

AJARE



realizado por:
Mr. Pink



nº 31 EDITORIAL

Porque son videojuegos... una cosa seria, sí, pero también objeto de chufia. Como todo en la vida, o a lo mejor hasta más.

Porque jugar está relacionado con la juventud, es lo primero que hacemos en nuestra vida y nos acompaña para siempre. (Aprovechamos este emotivo párrafo para jura por la barba de Ratzinger "que nunca pasaremos hambre")

Porque cuando uno se hace mayor, parece que "jugar" empieza a estar mal visto y uno no entiende por qué "los mayores" se toman todo tan en serio con lo bonito que es eso de jugar.

Porque nos negamos a parecernos a esos "mayores" y "adultos" serios y enfadados que parecen discutir por cosas tan trascendentes que en el fondo nos importan una mierda dado que sabemos que ellos tan sólo juegan su propio juego, por cierto, mil veces más aburrido que el nuestro.

La cosa es que el mundo en general parece empeñado en tomarse por la vía seria todo lo relacionado con los videojuegos, algo que mucho me temo que ni siquiera los desarrolladores hacen y si no que alguien me explique tan sólo por qué un fontanero que come setas es un héroe mundial o por qué a los de Shiny aún se les deja seguir programando. Es por ello que nosotros hemos decidido compensar la balanza riéndonos de ellos, de los videojuegos y por último de la madre que los parió a todos.

En definitiva, que nada es tan importante, que hace falta mucho humor y que aquí llegamos nosotros para ponerle remedio a todo éste sopor mediático a la vez que nos hacemos millonarios de por vida, único auténtico y verdadero motor de nuestras vidas así como de vuestras parejas. Que son unas arpias todas.

Games Ajare

Nota: La revista tiene un carácter mensual. O igual no. Somos pocos, pero encima somos cobardes, así que intentaremos actualizarla mensualmente. Lo que sí tendrá carácter diario, son las noticias y el foro. También habrá que tener en cuenta que como hoy no nos hemos tomado la medicación igual esto último también resulta ser mentira. Imprevisibles somos, eso sí. Aunque creo que hay uno de nosotros que no y que tiene cierta tendencia al orden. Queremos agradecer a nuestras familias el habernos engendrado.

Que Dios bendiga Benidorm. God Bless Ajare.

Y eso es todo por ahora, recordat que si el turrón entra mal por la boca peor sale por otro sitio...y que en ocasiones veo Pads, así que ojito conmigo...y Feliz Año! (Joder, ya tuve que decirlo...)

HOLA

2006

Y holas! Heme aquí, sin motivo aparente, haciendo aquello que mas detesto y por lo que no me pagan. Antes de nada, deciros que os podéis meter el 2006 por el ojeté y así no hace falta que os felicite. Estamos de suerte caballeros, al menos en parte, ya que se acaba el centenario del Quijote de las pelotas, pero entramos de lleno en el Next Gen YEAR...así que la brasa sigue pero con distinto nombre.

realizado por:

Mr. Flourescent

Y... ¿Que es la Next Gen? Se que esta pregunta os reconcome e impide que vuestros esfínteres se comporte de forma normal...

pero no temáis, pues yo se

la respuesta. La Next gen es el hype de los pedantes...si señoras y caballeros, se trata de un descubrimiento sin parangón. La Next gen es ni mas ni menos que la institucionalización del Hype.



Pero con un matiz nuevo, si al final no es tan bueno el juego como parecía...es que todavía no es next gen, aunque antes dijera que si...vamos, el Hype pero con "seguro antipatinazo incorporado" ¿incomprensible? Perfecto...o no, claro.

Lo cierto es que con esta nueva vorágine de nuevos efectos visuales y rocambolescos sombreados de texturas, ciertos géneros están siendo algo abandonados por la industria, los simuladores sociales y los FPS inundan nuestras peceras arrastrando al ostracismo al mundillo de los simuladores, tanto aéreos como terrestres...



¿Y que me decís de los RPG? Últimamente salen tantos títulos como libros hay sobre códigos con nombres de pintores...y misteriosas conspiraciones sobre cuadros.



