

# ADARÉ GAMES

segunda epoca  
nº1

1500 rupias  
700 dracmas en Canarias

**LA REVISTA**



**MAS VALE  
TARDE...**

SECCIONES

04 *editorial*



06 *de que se hablara en el 2008*

analizamos los juegos que destacarán este próximo año.

*THE STORY BEHIND THE FIST*

18 *the story behind the fist*

te contamos la verdadera historia de uno de los grandes juegos de la historia.



22 *ajarepedia*

Este mes toca la letra B de boobs.

68 *ajaroscopo*



28 *analisis dis*

Timeshift	.30
Assassin's Creed	.36
Stranglehold	.42
Crysis	.52
Skate	.60

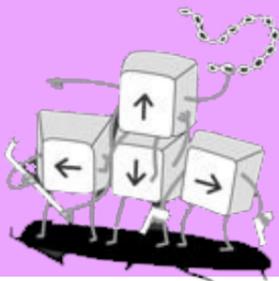
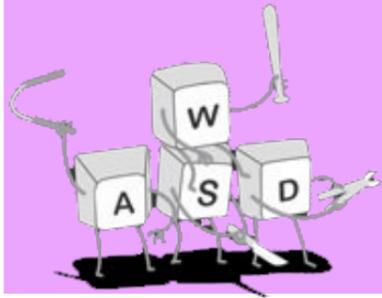


GamesAjare Staff

Pink  
Fuchsia  
Green  
Yellow  
White  
Brown  
Crimson  
Iridicent  
Fluorescent  
Black

y Testerman

# EDITORIAL



MÁS VALE TARDE

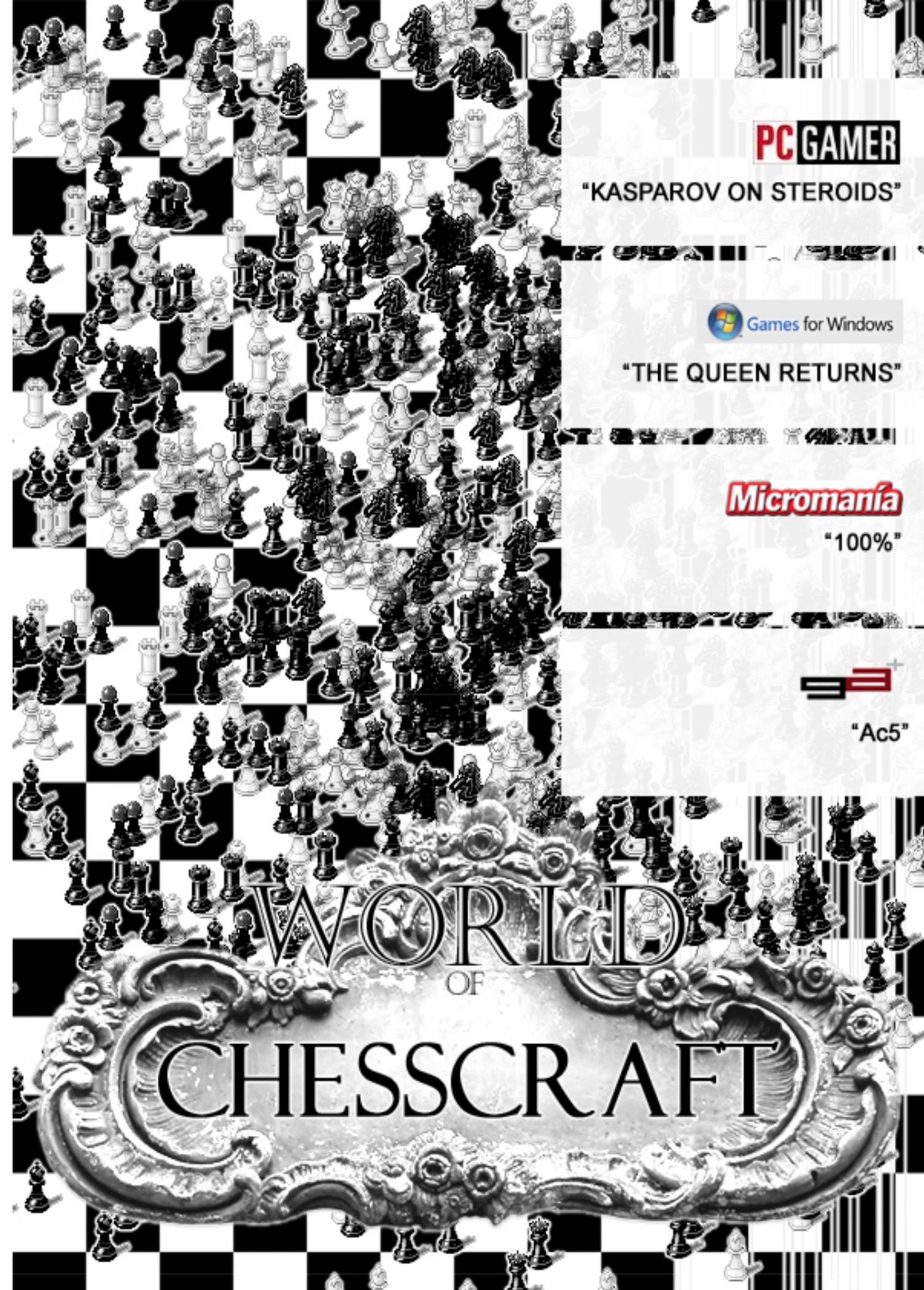
El hecho de que el año comenzara de manera repentina e inesperada (desde luego que acabe un año y de repente al día siguiente comiece otro no es algo que suceda todos los días) y que nosotros no hubieramos sido capaces de sacar adelante el nuevo número de la revista Ajare que en principio estaba destinado a salir durante las estivales y estupendas fechas de navidad, sólo podía significar una cosa: “Una vez más, la redacción de GA se había tocado los huevos a base de bien”.

Lo que en otro momento podría haber sido tomado como un rumor o incluso como una difamación por parte de algunos de los blogs que nos odian a diario copiándonos noticias sin citarnos como fuente, no era si no una palpable realidad; se nos había vuelto a pasar la fecha límite para entregar los trabajos al maquetador aunque en este caso yo tenía excusa porque les juro que se me había comido el ordenador mi perro. Cosa que ustedes pensarán que suena bastante sospechosa sobre todo si tienen en cuenta que yo no tengo perro y además escribo los textos con una máquina de coser de las de toda la vida. A eso sí que se le puede llamar “bordar” un artículo.

Pero dejemos de lamentarnos por no haber llegado a tiempo y alegrémonos de haber llegado, de estar aquí estrenando formato ajare a rabiar y sobre todos alegrémonos de que ustedes sigan ahí a diario apoyando la página, comprando camisetas, enviándonos fotos con las tetas al aire, comprendiendo nuestras decisiones, valorando nuestro sacrificio en su justa medida. Si es que hay alguien que lo hace. Cosa que dudo.

Esperamos que la revista sea de su gusto y la disfruten tanto como nosotros hemos disfrutado haciéndola, de hecho yo personalmente no he disfrutado una mierda haciéndola así que espero que la experiencia de leerla os resulte todo un infierno.

God Bless Ajare.



ARTICULO

EN EL 2008

EN EL 2008

# se hablará de

## SPORE

A Will Wright seguramente le conocerán por truños anteriores como SimCity y Los Sims. Ahora nos trae un juego de lo más soporífero.

Controlaremos a una mierda de celula que irá evolucionando desde lo más primitivo a una sociedad inteligente, y después a una sociedad altamente avanzada, con naves espaciales.



Nuestra opinión es que será un truño considerable, y creemos que no será tan libre como le pintan, sino estilo fases como el Black and White.



## METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

La próxima película de Hideo Kojima, ah perdón! el próximo videojuego, tratará de un abuelo to senil que no sabe ni donde está y que busca su pensión como un loco.

Estamos seguros de que va a ser demoledor en gráficos, es más por lo poco que nos han enseñado ya viste mucho mejor que algunos juegos actuales, pero ya hemos comprobado en muchos juegos de la actual generación que no todo son los gráficos.

Juegazo para sonyers y fanáticos de la saga, para los demás será un gran tostón.



EN EL 2008

# Grand Theft Auto IV™

El Rey vuelve. Pese a quien le pese esta saga lleva marcando muchos estándares desde hace mucho tiempo. Con esta nueva entrega nos prometen mucha mas acción realista y menos arcade mata-mata como en los anteriores, pero no creemos que sea una gran revolución, porque todos sabemos que lo realista es aburrido.



También tendremos menos extensión de terreno, a muchos se nos había hecho la boca agua pensando que en el próximo Grand Theft veríamos representado un país entero o por lo menos mucho mas que tres ciudades. Pero nos “sorprenden” con una ciudad, por lo menos estará bien representada, ¿o no?.

## LEFT 4 DEAD

Desde que vimos las primeras imágenes en Gamesajare estamos como perras en celo esperando este juego, parece que si no hay retrasos imprevistos o chapuzas de las que nos acostumbra Valve, este año vamos a poder catar este juego.

Matar zombis a diestro y siniestro o manejar a todos los zombis para joder a los humanos, promete ser uno de los mejores multijugadores actuales.



## LittleBigPlanet

El gran experimento de Sony, un juego que muchos veríamos bien y normal en una PSP pero se arriesgan a sacarlo en la hermana mayor, ¿funcionará el experimento? o se convertirá en un pluf de dimensiones cósmicas. Nosotros apostamos por las dos opciones, es más solo compraremos la mitad.

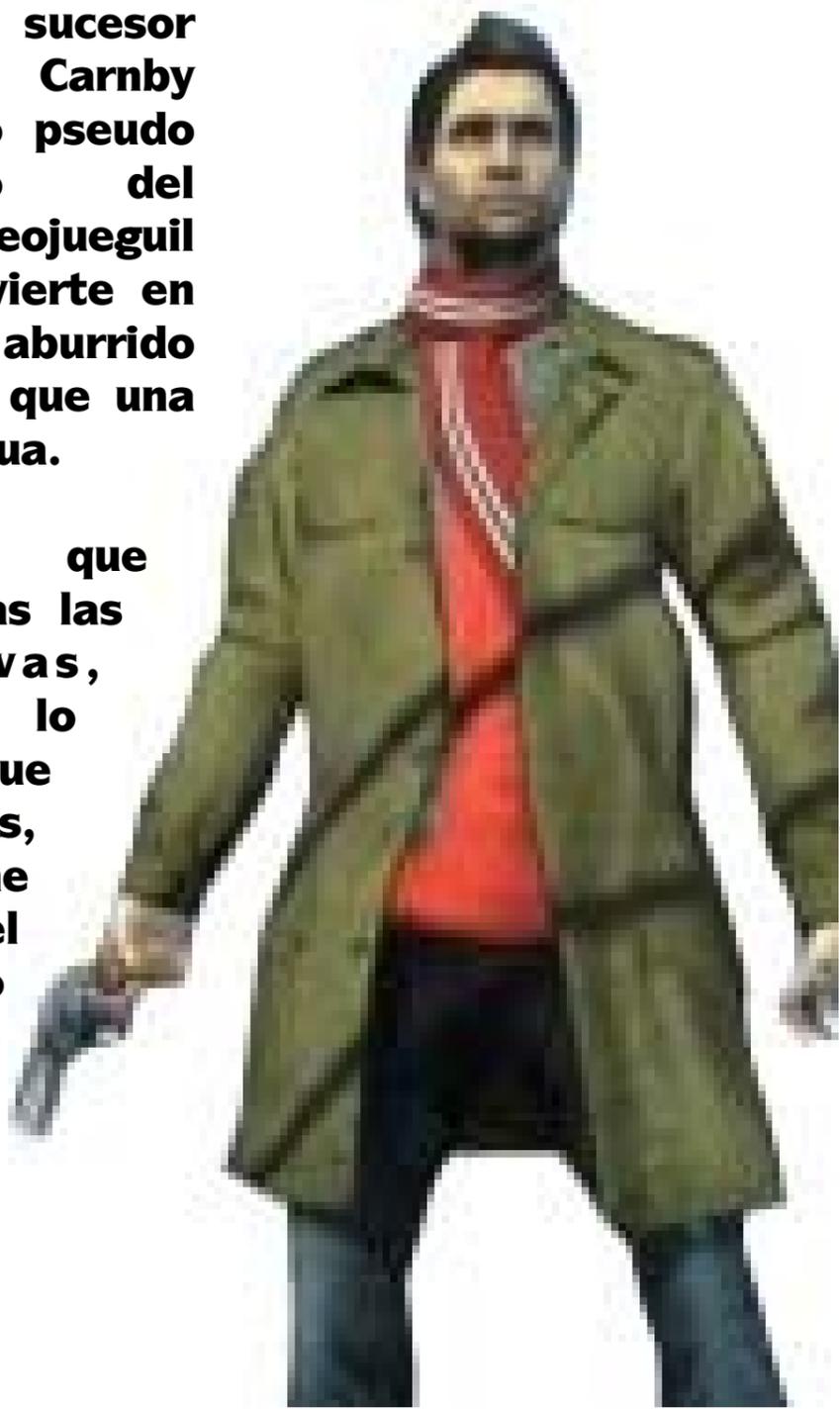


EN EL 2008

# Alan WAKE™

Alan Wake será el verdadero sucesor de Edward Carnby o será otro pseudo experimento del horror videojueguil que se convierte en un truíazo aburrido y mas soso que una paella de agua.

Esperemos que cumpla todas las expectativas, porque por lo menos, lo que es a nosotros, nos la pone dura el argumento y las 4 imágenes mostradas, por favor Remedy, no la cagueis.



# KILLZONE™ 2

El gran Fake de los Fps, mucho nos mostraron en aquella CGI, mucho nos han mostrado en las pantallas retocadas, y al final no sabremos a que juego vamos a poder jugar, este año, esperemos.

Pensamos que al final tanto retoque causará que salga un juego un poco desfasado, o por lo menos no tan novedoso graficamente como otras joyas que vendrán este año.

Pero bueno siempre nos quedará esa estética mezcla de la segunda guerra mundial y un futuro post apocalptico que tanto nos mola.

# BATTLEFIELD BAD COMPANY™



La próxima entrega de esta exitosa saga nos promete poder destrozarse todo el escenario, la verdad es que nos llama mucho, partidas megamultitudinarias y encima un escenario totalmente destrozable. La pregunta, ¿después será gracioso jugar con un escenario que se cae a trozos? Mucho lo pedimos ahora, pero después fijo que es un tostón injugable, todas las partidas acabaran siendo en una mierda de llanura.

