TIEMPO DE DESARROLLO (4 AÑOS EN 1999 CUANDO NINGÚN JUEGO TARDABA EN HACERSE MÁS DE 18 MESES) Y POSTERIOR HORROROSA CAMPAÑA MEDIÁTICA POR PARTE DE EA REPERCUTIERON EN UNAS BAJÍSIMAS VENTAS Y EN LA MUERTE DE BRODERBUND LA DESARROLLADORA DEL JUEGO.

LAST EXPRESS

OUTCAST

QUIZÁ LA MEJOR Y MAYOR AVENTURA JAMÁS PROGRAMADA, SE AHISTIÓ SIN PIEDAD POR TRATAR DE LLEVAR LA CONTRARIA A LA TENDENCIA GRÁFICA DE MODA: "GRÁFICOS CON ACELERACIÓN 3D". EL EQUIPO, EMPEÑADO EN DEMOSTRAR QUE POR SOFTWARE SE PODÍAN OBTENER RESULTADOS TAN BUENOS O MEJORES QUE CON LA CITADA ACELERACIÓN SE LANZÓ AL VACÍO USANDO LA TECNOLOGÍA DE LOS "VOXELS"

¿EN QUÉ INNOVÓ? APARTE DE SER EL MEJOR JUEGO QUE HE JUGADO EN MI VIDA Y DE APOR-TAR UNOS GRÁFICOS DISTINTOS, SÍ, PERO BELLOS HASTA LA EXTENUACIÓN, CREO QUE SERÍA JUSTO DECIR QUE SE TRATA DEL PAPÁ (EN MODO DE UN SÓLO JUGADOR) DE COSAS COMO WOW O GUILD WARS. MUCHOS MUNDOS QUE VISITAR, UNA HISTORIA FASCINANTE, GREMIOS, UNA DE LAS MEJORES BANDAS SONORAS DE LA HISTORIA, ENORMES EXTENSIONES DE TERRE-NO.

¿EL RESULTADO EN LAS LISTAS? MEDIOCRE. PRÁCTICAMENTE NO VENDIÓ COPIAS Y DEJÓ A APPEAL EN ESTADO DE CUASI-QUIEBRA, POR LO QUE AL FINAL Y TRAS TRATAR (SIN ÉXITO) DE SACAR ADELANTE UNA SEGUNDA PARTE PARA PS2, LA COMPAÑÍA "ELSEWHERE ENTERTAIN-MENT" (FORMADA POR LOS MIEMBROS DE LA EXTINTA APPEAL) TERMINÓ SIENDO FAGOCITADA POR 10TACLE STUDIOS Y A DÍA DE HOY LASTIMOSAMENTE ANDAN ARRASTRANDO EL TRASERO EN PRODUCCIONES DE MEDIO PELO LO ÚLTIMO QUE LES HE OÍDO ES QUE ESTÁN DESARRO-LLANDO UN JUEGO DE JUDO... QUE SÍ SE VENDE BIEN, LES PERMITIRÍA FINANCIAR EL PROYEC-TO QUE DE VERDAD QUIEREN SACAR ADELANTE LLAMADO TOTEMS. LES DESEAMOS A YVES GROLET Y A LOS SUYOS TODA LA SUERTE DEL MUNDO.

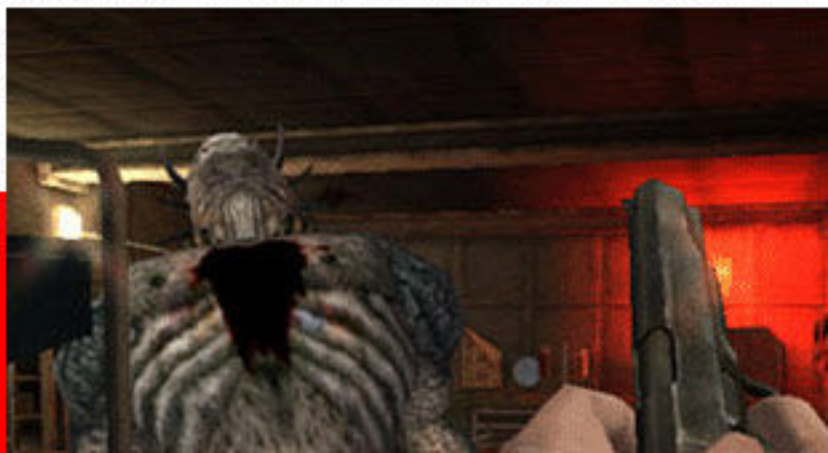


CALL OF CTHULHU

QUIZÁ UNA DE LAS MEJORES VIDEOAVENTURAS CREADAS EN LOS ÚLTIMOS TIEMPOS Y PROGRAMADA POR UN EQUIPO DE MENOS DE 20 PERSONAS (EL PORT A PC LO HIZO SÓLO UN FULANO) RECIBIÓ VERGONZOSAS NOTAS EN LA MAYORÍA DE LOS MEDIOS QUE NO FUERON CAPACES DE COMPRENDER QUE AQUELLO QUE TENÍAN DELANTE NO ERA UN SHOOTER. NI UNA AVENTURA. DE HECHO LA MEZCLA DE GÉNEROS ES TAN PERFECTA QUE ES DEMASIADO SHOOTER PARA LOS AVENTUREROS RADICALES Y MUY AVENTURERO PARA LOS DESCEREBRADOS DEL "APUNTA Y DISPARA".

ÉSTE ES SIN DUDA UN MAL ENDÉMICO DE TODAS LAS DISCIPLINAS ARTÍSTICAS: "SI NO TE PODEMOS ENCASILLAR, TE JODES Y TE PONEMOS EN EL CORTE INGLÉS EN LA SECCIÓN DE "VARIOS" QUE ES ESA SECCIÓN QUE EN EL FONDO NOS GUSTARÍA LLAMAR "PERO QUÉ COJONES ES ESTO". A LA GENTE LE GUSTAN LAS CUADRÍCULAS Y LOS ESQUEMAS. LAS COSAS, SI NO SON UNA COSA NI OTRA... OBLIGAN A CAMBIAR EL CHIP... Y ESO, REQUIERE ESFUERZO. Y NO ESTÁ EL PERSONAL PARA ESFUERZOS. ¿EN QUÉ SE ARRIESGO? NO TENÍAS PUNTO DE MIRA PARA LAS ARMAS. NI HUD DE SALUD O MUNICIÓN. NO TE CURABAS SIMPLEMENTE PASANDO POR ENCIMA DE UN BOTIQUÍN. ERA DIFÍCIL Y ANGUSTIOSO Y POR MOMENTOS REALMENTE DESESPERANTE. ERA UN JUEGO OSCURO, ATÍPICO, DONDE LA PARANOIA Y LAS DROGAS JUGABAN UN PAPEL IMPORTANTE Y EN GENERAL, TAL Y COMO YA SE HA COMENTADO ARRIBA, ERA MUY POCO GENÉRICO Y POR MOMENTOS DEMASIADO DESCONCERTANTE PORQUE NUNCA SABÍAS A QUÉ ESTABAS JUGANDO REALMENTE.

¿QUÉ PASÓ AL FINAL CON ÉSTE JUEGO? BATACAZO DE VENTAS, BATACAZO DE CRÍTICAS (LA MAYORÍA DE ELLAS IMAGINAMOS QUE REDACTADAS MIENTRAS EL ESCRIBANO DE TURNO HACÍA DE VIENTRE EN EL BAÑO O ALGO ASÍ) DESMANTELAMIENTO DE LAS OFICINAS, CIERRE DE LA EMPRESA Y TODO EL MUNDO A LA CALLE A BUSCARSE LA VIDA DISEÑANDO COSAS QUE SÍ QUE DAN DINERO COMO UN MODELO ALIENÍGENA DE ARMA PARA EL PRÓXIMO PUTO SOPOR ON-LINE DE TURNO EN EL QUE DEBERÁS CAPTURAR LA BANDERA, PERO ATENCIÓN, ÉSTA VEZ LA BANDERA ONDEARÁ AL VIENTO, HABRÁ SEIS TIPOS DE TEXTURAS EN FUNCIÓN DEL MATERIAL DE LA MISMA Y POR SUPUESTO PROYECTARÁ "SOFT SHADOWS", QUE TODOS SABEMOS QUE SON ESAS SOMBRAS QUE SI TE LAS METES POR EL CULO HACEN MUCHO MENOS DAÑO.



