

JUEGO COMPLETO: NINGUNO + DEMOS, PARCHES, PHOSKITOS, REGALOS Y PASTELITOS...

GRATIS

AJL
nº 2

AJARE

LA REVISTA DE JUEGOS

BACK TO THE FIUCHA - THE GAME

EL PUMA SE DESATA

AQUÍ TODAVÍA
NOS QUEDABA
UN HUECO

Aunque parezca
mentira

ANÁLISIS

SHADOW OF THE COLOSSUS

Tampoco es para tanto

REPORTAJE

COCINA FÁCIL
con John Carmack

ADEMÁS:

NUESTRO EDITORIAL, JUEGOS DE ESTRATEGIA EN LA VIDA REAL,
ANUNCIOS FALSOS, LEAKED 2006, BACK TO THE FIUCHA II





El mes pasado fue EDGE. La mejor revista extranjera en papel impreso del sector. Éste mes le ha tocado al sector nacional, así que los homenajeados/plagiados/burlados son nuestros queridos chicos de PC Life. ¿Por qué? Pues porque también son los mejores. ¿Y cómo? Pues con cariño, por supuesto, pero con cachondeo. Sus columnas dedicadas a "desgranar" lo más profundo del sector, sus retrasos, sus sobrecargadas portadas (hemos conseguido hacer fea una portada con el "Shadow of the Colossus", no nos digáis que no tiene mérito) sus maquetaciones, sus revius...

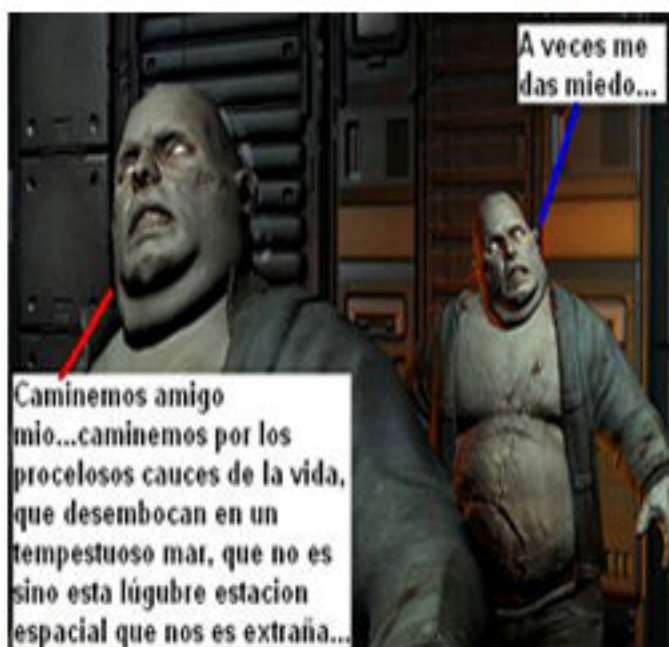
Nosotros no podemos regalar un juego, eso sí.

Estamos seguros de que el fino sentido del humor que imprimen en cada una de sus páginas y comentarios les servirán como coraza ante el despropósito que hemos perpetrado éste mes en el que el cachondeo va de la mano con todo el cariño del mundo. Son Ajares y por ello merecían nuestro más sentido y desmadrado homenaje.

También aprovechamos para recordaros que aún estamos en estado Beta, pero los de Stalker osea, nuestro dominio, no nos han dado el visto bueno, cualquier día de estos conseguiremos un server mejor. Hasta entonces toca joderse y creednos, los primeros jodidos somos nosotros. Lamentamos las molestias así como también lamentamos la rasca que hace últimamente por la calle. Ninguna de las dos son culpa nuestra, pero coño, lo lamentamos de todos modos.

Long "PC Life" Ajare.

Doom3 es oscuro y eso solo puede significar una cosa; no tenemos ni idea de lo que puede significar. Como podríamos tan siquiera adentrarnos en un esbozo de crítica preliminar si desconocemos los principios más elementales de la oscuridad... ¿Es la oscuridad la ausencia de luz? O por el contrario ¿Es la luz la total ausencia de oscuridad? Sin duda nos encontramos ante un audaz producto de software lúdico que juega sin tapujos con los conceptos mismos de nuestra existencia...que digo la nuestra, la del mundo en general, la galaxia...el cosmos...el continuo espacio/tiempo, la teoría de cuerdas o la mismísima política de vivienda del gobierno. La trama pudiera parecer simple al ojo inexperto. Nada mas lesjos de la realidad.