EN EL 2008

# ALONE IN THE DARK

Muchos disgustos ha dado esta saga a sus aficionados más fieles, y antes que volver a hacer una aventura soporífera los chicos de Atari han decidido crear un survival original.

La interacción con el escenario promete llegar a niveles nunca vistos, y el manejo del inventario al más estilo exhibicionista del metro nos sumergirá dentro del ambiente del videojuego.

Una de las sagas más famosas del mundo videojuegoil regresa este año (esperemos) con un nuevo aire. Dejamos atrás las calles oscuras de las ciudades y los pueblos perdidos y nos vamos al africa mas profunda para luchar contra los zombis más morenos que hemos visto en años.

El juego ya tiene polemica a sus espaldas, no por lo sangriento que puede llegar a ser, ni por uina nueva peli de la johovich, sino porque el objetivo es matar zombis negros, las asociaciones antiracistas ya han puesto el grito en el cielo, ya me gustaría verles en una invasión zombi, ya me gustaría...



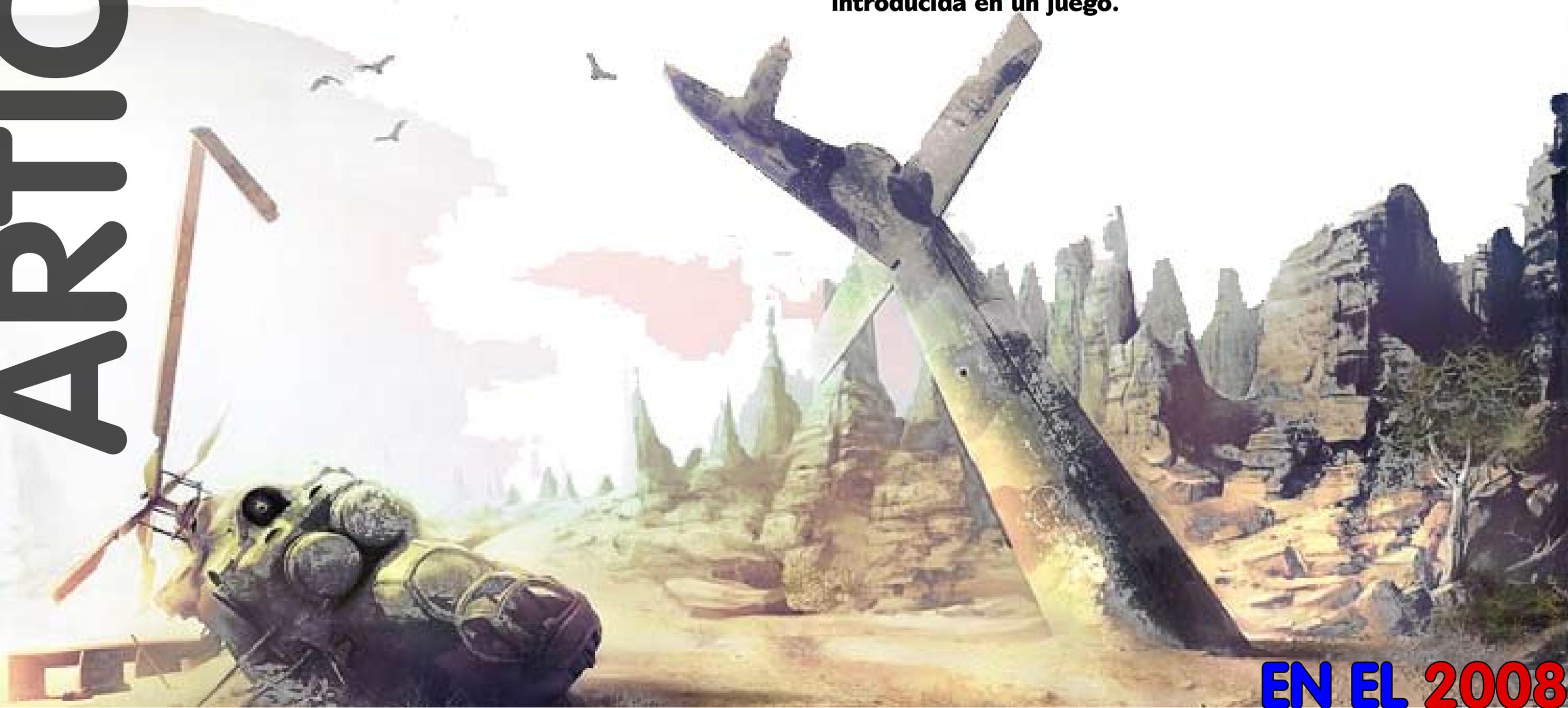
EN EL 2008

## FARCRY 2

Otro juego que viaja al continente negro, al parecer está de moda desde que se eligió a Sudáfrica como sede del próximo mundial de futbol.

Pero no va de pelotas este juego, sino de pasarselo como un enano con el nuevo motor gráfico que por ahora nos ha mostrado lo peligroso que es jugar con fuego en un sitio con mucha maleza.

Otra novedad que traerá este juego es la desaparición de la barra de vida y la forma de curarse “en directo” en medio de las batallas. Si, promete ser la peor novedad introducida en un juego.



EN EL 2008





A principios de 1990 Capcom tenía sobre la mesa el proyecto para crear Street Fighter 2, la secuela del aclamado Street Fighter. La idea era ampliar las posibilidades del jugador dándole a elegir entre varios personajes en vez de obligarlo a jugar sólo con Ryu como en su predecesor. Ello significaba crear una historia para cada personaje y desarrollar movimientos especiales y características únicas de tal manera que la experiencia de juego fuera diferente con cada luchador.

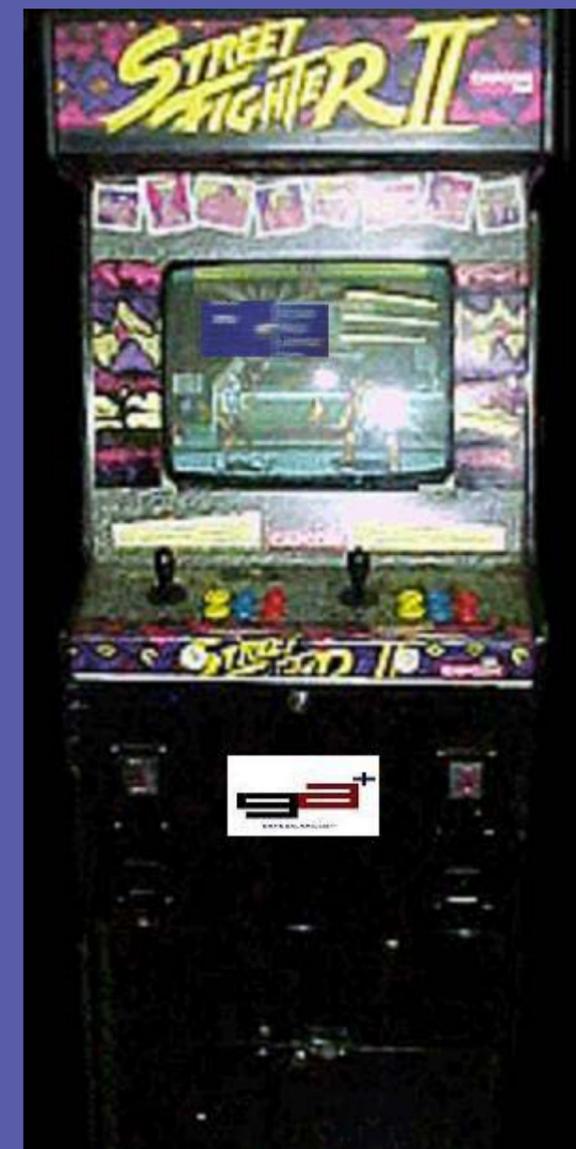
La mecánica de juego sería muy parecida a su primera parte, básicamente un juego de lucha en 2d y vista lateral, pero potenciado al máximo, con ataques especiales, estilos de lucha contrapuestos, ambientaciones exóticas, en definitiva, un autentico sacacuartos para los salones recreativos.

Sin embargo, aún tendría que suceder algo que cambiaría la dirección del desarrollo de SF2.

Por aquel entonces el éxito de la saga Final Fantasy de Square, con 500.000 copias vendidas de FF3 en dos semanas y la crítica japonesa alabándolo constantemente, era un auténtico quebradero de cabeza para el resto de compañías. El rol con combates por turnos había demostrado sobradamente que tenía un mercado importante, y lo más crucial, en aumento.

En marzo del 90, el departamento de marketing de Capcom redactó un memorandum con el número 52/982, que notaría en conocerse como "Cambio de rumbo". En él se hacía hincapié en la necesidad de abandonar las conversiones de recreativas de éxito para concentrarse en crear software para las consolas domésticas. El éxito arrollador de la NES y los planes de Nintendo para lanzar su nueva consola de 16 bits no podían más que presagiar tiempos de cambio para la industria. Como anexo al memorando se incluían referencias a las ventas de Final Fantasy y a la necesidad de posicionarse en ese segmento del mercado con un título que incorporará combates por turnos y una historia que pudiera atraer al público japonés.

En esos momentos, Street Fighter 2 era el único título en desarrollo que podía conseguir la atención de los consumidores, además la historia central del juego ya estaba desarrollada, así como las características principales de la personalidad de los luchadores.



Quizás con algún cambio podrían incorporar elementos del rol y aventura al juego. A pesar de la negativa del equipo de desarrollo, se empezaron a crear mapas de ciudades y zonas rupestres donde tendrían lugar los combates y la exploración. Se incorporó a Dalshim para que ejerciera de maestro de Ryu (el cual sería el único protagonista del juego) y se mantuvieron las localizaciones en Rusia y EEUU, quedando suprimida la de Brasil (no así Blanka, que pasó a ser el jefe de una tribu de mutantes que habitaba en el subsuelo).

En septiembre de 1990 todavía no existían niveles jugables que incorporarían libertad de exploración, pero sí existían los combates en escenarios estáticos y ya estaban incorporadas las magias de cada jugador, así como sus opciones de ataque y defensa. Se decidió que esa sería la base para la recreativa. El desarrollo para NES se encargó a un equipo muy reducido, solo tres personas, y se enfocó



desde el primer momento como un juego a lo Zelda. La versión para Super Nintendo debería ser la más compleja de las 3 y la que aglutinaría los dos conceptos: lucha y exploración. Sin embargo, los grafistas empezaron a mostrar su descontento con lo que consideraban una perversión de los bocetos originales, se creaban líneas de dialogo y quests que, en muchos casos, contradecían el perfil moral de los personajes, las transiciones entre vista cenital y lateral daban muchos problemas porque no se disponían de todas las especificaciones técnicas de la máquina, y en ningún caso, lo que se estaba viendo en el modo lucha tenía nada que ver con lo que se veía en el modo exploración. Daba la sensación de estar creando dos juegos en uno.

Michael Vaison, CEO de Capcom America, había viajado a finales de 1990 a Japón para seguir la evolución de sf2, un juego con el que esperaban obtener muchas ganancias en EEUU. Según Matsumoto, diseñador de Capcom por entonces: "Se le enseñó una versión en la que no estaban implantados los combates por turnos y él (Michael) se fue muy contento con lo que veía, allí mismo acordó los términos y pidió unas primeras 50.000 unidades. En aquel momento nadie le comentó la idea de crear versiones para consolas domesticas y no se volvió a hablar de ello hasta meses más tarde. Realmente pienso que no se le ocultó información

deliberadamente o porque se pensara que ellos (Capcom America) no lo aprobarían, lo cierto es que estábamos avergonzados de la lentitud con la que avanzaba el proyecto".

El desarrollo de tres versiones estaba ahogando económicamente a Capcom, los productores pensaban que las versiones de consola estaban haciendo inclinar la balanza de forma peligrosa hacia los números rojos. El aumento de gastos en nóminas rozaba lo escandaloso debido a los fichajes a golpe de talonario que Capcom hizo sobre todo aquel programador con experiencia en juegos de rol. No pasó mucho tiempo hasta que empezaron a rodar cabezas.

Al empezar 1991, los ánimos en Capcom habían decaído completamente, el desarrollo se estaba convirtiendo en la más parecido a un infierno, las jornadas laborales de 16h empezaron a ser la norma no escrita, pero a pesar de ello, nadie tenía claro cómo debería desarrollarse



la trama principal de la historia, en las primeras pruebas el sistema de combates no funcionaba tal y como cabría esperar, excepto los personajes principales, el resto de enemigos eran muy parecidos entre sí y fácilmente derrotables, mientras que las peleas entre protagonistas eran demasiado lentas. Los encargados del mapeado para la versión Super Nintendo no tenían relación con los demás empleados, la comunicación no era fluida y llegó al extremo de requerir una reunión de urgencia cuando uno de los compositores advirtió de que Ryu era rubio en las misiones de búsqueda y moreno en los combates.

Al llegar la primavera ya se había cancelado la versión de NES y la de Super Nintendo estaba derivando hacia lo que Okamoto definió como un "suicidio comercial". Los rumores llegaron a Capcom America que, esta vez sí, pudo comprobar de primera mano lo que estaba pasando con la franquicia. Inmediatamente se negaron a distribuir el juego arcade en EEUU. Las cosas, definitivamente, no marchaban bien.

Todo el esfuerzo se centró en la versión arcade. Con la base de 12 luchadores, se mantuvieron las líneas generales de historia de Street Fighter 1 y lo que se había creado para el sf2, un malvado enemigo y un torneo mundial. Los movimientos especiales ya estaban creados y los decorados ya existían, las animaciones también, así que se eliminó el combate por turnos y se recuperaron ideas desechadas. El resto ya lo conocen.



La versión de NES se eliminó de forma inmisericorde a pesar de ser un juego decente, la de Super Nintendo se perdió en los sumideros de Tokio. De la versión arcade se conserva parte de ella, incluida la cabina prototipo, y aun hoy es posible conseguir verla en funcionamiento.



WIKI  
AJAREPEDIA



# de baloncesto

Vamos a hablar de baloncesto, pero del deporte, no del espectáculo de hoy en día, donde los jugadores están más preocupados de que no se les caigan los pantalones que de pasarle el balón al compañero.