VAMPIRE BLOODLINES

NACIÓ A LA SOMBRA DE HL2 PORQUE ERA EL PRIMERO JUEGO COMERCIAL QUE COMPARTÍA MOTOR CON EL TÍTULO DE VALVE; EL SOURCE. UNO DE LOS ERRORES DE LOS EQUIPOS DE DESARROLLO QUE QUIEREN HACER ALGO DIFERENTE SUELE SER LA AMBICIÓN DESMEDIDA. LAS GANAS DE HACER COSAS DISTINTAS, PARECE QUE OBLIGAN AL EQUIPO A PLANTEAR MUCHAS COSAS EN UN MISMO JUEGO Y GRAN PARTE DE ELLAS NO SE TERMINAN DE IMPLEMENTAR BIEN. COMO SE SUELE DECIR, LES PUEDE LA ILUSIÓN Y LAS GANAS. VAMPIRE PECABA DE TENER MUCHOS BUGS, PERO AÚN ASÍ LA EXPERIENCIA DEL JUEGO ERA ALTAMENTE SATISFACTORIA. Y DIFERENTE. QUIZÁ EL PRIMER JUEGO QUE SE ACERCABA A DEUS EX EN AÑOS. UN JUEGO ABIERTO, DISTINTO, COMPLEJO, CON UN FINO SENTIDO DEL HUMOR Y ADEMÁS, TÍAS CON LAS TETAS ENORMES.

¿EL RESULTADO? TROIKA GAMES, SU DESARROLLADORA CERRABA LAS PUERTAS VÍCTIMA DEL FRACASO DEL TÍTULO, MANDANDO A TODO EL MUNDO CON EL PETATE A LA CALLE. LO SIENTO, PERO ES QUE NO ERA LO QUE SE LLEVABA EN EL MOMENTO. NO ERA OTRO PUTO "CALL OF DUTY". LA HISTORIA TENÍA RAMIFICACIONES Y LOS GRÁFICOS NO ERAN TAN MOLONES COMO DEBIERA UN TÍTULO QUE USABA SOURCE... ES QUE AQUÍ LO FUERTE ESTABA EN LA HISTORIA... YA SABES... ESA COSA QUE PARECE QUE A NADIE LE IMPORTA.



LA SAGA TEX MURPHY

PARA TODO AQUEL QUE ME INTENTE CONVENCER DE QUE LAS AVENTURAS DE LUCASARTS SON LAS MEJORES AVENTURAS JAMÁS CREADAS, TENGO UN MENSAJE ESPECIAL QUE ENVÍO CON CARIÑO Y AMOR: "CIERRA TU PUTA BOCAZA Y POR FAVOR, HAZLO AHORA"

SÍ, LAS AVENTURAS CLÁSICAS DE LUCAS, SON ESTUPENDAS, PERO LA TRILOGÍA BASADA EN FULL MOTION VIDEO DE ACCESS SOFTWARE (UNDER A KILLING MOON, PANDORA DIRECTIVE Y OVERSEER); SIMPLEMENTE ESTÁN UN PASO POR DELANTE EN EL TIEMPO, EN CALIDAD Y EN INNOVACIÓN.

PUZZLES IMAGINATIVOS Y DISTINTOS A LOS VISTOS HASTA LA FECHA, ENTORNOS REALISTAS, MOTORES 3D AVANZADÍSIMOS PARA LA ÉPOCA QUE TE TRANSPORTABAN A UN MUNDO POST--NUCLEAR URBANO FASCINANTE, UNOS PERSONAJES GENIALES, UN SENTIDO DEL HUMOR COLOSAL, Y HASTA 6 FINALES ALTERNATIVOS SEGÚN TU COMPORTAMIENTO A LO LARGO DEL JUEGO. POR CIERTO, TODOS ELLOS FUERON JUEGOS LARGUÍSIMOS Y POSEÍAN FMV DE MUCHÍSIMA CALIDAD PLAGADA DE ACTORES DE PRESTIGIO E INTERPRETACIONES DE GRAN ALTURA. SI LE AÑADIMOS LOS MEJORES DIÁLOGOS Y GUIONES DE LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO EL RESULTADO ES DEL TODO INMEJORABLE.

¿Y AL FINAL? TRAS 3 ENTREGAS SIN VENDER DEMASIADO... (CON EXCEPCIÓN DE LA PRIMERA) MICROSOFT COMPRÓ ACCESS SOFTWARE PARA PRÁCTICAMENTE DEJAR MORIR LA SAGA FRUTO DE LOS MALOS RESULTADOS COMERCIALES DE LA ÚLTIMA ENTREGA Y DEJANDO QUE FUERAN LOS JUEGOS DE GOLF LOS QUE OCUPARAN SU SITIO EN LA COMPAÑÍA. COMO ERAN UNOS GENIOS, CREARON LA IP DE GOLF MÁS FAMOSA DE LA HISTORIA (¿ALGUIEN SE ACUERDA DE LA SERIE "LINKS"?).

NO SE SABE SI VOLVEREMOS A CONTAR ALGUNA VEZ CON EL GRAN "TEX MURPHY" YA QUE HACER ÉSTE TIPO DE JUEGOS ES COMPLICADO, PERO AHÍ QUEDAN ESAS TRES OBRAS MAESTRAS COMO DEMOSTRACIÓN DE LO CARO QUE RESULTA SER UN JODIDO VISIONARIO EN ESTOS DÍAS DE ABURRIDÍSIMA JUEGOFÓRMULA QUE NOS EMBARGA.



TOONSTRUCK

LA MADRE DE TODOS LOS FRACASOS COMERCIALES PARA QUIZÁ UNA DE LAS TRES MEJORES AVENTURAS GRÁFICAS JAMÁS PROGRAMADAS. LO DE TOONSTRUCK NO SE ENTIENDE. ES QUE ES UN CASO RARÍSIMO. INSISTO. COÑO, QUÉ RARO.

UN JUEGO QUE CONTABA EN SUS FILAS CON "DOC" DE "REGRESO AL FUTURO" Y CON "FLUX TARAMBANA" UNO DE LOS POCOS PERSONAJES DE LA HISTORIA QUE PODRÍA ESTAR PERFECTAMENTE A LA ALTURA DE "GLOTIS" "GRIM FANDANGO", NO DEBERÍA DE HABER FRACASADO JAMÁS.

EL JUEGO JUNTABA GRÁFICOS REALES (DÓNDE EL ACTOR CRISTOPHER LLOYD NOS REGALABA UNA DE SUS IMPECABLES INTERPRETACIONES) CON GRÁFICOS TRADICIONALES EN 2D DE LAS AVENTURAS DE TODA LA VIDA. (PENSAD EN ROGER RABBIT). AÑADIDLE UN GUIÓN ESTUPENDO, BUENOS PUZZLES, DIFICULTAD MUY MEDIDA, MUCHÍSIMO SENTIDO DEL HUMOR Y COMO RESULTADO TENDRÉIS UNA EXPERIENCIA REALMENTE DELICIOSA.

NI DIOS COMPRÓ ÉSTE JUEGO AUNQUE PARA MUCHOS ES UNA DE LAS MEJORES AVENTURAS GRÁFICAS PROGRAMADAS HASTA LA FECHA. COMO CONSECUENCIA DE ÉSTE FRACASO, BURST STUDIOS, PERDIÓ SU "CRÉDITO" FRENTE A "VIRGIN INTERACTIVE" Y TRAS DOS JUEGOS DE TENNIS, LA COMPAÑÍA SE FUE AL PEDO EN EL AÑO 1997. AÑOS DESPUÉS SE SUPO QUE LO QUE IBA A SER UN JUEGO COMPLETO HABÍA SIDO RECORTADO EN SU VERSIÓN FINAL, LO QUE SIGNIFICABA DOS COSAS:

QUE SÓLO HABÍAMOS JUGADO A LA MITAD DE LA HISTORIA Y QUE LA OTRA MITAD ESTABA POR LLEGAR. VISTO EL POCO ÉXITO DE VENTAS, ESA SUPUESTA SEGUNDA PARTE NO APARECIÓ JAMÁS EN LAS ESTANTERÍAS.