Un estudio detallado nos lleva a caer en la cuenta de las inequívocas relaciones existentes entre el ir a Marte a matar bichos mutantes, y Memorias de África. Si me apuran, es tal la carga psicológica de los personajes que uno tiene la sensación...no de estar reventándolos con el Rocket launcher, sino de estar enviándolos a un lugar mejor y mas feliz, donde sin duda corretean entre nubecillas y tocan el arpa entonando alegres tonadillas. No obstante, si me preguntaran ¿Que es lo mejor de doom3? Sin duda contestaria que su aportacion a la science/fiction (disculpen el anglicanismo) es poderosa y eminente...o algo.

¿Quien iba a imaginar que los pasillos de las estaciones espaciales estaban a oscuras para ahorrar luz en un entorno hostil?

¿O que es virtualmete imposible disparar e iluminar al mismo tiempo con una linterna ya que en el futuro no existe el esparadrapo? Son revelaciones que recuerdan a las del propio Julio Verne cuando no las superan, o todo lo contrario. En fin, un juego que no debería faltar en algun sitio. A lo que añado que en el siempre apretado género de la acción, la cosa esta muy apretada...y que tenia preparado un cliché pero se me ha olvidao

E. "Chuky" Ortigas

SIMULACIÓN

La emoción de la competición, el aire impregnado de un fuerte olor a gasolina, el público enloquecido en las gradas, un semáforo en ambar... ¿Estamos hablando de Toca race Driver 3? Pues no, estamos hablando de una carrera de fórmula 1. Así que sin más dilación pasemos a hablar de una vez de Toca3. Que ya Toca. ¿Que es aquello que todo buen juego de carreras debe ofrecer? Coches, circuitos y tortazos. ¿Lo tiene éste? Pues sí y no. No os voy a engañar, tiene coches y circuitos como para volver a construir las pirámides con sus piezas, pero en cuanto a los tortazos la cosa no nos ha gustado nada.

¿Cual es el fin último por el que un hombre compra un juego de coches para PC? Para estrellarse secretamente y al amparo de su hogar con todo tipo de coches de lujo y/o competición que pasen por sus manos. No se molesten en negarlo, les conozco como si yo mismo los hubiera parido a todos... Podrán intentar camelarme con paparruchas y cuentos chinos pero no, NO... Que si vueltas rápidas, que si competición online, que si volante USB, ¡

y una porra! Esta científicamente demostrando que al probar un nuevo juego de carreras, antes de 5 minutos ya se ha metido 3 o 4 zambombazos contra cualquier parte aleatoria del circuito que sea, con el único objetivo de comprobar si el coche se desguaza de forma satisfactoria. Quizá este dato me lo acabe de inventar, pero nadie me negará que apoya totalmente mi teoría.

No podemos ignorar lo evidente, somos seres destructivos y moralmente reprobables. Sobre todo vosotros. Así que nuestro instinto nos empuja hacia el caos, la anarquía y los perritos calientes. ¿Por qué? os preguntareis... Muy sencillo. La entropía. Las fuerzas que gobiernan el universo tienden a alcanzar el "equilibrio", el estado en el cual el coste energético es menor. Y eso tiene algún tipo de relación que no alcanzo a comprender con todo lo que estoy diciendo, así que cada cual saque sus propias conclusiones. Y antes de despedirme quiero añadir que la cosa esta muy apretada en el siempre complicado género de los juegos deportivos de velocidad, pero eso no tiene porqué importaros, y lo sabeis porque yo lo digo.



ESTRATEGIA

Existen dos cosas en el mundo que todo ser vivo masculino se ha imaginado alguna vez, una es que derrepente lo metrosexual es tener pelo en el cuerpo y no al revés, y otra es que su novia se presente in "da middle of da night" vestida de princesa Leia. Analicemos el segundo caso. ¿A que se debe esta fascinación por toda la parafernalia que rodea a la guerra de las galaxias? ¿Que oscuros misterios nos impulsan a afiliarnos al club de amigos de los Ewoks? Podríamos enfocar el análisis de este juego de una forma práctica y objetiva, incluso dando datos relevantes sobre el mismo.