A finales de los 80 y primeros 90 el baloncesto era extremadamente popular, buena parte del merito se le debe a una generación de jugadores impresionantes, no sólo en EEUU con una NBA formada por gigantes como Kareem, Magic Johnson, Jordan, Clyde Drexler, Bird, sino por una Europa, y sobretudo una España, con mitos como Drazen Petrovic, Sabonis, Fernando Martín, Corbalan, Solozabal, Epi, Villacampa. La popularidad de este deporte tenía que verse reflejada tarde o temprano en los videojuegos y allí donde huele a dinero, allí que va EA ;P

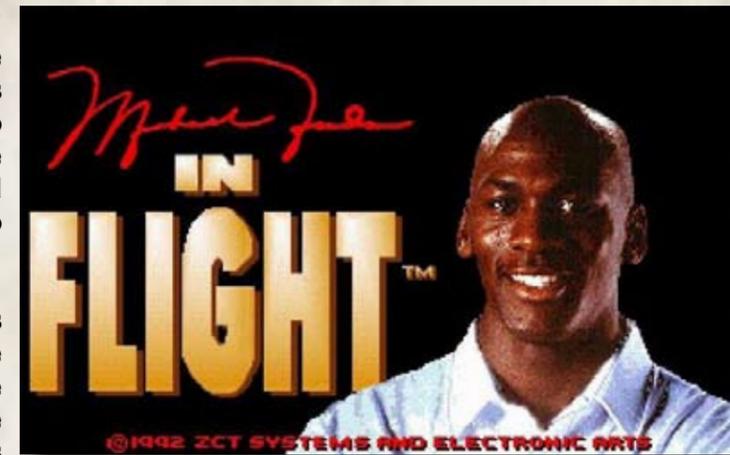
En los tiempos de las Olimpiadas de Los Ángeles (1984), las recreativas optaban por una representación centrada en la vertiente más espectacular del baloncesto. Arch Rivals (1989) permitía jugar ese baloncesto rastrero que tanto hemos odiado/amado de los italianos y griegos. 'Double Dribble' (Konami, 1986) apostaba por las repeticiones de las jugadas mas espectaculares (mates) y nos situaba en un 5vs5. 'Dunk Shot' optaba por la vista cenital ofreciendo mayor visión del campo, pero sacrificando perspectiva a la hora de lanzar a canasta.



En los 8 bits 'Fernando Martín Basket Master' (Dinamic, 1987), era un buen juego, pero se quedaba corto con su 1vs1. 'Street Sports Basketball' (Epyx, 1987), nos hacía un guiño a todos los que saltábamos las vallas de los colegios para ir a jugar a medianoche al baloncesto, el deporte de la canasta practicado por unos delincuentes en potencia.

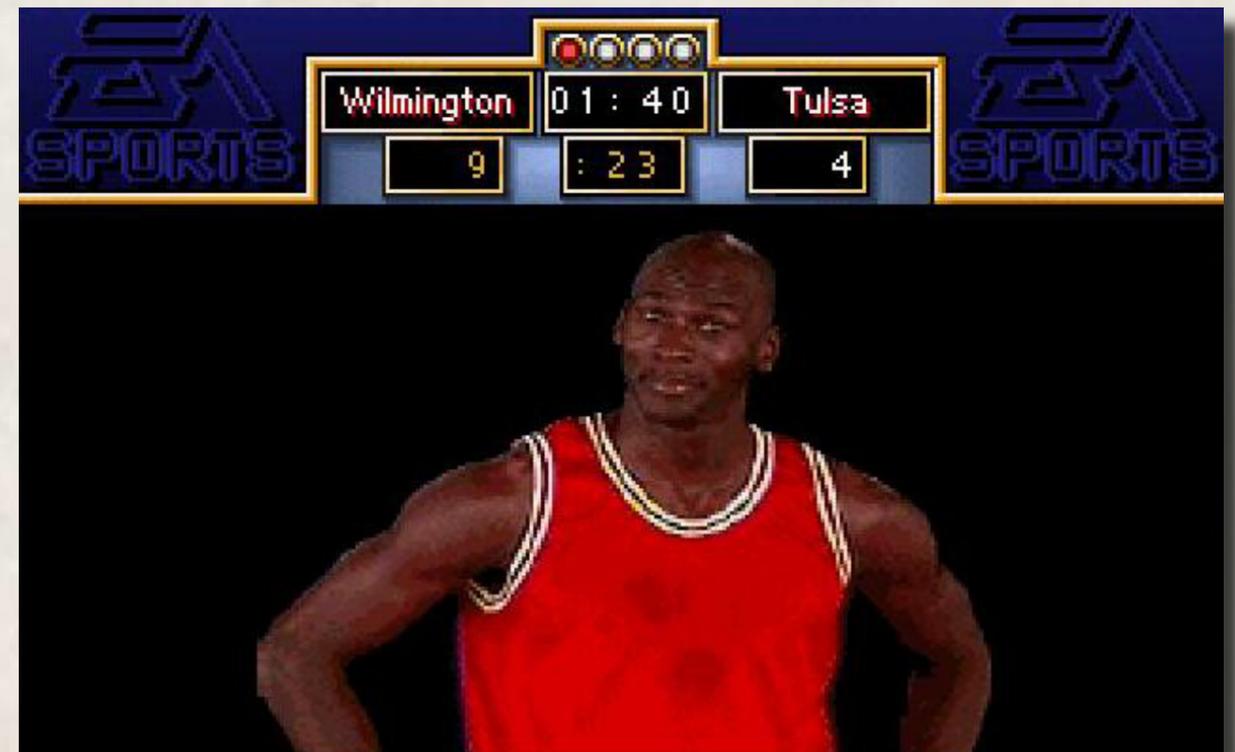
Y entonces sucedió, EA Sports pare 'Lakers vs Celtics and the NBA Playoffs' (1989), que se distribuía en el recreo con mayor éxito que la heroína en las Barranquillas. Su vertiente de simulador se basaba en presentar equipos reales de la NBA, estadísticas, atributos físicos, movimientos personalizados. Sin duda, un grandísimo juego que ha tardado mucho en ser superado.

En 1992 EA Sports ultima 'Michael Jordan in Flight'. Recuerden, 1992: John Romero y John Carmack se frotran las manos al ver los bocetos que Tom Hall prepara para Doom, vemos pantallazos de Strike Commander y tenemos que cambiarnos los calzoncillos, jugamos a Alone in the dark y nos quedamos sin mudas limpias. Para cuando llega MJIF lo único que podemos hacer es desnudarnos y tocarnos con las dos manos. Las 3d empiezan a ser una realidad palpable, igual que sus recién descubiertos genitales.



LOS ANGELES LAKERS					BOSTON CELTICS						
PLAYER STATS					PLAYER STATS						
PLAYER	POS.	NO.	HT.	WT.	HE	PLAYER	POS.	NO.	HT.	WT.	HE
CAMPBELL	F	19	6 07	215	4	BIRD	F	33	6 09	220	4
GREEN	F	45	6 09	224	4	MCMALE	F	32	6 10	225	4
A-JABBAR	C	33	7 02	267	4	PARISH	C	0	7 00	230	4
JOHNSON	G	32	6 09	220	4	SHAW	G	20	6 06	190	4
SCOTT	G	4	6 04	193	4	JOHNSON	G	3	6 04	195	4
WORTHY		42	6 09	225	4	ACRES		42	6 11	225	4
COOPER		21	6 07	176	4	BIRDSONG		12	6 03	195	4
LAMP		3	6 05	205	4	GAMBLE		34	6 05	215	4
MCNAMARA		31	6 11	235	4	HELINE		53	6 11	271	4
RIVERS		14	6 00	180	4	LEWIS		35	6 07	195	4
THOMPSON		43	6 10	235	4	PICKNEY		54	6 09	215	4
WOLDRIDGE		0	6 09	215	4	UPSHAW		7	6 02	180	4

TIME OUTS: 5 SCORE: 4  
F4: MORE STATS SPACE BAR TO GAME



POR SAN AJARE BENDITO. MENUUDA PEDRÁ QUE HA SOLTAO EL TIO.

# AJAREPEDIA

ARTICULO

Pero buenos gráficos no implican necesariamente un buen juego, con cada generación y con cada evolución han ido apareciendo vicios y virtudes, en este caso MJIF presenta varias características comunes a aquellos juegos que aparecieron en los tiempos en los que las 3d daban sus primeros pasos.

El primero, obviamente, hace hincapié en la bestia parda que se necesita para representar y mover en pantalla el mundo creado. Y eso que de por si ya es un mundo limitadito. Aquí lo único que hay es una cancha de baloncesto, a los lados, arriba y abajo la más absoluta negritud, el vacío estelar, que convierte un juego de baloncesto en una experiencia terrorífica cada vez que el balón sale de los límites del terreno de juego. Podríamos volver a pisar el parquet o nos quedaríamos vagando en la nada, que grandes dudas atenazan la mente de un adolescente.

Los jugadores son inmensos en comparación con otros juegos, y no representan más o menos acertadamente a un ser humano, es que son actores grabados en video y digitalizados. Entiendan que para los escasos 386 y los más numerosos 486 de la época, este juego representaba un hueso muy duro de procesar.

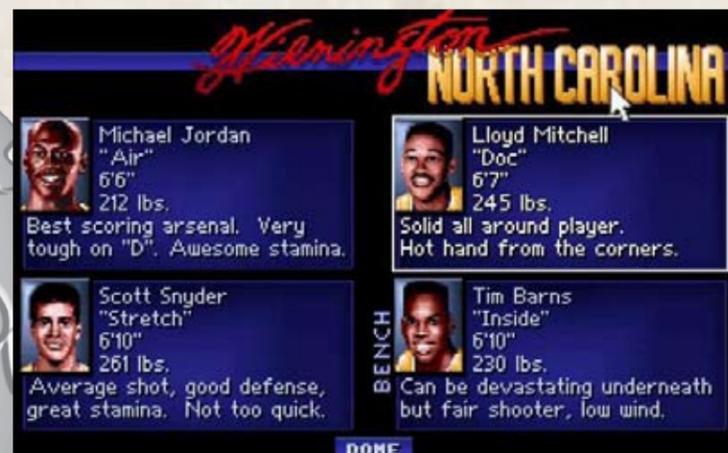
Técnicamente sorprendente, y a pesar de las críticas a su jugabilidad, basadas en sus limitaciones de movimientos y tiros, sigue siendo un buen arcade de baloncesto. Tengamos



en cuenta que es una aproximación a los enfrentamientos 3vs3 del baloncesto callejero, donde no encontramos jugadas elaboradas más allá de bloqueo y continuación. Sus limitaciones, no obstante, no lo hacen un pufo, en Sensible Soccer chutabas y movías el muñeco en 8 direcciones, eso era todo y aun así era tremendamente divertido. MJIF es exactamente eso, un juego rápido que por toda complicación táctica dota a cada jugador de una serie de características tan útiles a la hora de escoger equipo como: buen defensor, pésimo tiro, gran reboteador. Eso sí son atributos y no los de los RPG's.

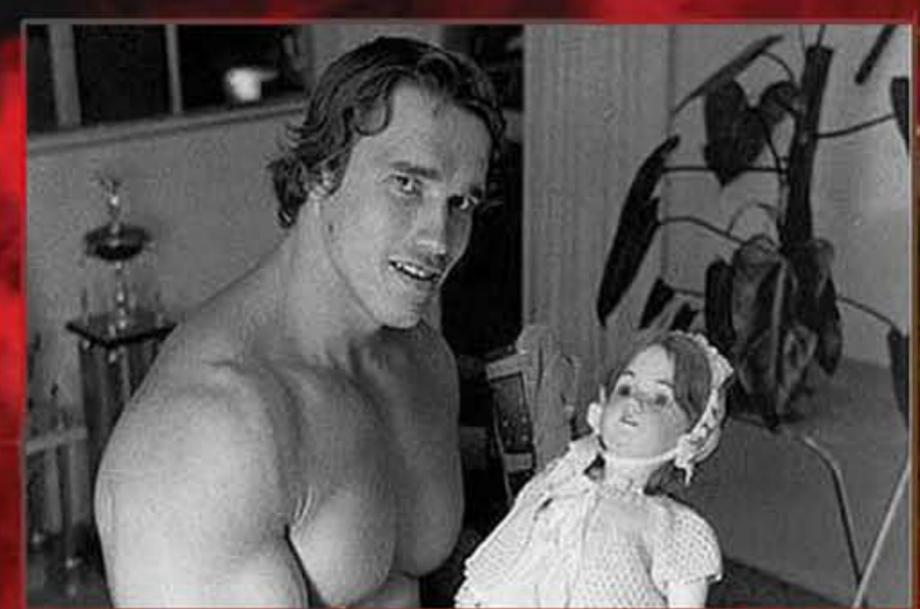
Ofrece modo repetición con la posibilidad de editarlas y gozar de ese tiro decisivo sobre la bocina. Michael aparece de vez en cuando en video para decirte lo mucho que molas, pero que recuerdes que el mola mas. La primera vez que oyes un in your face sabes que tu vida va a cambiar para siempre, sólo te falta la gorra del revés y hacer posturas con los dedos, si encima fueras negro sería todo tan sweet. Afortunadamente para ti, te quedaste en los Beastie Boys y una vez que te compraste un disco de Public Enemy. Y es que la visión del baloncesto NBA siempre tiende a primar a la estrella individual por encima del equipo, en un partido 3vs3 generalmente, el primero que pilla el balón es el que se la juega, sea desde donde sea, y no importa porque el ritmo de juego es tan alto que siempre tendrás la oportunidad de ser tu el que lance la pedrada contra tablero.

La profundidad del juego era escasa y tener en tu equipo a Michael Jordan era una invitación a jugarse todas y cada una de las posesiones, tal era la diferencia de calidad respecto a los demás jugadores. Volver a jugar a MJIF consistía en ir variando los jugadores para encontrar algún desafío, ya sea eligiendo a pivots o crearte un equipo de bajitos para reventar al contrario a base de triples. Quitando esto, nos quedamos con la sensación de estar ante un título limitadito, pero impresionante en lo visual. Ofrece exactamente lo que promete, Michael Jordan cortando el bacalao acompañado de varios fulanos más en un intento de recrear artificialmente lo que ya venía siendo la cuna del futuro baloncesto de la NBA: los encuentros callejeros 3vs3.