AL FINAL, EN EL FONDO LES HE CONTADO TODO ESTO POR UN MOTIVO... Y LEJOS DE QUERER QUE SAQUEN USTEDES SUS PROPIAS CONCLUSIONES, LO HARÉ YO, NO VAYA A SER QUE SE ME DESPISTEN Y SE EQUIVOOQUEN DE MENSAJE.

MUCHOS DE ESTOS JUEGOS SON RECORDADOS A DÍA DE HOY POR MILES DE PERSONAS COMO JUEGOS INNOVADORES, CLÁSICOS E INCLUSO INFLUYENTES, PERO EN SU DÍA, AL IGUAL QUE SUCEDIÓ CON VAN GOGH, MURIERON SIN EL RECONOCIMIENTO QUE MERECIAN Y QUIZÁ DENTRO DE MUCHOS AÑOS, LA GENTE COMIENZE A COMPRENDER SU LEGADO.

PERO NO ES ESA LA CONCLUSIÓN CON LA QUE LES QUIERO DEJAR, ÉSTE ARTÍCULO SE INSPIRÓ CUANDO UN AMIGO ME DIJO ESO DE "LA GENTE NO DEMANDA LA MIERDA DE TELEVISIÓN QUE HAY... SI A LA GENTE LE DAS TELEVISIÓN DE CALIDAD, ESCOGERÁ UNA TELEVISIÓN DE CALIDAD ANTES QUE LA TELEBASURA ACTUAL".

BIEN.



UNA POLLA COMO UNA OLLA

A LA GENTE



LE GUSTA LA MIERDA

ASÍ DE SENCILLO. POR ESO LLEVAMOS TANTOS FIFAS. POR ESO LLEVAMOS COLGADAS "NOSE-CUANTAS" MEDALLAS DE HONOR Y RESPONDEMOS A LA "LLAMADA DEL DEBER" SIN DUDARLO. POR ESO ANA ROSA NOS CUENTA LO DESGRACIADA QUE ES "POCHOLA DE VERGOBEN" EN SU CASTILLO DE LIEZPIGSTEIN DESDE QUE SE LE HA MUERTO SU FICUS FAVORITO.

ESA ES LA CAUSA POR LA QUE TODOS ESTOS EQUIPOS DE DESARROLLO SE FUERON A LA MIERDA. SÚMENLE A ESTO EL HECHO INCONTESTABLE DE QUE A TODOS LOS NIVELES EXISTE UN SECTOR (DES-)INFORMATIVO COMPLETAMENTE VENDIDO A LAS DISTRIBUIDORAS Y A LAS EMPRESAS QUE AYUDA PARA QUE A SUS CASAS NO LLEGUEN LOS MEJORES PRODUCTOS, SI NO LOS QUE MEJOR LES VENDEN LA MOTO. LAS PORTADAS MÁS BONITAS. LOS MIERDIJUEGOS DEL MUNDO.

A LA GENTE LE GUSTA LA MIERDA PORQUE ES MÁS CÓMODO DEJAR QUE UN "ESPECIALISTA" EN LA MATERIA ESCOJA POR UNO QUE TENER QUE INFORMARSE Y USAR EL CEREBRO Y CRITERIO PROPIOS. LO CURIOSO ES QUE NADIE SE PARA A PENSAR QUE EL COMERCIAL SIEMPRE VA A INTENTAR QUE LE COMPRES UNA MIERDA A PRECIO DE ORO, QUE ES JUSTO DONDE ÉL TIENE MÁS MARGEN. Y A LOS GRANDES PRODUCTOS, IMAGINATIVOS, DISTINTOS, NUEVOS Y FASCINANTES, QUE LES DEN POR EL CULO, QUE CON ESOS NO SE LEVANTA LA PASTA ENGAÑANDO AL PERSONAL. VIVIMOS EN UN MUNDO DE TRILEROS....



POR ESO VINCENT SE CORTÓ LA OREJA.

GOD OF WAR™

The image is a promotional artwork for the video game God of War Omega. It features a dark, atmospheric scene with a large, green, multi-limbed monster on the left and a muscular, purple-skinned warrior on the right. The warrior is holding a large, dark, winged creature. The background is a dark, rocky environment with a bright light source in the distance. The overall tone is dramatic and intense.

SONRÍA, POR FAVOR

Uno de cada diez dentistas es tonto del culo, siempre y cuando hagamos caso a las estadísticas, y si no que alguien me explique cómo es posible que siempre haya un dentista que a éstas alturas aún siga recomendando chicles con azúcar. A no ser que claro, que de una manera tan astuta como siniestra recomiende chicles con azúcar para verse favorecido en un futuro por las caries de sus crédulos clientes

Y aunque lo anterior no viene a cuento he de deciros que hay días que vuelves de la biblioteca hecho una mierda. Estás en Junio. Los exámenes están pudiendo contigo, ya no sales por las noches, no tienes ni puta idea de las asignaturas que tienes por delante y encima has perdido la tarde mirándole las tetas a una tía que nunca te hará caso porque sale con el sujeto más imbécil jamás concebido por Dios alguno.

Si lo tuyo es el currele, en uno de esos días en los que no funciona el aire acondicionado, tu jefe te ha dado el puto día y te ha hecho salir de la oficina a las 9 de la noche con lo que no has podido quedar con tus colegas a tomar una caña. Lo peor es que al día siguiente descubres con estupor que por supuesto "Tío ayer fuimos a la mejor fiesta de la historia". En cualquiera de las dos situaciones es cuando decimos eso de "Joder, vaya mierda de día".

Kratos, trabajador incansable por la liberación de su pueblo a la par que guerrero imbatible, en un día de resaca monumental fruto de una excesiva ingesta de "ants del monkey" es vencido por vez primera en el campo de batalla por un enemigo más poderoso. Pero justo antes de ser violado analmente, se encomienda a Ares, Dios de la Guerra, para que a cambio de entregarle su alma le permita ganar la batalla. Vamos, que nuestro prota se hace caca en los pantacas y hace trampa. Y amiguitos, he aquí la moraleja de ésta gran historia: "La trampa siempre acampa".

Y si no miren;

En un giro inesperado de los acontecimientos y dado que Ares resulta ser un Dios con un sospechoso parecido a Michael Bolton, decide hacer lo que normalmente hace Michael Bolton con todo el mundo: Amararle la existencia.

Así, Kratos, que iba para guerrero libertador legendario se convierte en un instrumento de guerra en manos del citado Ares masacrando todo lo que encuentra a su alrededor siendo obligado en última instancia por el maligno Bolton a asesinar a su familia, escuchar dos álbumes suyos y a vagar por los siglos de los siglos cubierto de polvos de talco en un mundo lleno de mujeres de enormes pechos que sólo buscan destruirle en lugar de hacerle suyo.

Y tú que pensabas que habías tenido un mal día.



Kratos, todo esto te pasa por tramposo

**Ares resulta ser un
Dios con un sospechoso
parecido a Michael
Bolton**

Total que un buen día, Kratos, le echa pelotas de verdad y tras haber sido un cobarde todo éste tiempo decide que se va a cepillar a Ares por todo el sufrimiento que éste le ha inflingido. En especial por hacerle escuchar la bochornosa "Can I Touch You...There?": Porque lo de decapitar a tu familia puede incluso molar si eres jugador de rol y esas cosas, pero lo de los Greatest Hits es "demasié" hasta para el pobre Kratos.

Y es ahí dónde empieza el juego.