A mis oídos ha llegado que por el móvil se puede jugar una suerte de Doom por turnos...lo que muy pocos saben es que el bueno de John Romero ya lo intentó con Daikatana, pero solo consiguió resultados verdaderamente escalofriantes con algún que otro título de Nintendo...

Bydegüei, el que nunca falta a la cita es el incombustible Duken Nuken Forever...que por supuesto saldrá este año, pero no, sino todo lo contrario. Se comenta que el la NASA ya no se habla de energía sino del título de 3D Realms ya que DNF ni se crea ni se destruye...simplemente se transforma. Bajo mi punto de vista deberían empaquetar todo el material que tengan hasta la fecha, meterlo en el próximo cohete Saturno y lanzarlo al espacio...con la vaga esperanza de que una raza alienígena superior lo encuentre y consiga terminarlo.



A white ceramic toilet is centered in the frame against a solid light blue background. The toilet is shown from a slightly low angle, looking up at the tank. The lid is closed. The text 'MIERDA' is in the upper right, and 'VAYA' is in the center, both overlaid on the image.

MIERDA

VAYA

realizado por:
Mr. Pink

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

DE JUEGOS

Path Of Neo:

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



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

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

Fahrenheit:

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

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

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



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

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

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

Duke Nukem Forever:

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

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

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



Doom3:

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



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



**SPLINTER
CELL®**

First time was for duty

Second time was for family

Third time was for patriotism

Forth time he was undercover

Yes, we are running out of ideas, but there will be a fifth one, you can bet.

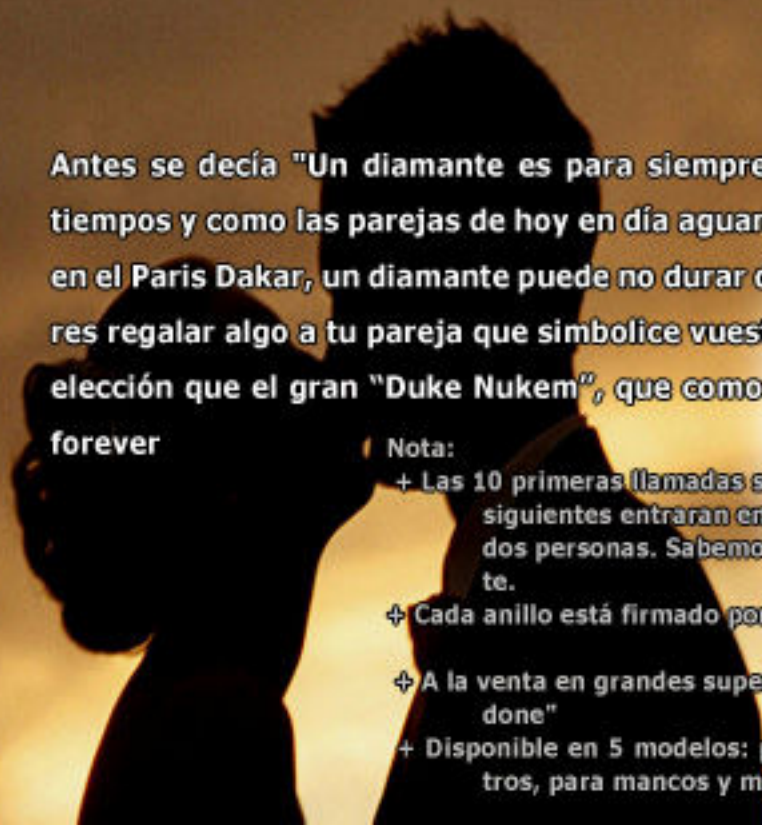
El proximo 14 de Febrero...

...regala un anillo de diamante modelo **Duke Nukem**, tallado en acero inolvidable, porque entre tú y yo, **nena**, **Duke Nukem**, es Forever.