Pero no, en la redacción de Gamesajare nos hemos decidido a desentrañar este misterio, el cual enfocaremos desde un punto de vista freudiano y pedante a más no poder. ¿Es el sable laser una metáfora del complejo de inferioridad del miembro viril? Si, ¿Por qué? No lo sabemos...pero como todo el mundo sabe, Freud solo da dos explicaciones para cualquier problema : a) Se trata de un complejo de inferioridad. b) Estabamos enamorados de nuestra madre y eso nos crea un conflicto en el subconsciente. Dicho esto, la respuesta se nos antoja cada vez más clara. Empire At War es un pedazo de juego, no sólo puede ayudar a mejorar nuestra tormentosa relación con nuestra madre, sino que dará un giro de 360° a nuestra gris y facinerosa vida sexual. Y no quiero concluir sin comentaros lo apretadísimo que sigue todo en el siempre difícil género de la estrategia, y que en definitiva nos encontramos ante un buen juego, con mucha jugabilidad, muy jugable, y con un componente jugón ciertamente elevado. Hasta otra

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; hablemos 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



Ya veo, ya...

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

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

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

Sí, 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.

Jose Luis Rodríguez
EL PUMA

The Future is coming...

BACK

BACK
TO THE FUTURE II
THE GAME

November 24th



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



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

A woman with long dark hair, wearing a pink and white striped shirt, is sitting at a desk and writing on a notepad with a pen. A man in a white shirt and orange tie stands behind her with his arms crossed. On the desk are two glasses of water and some papers. The background is a blurred office setting.

VULVA

SHADOW OF THE COLOSSUS



Las flechas tienen menos peligro que mimosín.

Mr. Pink.

Shadow of the colossus es el juego de moda y es probablemente el juego con el que se han dicho las mayores barbaridades desde la comunidad de jugadores empanados (CJE):

"Ahora que he jugado SOTC he de perforarme los ojos con una fresadora para que sea lo último que mi cerebro recuerde"

"A veces me quedaba ahí en medio... con el caballo, mirando el horizonte... sin nada que hacer"

"El sentimiento de soledad me sobrecogía más allá de lo explicable... finalmente mis lágrimas mancharon el Pad"

"He obligado a mis padres a jugar a éste juego aunque reconozco que he tenido que emplear mi katana para ello"

"SOTC más que un juego, es una experiencia"

Bueno... a ver...vayamos por partes.

"Shadow of The colossus" es una aventura de corte épico programada para Playstation 2, por el mismo equipo capitaneado por ese suicida llamado Fumito Ueda (que hace ya unos años nos trajo el emocionante ICO) en la que con la ayuda de un caballo, una espada y un arco deberemos derrotar a 16 colosos que se esconden en un enorme entorno para así salvar la vida a nuestra amada.

Y ya está.

No hay personajes secundarios, no hay "quests" alternativas, no hay misiones paralelas y no hay desarrollo alguno del guión o giros argumentales en la trama.

No.

Hay 16 colosos. Un mapeado realmente enorme. Una espada, un arco, un fulano que se agarra con velcro a todo lo que pilla, un caballo ajare y una tía durmiendo. Eso es todo.



Métele caña por dónde brilla

¿Qué ofrece pues éste juego del que todo el mundo habla?

Pues para empezar los mejores gráficos que yo he visto en mi vida. Así de sencillo. Aquí hay un trozo enorme de mundo representado de manera sensacional, con un motor que permite gracias a un sistema de carga dinámica que vayas dónde vayas la acción no se detenga nunca con absurdas pantallas de carga y puedas moverte por él como te da la gana. Bien es cierto que el desarrollo del juego es lineal (el orden al que te enfrentas a los colosos es marcado por el juego) pero en cualquier momento puedes practicar el "empaning" e irte a dónde te da la gana aunque no haya nada que hacer aparte de observar el paisaje.

Para localizar a un coloso has de levantar la espada en las zonas en las que hay sol y un haz de luz te indica hacia dónde tienes que ir para encontrar al siguiente coloso a derrotar.

Y ya que hablamos de luz y sol, fantástica iluminación la que ofrece el juego...

No busquéis bump mapping, vertex shaders y demás efectos de puterío gráfico. Éste juego suple y supera todas esas tonterías con un diseño artístico apabullante y un motor gráfico excelente que sabe plasmar con muchísimo estilo el mundo que pretende representar. Más de una vez os sorprenderéis a vosotros mismos bajándoos del caballo y acercándoos a un acantilado para simplemente "echar un vistazo" al espectáculo visual que tenéis delante.