"God of War" es un juego de acción en tercera persona (recordamos que en esto de los juegos, lo de la "tercera persona" es el único sitio en el que no indica atisbo alguno de infidelidad para con sus parejas) y además es uno de los mejores juegos que han pasado por mis manos en meses. Es sencillo de manejar, tremendamente divertido y el viejo sistema de "te vas haciendo más fuerte y obtienes armas más molonas a medida que avanzas" funciona a la perfección.



Además, el juego como podéis ver cuenta con una historia que no es lo suficientemente idiota como para echarte atrás (caso del Ninja Gaiden de Tecmo) sino todo lo contrario, es medianamente interesante, aunque a Kratos para mi gusto le falta algo de sentido del humor. A fin de cuentas es un fulano de dos metros de alto que va tatuado con rayas rojas y cubierto de talco por todas partes, pero curiosamente a él no parece hacerle mucha gracia.

Ares,, su Crueldad no conoce límites

Alguien en Holywood cogerá un día a éste personaje y lo meterá de protagonista en una película de carreras urbanas de coches tuneados y tías idiotas en bikini. Ya verán como sí.

Me apuesto lo que quieran, eso sí, que a Kratos seguirá sin hacerle gracia. Si Freeman necesita una bocina, definitivamente Kratos necesita sonreír más.



Las novedades introducidas en el sistema de lucha clásico (machaqueo de botones indiscriminado) pasan por 'apretar el botón adecuado en el momento justo'. Como en 'Fahrenheit' o en 'Olé Toro' pero hecho con gracia y salero, porque te permiten matar a tus enemigos de manera mucho más sanguinaria y espectacular. En contra de lo que le gustaría a 'Hillary Clinton' el juego contiene sexo y sangre y además no se corta un pelo a la hora de mostrar ninguna de las dos cosas.

Si añadimos que el juego dura justo lo que tiene que durar (10-15 horas), que los gráficos son sensacionales (¿Quién dijo que la Ps2 no daba más de sí? Pues fui yo.), que el juego es mucho más que un juego de lucha porque incluye algunos momentos en los que hay que pensar un poquito (tranquilos, tampoco mucho), que hay zonas secretas, que al final consigues cargarte a Bolton y que casi todo el mundo ya ha hablado de éste juego y lo ha puesto por las nubes, nosotros no podíamos ser menos (bueno, poder podemos pero no nos da la gana) así que le atizamos

8 ajares.



Dale con el cepillo y acaba con la caries

Ahí es nada.

Lo único que podría superar GOW es un GOW 2, en el que el malo de turno fuera Kenny G. Se cerraría el círculo, o algo.

A mejorar: La cámara no es libre.
Inmejorable: Buen trabajo de doblaje.

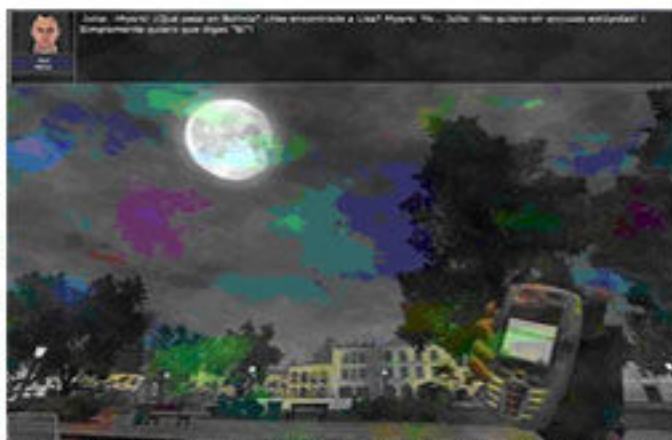
W
O
P
Q
R
S
T
U
V
X
Y
Z

BOILING POINT

ROAD TO HELL

by Mr Green

Boiling Point parte de un deseo mal expresado. Desde hace un par de años todos los análisis de videojuegos coinciden en señalar la linealidad de un videojuego como algo negativo, incluso restando méritos a lo que han calificado como aburrido pasillo de destrucción monótona. Pero hay que pararse a pensar dónde están los límites de ese encorsetamiento al que los programadores someten al jugador. En *Brothers in Arms* no tiene mucho sentido que seamos incapaces de franquear un seto sólo porque se ha decidido que hemos de avanzar por una carretera para poder activar el script de turno. Al fin y al cabo, estamos tratando de aprovechar el terreno para obtener ventaja sobre el enemigo. En *Half-Life 2*, sin embargo, la aparente inmensidad del escenario en el que nos movemos y la urgencia de la trama del cazador y la presa hacen obligatorio guiar al jugador por zonas predefinidas, si no la tensión de la historia desaparecería. En ambos casos la apuesta por delimitar los movimientos del jugador es la misma, pero en uno disminuye la sensación de inmersión y en el otro contribuye a la ambientación. Sea como sea, tanto BIA como HL2 se han llevado palos por esa linealidad, pero quien los ha dado no se ha parado a pensar en lo que podría pasar si tuviéramos libertad absoluta de movimientos.



hace una noche preciosa, vas borracho y tu mujer te da la lata

"Boiling Point parte de un deseo mal expresado"

Boiling Point nos ofrece la posibilidad de hacer lo que nos venga en gana, asumiendo las consecuencias claro está, pero sobretodo nos permite desenvolvemos en el juego como nos plazca, recorriendo la extensión del mapeado sin trabas y obligándonos a crear nosotros las acciones necesarias para avanzar en la trama. Y esto que parece el sueño de muchos jugadores y críticos, es en realidad una pesadilla si se aplica a un juego de acción. Porque BP es justamente eso, cierto que tiene toques de rol, pero su punto fuerte es la acción y los antecedentes de nuestro personaje lo dejan bien clarito.

Cuando llevas 30 minutos deambulando por el mapa, visitando sitios y a pñj's, encuentras divertido pasarte 3 minutos conduciendo una furgoneta para ir de una parte del pueblo a otra. Empiezas a familiarizarte con el entorno, y aunque no tengas ni idea de cómo seguir adelante, piensas que todo se irá resolviendo a medida que converses con más gente. Cuando llevas 4 horas de juego y ya has matado a todos los estúpidos habitantes del pueblo, te encuentras a ti mismo ahogando las penas en el Jaguar Negro bebiendo tequila y chutándote adrenalina de vez en cuando. Tu mujer no deja de llamarte al móvil y tu sólo quieres que deje de llover. Al final, has acabado convertido en un yonki que mata para conseguir unas pocas monedas con las que pagarse la penúltima copa. Y es que el juego es real como la vida misma, donde 99 de cada 100 veces que nacieras acabarías alcoholizado y drogadicto si tu única meta en la vida fuera recuperar a una hija que casi no conoces mientras vagas por un país cuyo PIB se basa en la delincuencia. Olvídate de ser Charles Bronson, es mucho mas fácil mirar para otro lado.

El juego no nos marca una pauta de acción, sino que nos deja tirados con la esperanza de que la mera libertad de movimientos nos suponga un desafío. Sin embargo, a lo que conduce esta apuesta es al sopor infinito y al deseo irrefrenable de que suceda algo, de que el juego nos abra una puerta por la que colamos y poder disfrutar de la aventura. Es cierto que es un paso adelante y un mas que notable intento de desviarse de los juegos sobre railes, pero también nos desvela los problemas de intentar derribar paredes sin construir antes un armazón fiable.

"Olvídate de ser Charles Bronson, es mucho mas fácil mirar para otro lado".

EN RESUMEN

6

Los gráficos ambientan muy bien la historia siempre y cuando no se te ocurra entrar en un edificio, en ese instante se activa la función SOS (shit on screen) programada en directx7 que empobrece lo mostrado en pantalla con la unica intención, queremos creer, de que no nos distraigamos con las típicas megatexturas que emplean otros motores gráficos. Por otro lado, la amplia extensión del mapa consume mas Ram que Marina d'Or agua, los que tengan 512mb de Ram o menos pueden prepararse para oír rascar el disco duro como si tuviera soriasis aguda.