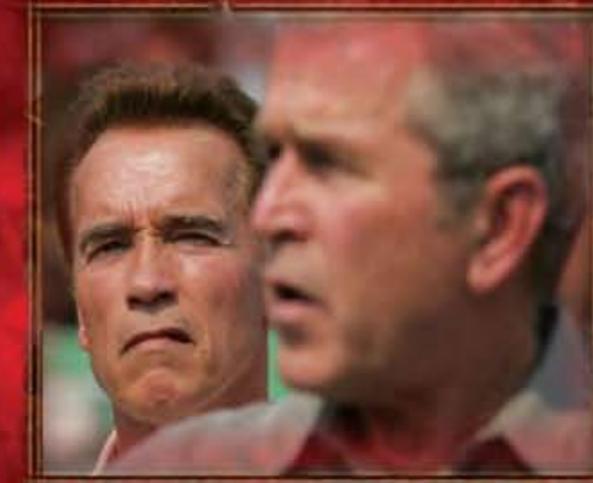


AJAREPEDIA

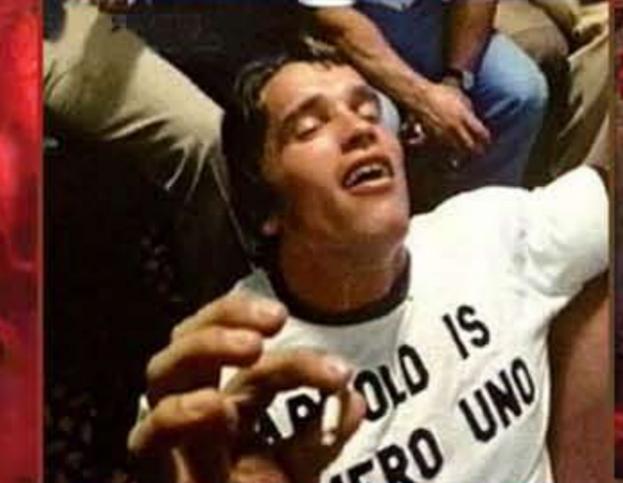
# CONAN



DECIMATE YOUR FOES USING DEADLY WEAPONS, ENVIRONMENTAL OBJECTS AND ELEMENTAL MAGIC



TAKE ON HORDES OF ENEMIES AND COLOSSAL BOSSES WITH A DEVASTATING ARRAY OF FIGHTING MOVES AND COMBOS



EMBARK ON AN EPIC ADVENTURE TO STOP AN ELUSIVE EVIL POWER BEFORE IT CONSUMES THE WORLD OF CONAN

## SWORDS SPEAK LOUDER THAN WORDS

COMING THIS OCTOBER  [CONANTHEVIDEOGAME.COM](http://CONANTHEVIDEOGAME.COM)



PLAYSTATION 3



XBOX 360

LIVE



**MATURE** 17+  
**M** Blood and Gore  
Intense Violence  
Nudity  
ESRB CONTENT RATING [www.esrb.org](http://www.esrb.org)

© 2007 Conan Properties International LLC ("CPI"). CONAN™, CONAN THE BARBARIAN™, HYBORIA™ and related logos, characters, names, and distinctive likenesses are trademarks or registered trademarks of CPI. All Rights Reserved. Published and distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyright are property of their respective owners. "PlayStation", "XBOX 360" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE™, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies.



Check out the latest issue of Conan from Dark Horse Comics

download the demo on Xbox live® or playstation® network

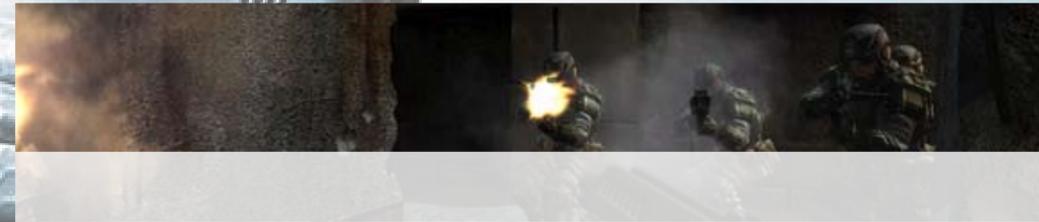
# ANALIS DIS

ANALIS DIS

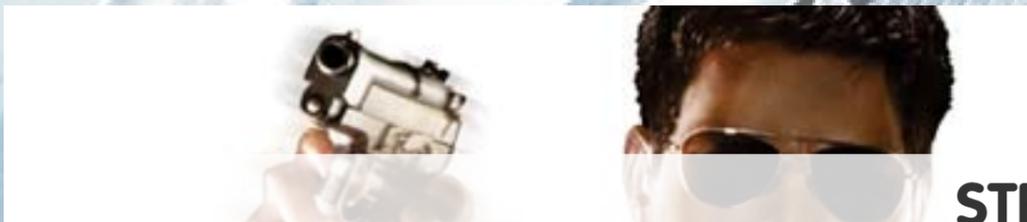
CRYSIS



ASSASSINS CREED



TIMESHIFT



STRAGEHOLD

SKATE



# ANÁLISIS DIS



Trajes supersónicos, armas mega potenciales, viajes en el tiempo, futuro apocalíptico, enemigos con estética nazi, maquinas raras, grupo de rebeldes contra el poder... Son varios de los tópicos mas usados en los fps de hoy en día, 2 de cada 3 juegos que salen tienen uno o más de esos tópicos, y el tercero trata de la segunda guerra mundial. Pues ahora cogemos todos estos tópicos, los metemos en una batidora, el liquido resultante con pinta asquerosa lo mezclamos con gráficos chulos, y le añadimos una linealidad que te cagas. Bien hasta ahora tendríamos un juego mas en las estanterías. Pero si a todo el batiburrillo que hemos formado antes le añadimos el toque secreto, que es un producto muy cuidado, un toque clásico y una dificultad muy ajustada, conseguimos un gran juego, y aunque parezca mentira Timeshift lo es.

timeshift

Parece que los tropecientos años de retraso que ha sufrido este juego le han sentado de maravilla, y no se han despreciado en potenciar el motor grafico ni en chorradas, se han limitado a pulir el juego hasta el máximo.

*¿PERO SEÑOR REDACTOR TAN GUAPO, COMO ES POSIBLE QUE DIGAS QUE EL JUEGO ES BUENO SI TODAS LAS COSAS QUE HAS MENCIONADO ANTES SON LAS QUE TODO EL MUNDO ECHA PESTES DE LOS VIDEOJUEGOS?*

Jodó con la pregunta de marras, pues es muy fácil, este juego tiene un sabor especial para toda la gente que ha crecido con los videojuegos mas clásicos, Wolf 3D, Duke Nukem, Doom, etc. Juegos que van al grano, diversión 100%. Y señores, parece mentira que compare este juego con los clásicos, pero es que una de las grandes virtudes del Timeshift es que desprende un aroma a juegos de los 90 brutal. Es una sensación muy difícil de describir, pero jugando a este juego es como si “retrocediera en el tiempo” (frase hecha que me viene al pelo xD) y volviera a mis tardes desperdiciadas intentando conseguir la llave azul para abrir la puerta del final del pasillo.

Pero bueno, vamos a centrarnos un poco. La historia es muy simple, unos empollones que trabajan en un laboratorio han creado un traje muy parecido al del Crisis (uhm ¿que fue antes el huevo o la gallina?) con el que pueden viajar en el tiempo. Pero sale la vena maléfica de un tío y se lleva un traje se pira a saber donde y pone una bomba y tu como no sabes que hacer pillas otro traje y te vas a perseguirle, y es que señores científicos, el half life ha hecho mucho daño a la sociedad, ahora cualquier científico se atreve a pillar un arma y liberar el mundo, donde están los supersoldados, ¿investigando la teoría de la relatividad?

Bueno, seguimos con la historia, vas a parar al año 1939, en una ciudad arrasada, y ves maquinas raras por ahí, soldados megachungos y la resistencia. Es decir cogemos el Half life 2 y lo mezclamos con el Killzoned y así sabéis de los que os hablo. Y tu misión es patearte esta dimensión paralela o lo que narices sea eso y matar al malo malo que se ha convertido en un dictador feo de esos que tanto abundan.

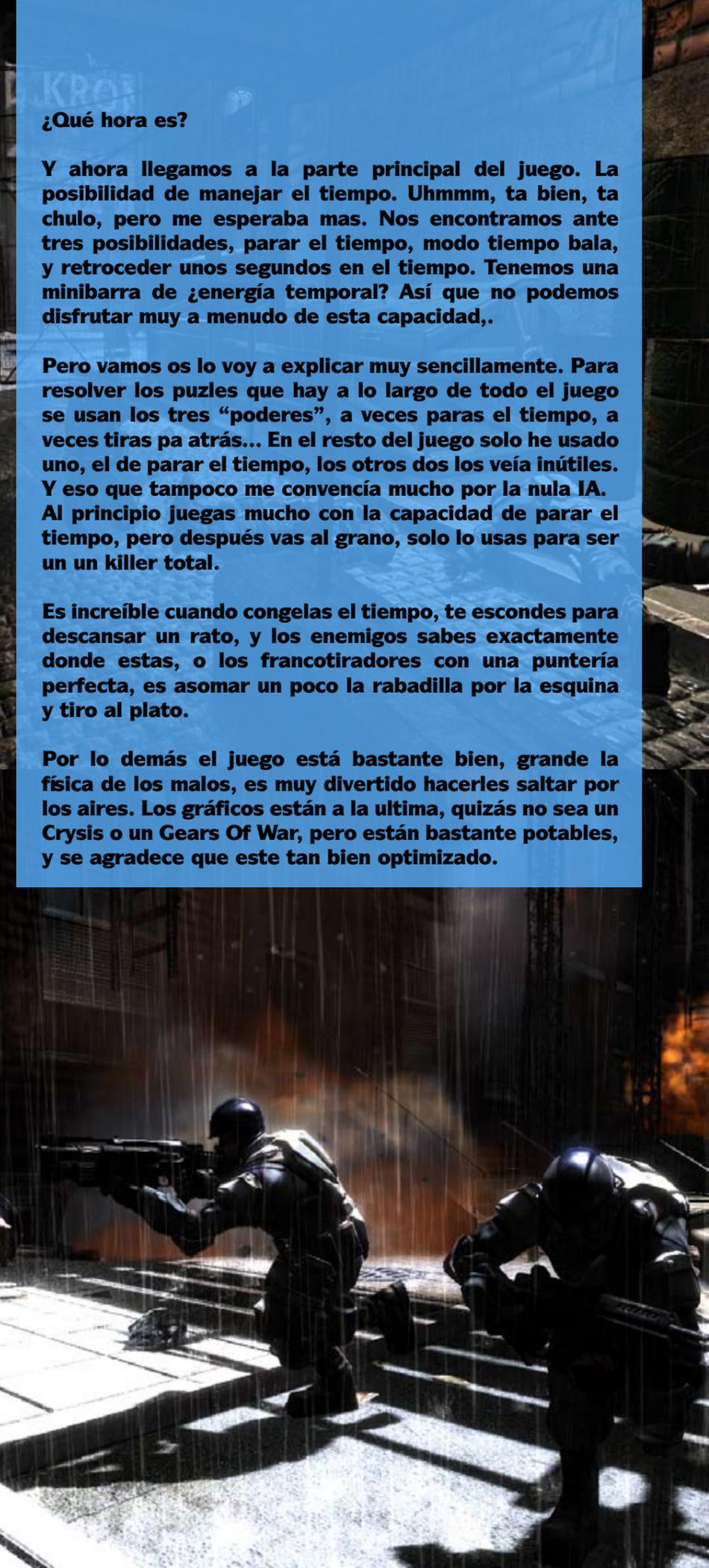
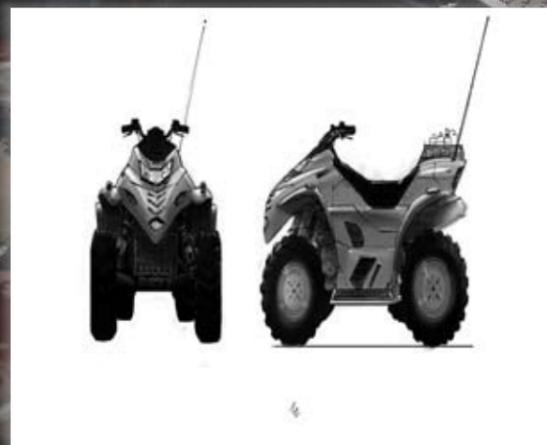
¿Qué hora es?

Y ahora llegamos a la parte principal del juego. La posibilidad de manejar el tiempo. Uhm, ta bien, ta chulo, pero me esperaba mas. Nos encontramos ante tres posibilidades, parar el tiempo, modo tiempo bala, y retroceder unos segundos en el tiempo. Tenemos una minibarra de ¿energía temporal? Así que no podemos disfrutar muy a menudo de esta capacidad.

Pero vamos os lo voy a explicar muy sencillamente. Para resolver los puzles que hay a lo largo de todo el juego se usan los tres “poderes”, a veces paras el tiempo, a veces tiras pa atrás... En el resto del juego solo he usado uno, el de parar el tiempo, los otros dos los veía inútiles. Y eso que tampoco me convencía mucho por la nula IA. Al principio juegas mucho con la capacidad de parar el tiempo, pero después vas al grano, solo lo usas para ser un un killer total.

Es increíble cuando congelas el tiempo, te escondes para descansar un rato, y los enemigos sabes exactamente donde estas, o los francotiradores con una puntería perfecta, es asomar un poco la rabadilla por la esquina y tiro al plato.

Por lo demás el juego está bastante bien, grande la física de los malos, es muy divertido hacerles saltar por los aires. Los gráficos están a la ultima, quizás no sea un Crisis o un Gears Of War, pero están bastante potables, y se agradece que este tan bien optimizado.