Antes se decía "Un diamante es para siempre", pero tal y como están los tiempos y como las parejas de hoy en día aguantan menos que una mobilette en el París Dakar, un diamante puede no durar demasiado. Si realmente quieres regalar algo a tu pareja que simbolice vuestro amor duradero, que mejor elección que el gran "Duke Nukem", que como todos sabemos ese sí que es forever

Nota:

- + Las 10 primeras llamadas serán enviadas a la mierda, pero las 15 siguientes entraran en un sorteo de una camiseta para dos personas. Sabemos que de antemano suena fascinante.
- + Cada anillo está firmado por una prima de Broussard.
- + A la venta en grandes superficies y pequeños sólidos "When it's done"
- + Disponible en 5 modelos: para diestros, para zurdos, para ambidextrós, para mancos y modelo especial de castidad



FINALMENTE ATP HA ESCUCHADO NUESTRAS PLEGARIAS Y EL MILAGRO SE HA PRODUCIDO. ERA CUESTIÓN DE TIEMPO QUE TODO LO QUE RODEA AL HARDWARE ALCANZARA ANTES O DESPUÉS TINTES SACRAMENTALES. EN VISTA DE LOS RESULTADOS QUE OFRECE ÉSTA EXCELSA PIEZA DE HARDWARE, LA CARRERA POR EL POLÍGONO MÓVIL PODRÍA HABER LLEGADO A SU FIN. A PARTIR DE HOY ATI Y NVIDIA SE MORIRÁN DE IDEM.

JARDUARE

MANLI RELIGIOSA
"SACRED CORES"
TRIPLE SLI EDITION
DELUXE
LCASEI MUNITAS
(Con Bífidos Pasivo)



BUEN COMIENZO

Lo primero que sorprende al abrir la caja es que no se trata sólo de una tarjeta sino de 3 tarjetas dispuestas a trabajar en modo SLI inverso que procedemos a clarificar a continuación:

TRIPLE SLI

Si colocamos las tres tarjetas juntas, la tarjeta principal se confía y comienza a tocarse los diodos a dos manos. Como las otras dos que vienen dentro de la caja son tarjetas de pega (están fabricadas en un misterioso material parecido al PVC) esto directamente merma el rendimiento general del conjunto. Como a la tarjeta principal (o Master) nadie le ha dicho nada, pues no hay quien la mueva de ahí.

"LA CARRERA POR EL
POLÍGONO MÓVIL
PODRÍA HABER LLEGADO A SU FIN"

REFRIGERACIÓN

El conducto de refrigeración líquida (marcado con una A en la foto 1) según nos dice el manual, viene preparada para la introducción de agua bendita en sus adentros, y según dicen en la casa es ello lo que obra verdaderos milagros dando unos resultados en los "benchs" que para sí quisieran algunos.

La tarjeta viene de serie con un bidón de 25 litros de agua de Lourdes de cómoda instalación que permite una permanente circulación que nos garantiza una más que correcta refrigeración en todo momento. Preguntada la tal Lourdes sobre qué opinaba al respecto, al parecer no quiso hacer ningún tipo de declaración.

AÚN HAY MÁS

Otro aspecto a destacar en la tarjeta es el siguiente: No tiene ni un solo aspecto más que destacar, lo cual, aunque contradictorio, no deja de diferenciarla del resto de tarjetas del mercado que suelen tener un montón de aspectos a destacar.