Me gustaría resaltar lo fenomenalmente animado y diseñado que está y lo bien que se comporta... parece un caballo de verdad con personalidad propia, que se asusta, se cae, salta, trota y tiene cierta capacidad de decisión a la hora de escoger por dónde se siente más cómodo galopando ... sólo le falta hacer caca. No me miréis así; fijo que a Molyneux le hubiera parecido una gran idea.

El control (en especial a caballo) es un pelin "rebelde" en cuanto a la cámara, aunque a la larga se hace cómodo y en detrimento de la comodidad ofrece planos espectaculares que quedan muy cinematográficos.

Cuando vamos a pie el control de la cámara es más sencillo si bien es un tostón que la cámara no se quede dónde la quieres dejar y vuelva siempre a su posición central.

**"...los mejores gráficos
que yo he visto en mi vida."**



"Un puntín plomo y cansino sí que es."

Bien... y llegados a éste punto diréis ¿Pero no se hace aburrido matar a un coloso y después cabalgar un rato y matar a otro y luego a otro y luego a otro...para después otro y luego otro y otro y así hasta 16?

Pues sí. Un puntín plomo y cansino sí que es.

Al menos en mi opinión la falta de variedad le termina por restar puntos al juego, que aún siendo un muy buen juego que por momentos roza la perfección (muchos, incontables momentos quedarán en vuestras retinas "forever") no es menos cierto que llega a cansar por lo poco variado de su planteamiento.

Cada coloso es un puzzle en si mismo y deberás descubrir la manera de derrotarle... ¡¡hasta que el juego se cansa de que no lo consigas y te dice como hay que hacerlo!!!... opción que no se puede desactivar y que los más torpes agradecerán mientras que a los orgullosos como yo no nos haga ninguna gracia y menos en un juego que trata al jugador en todo momento como si éste no fuera ningún descerebrado ni ningún inútil salvo por esa pequeña aunque incómoda salvedad.

La sensacional y emocionante banda sonora dinámica que varía en función de nuestra situación, sólo nos acompaña cuando nos enfrentamos a un coloso, permaneciendo oculta mientras galopamos con nuestro caballo recorriendo el vasto mapeado.



EN RESUMEN

7,5

Sí, es un buen juego, sí, es bello y sí, se hace un pelín tostón... aunque jugado a Coloso por día, aún tiene su cosa y permite a cualquiera disfrutar de ésta pequeña gran aventura. Esperamos con ganas el próximo suicidio comercial de Fumito.

LO MEJOR

Los colosos
El caballo
La banda sonora

LO PEOR

Repetitivo
Ausencia de guión

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ **ICO**

RESIDENT EVIL

THE RISE OF CALCETIN



Distribuye Calceta software

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.



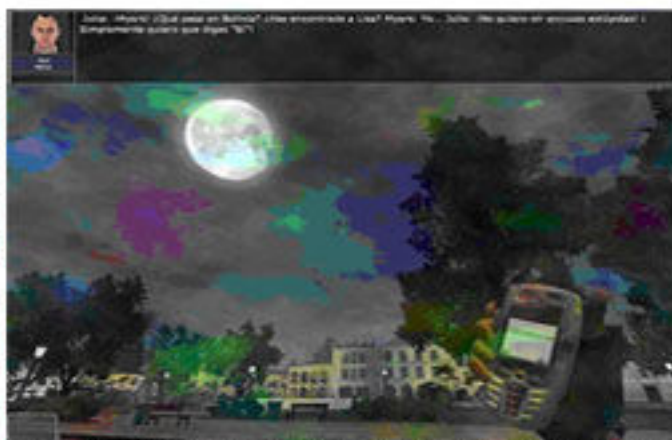
Aspecto final de la consola. El primer modelo tendrá una carcasa de color naranja, pero existirán otros colores, como naranja oscuro y naranja claro

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 colarnos 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".