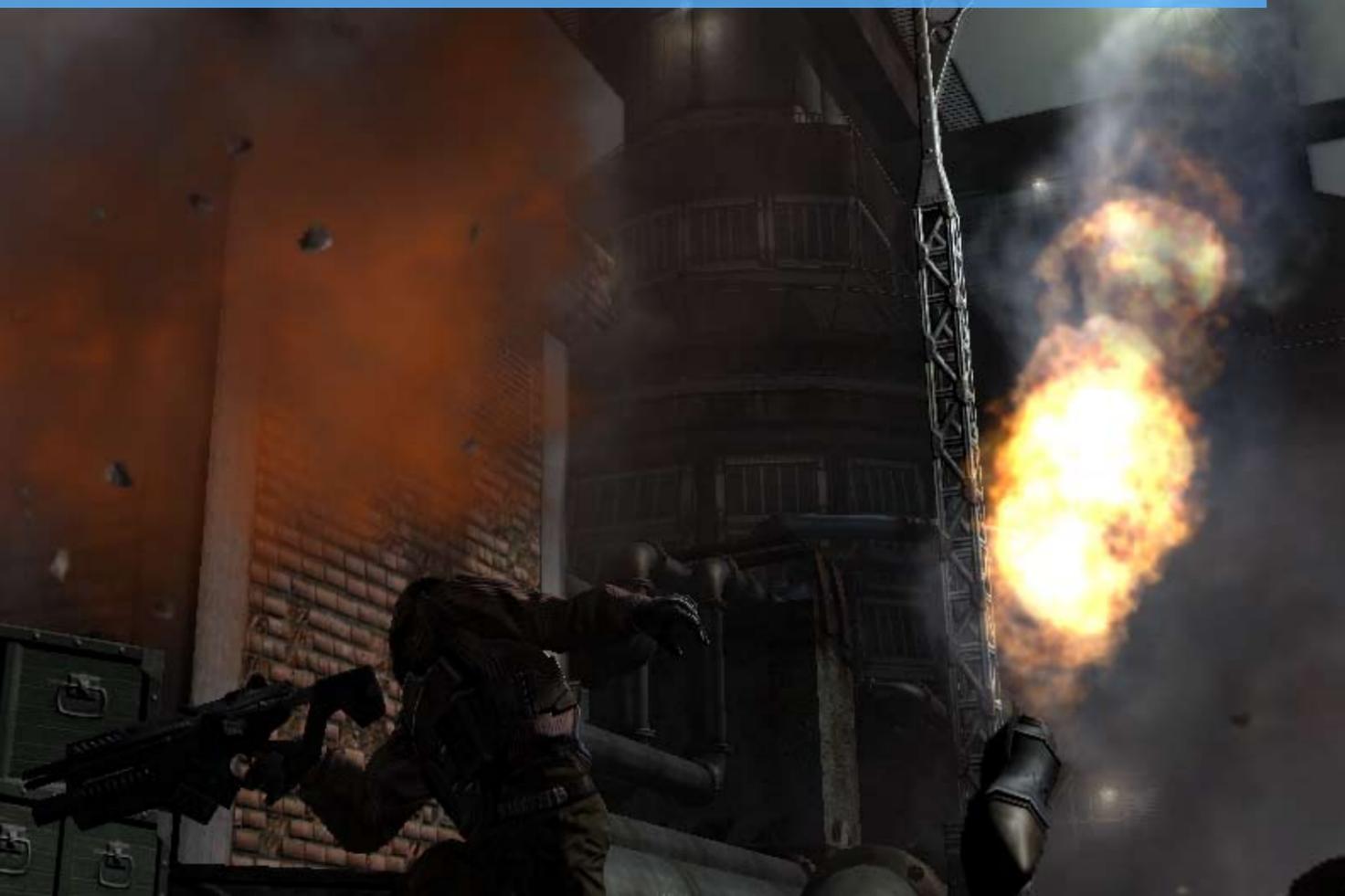
**Te gustará:**

- Si tienes más de veintitantos
- Te gustan los fps
- No tienes ganas de perder el tiempo

**No te gustará:**

- Si eres una graphich whore
- Si crees que los fps tienen que tener una libertad estilo Boiling Point.

Así que como conclusión, no es una obra maestra, seguramente ninguna revista "especializada" le haya puesto más de un 7, pero es que estamos en lo mismo, ¿Cómo hay que puntuar a un juego? ¿por los gráficos, IA, innovación? O realmente tenemos que ponerle una nota acorde con lo bien que nos lo hemos pasado. Nosotros pensamos esto último, así que le damos un....



## assassins creed

Lo bueno de hacer una reuiu tiempo después de que el juego haya salido a la venta es grandioso, así te das cuenta de la sarta de chorradas que han dicho por ahí sobre el juego. Que si es una bazofia enorme, que si es el juego más perfecto del mundo, que si los bugs no te dejan jugar.... Y no es tanto ni tan calvo.

¿El juego tiene bugs? Si,

¿el juego es corto? Un poco.

¿El juego es una obra maestra? No, pero se acerca.

Así que coged todo los bártulos que nos vamos de visita por tierra santa.

Bueno por tierra santa y por el futuro, porque como todos vosotros sabéis este juego mezcla las dos cosas, y aunque tengo que decir que las fases del futuro son necesarias para entender la trama del juego hay que decir simplemente que son un coñazo, y eso que son cortas, y que además te joden la ambientación del juego. No son para nada necesarias en el juego, ya que con la inclusión de las fases del futuro y la maquinita de marras lo que consiguen es la excusa perfecta para sacar una segunda e incluso una tercera parte y la gente estará babeando por ello.

Pero bueno vamos a lo importante, tu personaje llamado Altair es un asesino de los guays de toda la vida, que se le ha subido un poco a la cabeza y tiene que matar a 9 personas para ser un asesino modelico otra vez. Tenemos 3 ciudades, cada ciudad con 3 barrios y 9 asesinatos por realizar, ¿os salen las cuentas? Pues si, no hay libertad absoluta, al principio no podemos ir donde queramos por la ciudad, al principio solo tendremos un barrio abierto, en el segundo asesinato de la ciudad abriremos el siguiente y así sucesivamente. Esto es como las armas, al principio contaremos con la espada y la cuchilla e iremos ganando armas y técnicas conforme avanzamos en nuestra misión, con lo que al final seremos un killer total.

Una vez que ya estamos situados vamos a pasar a decir las verdades. La idea del juego es genial, una historia interesante, sin las fases del futuro la historia sería también muy interesante. Pero yo creo que el gran fallo del juego es el modo de jugarlo. Me explico, para asesinar a alguien tienes que hacer unas pequeñas misiones antes, son 6 misiones pero con hacer 2 o 3 te vale. Estas misioncillas consisten en recabar información para lograr matar al fulano, donde están los guardias, donde estará tío, etc. Y estas misiones son literalmente una estupidez, ya que son robar

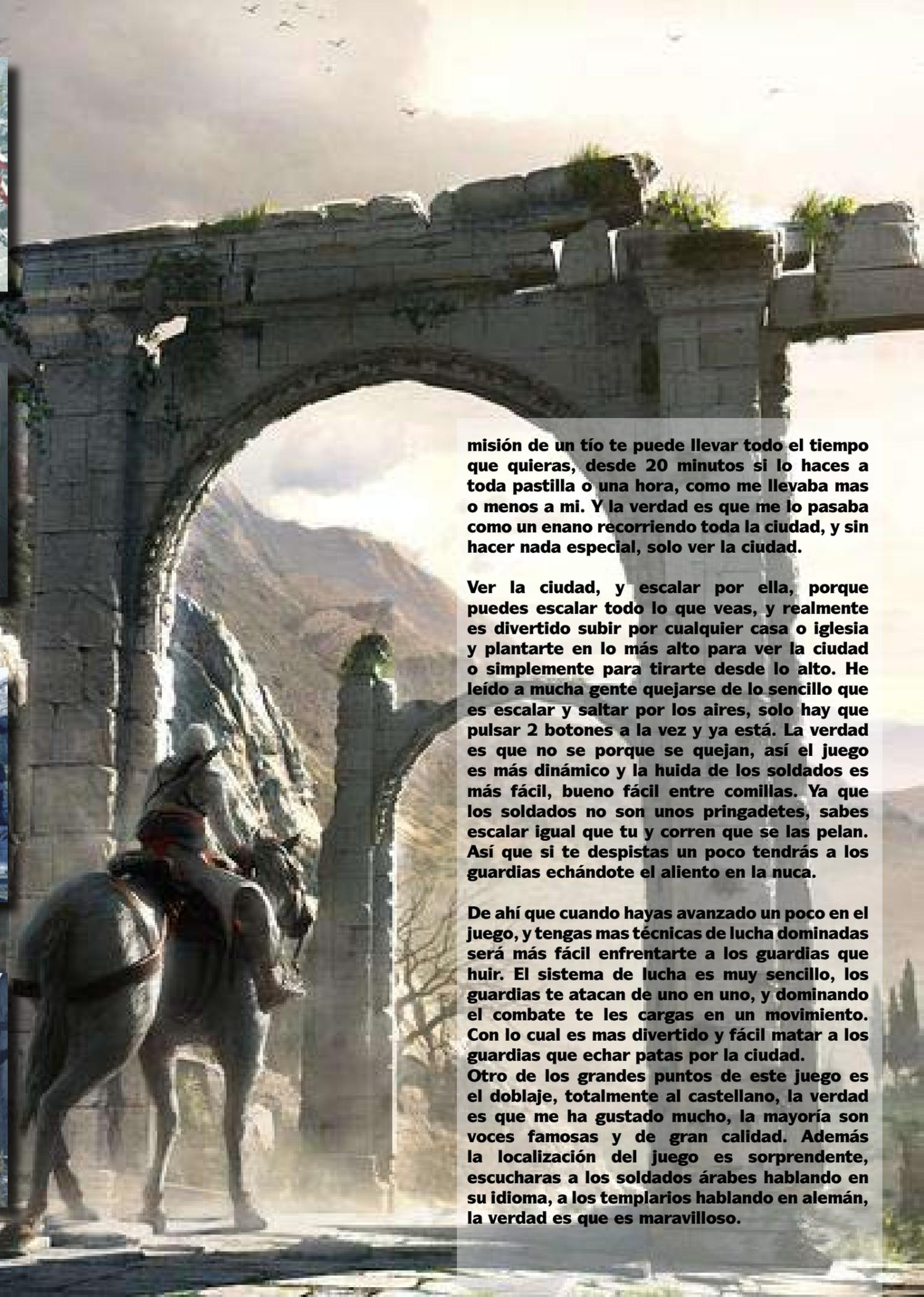
cosas, recoger banderas, matar a un par de tíos, pegar puñetazos a otro, o escuchar desde un banco.

¿Pero porque digo que son una estupidez? Pues muy sencillo. La misión interrogatorio consiste en escuchar a un fulano hablar, después hay que seguirle, pegarle 4 puñetazos y por ultimo Altair le asesina. Hasta ahí todo correcto, pero esto lo puedes hacer delante de los guardias y ellos no te dirán nada, si señores, pero después vas andando tropiezas con una persona y se alertan y empiezan a seguirte, cosas como esa son las que impiden que un juego sea una obra maestra.

La gente se queja mucho de que es repetitivo, y es que es normal, os explico como se pasa uno el juego. Llega a la ciudad/barrio que le toque, subes a un par de atalayas para encontrar las misiones, realizas estas. Hablas con el jefe de asesinos de la ciudad, y después vas y matas al malo. Vuelves a hablar con el jefe de todos los asesinos y vas a otra ciudad. SI, así de simple, y esto hay que repetirlo 9 veces, gracias a dios que podemos saltar el paseo a caballo entre ciudades que si no sería para pegarse un tiro.

Entonces según todo lo dicho hasta ahora, mucha gente pensara que es una mierda de juego y que no merece la pena para nada. No señores, lo que pasa es que a este juego hay que saber jugarle. A los 10 minutos de estar dándole al pad se me vino a la cabeza otro juego con el que tiene muchas similitudes, Shadow of the Colossus. Parece mentira pero estos dos juegos son muy similares, lo único que el assasins tenemos mas misiones que hacer por medio y el mundo esta vivo. Y es que uno de los apartados en los que assasins se mea en muchos juegos es en la ambientación, ir andando por las calles es una maravilla, ves a la gente andar, comprar, escuchas el alboroto típico de los mercadillos, la iluminación es acojonante. Y es que parece que es una ciudad viva, a pesar de que la interactuacion es nula, no puedes hacer nada con la gente, bueno, matarla o empujarla. Si hablásemos de un juego en el que pudieses entrar por las casas y hablar con la gente sería simplemente una maravilla.

Pero lo dicho es un juego que hay que jugarle con tranquilidad, meterte en el papel, no tener prisa por cumplir la misión principal, estudiar la ciudad, conocerte las calles de memoria, los escondites y cuando estés preparado matar a tu objetivo y escapar rápidamente. Por eso cada



misión de un tío te puede llevar todo el tiempo que quieras, desde 20 minutos si lo haces a toda pastilla o una hora, como me llevaba mas o menos a mi. Y la verdad es que me lo pasaba como un enano recorriendo toda la ciudad, y sin hacer nada especial, solo ver la ciudad.

Ver la ciudad, y escalar por ella, porque puedes escalar todo lo que veas, y realmente es divertido subir por cualquier casa o iglesia y plantarte en lo más alto para ver la ciudad o simplemente para tirarte desde lo alto. He leído a mucha gente quejarse de lo sencillo que es escalar y saltar por los aires, solo hay que pulsar 2 botones a la vez y ya está. La verdad es que no se porque se quejan, así el juego es más dinámico y la huida de los soldados es más fácil, bueno fácil entre comillas. Ya que los soldados no son unos pringadetes, sabes escalar igual que tu y corren que se las pelan. Así que si te despistas un poco tendrás a los guardias echándote el aliento en la nuca.

De ahí que cuando hayas avanzado un poco en el juego, y tengas mas técnicas de lucha dominadas será más fácil enfrentarte a los guardias que huir. El sistema de lucha es muy sencillo, los guardias te atacan de uno en uno, y dominando el combate te les cargas en un movimiento. Con lo cual es mas divertido y fácil matar a los guardias que echar patas por la ciudad.

Otro de los grandes puntos de este juego es el doblaje, totalmente al castellano, la verdad es que me ha gustado mucho, la mayoría son voces famosas y de gran calidad. Además la localización del juego es sorprendente, escucharas a los soldados árabes hablando en su idioma, a los templarios hablando en alemán, la verdad es que es maravilloso.





Stranglehold es un Max Payne en el que manejaremos al actor chinorris más famoso del mundo (que además tiene nombre de Hamburguesa del McDonalds) en lugar de al adorable, depresso crónico, lacónico, metafísico y adicto al ibuprofeno de Max.

Señorita; me traerá por favor un menú con un Sprite y una Chon Yun Fat con poca salsa de soja dulce y la cebolla cruda.

El juego es la continuación virtual de la película "Hard Boiled" una de las obras más famosas de John Woo en su etapa "Hong Kong" antes de que diera el salto a Holywood y decidiera dejar de hacer cine para dedicarse a ganar pasta con superbodrios del estilo "Broken Arrow" (dónde Christian Slater salvaba al mundo de Travolta y una amenaza nuclear, pero nadie nos explicaba quién coño salvaba al mundo de las garras de Slater, aunque es de suponer que se trataba del mismísimo Chuck Norris que ni siquiera sale en la peli porque a él no le hace falta) y Misión Imposible 2, dónde efectivamente Woo consiguió lo imposible; que la de De Palma nos pareciera una obra maestra al lado del pedazo de trño malayo que se marcó el muy canalla.

JOHN WOO PRESENTS  
**STRANGLEHOLD**

stranglehold

¿Y qué significa el cine de Jon Woo?