Tanto el inventario como el sistema de puntos están muy bien realizados, aunque las reacciones de las distintas facciones ante nuestros actos, que debería ser uno de los puntos fuertes del juego, fallan cuando asesinamos en un callejón solitario a un bandido y al minuto siguiente todo el pueblo sabe lo que hemos hecho.

En definitiva, podemos perdonar las horribles texturas de los pñj y el horrendo modelado de los cuerpos, bailarinas de striptease incluidas, incluso alabamos el trabajo realizado para reproducir las leyes de la fisica caótica, tan útiles a la hora de conducir vehículos como de simular el vuelo del jaguar, pero por lo que no pasamos es por aburrirnos mientras jugamos.



El alcalde te hacia chantaje y merecia fenecer, pero clavarle una mesa en el pecho se nos antoja algo excesivo

análisis exclusivo

realizado por:

Mr. Green

Vivimos tiempos confusos, ahora se alaba la optimización del HL2, ahora se critica su linealidad, ahora nos quejamos de la mala o nula traducción de títulos como Bloodlines, otrora se critica su poca optimización. Quizás no lo quieran ver, pero estos debates estériles lo único que provocan es una suerte de homogeneización de contenidos que se traduce en un mar de reviews y análisis sobre los mismos 4 juegos.

Así, nos pasan desapercibidos, cual proyecto de ley en el BOE, juegos que reúnen todas las características que alabamos. A saber, optimización espectacular, traducción impecable, precio asequible y originalidad.

Barbie a Caballo (Barbie Horse Adventure), es, sin lugar a dudas, el juego del año 2005 para éste que suscribe y para toda la redacción de Games-Ajare. Y fíjense que digo todo esto limpio de drogas, de hecho tengo aquí un certificado médico que lo corrobora. Si Nintendogs ha logrado que el género femenino se convierta también en un consumidor de videojuegos a tener en cuenta, podemos decir que Barbie Horse adventure abrió el camino y a lo grande.

Bebiendo de fuentes como los Sims, Gta o Prince of Persia, éste Barbie Horse Adventures nos ofrece un refrescante cóctel aderezado con un apartado técnico majestuoso. Las animaciones de Barbie y de los caballos están realizadas con motion capture y lucen de maravilla en nuestros pc's. Encontramos especialmente logrado el movimiento de montar y desmontar de nuestro amado jamelgo.

Angustiada tras romper su relación con Ken porque le engañaba con una chochona, Barbie viaja a su rancho de Montana para ocuparse del adiestramiento de los caballos., que es lo que todos haríamos si descubriéramos que nuestra pareja nos está engañando con un trozo de inerte goma.



ES DIVERTIDO, ES GENIAL, Y ADEMÁS SALE BARBIE.

Sin embargo, una vez allí comprobará que no todo es tan fácil como parece, ya que un grupo de cazadores furtivos mantiene en jaque a la población local.

Nos acompañará en ciertos momentos de la aventura una chica que sufrió un trauma con los caballos después de haber perdido su colección de *Mi Pequeño Pony* en un incendio. Nuestra misión será que recupere la confianza en los equinos y para ello deberemos acabar con los furtivos y convertirla en toda una amazona.

JUEGA COMO QUIERAS

Libertad de acción para movernos a lomos de nuestro caballo a través de múltiples y variados escenarios, recreados con mucho detalle y que nos invitan a pasear por ellos completando los minijuegos, dejando de lado los objetivos principales del juego.

En todo momento podemos entrenar a nuestro caballo o seguir la trama de la aventura, ya sea ayudando a la chica o desbaratando los planes del malvado jefe de los furtivos.

En la tienda del pueblo podremos adquirir los aparejos para nuestros establos e incluso participar en competiciones. Al igual que en *Nintendogs* debemos encargarnos del aseo de nuestro caballo, lo cual repercutirá en su salud y humor. Es básico que nos ganemos su confianza si queremos completar el juego. (Aviso: la zoofilia desgraciadamente no está contemplada).

A medida que avancemos en el juego se irán desbloqueando varias razas de caballos e incluso podremos conseguir las monturas de los furtivos cuando acabemos con ellos, no obstante la mayor recompensa y la razón de ser del juego son

entrenar a un potro y convertirlo en el mejor caballo de nuestro rancho y quién sabe si del Estado.

La curva de dificultad está muy conseguida y aunque al principio tenemos disponibles todas las opciones posibles del juego resulta muy sencillo aprender las órdenes básicas, incluso podemos dejar en manos de la muy competente IA la gestión administrativa del rancho para dedicarnos al entrenamiento de nuestro caballo.

QUÉ BIEN SE VE TODO

Se nota que la de PC ha sido la más cuidada de todas las versiones, recrea el mundo de Barbie a la perfección utilizando una paleta de colores muy acertada, que resultará familiar a todos los fans de la muñeca así como a los clientes de Aghata Ruiz de la Prada. No obstante para los más "hardcore gamers" se han incluido también efectos *pixel shaders* y un espectacular "blur motion" cuando vamos al galope, que realzan aun más la belleza de los paisajes y hace que puedas sentir el frescor de las praderas en tus braguitas. Todo el terreno se carga en memoria sin que se ralentice la acción y resulta una delicia explorar los alrededores del rancho sin tener que aguantar insufribles tiempos de carga. Desgraciadamente, se ha tenido que sacrificar carga poligonal para hacer esto posible, pero aun así, los gráficos están a muy buen nivel y lucen de maravilla incluso en PS2.

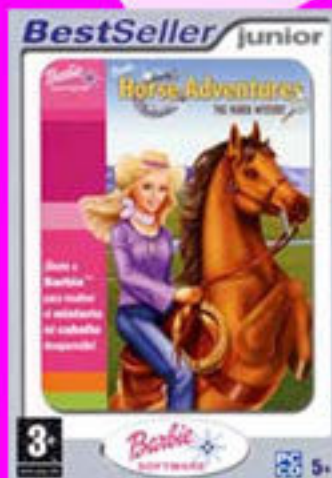
Reviews internacionales:

"They have done a great work bringing back the amazing world of Barbie to our computers. You can prepare your whips for ride horses and get some fun."

"Smither 's Magazine"



Peligro. Ha nevado ¿Encontraras el camino a casa?



Se ha cuidado el diseño de la portada hasta extremos inauditos.

nintendogs



El nunca lo haría

nintendogs



Nosotros, Sí

Con LEAK 2006, ya no será necesario recurrir a ninguna otra herramienta de correo o programa P2P para tirar por la borda 5 años de trabajo y hacer la risa más absoluta frente al mundo entero.

Instala Leak 2006 en tu ordenador y él sólo se encargará de hacer todo el trabajo sucio. El paquete premium incluye nuestra famosa herramienta "GUESS DATE 2006" que calcula por ti una fecha al azar para que puedas comunicársela a todo el mundo como *"fecha definitiva de lanzamiento"* asegurándote así las risas y el jolgorio de la comunidad jugona



VULVA

LEAK

2006

NEW
Dictionary
NEW
PowerPoint Viewer
Word Processor
Spreadsheet
Database
Calendar
E-mail & Internet Tools
Project Organizer



VULVA

LEAK 2006

Make the most of your home PC



NEW!
Dictionary



NEW!
PowerPoint Viewer



Word Processor



Spreadsheet



Database



Calendar



E-mail & Internet Tools



Half Life 2 for free



AJARE CON PATATAS

Hace algún tiempo, cuando los redactores de Gamesajare entrábamos de gratis en las discotecas y teníamos pelo en la cabeza, surgió Battlezone y con él el wireframe 3d (también apareció la movida madrileña y Ramoncín empezó a aficionarse a las perras gordas), pero lo importante es que todo el mundo empezó a hablar de polígonos, incluso los que a duras penas podían situar Madagascar en el mapa. Con el paso del tiempo y el aumento de la potencia de los ordenadores y videoconsolas, los programadores se dedicaron a rellenar la superficie de esos polígonos para ganar en realismo (y, por qué no decirlo, para ir preparando el terreno a las texturas, la siguiente palabra maldita), pero al fin y al cabo seguían siendo líneas que se unían con otras líneas.