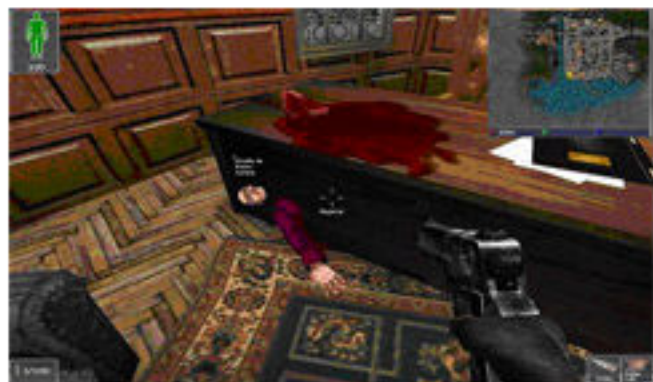
EN RESUMEN

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 única 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 física 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 hacía chantaje y merecía fenecer, pero clavarle una mesa en el pecho se nos antoja algo excesivo

BACK TO THE FIUCHA

Bienvenidos una vez más a backtothefiucha. Después de haber estado jugando a varios clásicos imposibles como *Aliens vs Super Mario* y *Resident Kong*, hoy les ofrecemos la posibilidad de cruzar la fina línea que separa la locura de la genialidad. En algunos momentos de la historia dos o más ideas geniales se encuentran y fusionan dando lugar a un monstruo capaz de derribar los cimientos de la realidad tal y como la conocemos. Las leyes de la historia son las encargadas de mantener a raya a estas creaciones que amenazan la continuidad del espacio-tiempo. En GamesAjare controlamos al 100% los experimentos del Dr. Delaware con el posibilitador. Si alguno de ellos llegara al mundo exterior las consecuencias serían catastróficas e irreparables. Sólo podemos ofrecerles la posibilidad de echar un vistazo y, créannos, es mejor así.

Los Sims fueron una revolución y dieron lugar a los simuladores sociales. Starcraft supuso la consolidación de los ETR. En algún momento de la historia estos dos juegos colisionaron.

Pongan en marcha la máquina!!!

Will Wright tenía la idea de Los Sims pero en todas las pruebas que había realizado , los testers llegaban a la misma conclusión: **aquello era un coñazo**. Sólo Will parecía disfrutar haciendo que su personaje limpiara sus caquitas y decorara su casa. En Blizzard estaban desarrollando un juego de estrategia donde varias razas se enfrentaban en una guerra intergaláctica que fascinaba a todos los del estudio. Sin embargo no lograban encontrar un escenario adecuado para el juego. Las anodinas bases espaciales y los planetas imaginarios provocaban un descenso de interés paulatino en los jugadores, quizás debido a la falta de empatía o, hay que decirlo todo, a que todo el mundo se dedicaba a mirar las cinemáticas una y otra vez.

Desanimado por los resultados Will, entro en una espiral de autodestrucción, alcohol, drogas pero fueron los miles de intentos de tener sexo gratuito llamando a un número 900 de asistencia técnica de la operadora ONO, los que marcaron el punto de inflexión de su carrera.

Decidió reprogramar Los Sims y dotó a sus personajes de armas, haciendo que el juego fuera un guerra entre vecinos. Con la resaca, Will se asqueó de sus progresos y se dirigió a un stripclub para ahogar sus penas , allí coincidió con un jefe de Blizzard cuyo nombre mantendremos en el anonimato (fundamentalmente porque no nos acordamos del nombre de ningún jefe de Blizzard) que estaba de despedida de soltero. Ese encuentro casual propició que los dos hombres se mostraran sus respectivas creaciones. Así, Will entró temporalmente en Blizzard y nació **Simcraft**.



¡Sobrevive en medio de una guerra intergaláctica!. Podrás socializarte con tus vecinos Zerg. Te irás a vivir con esa Protos tan maja. ¿Por qué se empeñan en combatir en tu jardín?. Alístate en los Terran y sirve a tu planeta mientras decoras tu casa añadiendo búnkeres. Maneja a tus tropas y defiende tu vecindario. Nunca las reuniones de vecinos fueron tan divertidas

El juego era tan complejo y profundo que satisfacía a todos por igual. Nadie jugaba a otra cosa y pronto las desarrolladoras se vieron obligadas a seguir la moda y crear cientos de clones de Simcraft. La industria dejó de innovar y fue el fin de muchas compañías. Este panorama significó el fin de los videojuegos, pero tranquilos, porque aquello sólo sucedió en un mundo alternativo.

The 
Godfather

Sí, es una mierda

Electronics Arts ha cometido con El Padrino el doble pecado de la soberbia y de la envidia. Claro que los que han comprado el juego, los que lo han puntuado con notas altas y sobretodo los que han callado, han pecado de otras cosas mucho más feas.