Pues palomas volando, mujeres indefensas, hombres aguerridos, cámaras lentas, pistolas en Akimbo, sacrificio, amistad, compromiso, lealtad, fulanos volando por los aires y coreografías balísticas absolutamente imposibles más cercanas al “Lago de los Cisnes” que a “la Jungla de Cristal”.

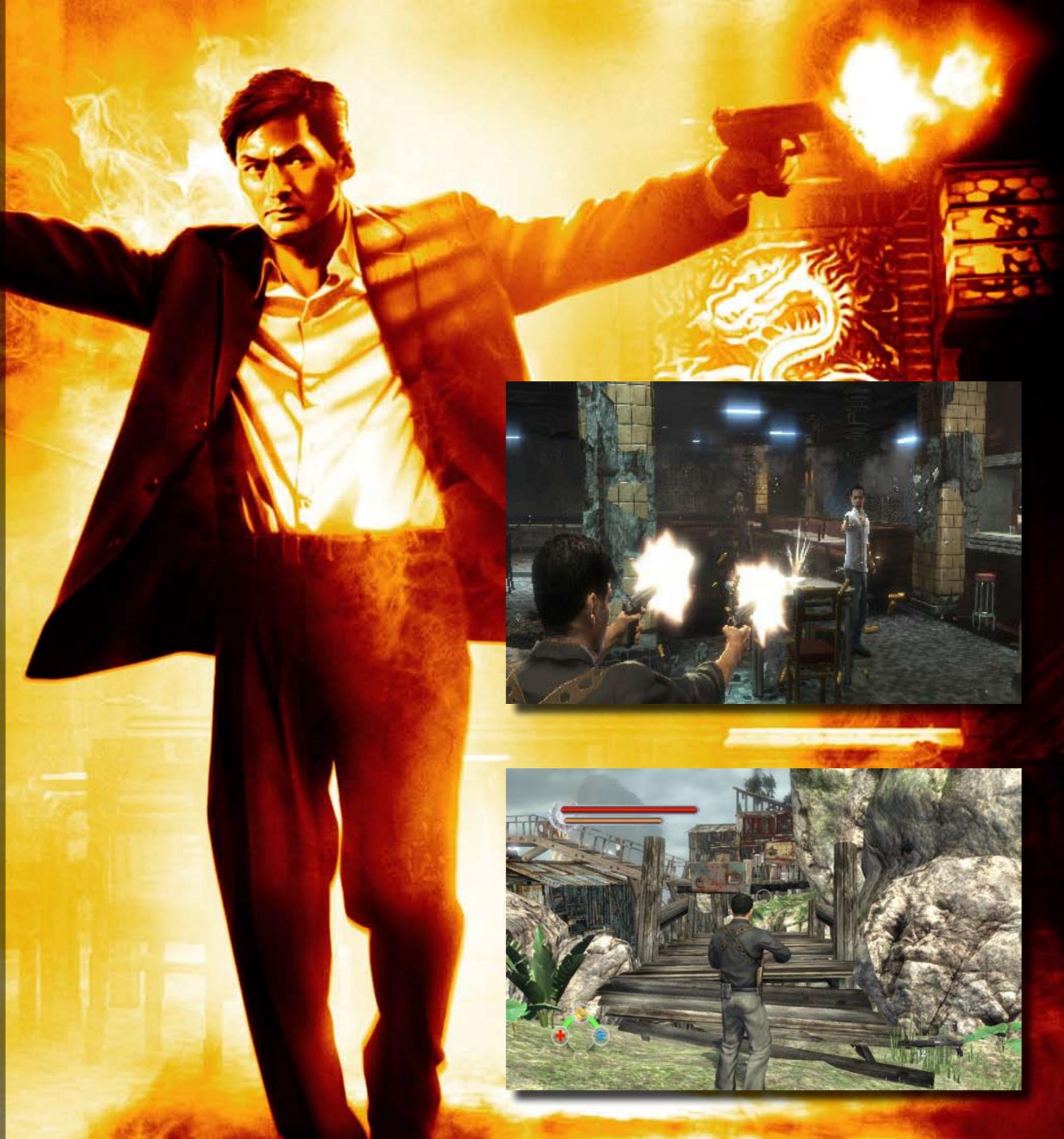
Miedo daba en un principio que Woo hiciera un “truño máximo total” (Maximus total truñeitor) del estilo de “Transformers” puesto que cuanto de más medios y mayor libertad venía disponiendo este hombre, mayor parecían ser los despropósitos con los que nos castigaba.

Pero no, precisamente Stranglehold nos trae si no el mejor Jon Woo desde “Face Off”, por lo menos sí el más honesto y más consecuente con su pasado.

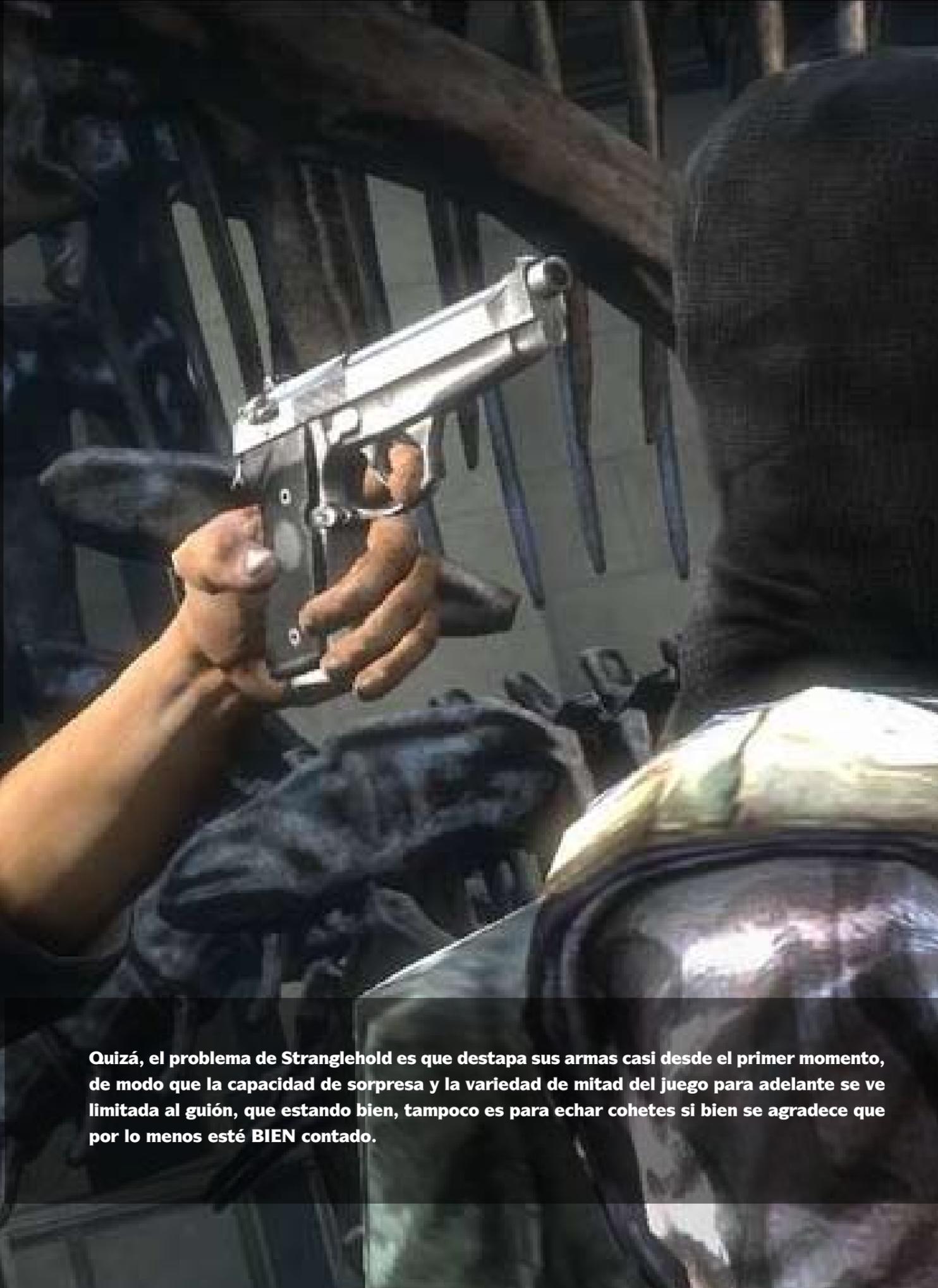
Stranglehold es un Max Payne con un acabado gráfico de primera magnitud, algunos de los mejores interiores diseñados en la (breve) historia de la Next gen, unas texturas un pelín “petecanders” y una capacidad de destrucción de escenarios y uso de la física global no vista hasta la fecha.

Es innegable, que al igual que le pasa al cine de Woo, como punto de partida la propuesta de Stranglehold es limitada: Esto es un juego de tiros “y punto” al igual que el cine de Woo es cine de acción “sin más”, lo que no quita para que dentro de su género, “el de la acción desenfrenada contra una panda de enemigos absolutamente imbéciles”, no sepa sobresalir con cierta brillantez.

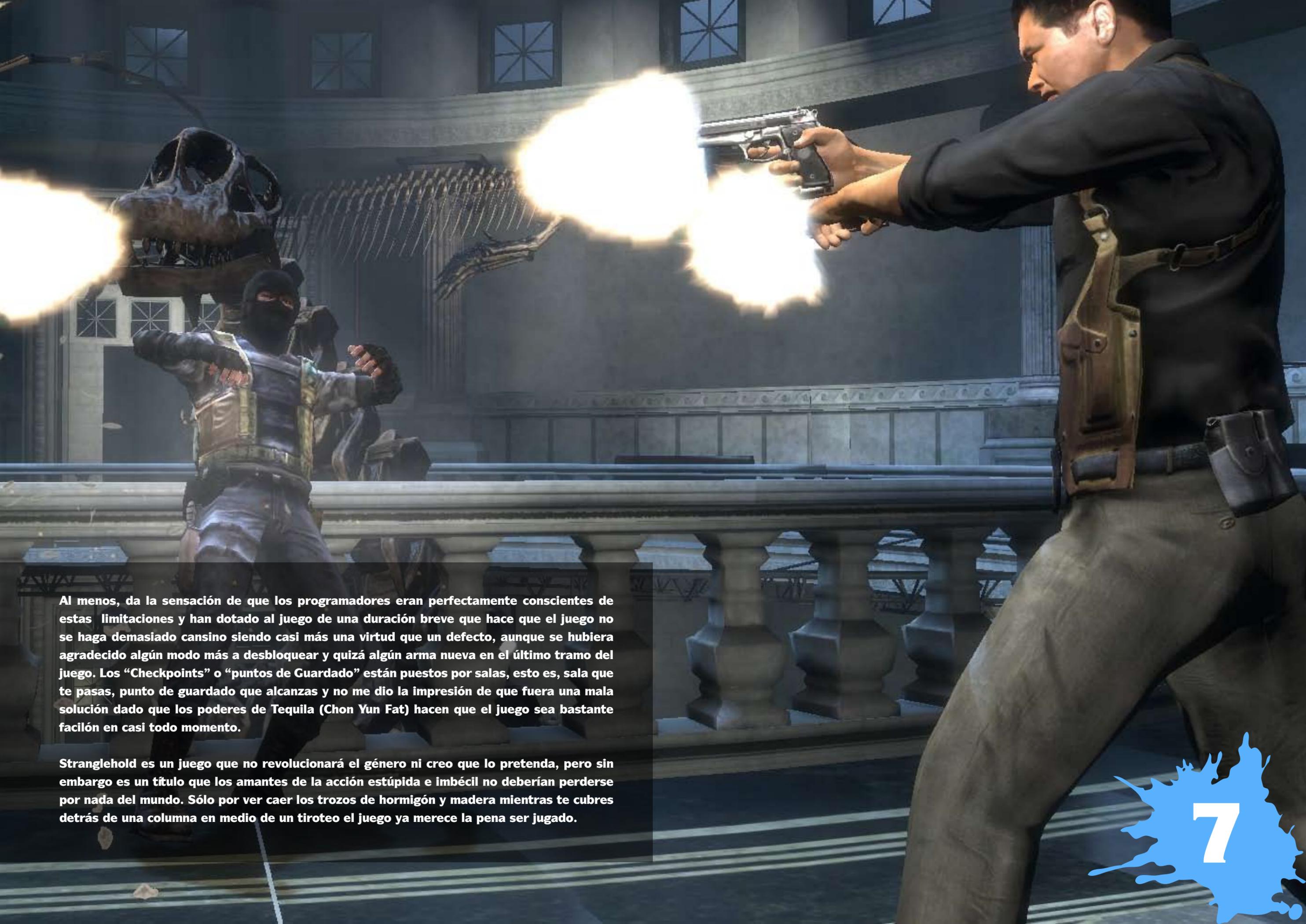
Stranglehold trata de separarse del tedio consecuencia de la sencillez tanto argumental como jugable por medio de algunas artimañas.



1. **Modo enfrentamiento:** Una especie de minijuego tipo “duelo” que aparece de vez en cuando en el que deberás de usar tus reflejos para ir asesinando a los enemigos que te rodean uno a uno.
2. **Power Ups:** Una de las grandezas de este título es que no te premia por eliminar al enemigo si no que (“al igual que ya hacía un juego de hace un par de años llamado “Total Overdose” recientemente reciclado en el “Chilli con Carnage” de PSP) lo hace solamente si lo haces con estilo. Matar a un enemigo te da un punto en la escala de preversión, pero hacerlo mientras te apoyas en la pared saltas hacia atrás, entras en tiempo bala, le das en el cerolo a un señor con bigote, caes sobre una mesa con ruedas que hace que te muevas por el escenario disparando a todos los enemigos para dar con tu cuerpo en la barandilla de una escalera de manera previa a balancearte gracias a la lámpara hasta al otro lado de la habitación mientras te cepillas a todo lo que se menea en el Salón de abajo, otorga unos 30 o 40 puntos. Estos puntos, se irán acumulando. Si reúnes unos pocos, podrás curar tu salud, si reúnes algunos más podrás usar el modo francotirador (también calcado del modo sniper de Max payne 2) si tienes un buen montón de ellos, podrás usar el modo “Berseker” o “furioso” tan útil en conciertos de los Hombres G o Los Planetas y por último si ahorras todos los que puedes, podrás usar el modo “Peli de John Woo” que incluye palomas voladoras y el Chon Yun Fat cargándose a cuanto bicho hay en la habitación a cámara lenta por el arte del “Yolovalgo”. A medida que uses estos poderes temporales, deberás de seguir “aniquilando al enemigo con gracejo y estilo” para poder seguir sumando puntos que de nuevo pongan a tu disposición estos modos especiales.