DAAME
ALGOOO



*Hola. ¿Hay
alguien ahí?*

*Grumfp, grrrrr
ejem... ¿miau?*

Los polígonos estaban en todas partes, en las Vga's de 3dfx, que calculaban girillón* de polígonos por segundo; en las consolas, que calculaban dos girillones y medio; luego las tarjetas gráficas más potentes, que calculaban 30 girillones, luego la PS2 que se iba a los 70 girillones y ella sola podría acabar con el hambre en el mundo, y así casi hasta nuestros días. Pero claro, llega un momento en que no hay potencia para tanta cosa que los programadores quieren poner en pantalla, y como tampoco es plan de desnudar los polígonos casi mejor que ocultarlos, y aquí viene el problema. ¿De qué manera el público, acostumbrado a medirse el tamaño de los polígonos con el vecino de al lado, puede ser convencido de que menos es más?

Entonces llegó Silent Hill. La aparición de niebla permitía dos cosas: una es hacer que aquello sea jugable, y dos, dotar de atmósfera al juego, cosa que si lo hubieran hecho en un Pro Evolution pues no hubiera tenido mucho sentido. Al fin y al cabo, lo que no vemos da más miedo que lo que sí vemos. Por ejemplo, el port del Resident Evil 4 para PS2, que tuvo que tirar de este truco, bueno eso y quitar la mitad de los árboles para poder jugar bien, y el chiste perdió la gracia.

En el otro extremo del conflicto potencia vs rendimiento está Doom3 que oculta todo en la oscuridad, "pero oye que en realidad estamos haciendo todo eso de verdad, que no es que tapemos nada, que todo está ahí, sólo que está ennegrecido". Lo cual es una auténtica tontería, porque si no lo veo, no existe, así que más luz y menos fardar de que renderizas 100 girillones de polígonos, enseñámelos, show me the polygons. O, en todo caso, no les des 100 capas de pintura, dales 50 pero bien hechas.

¿Cuál es el futuro de los polígonos, quedar ocultos por una neblina, por la ausencia de luz, o bien revestirse de nuevos efectos como el bloom y darse un festín con lo que quede de nuestras retinas? Ni la más remota idea, porque si pudiéramos dar respuesta a esta y otras preguntas tendríamos nuestro propio canal de TV dedicado a la adivinación.

Pero sí sabemos que cuando una cosa funciona todo el mundo se apunta al carro, así que avanzamos en exclusiva una pantalla del Silent Hill 5 para PS3.

*girillon: dícese de un brutardo elevado a un mogollón.



XBOX 360

XBOX LIVE

NTSC

VIVA PINATA



GAMING-UNIVERSE.DE



Microsoft game studios

AJARE WITH POTATOES

Se plasma en un Informe lo que todo el mundo sabe: sobrevaloración de las viviendas en un 30%. Pero bueno, a Pedro Solbes eso no parece importarle, en tanto que para él las viviendas se venden igual. Quizás ignora deliberadamente el hecho de que no es lo mismo vender que cobrar, del mismo modo que no es lo mismo consolas distribuidas que vendidas.

Cuando se habla de una vivienda vendida la realidad es que el comprador hipoteca sus rentas futuras, en cierto sentido avala la compra con un futuro, y el único que cobra el dinero es el promotor, pero quien da el dinero, el banco, no recuperará el préstamo hasta pasados unos decenios. Es decir que todo se sustenta sobre el enorme caparazón de una tortuga de humo. Y oiga, hay que mantener el fuego vivo.

En el mercado de videojuegos, todas las compañías publican datos de ventas, allentan una carrera que al usuario en el fondo le debería de importar muy poco. En la época multiplataforma que tenemos encima, venda tu maquina mucho o poco vas a tener títulos para elegir seguro.

Y es que esta batalla por las cifras de ventas de consola ha aparcado el verdadero tema que debería interesarnos: los juegos. Si un juego es bueno, la probabilidad de que se convierta en un vendeconsolas es muy alta. La pena es que los ports nos ofrecen un panorama en el que los usuarios parecen disfrutar más mirando su consola que jugando con ella. Quizás va siendo hora de que vuelvan los títulos exclusivos, al menos habría un motivo por el que pelearse por las cifras de ventas.



Preview

Nueva portatil a escena

Realizado por: Mr. Black

En el ya saturado mercado de las portátiles, Geyper nos sorprende con una nueva consola, la Geyper "Juegos de Agua".

Sin duda el punto fuerte de la consola es su diseño exterior, un diseño muy robusto y un acabado innovador hace de esta consola una gran apuesta para el público joven.

Otra de las innovaciones es la ausencia de cartuchos de juegos, cada consola vendrá equipada de serie con un único juego, lo que

dará fin con el engorro de tener que desplazarse a la tienda a conseguir otro título.

Dependiendo del modelo de consola que se adquiera, los botones cambiarán. Existe desde el modelo más sencillo con un único botón, hasta modelos con dos botones.

El modelo que nos ha llegado a la redacción es el simple, y lo agradecemos ya que aun así nos ha costado descubrir todos los secretos del adictivo juego. El objetivo del juego es el intentar



Uno de los primeros Concept-Art de la consola, destaca la presencia de los dos controles analógicos.

colocar unas piezas de plástico en unos tubos estratégicamente colocados

Sin duda, aunque estamos ante una consola quizá un poco inferior técnicamente a sus competidoras, en otros aspectos supera al resto. Como por ejemplo estamos ante una consola de la que podrás disfrutar en cualquier ambiente, como en la playa o dentro de tu bañera. Su poco peso y su enorme duración de las baterías, básicamente gracias a la ausencia de estas, son la gran baza de la apuesta de Geyper.



Aspecto final de la consola. El primer modelo tendrá una carcasa de color naranja, pero existirán otros colores, como naranja oscuro y naranja claro

A white toilet is centered in the frame against a light blue background. The toilet is shown from a slightly elevated, front-quarter perspective. The tank is at the top, and the bowl is below it. The seat and lid are closed. The background is a solid, light blue color.

MIERDA

WAYA

realizado por:
Mr. Pink

Y yo que le voy a hacer. Os juro que la culpa no es mía. O a lo mejor sí, pero aún así, es lo de menos. Ya sé que algunos de estos juegos que a continuación voy a citar a algunos os parecerán obras maestras, a otros, juegos dignos o incluso a los más avezados; mediocres. Bien, que sepáis que hasta ahora nadie os ha dicho la verdad pero hete aquí que llega éste apocado pero sexy redactor para haceros ver la cruda realidad; estos juegos son UNA MIERDA.

DE JUEGOS

Path Of Neo:

Manía que tiene la peña con mentirnos: "Podrás escoger el camino del elegido". "En función de tus elecciones jugarás las mismas secuencias que en la película o no", "...incluso hemos rodado nuevas secuencias" "...Metraje completamente nuevo que amplía y explica el universo Matrix"; "Será todo lo que "Enter the Matrix nunca fue".



Si
compras nuestro nuevo
juego, el mismísimo keanu
Reeves irá a tu casa a jugar
contigo y con tu madre.

Y es que finalmente lo de éste juego fue realmente inaudito. Asombroso, sorprendente... mejor aún, increíble. Esa es la palabra: increíble, porque cuando empiezas a jugarlo, te parece sencillamente increíble el pedazo de mierda que tienes delante de tus ojos. Cámara engorrosa, movimientos torpes, gráficos de hace cuatro años, animaciones lamentables, la tercera película no existe, los combos salen porque sí, la cámara para las armas es de esas que hacen que desees no haber nacido, el combate final contra Smith es de vergüenza ajena, las nuevas situaciones que se han inventado son de un ridículo que asusta, el framerate inestable, el doblaje un despropósito absoluto (sí amiguitos, sale nuestro doblador favorito, el gran Tomás Rubio poniéndole la voz a Merovingio en el que es uno de los "Greatest Gaming Moments of history"), el sonido es un caos (ahora se oyen los disparos ahora no), está plagado de absurdos bugs que afectan gravemente a la jugabilidad.