A golpe de talonario EA ha hecho lo que hizo Atari en su día con ET, soltar la pasta para evitar tener que hincar los codos. Han comprado la banda sonora, han comprado el argumento y no han comprado Rockstar porque no tenían pasta suficiente. Y el resultado no es más que la plasmación pixelada de la desidia. Un juego que bien podría ser un mod del GTA, y no del San Andreas, sino del GTA3. Todo ese esplendor poligonal que vimos en las primeras fotos se debe de haber perdido entre algún balance de cuentas y un análisis de ventas. Tomando como punto de partida la potencia de PS2 han decidido que los usuarios de las demás plataformas ni se darán cuenta, y aunque se indignen, que mas da si total son 4 fanáticos, la pasta está en la play y a por ella vamos.

EA ha logrado que la gente pague 60 euros por un remake, lo mismito que hizo la Paramount en su día con los que soltaron la tela por ver Vanilla Sky. Lo único que han hecho bien ha sido escoger la fuente de inspiración y tampoco les llevó mucho tiempo. Cogieron la lista de los más vendidos, vieron Gta San Andreas y empezaron a pensar que querían un trozo del pastel. Lo que pasa es que al copiar las virtudes del juego de Rockstar también han copiado sus defectos: coches que desaparecen por arte de magia, enemigos que se abalanzan con entusiasmo sobre el cañón de nuestro revolver, personajes que no reaccionan ante nuestra presencia, y todo esto no ayuda a la experiencia de juego, al contrario, resulta frustrante comprobar que el juego reacciona como le da la gana ante nuestros progresos como miembro de la mafia. La presunta libertad de acción se queda en agua de borrajas cuando te das cuenta de que da lo mismo si te dedicas a ser diplomático o a esparcir por las paredes los sesos de tus rivales, al final le acabarás dando a todo el mundo su ración de plomo, porque el juego está orientado a eso. Lo único que se salva son los combates a ostia limpia y aun así ni siquiera son un desafío para cualquiera que haya jugado a alguna recreativa con más de dos botones.

De todas formas, si existe algún fan del Padrino cinematográfico, esperamos que su nivel de exigencia sea menor que el de los seguidores del Señor de los Anillos, o mucho nos tememos que las oficinas de EA corren serio peligro. No obstante, hay que decir que si nunca has jugado un GTA o Mafia no te gustó, posiblemente El Padrino te parecerá un buen juego, no notable, pero si lo suficientemente entretenido como para que ignores todo lo que has leído.

4 ajares.

Mr Green.



UNA DECLARACIÓN DE PRINCIPIOS

Volvemos a publicar como todos los meses, los criterios bajo los que puntuamos los juegos. Esta vez trataremos de explicarnos mejor ya que han sido cientos de miles los correos que hemos recibido preguntándonos cómo funciona nuestro método y también cómo se pueden descargar las películas porno de Christina Aguilera.

10 Ajares: Un juego que es tan jodidamente malo que nos encanta. Juegos así de malos no se hacen todos los días y por ello merecen nuestra más honda admiración.

0 Ajares (o menos): Huye de éste truño como de la peste. Insensato.

1-5 ajares: Es jugable. Aunque no durará mucho tiempo en tu disco duro.

6 Ajares: Está bien.

7 Ajares: Buen juego. Entretenido. Probablemente lo jugarás hasta el final

8 Ajares: Un juego estupendo. Perduraré en tu memoria. O yo que sé.

9 Ajares: Juego del copón bendito. La de Dios. Un clásico.

Tras esta pequeña aclaración inicial , nos gustaría puntualizar lo siguiente:

Cualquier juego que las distribuidoras nos envíen de manera gratuita lo puntuaremos con la misma frialdad que si nos lo hubiéramos comprado con nuestro dinero. Period

A no ser, claro, que seamos presionados de manera adecuada allí donde más nos duele, momento en el que nos doblegaremos como los cobardes que somos para proceder a ponerle la nota al juego que la distribuidora nos pida a cambio de insertar publicidad y esas cosas con las que esperamos algún día poder reunir el suficiente dinero para viajar al E3 con el fin de prenderle fuego.

No asustarse. Ésta técnica comercial es la misma que usan el 90% de las revistas y distribuidoras del sector sólo que nosotros no queremos engañar a nadie. Nos da igual no ser independientes, lo que queremos es forrarnos. Por supuesto nuestros lectores nunca sabrán de ésta sucia pero inteligente estratagema comercial.

God Bless Ajare.