Quizá, el problema de Stranglehold es que destapa sus armas casi desde el primer momento, de modo que la capacidad de sorpresa y la variedad de mitad del juego para adelante se ve limitada al guión, que estando bien, tampoco es para echar cohetes si bien se agradece que por lo menos esté BIEN contado.



Al menos, da la sensación de que los programadores eran perfectamente conscientes de estas limitaciones y han dotado al juego de una duración breve que hace que el juego no se haga demasiado cansino siendo casi más una virtud que un defecto, aunque se hubiera agradecido algún modo más a desbloquear y quizá algún arma nueva en el último tramo del juego. Los “Checkpoints” o “puntos de Guardado” están puestos por salas, esto es, sala que te pasas, punto de guardado que alcanzas y no me dio la impresión de que fuera una mala solución dado que los poderes de Tequila (Chon Yun Fat) hacen que el juego sea bastante fácil en casi todo momento.

Stranglehold es un juego que no revolucionará el género ni creo que lo pretenda, pero sin embargo es un título que los amantes de la acción estúpida e imbécil no deberían perderse por nada del mundo. Sólo por ver caer los trozos de hormigón y madera mientras te cubres detrás de una columna en medio de un tiroteo el juego ya merece la pena ser jugado.



Bien. Ya está aquí el juego creado para destrozarte tu tarjeta gráfica y quizá también tu corazón, porque es realmente cruel que teniendo un Quad Core con 8800 GTS y 4 Giga de RAM, un servidor tuviera que acabar jugándolo con todo en Medium y a 800X600.

Pero de todo esto ya estábamos avisados por uno de los dueños de CRYTEK; Cevat Yerli:

*As a PC GAME DEVELOPER YOU HAVE TO MAKE SURE YOUR GAME RUNS ON TWO TO THREE YEAR OLD PCs. IN FACT, THE CURRENT SPECIFICATION WE'RE PLANNING FOR IS EVEN FOUR YEAR OLD PCs. IF YOU'RE A GAMER WHO BOUGHT A NEW GAMING PC TWO OR THREE YEARS AGO, YOU CAN PLAY CRYSIS, AND YOU WILL GET VISUALS THAT WILL COMPETE WITH VISUALS OF THAT TIME. OF COURSE YOU WON'T GET THE SUPER DIRECT X10 GRAPHICS, BUT WE ARE COMPETITIVE*

Lo que significa que efectivamente puedes jugar a Crysis con ordenadores algo antiguos pero el coste para jugarlo de esa manera a mí se me antoja demasiado alto; seamos sinceros, en Crysis la calidad gráfica es una parte importante de lo que te están vendiendo: No es lo mismo que te haga una magnífica mamada Jenna Jameson que Eva Hache; la mamada puede que siga siendo magnífica, pero Crysis con todo al mínimo se acerca más a la "H" que a la "J".

crysis

Pero digamos que también es cierto que Crytek ha llegado a una solución de compromiso ya que en equipos medios (no de hace 4 años, pero sí de hace 1) Crysis se comporta lo suficientemente bien como para poder ser disfrutado a nivel gráfico. Vamos, que al final la mamada te la hace Drew Barrymore, que bueno oye, tampoco está nada mal.

Pero dejemos de hablar de gráficos y vamos con el juego.

Crysis es la unión de Crytek y EA: las matemáticas a veces, funcionan:

Crytek es un estudio que hace JDAEPP en entornos isleños y selváticos, caracterizados por sacar juegos que no los mueve ni su madre, con alienígenas, de calidad gráfica encomiable, rendimiento discutible pero con una jugabilidad abierta a prueba de bombas que otorga momentos de empaning realmente encomiables.

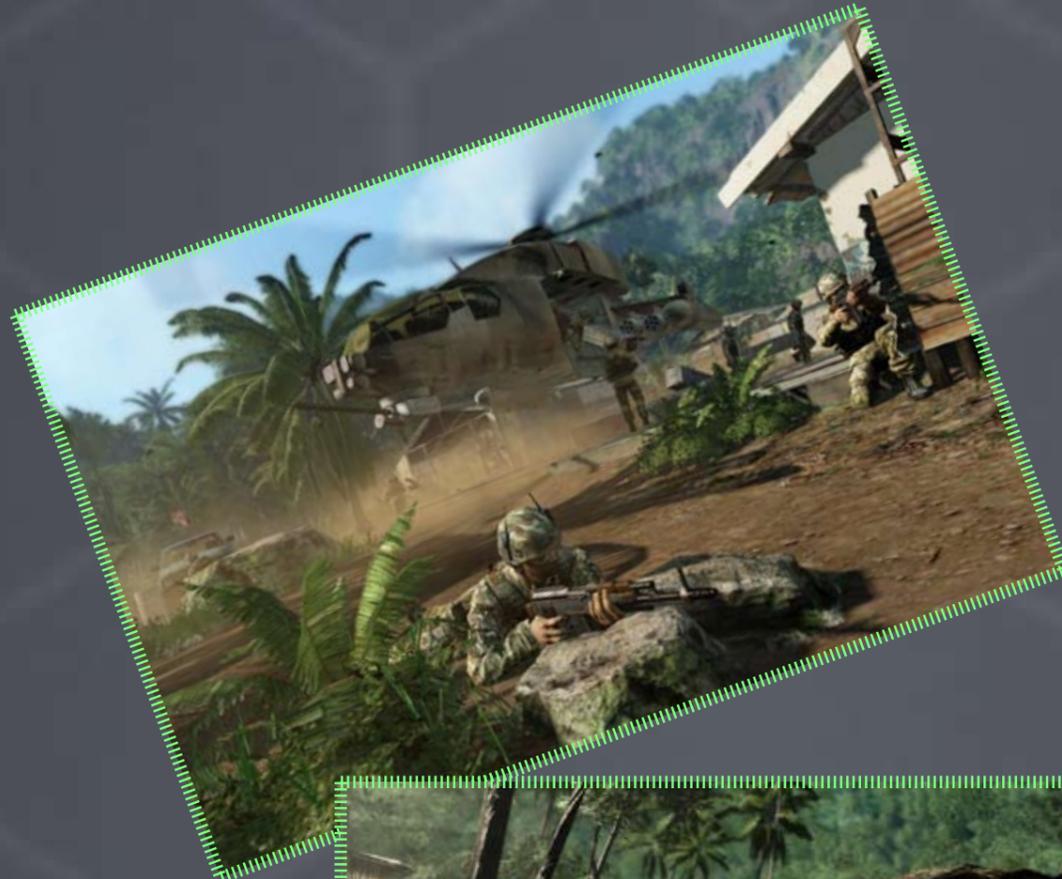
EA es una productora que representa la cara más conservadora y comercial de este negocio, pero que suele tratar a sus productos con una presentación con la que otros simplemente sueñan.

...hence ...

**CRYSIS:** JDAEPP en entorno isleño-selvático, muy exigente de hardware, con alienígenas, de calidad gráfica encomiable, rendimiento discutible, con una jugabilidad abierta a prueba de bombas que otorga momentos de empaning realmente encomiables, que aunque peca de conservador respecto a su predecesor (Far Cry) cuenta con una presentación realmente magnífica.

Y ahora, vayamos como las integrales: “Un día ví una vaca vestida de uniforme”; por partes:

La jugabilidad que presenta Crysis es calcada a la de su hermano mayor Far Cry con algunas características que lo hacen algo más especial:



Por ejemplo el protagonista lleva un traje ultramoderno de la muerte que le permite adquirir 4 poderes especiales (de manera temporal hasta que se te acabe la barra de energía) más uno permanente, a saber:

**INVISIBILIDAD:** La barra de energía de tu traje se gasta a media que andas, si te quedas quieto no se gasta. Si disparas se desactiva. Quizá la decisión de diseño más criticable de todo el juego. Bien usada convierte el juego en sencillo incluso en los niveles más altos.

**VELOCIDAD:** Te mueves más rápido y el “sprint” directamente es como si el nanotraje te suministrara un guindilla picante roja por el fistro diodenal. Muy útil cuando hay que salir por piernas para buscar cobertura, cosa que te sucederá más a menudo de lo deseable.

**ESCUDO:** Eres resistente a las balas como Superman aunque gracias a Dios no llevas los calzones por fuera ni le bailas el agua a tías feas con mala ostia como Lois Lane. Se agota a medida que recibes impactos. Tiene capacidad sanadora como Carlo Jesús. Cuanto daño ha hecho Halo. Otra delicada concesión al casualismo.

**FUERZA:** Esta mola más que la vida y el pan Bimbo juntos. Lo de destruir casas a puñetazos o saltar encima de un tejado para coger perspectiva desde la que atizar a tus enemigos añade un +15 en factor diversión. Agarrar a un chinorris y lanzarlo literalmente hasta dónde Josué bebió de la fuente (que no se sabe dónde es pero seguro que viene marcado por un punto verde en el radar y resulta estar super super lejos) tiene su punto.

El otro poder permanente que otorga el supertraje del futuro, es la acojonante capacidad que te da para capturar y asesinar pollos, gallinas, ranas y demás fauna del entorno.

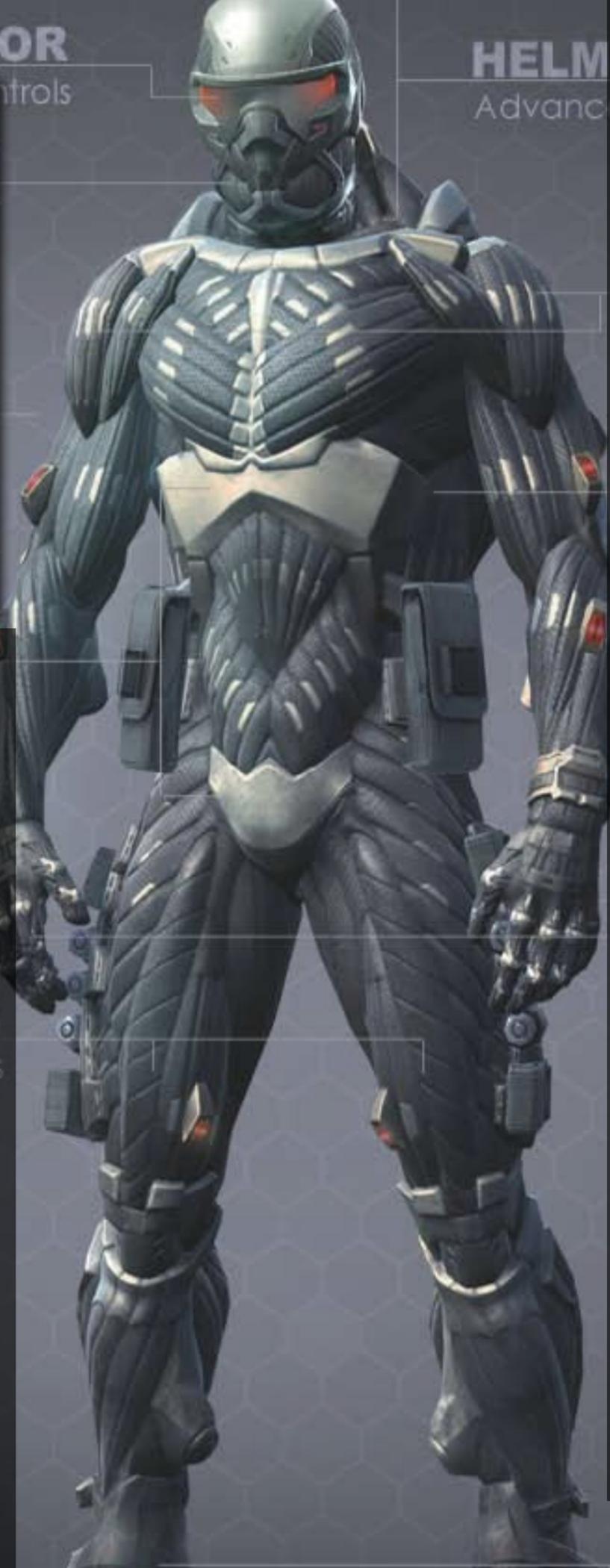


VISOR

Controls

HELMET

Advanced head and neck protection



ARMOR PLATES

Es fascinante como mientras vas sobreviviendo al conflicto bélico-alienígena que te rodea te encargas de recoger todas las gallinas con las que te cruzas para con posterioridad aplicarles un pinzamiento vulcaniano y mandarlas con Josué, la fuente y el chinorris. De todos modos en Gamesajare hemos echado enormemente de menos un botón de "follar" y es que ahí, entre tanto machote sudoroso, tanto sol y tanta playa, tanto odio y animadversión, tanta bomba y tanto disparo; es momento de relajarse, tomarse unas cañas y ¿por qué no? follarse unas gallinas así de soslayo como quien no quiere la cosa y con la invisibilidad puesta para que nadie te tache de desesperado o de pervertido.

Otro puntazo es la modificación de las armas; les puedes añadir de todo: Diferentes miras, lanzadores de dardos tranquilizadores, lanzagranadas, mirillas láser, configurándolas a tu gusto como si fueras Llongeras con una de sus clientas en

plenos serrano gritando desaforadamente con afonía aquellos "¡¡hay que darle volumen!!!!".

En realidad con todo esto Crytek sólo hace lo que mejor sabe hacer: Dar libertad al jugador. Si quieres jugar sin invisibilidad sin escudo sin follarse gallinas sin mirilla o corriendo sin parar, es tu decisión y es una de las pocas veces en la que podemos decir que realmente es el jugador el que hace el juego y eso señores es algo jodidamente grande en términos de diseño de un juego porque aumenta la rejugabilidad enormemente..

El juego será todo lo difícil o fácil, que tú le dejes serlo. Así de sencillo.

La historia aunque simple, está muy bien contada. Lastimosamente como es habitual últimamente acaba con un "juegus interruptus" de esos que están tan de moda para poder colarte una trilogía. ¿Para cuándo una biología? ¿Y una Tetralogía? O

mejor aún ¿Cuándo demonios harán una TETA-logía?

Aún con la libertad de Crysis, en su día Far Cry adoleció de un nexo de unión entre los niveles (al menos entre muchos de ellos) que parecían rellenos que estaban ahí sencillamente para alargar el juego. Aquí cada nivel es perfectamente reconocible y suelen estar unidos por "escenas representadas por el motor del juego" que añaden la espectacularidad y cohesión típicas en un producto de EA. Todo muy cuidado y de película americana con momentos en los que se desvela la trama y te dan nuevas órdenes que te llevan a nuevos mapas dónde deberás de cambiar el chip a la hora de afrontar nuevas situaciones.