En definitiva, que si yo fuera vosotros (lamentablemente para vosotros y vuestras novias esto no es cierto) preferiría invertir mi dinero en ponerme tetas (si fuera una tia) o en ponerme tetas (si fuera un tío).

Fahrenheit:

El juego de las tres mentiras: 1) No es un juego 2) No hay posibilidad de elección que altere la trama principal 3) No es una aventura gráfica.

Y claro, como víctima del Hype, luego te pones a jugar y le exiges al juego lo prometido y resulta que no ofrece NADA de aquello. Y oye, la gente encantada.

¡¡Juego del año!! ¡¡Innovador!! ¡¡Me quiero morir de lo bueno que es!! ¡¡Queremos un hijo de Lucas Kane!!
Y yo aquí con cara de haber observado la reacción del personal mirándome en el espejo a ver si va a ser que soy un extraterrestre.



Más o menos el caso de Fahrenheit es como "El misteriosísimo caso del Jamón de York"; helo aquí:

"Se hallaba un día el Sr. Gerard Extrogen en un conocido restaurante de la capital Prusiana de Vonvrunkén cuando al servirle el camarero su comanda, éste observó que en lugar de su habitual solomillo, el bueno de Sven le estaba sirviendo una preciosa, flexible y rosada loncha de Jamón de York. Antes de decir nada, miró al resto de mesas en las que nadie estaba recibiendo lo que había solicitado sino una enroscada, cocida y solitaria loncha de Jamón de York. Esperó antes de quejarse y comenzó a comer la loncha en espera de que dentro de la loncha estuviera el solomillo y se tratara de una nueva receta de esas de nueva cocina con la que el chef quería sorprender a sus habituales clientes. El mordisco confirmó y empeoró sus sospechas, no sólo no era solomillo, sino que al maldito jamón de York alguien le había puesto regaliz por dentro. Enfadado, se levantó de la mesa y se encaminó hacia la puerta del local dónde cruzó la mirada con su buen amigo el crítico gastronómico Gustav Comemunchen deteniéndose ante él completamente indignado y espetando un rotundo: "Me voy, main Freund, esto es una tomadura de pelo" recibiendo a cambio por parte de su viejo amigo un "No, lo que pasa es que es innovador", a lo que finalmente nuestro héroe respondió con un rotundo "Nos ha joío".

Ahí lo tienen. Si alguien ha entendido algo que levante la mano. Así me gusta. Todos calladitos.

Doom3:

ID quiso hacer un juego de mucho miedo y desde gamesajare queremos felicitarles porque lo consiguieron por completo. Da un miedo que te cagas lo malo que es este juego. El mismo puto nivel todo el rato (hasta que te das un paseo por el infierno) para volver al mismo puto nivel de nuevo. (En la redacción estamos trabajando en un mod en el que en el momento de volver del infierno a la estación, suena la música de los turrónes "El Almendro" aumentando así la tensión emocional hasta el infinito "and beyond").



Un argumento de esos de los de toda la vida (hay que cerrar el portal interdimensional por el que han llegado unos monstruos, pero no os equivoquéis no vaya a ser el de Belén), unas situaciones de lo más sosas, unos enemigos más tontos que el culo, unas armas insulsas, un coñazo de pasillos en los que no se puede hacer "strafe" ni a la de tres, en definitiva, puro despropósito digital. Un juego infernal desde el punto de vista bíblico, ya que carece completamente de alma.

Duke Nukem Forever:

DNF es el único juego "Cuántico" de la historia de los videojuegos porque es el único que alberga en su interior dos estados atómicos a la vez: "Es una mierda y una obra Maestra "at de seim taim". Spin negativo y positivo.

La cosa es la siguiente; cogen ustedes un calcetín, lo meten en una caja, y ahora imaginan que el calcetín se ha convertido en una copia de Duke Nukem Forever, esto puede que haya sucedido o no, lo que implica que ustedes tiene el 50 % de probabilidades de contar en su casa con una copia de Duke Nukem Forever y un 50 % de posibilidades albergar entre sus posesiones una mierda de juego (porque hasta ahora ningún calcetín tras ser introducido en un lector de CD ha dado grandes resultados como juego).

Cuentan las malas lenguas (que son las lenguas que engañan a su pareja acostándose con otras lenguas de oscuras intenciones) que de hecho lo único que ha hecho George Broussard hasta la fecha es meter calcetines en cajas, concentrándose mucho muchísimo mirando las cajas para después ir abriéndolas de una en una para descubrir con cierta melancolía que tres calcetines se habían transformado en cactus, dos en un manga pastelera, otro en un gato al que puso de nombre Schrödinger y por último otro en una preciosa estatua de dos enamorados patinadores sobre hielo esculpida en porcelana fina. Finísima. También cuenta la leyenda (que viene a ser el gerundio femenino del verbo leer) que George espetó contrariado: "Nchts... otra vez ni un puto donut".



Clases de Cocina con John Carmack



Buenos días queridos espectadores. Hoy, en nuestra cocina, contaremos con un invitado muy especial



Jelou, soy John Romero y voy a preparar mis famosas "Ancas de Rana al Vaporware"

Suena, fascinante John; háblanos de los ingredientes...

El Secreto de ésta receta se basa en una adecuada utilización del ingrediente secreto:
"La Salsa Picante"



Vaya, tiene una pinta realmente estupenda. Seguro que con ese nombre estamos hablando de unas salsa fantástica, John



Para ésta receta también es muy importante el uso de una absurda y enorme cantidad de Vapor

Ya veo, ya...

Volvamos a la cocina, estoy ansioso por empezar a cocinar...

AJARE



Mientras tú agitas la salsa, yo iré poniendo las ancas junto con un buen motor de gráficos con Pixel Shader 7.0



Usaré también una brizna de guón y sombras en tiempo real ¿Te parece?

No, no es necesario, creo que es mejor que pongamos unos compañeros con IA deficiente





bien Johnatan, creo que ya lo tenemos terminado, espero que te guste el plato

Si, mucho aunque sabes que yo hubiera añadido unas matrices recursivas de vortex para reducir la visibilidad general



Bien amigoides, pues ello es todo por hoy no os perdáis nuestro próximo programa con Bill Gates y su famosa "Lasaña a la Oblivion". La única Lasaña del mundo, que tiene el mismo tamaño que la isla de Manhattan

NOTA: EL PRÓXIMO PROGRAMA SÓLO SE PODRÁ DESCARGAR DE XBOX LIVE A CAMBIO DE 400 MILLONES DE PUNTOS.

AN AJARE HOUSE

by Mr White

Queridos lectores (y pongo lectores porque sé de buena tinta que ninguna mujer soltera de grandes pechos a la que le guste los videojuegos y hacer un ménage à trois conmigo y su hermana gemela nos lee) :

He estado a punto de no escribir nada para este número dado que me encuentro en esa etapa en la vida en la muchos la habréis pasado y otros todavía tenéis que sufrirla. No, no me refiero a ser sodomizado por una banda de raperos negros con cadenas de oro y caras de malote. Eso es más llevadero.

Me refería a independizarse. Si, marcharse de casa, comprarse un pisito y no morir en el intento.

Al principio cuando compras un piso, si es de nueva construcción, te acuerdas de John Carmack... básicamente porque hasta que contratas la luz, tu piso se parece al Doom 3. Ni una puta luz. Luego tienes que contratar el agua, que al precio que está usará al menos Pixel Shaders 5.0. Y luego probablemente contratar el gas, el teléfono y al final, todo son gastos. Y lo complicado que es pagar todos los meses el crédito (y si no que se lo pregunten a la gallega de Cancún). Y me pregunto yo ¿no habrá algún crack o keygen para evitar esto? Y lo más duro no es pagar todos los meses la cuota al banco (y ojito, aquí no vale eso de "si me quedo sin ammo y me matan, cargo la partida anterior y lo intento de nuevo"). Lo más duro (según mi experiencia personal) es poner la casa a tu gusto.