Y ahora algún pero:

El juego va "in-crescendo" en cuanto a calidad jugable (con algunos momentos que recordaré toda mi vida) hasta que sales de la montaña. A partir de ahí, es cuando más

"on rails" se pone la cosa (aunque también más espectacular) pero dando como resultado una jugabilidad menos pulida, menos abierta y que sencillamente a un motor como este le sienta como una patada en los cojones. Decepcionante especialmente el "encuentro final" en el que el jugador no recibe ningún tipo de feedback por parte del daño que hacemos al enemigo haciéndote dudar de si tienes que hacer "algo más" que disparar.

El rendimiento en las zonas nevadas es realmente lamentable. Pero penoso de verdad. Curiosamente, en cuanto te alejas de la nieve los FPS suben de nuevo y además es que las zonas "heladas" precisamente no llegan ni de lejos a la calidad gráfica de las playas así que es absolutamente incomprensible, a no ser que haya un shader chorra que nadie se para a apreciar, dando por el petecander. Lo desconozco, pero el bajonazo es un hecho contrastado.

En cuanto a requisitos sencillamente Crytek ha hecho las cosas al revés:

Lo que el "Manual del Juego Perfecto" dice es que hay que limitar mucho al jugador al principio en la tasa de FPS haciendo que este se ajuste a una configuración determinada, para a continuación ir deslumbrándole con las posibilidades que ofrece el motor dentro de esa configuración. En Crysis, yo comencé jugando a 60 FPS a 1024X768 con todo en High excepto un par de cosas y terminé jugando a 800X600 algunos niveles con todo en bajo y alguna cosa en médium. No olvidemos que para un jugador esto es sexualmente frustrante y es más o menos similar a cuando tus compañeros en clase de gimnasia se descojonaban de lo pequeño que tenías el Ciruelín ¡¡después de habértela magreado un ratillo a lo Conde Lequio o Silvester Stallone!. Es Frustrante y ciertamente pone de mala ostia.

Y por último noto cierto conservadurismo en la "Crisis" de "Crytek" que no me gusta un pelo (cliffhanger, poca evolución desde Far Cry...) pero de ese me quejaré en la entrega próxima como pienso hacer cuando comente algo del HL2:Episode 2. Por ahora se lo perdono por habernos regalado de nuevo uno de los "grandes" de todos los tiempos... y sin duda uno de los juegos del año ¿De qué año? Eso dependerá de la pasta que tengas.

BOOTS

Te gustará:

-Si te gustan los juegos cojonudos.

No te gustará:

-Si eres de los que piensas que Breatney Spears está buena.

## Test sencillo de EC.

ERES UN JODIDO CRACK.  
NO SABES **LEER**,  
NI ESCRIBIR, NI SUMAR  
NI RESTAR,  
NI COMPORTARTE.



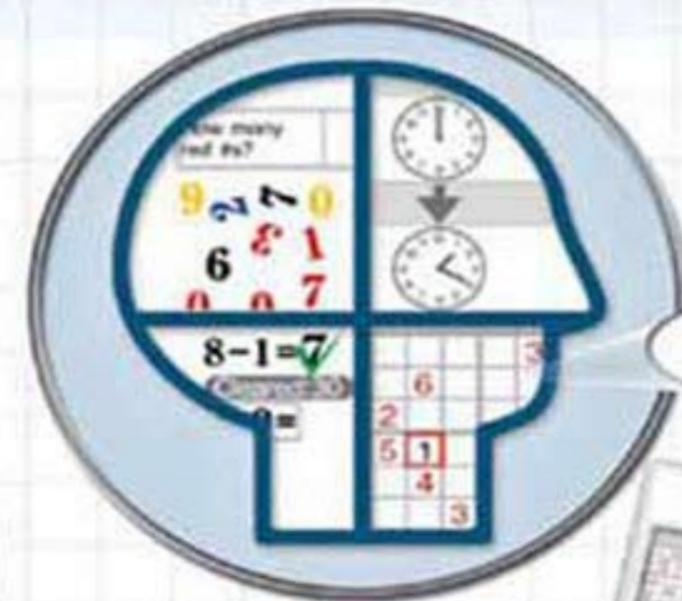
Leer

Tu edad cerebral  
está en  
**6**  
los

NINTENDO DS™

# TROLL TRAINING™

¿COMO DE CANSINO RESULTAS?



Incl.  
TETO-KU



8

www.pegi.info

8.8



Dejando de lado todas las experiencias previas con juegos de EA, en las que se nos apabulla con música estridente, colorines, tetas y un rosario de estímulos visuales y auditivos capaces de hacer desaparecer de todo tu barrio a cualquier animal con orejas sensibles, en Skate arrancamos el juego de forma muy evocadora: con sólo el sonido de una tabla deslizándose sobre el asfalto. De un plumazo, acaban de definir lo que significa la palabra inmersión. Y es que a la chita callando, EA ha sacado no sólo el mejor juego de skate que he tenido el placer de probar nunca, sino el mejor juego deportivo del año pasado, del presente y puede que de todos los tiempos sino fuera por el Smah TV y el Speedball.

Jugar a Skate parte de la misma base que si empezaras a practicar en la vida real, de hecho las sensaciones son las mismas que cuando empiezas a ir en bici. Primero te caes, luego te vuelves a caer, poco a poco vas dominando el tema, y cuando ya te has pelado las dos rodillas 5 veces, entonces es cuando tomas impulso y te deslizas patinando hacia la puesta de sol, con la melena al viento y sintiendo que el mundo es tuyo.

Vamos a admitirlo, Skate es el juego (junto a Rockband) que catapultará las estadísticas de fracturas y moratones de los varones en la franja de edad de la treintena (a final de año pregunten en las urgencias de cualquier hospital). De hecho, para que me entiendan, Skate provoca en mí la terrible comparación de sentirme Keanu Reeves en "Le llaman Bodhi" intentando no hacer el ridículo subido a una tabla de surf.

skate

Si alguna vez has patinado, o sencillamente te has montado en un monopatín y te has caído, este es tu juego. Sí, es de EA, y menos mal, porque al menos tenemos aseguradas las participaciones de skaters de renombre, banda sonora de calidad (gracias porque no todo es punk-rock) gráficos de escándalo, un editor de videos acojonante, un motor gráfico y de físicas que hace sonrojar a otras producciones. Todo lo que siempre se le ha reprochado a EA: vender el envoltorio antes que el contenido sumado al lujo de las producciones hipermegasaturadas, se convierte aquí en virtud suprema, porque Sskate es muy completo, con fallos, evidentemente, pero si hay un juego que se merecía todos los dieces del mundo, ese es Skate. ¿El resto?, el resto son ganas de vender consolas, aquí se habla de un videojuego.

El juego es lo que dice el título, esto es: patinar. Claro y conciso, desde luego no engaña a nadie ni necesita aparatosas coletillas para llamar la atención. El desafío es patinar, no tanto completar misiones o desbloquear trucos y opciones. Puedes jugar sin necesidad de seguir la historia, sólo patinas por el placer de hacerlo, y sigue siendo más desafiante que la gran mayoría de juegos que hayas podido probar.

Dado que el quid de la cuestión es dominar el novedoso sistema de control, da igual si sigues el modo carrera o no. Todo, repito, todo está desbloqueado desde el inicio. Los objetivos en skate están ahí, de la misma manera que lo estarían en la vida real, tienes otros patinadores, tienes la posibilidad de conseguir ser famoso, de acceder a merchandising, pero si lo que quieres es patinar, nada te limita. Ni el escenario, ni los movimientos, ni las habilidades, nada.

Gracias a Dios quedan atrás los combos realizados con pulsaciones de botones que asemejaban a los juegos de monopatines más a juegos de lucha y bet ´em ups, que a un deporte. El skate ya es suficientemente complicado y espectacular para los mortales en general como para encima fliparlo con idas de olla y trucos imposibles, apostar por el realismo nos hace un favor a todos. En Skate es todo más intuitivo y por ello más complicado, puesto que debemos tomar las decisiones correctas en el momento oportuno. Y lo más importante, somos nosotros quienes decidimos qué acciones tomar, se acabó eso de tener una guía o al pesado de turno al lado diciéndote que botones tienes que apretar para hacer un truco. Todo es mucho más sencillo y a la vez más complicado, el stick izquierdo controla el movimiento del cuerpo y el derecho el de la tabla. Si queremos hacer un 360 los pasos lógicos serían agacharse en la tabla tirando hacia atrás del stick derecho, impulsarse hacia arriba y entonces completar una vuelta del stick izquierdo. Para hacer un grab, pues gatillo derecho e izquierdo te sirven para agarrar la tabla.



Skate es físicamente realista y por ello resulta tan divertido de jugar. Absolutamente cualquier cosa que hagas en el juego mantiene la coherencia imprescindible que le pedimos a un simulador. Será necesario acercarse a una barandilla de forma que podamos encararla bien para hacer un salto y clavar un grind. Sólo por el sonido de nuestro patín deslizándose por la barandilla merece la pena tener este juego.

Al trazar con el stick derecho el movimiento para realizar un truco, podemos encontrarnos que, debido a la similitud de algunos de ellos en el trazado, acabamos haciendo algo que no queríamos, frustrante, sí, pero no en el sentido de no poder superar un salto porque no hemos afinado al píxel en un juego de plataformas, sino igual de frustrante que en la vida real cuando no logramos hacer ese truco. Skate te impulsa a mejorar, le hace ver al jugador que la culpa es sólo suya. Admito que me siento tentado de cargar contra el control en este aspecto, pero me cuesta mucho hacerlo porque reconozco que luego, con más paciencia y buena mano, el truco sale a la primera.

Aparte de nuestra propia incompetencia, el otro elemento que impedirá que clavemos los trucos es la cámara. Está situada a baja altura, lo que en ocasiones resulta molesto para poder ver correctamente una aproximación a un obstáculo, pero por otro lado nos pega al suelo, que es donde está la acción y se centra en la tabla, que es la protagonista del juego. La cámara es un skater más, alguien que nos sigue y nos graba. No nos engañemos, el skate es un mundo, al igual que el surf, hiperpatrocinado, inundado de marcas comerciales, es un deporte de imagen, por ello aspiramos a ser portada de revista, por ello nos van filmando.



Tabla, ejes, ruedas, todo lo que forma el monopatín está tratado con mimo. Al hacer un grind y verlo en la repetición, podemos disfrutar del sonido del roce de la madera contra el metal de la barandilla, todo se ve increíblemente real, sin clipping. En un salto, las ruedas siguen girando. Sólo es necesario entrar en el modo repetición para darse cuenta de hasta qué punto están mimados todos los detalles. Confieso que desde Indiannapolis 500 no me lo pasaba tan bien con un editor de repeticiones.

San Vanelona, esa ciudad fruto de la mezcla de San Francisco, Vancouver y Barcelona, será el territorio por dónde nos moveremos. De esta última ciudad rescatamos las plazas duras, esos sitios llenos de cemento, horrorosos para los ciudadanos, pero todo un patio de recreo para patinadores. Hay zonas habilitadas para patinadores, por supuesto, pero es el mobiliario urbano la estrella de la función, y resulta una gozada ir patinando despreocupadamente y de repente descubrir un pasaje con escaleras y pasamanos kilométricos, perfecto para reventarse el cráneo las veces que haga falta.

Si Skate fuera un fps, a buen seguro se hablaría de juego del año. Inova allí donde no parecía haber lugar para algo diferente. Y, lo más importante, Skate logra que sientas interés por este deporte y es lo mejor que se puede decir de un juego de género deportivo.

Espero y deseo que este juego haga por ti y por este deporte lo que en su día hizo conmigo "Al filo del abismo" con el gran Christian Slater: dame una excusa para lanzarme a tumba abierta por una pendiente montado en un trozo de madera con ruedas.

**Ajare:**

- .Todo el apartado técnico, destacando el sonido.
- .El sistema de control

**No Ajare:**

- .El modo carrera no es más que una sucesión de pruebas (algunas de dificultad extrema) cuya finalidad es alcanzar fama y gloria. No esperéis historia alguna.
- .La cámara nos puede fastidiar en alguna aproximación a obstáculos



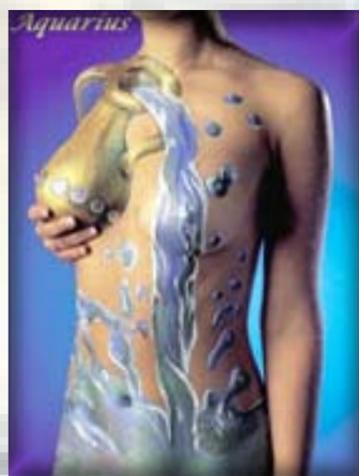


# AJAROS



**SAGITARIO:** Un viejo amigo te hará una proposición deshonesta. Tu pasión por la aventura y tu talante fogoso te llevará a correr riesgos innecesarios. Piénsalo bien, para qué quieres piratear la Xbox360 teniendo la Ps2, que con solo ponerle unas chapitas resulta que ya van los Princo y todo eso, que digo yo que mejor que arriesgarse a baños del live ¿no?, bueno en fin que tu sabrás, pero que el catálogo de la Ps2 es más grande y tal...

**CAPRICORNIO:** La tercera semana de Abril recibirás el diploma de inglés. Increíblemente esto no te servirá para follarte a camareras pelirrojas en Dublín (más que nada porque todas son españolas) sino para poder leer libros sobre videojuegos y empezar a cuestionarte ciertas cosas.



**ACUARIO:** Serás el primero en comentar en 9 de los 10 videos más vistos en Youtube en Abril. El décimo video será tuyo y no habrá ni un jodido comentario. Get a real life!

**PISCIS:** Defenderás a capa y espada el lema "punk is not dead" y te pegarás con quién haga falta para defender "No more heroes" y sus referencias frikis, su estilo visual desenfadado y sus fallos gráficos. Quizás ya va siendo hora de que alguien te recuerde que los 60€ que te ha costado ese juego no servirán para que Suda51 se compre imperdibles.



**NEW! OH EL NUEVO AXE AJARIZANTE**

**...MI PIEL... ... ES COMO... ...JABONOSA!!!**

**TE QUIERO PETAR ENTERO...**

**LE LAP!**

**LAS CHISPAS SALTARON POR LA HABITACION**

**WHOOOSH!**

**AHORA... ...VAS A SABER LO QUE ES... ...QUE TE DEN!!**

**NUEVO AXE, A LA VENTA EN LA PESCADERIA DE TU BARRIO**

**AXE AJARIZANTE**

*QUE NUNCA...*



**CC** creative commons