La de horas que puedes perder mirando dormitorios, cocinas, baños, salones... Si me dieran un euro por cada presupuesto que he pedido, por cada exposición visitada y a Molyneux un euro por cada cosa que ha dicho que iban a tener sus juegos y luego no ha cumplido... vale, seguro que me gana Molyneux, pero que conste que he pedido muchos presupuestos, ¿eh?

Y luego como tengas que hacer alguna reforma, cágate lorito. No, si vosotros creéis que es fácil... claro. Con lo viciados que sois, seguro que pensáis que el desescombro es como jugar al Arkanoid, poner un tabique igualito que el Tetris y el fontanero te hace el trabajo a cambio de setas. Y va a ser que no.



Dudas sin resolver: ¿Le gustaran los cuartos oscuros a John Carmack?

Después, lo que debería ser tan fácil como comprar un nunchaku para la Wii (nótese la ironía), no lo es, porque no se trata de llegar, comprar muebles y mañana todo puesto. Porque claro, uno no es diseñador y no entiende de cosas como "no poner la nevera tapando una ventana", o "no poner el fregadero pegado a la pared" o "poner un revistero exclusivo para las Playboys en el cuarto de baño no da buena imagen".

Es más... somos hombres, para que negarlo. Queremos la casa para jugar a videojuegos sin que tus padres te digan eso de "¿no eres mayorcito para seguir con los marcianitos?" o "¿como te has gastado 600 euros en una PS3?" y para poder practicar el baile del amor sin tener que recurrir al coche o a esperar a que tus padres se vayan al pueblo. Pero para las mujeres no es así, no señor. Para ellas un colchón tirado en el suelo no cumple los requisitos mínimos de glamour necesario para jugar a los médicos.

Y no solo a los médicos. Estamos hablando de sus OTRAS necesidades. El armarito que podías necesitar para meter tus 3 pantalones, 4 camisas, 22 camisetitas, y un numero impar de calcetines y calzoncillos no se parece en nada al que pueda necesitar una mujer. Así que te dicen eso de "me gustaría que la cama tuviera canapé" (y tu no pones pegas porque a ti eso de comer en la cama te parece buena idea). Pero no es equivoquéis... el canapé al final es lo más parecido que conozco a un archivo RAR de alta compresión. Comprimos la ropa, y la metes debajo de la cama. Hasta aquí todo bien, pero al igual que en el RAR, cuando quieras sacar un archivo... ¡¡¡ Tienes que descomprimir todos !!!

Y luego llegamos al salón. Donde más en desacuerdo no se puede estar. A ti te apetece poner tus 6 consolas, el 5.1, la tele HDTV y un sofá como los de Joey y Chandler en Friends. Las mujeres piensan más en poner una bonita mesa de comedor, un sofá con chaise-longue (se dice cheslón) y un mueble para poner muchas chorraditas (de esas que cogen mucho polvo). Pero donde tienen un serio problema de odio-respeto es hacia una cosas que los hombres no le damos importancia. Si, amigos. Estoy hablando de los cables. No voy a negar que no seríamos más felices si solo hubiera un puto cable estándar para conectar todo y dejarse de leches, pero es que las mujeres no pueden ni verlos. Incluso aunque estén escondidos detrás de la tele, los perciben.

En el baño son más fáciles de complacer. Mientras no te mees en la tapa y no dejes los pelajos en la ducha todo va bien. Hasta que a uno de los dos se le ocurra dejar los taponés de los geles abiertos o apretar el tubo de pasta por la mitad. Y esto es más peligroso que llevarle al Bomberman a las fallas.



De la cocina prefiero no hablar, porque cada vez que lo pienso me recuerda a la escena de Nueve Semanas y Media y me pongo burro. Y me jode. Porque me imagino la misma escena en mi casa y sería en plan "Jo, el suelo está frío", "No tires comida al suelo que luego hay que fregarlo", "¿Que vas a hacer con ese puto hielo?" y a uno se le quitan las ganas... de vivir.

Pero bueno, no todo es tan malo. Entre que pones y no pones el piso, siempre puedes usar algunos CHEATS. Vas a comer a casa de los padres, le llevas a tu santa madre sacos con ropa sucia, le gorroneas a tu hermano la PSP y la conexión a internet unos días (nada que no hicieras antes, claro).

Bueno, me estoy saliendo un poco de lo que es un reportaje de una seria revista online como la nuestra y esto se parece más el club de la comedia pero sin gracia. Así que hablemos de videojuegos... ¿os imagináis mezclar el tema este del piso con los videojuegos?



Mamma mia !!
¿Pero es que no
conoceis el Dr.
Mario, you
whores?

Deja las
pastillas y
dedicate al
pr0n

La-li-lo
la-lo-leilo
la-li-lo...

Los de EA intentarían optar por hacer algo nuevo, algo fresco. Por ejemplo "Los Sims 3: esta casa es una ruina". Bueno, vale, quizás se estrujarían las neuronas y optarían por sacar un nuevo título: "Need for a House: cemento" y un año después sacarían "Need for a House: una de cal y una de arena" y así sucesivamente.

Nintendo por su lado sacaría un nuevo título de su gama TouchGenerations: "Home training: how good is your kitchen", un nuevo título de Mario: "Mario VS Tetris: la culpa no es mía, sino del albañil"

Y no solo podemos hablar de videojuegos del tema hogar... Si por ejemplo Valve se dedicara a la construcción tendrían dos problemas. El primero es que se retrasarían 1 año porque Gave Newell "perdería" los planos (sí, creo que él también fue el responsable de la destrucción de la Estrella de la Muerte) y el segundo

es que los compradores no estarían muy contentos, porque primero les darían la cocina, un año después el salón, y así, a año por habitación (creo que el último es el baño para que puedas cagarte a gusto en ellos).

¿Os imagináis a Peter Molyneux como promotor inmobiliario? : "Vamos a hacer algo que no se ha hecho hasta ahora. No os puedo contar nada de momento. Lo único que os puedo decir es que los pisos van a tener 120 m2 y costarán 120000 euros (20 millones de pesetas)". Y luego, como imaginareis, resulta que el piso cuesta 40 kilos, solo tiene 60 m2 y está a 200 km de donde te lo habían vendido.

3DRealms sin embargo, tendrían un proyecto diseñado, habrían construido la estructura de hormigón, cerrado con paredes y empezado a poner tubos y cableado y lo habrían tirado abajo... un par de veces al menos, para volver a empezar. Es más fácil que se mueran tus padres y heredés su casa a que te vayas a vivir a las casas del amigo Broussard.

No hay que echarle mucha imaginación para que pensar que si alguien tendría que hacer pisos de protección oficial serían Deep Shadows, los desarrolladores de "Boiling Point". Ya sabéis... barato y con un montón de bugs.

O bien vas a la inmobiliaria, te enseñan unas fotos que te cagas, pero al final resultan ser unos folletos de otra casa. La casa no tiene techo y sí, está bien pero es algo incomodo hacerse con ella... Lo habéis adivinado, estamos hablando de Dave Perry y su "Enter the Matrix".

Y para terminar podríamos decir que un piso de alquiler lleno de estudiantes sería lo más parecido a un mogoropogo. Puedes disfrutar de ello mientras pagues la cuota religiosamente todos los meses, todos los días ves gente nueva y hacen que consigas desconectarte del mundo real (sobre todo por la de porros que os fumáis, que os tenemos calados)

Pues nada, me despido de vosotros y me voy a tomar la medicina, que ya toca. Si ya tienen piso, felicidades. Si no lo tienen... recen lo que sepan, y recuerden que les avisamos. **God bless Ajare !!**

Pues si, amiguitos.
He ganado unos durillos con los juegos que he ido haciendo y ahora me voy a meter en otros negocios. Voy a hacer algo que no se habia hecho hasta ahora... Voy a comprar unos terrenos por cuatro perras. Después tocará urbanizarlos, pero me conozco unos cuantos concejales a los que les gustaron "The Movies". Después cogeré a algunos rumanos para levantar el edificio y ya está todo hecho.
Fácil, ¿no?

Peter Molyneux, "la lechera" del siglo 21





Nunca salía por la mañana con la intención de emborracharme.

Sólo sucedía