EQUIPO DE TEST

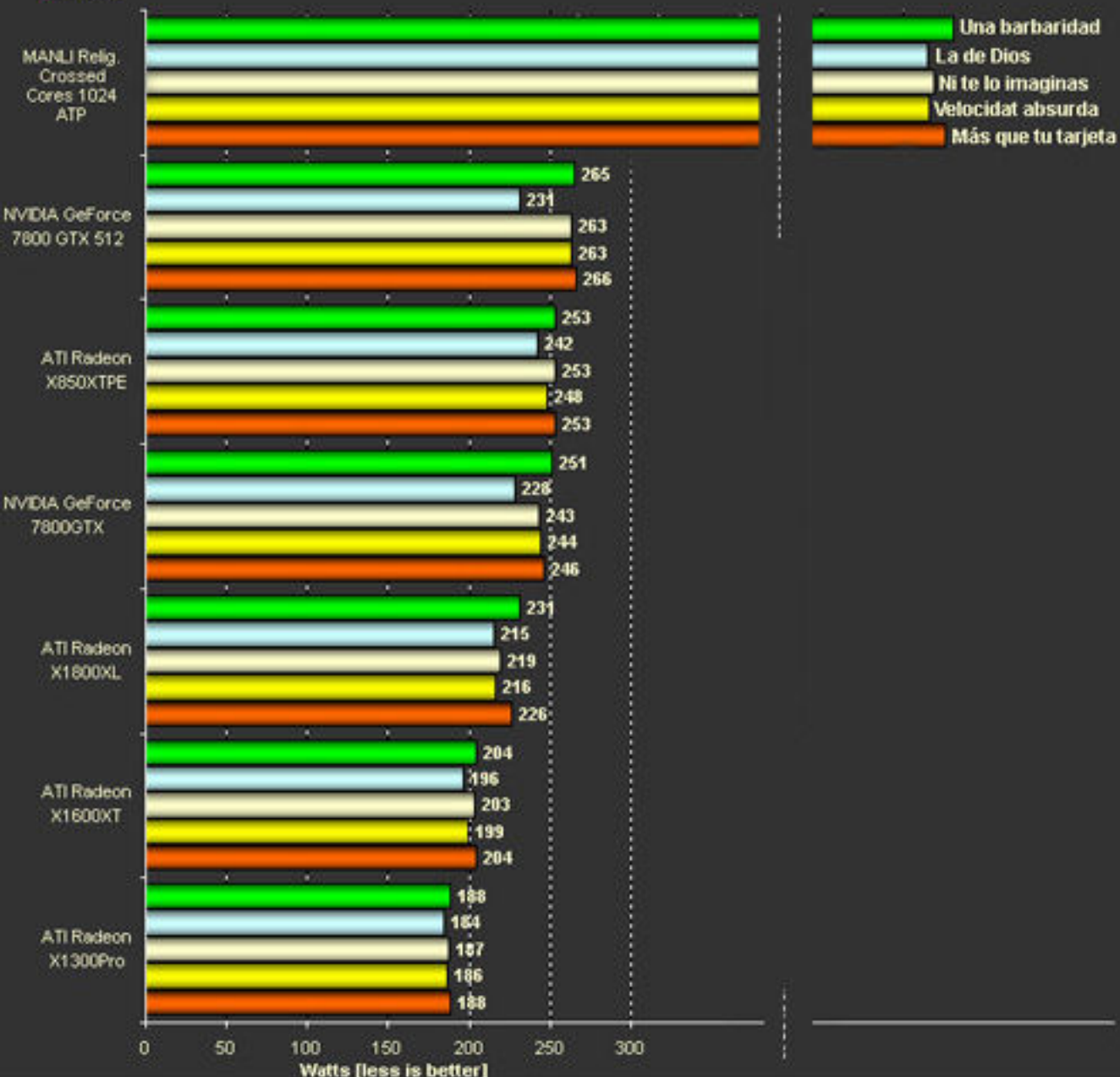
El equipo de prueba sobre el que se ha testeado la tarjeta no es el siguiente, fundamentalmente porque la siguiente tabla la hemos copiado de Tom's Hardware y no sabemos muy bien qué diablos significa

System Hardware

Processor(s)	Procesor de Física y de Matemáticas
Platform	Asús. Jesús. Gracias. NVIDIA nForce4 SLI, BIOS 1003 - BIOS version 1005
RAM	Ramala Kings-ton Ramala Kings-ton
Hard Drive	Uno Antiguo y otro más nuevo.
Networking	Creemos que sí.
Power Supply	Muchísimo Power.
Graphics Cards	MANLI Sacred Cuores.
System Software	Windows XP Professional 5.10.2600, Service Pack 2
DirectX Version	9.0c (4.09.0000.0904)
Platform Driver	De esto muchísimo también.
Driver(s)	ATP - Evangelyst 5.9 - Display Driver 8.173

Power Consumption - Games

- 3DMark2005 - Caynon Flight
- 3DMark2005 - Firefly
- 3DMark2005 - Proxycon
- HL2 Coast Demo
- OGUEJ



JUEGOS.

He aquí dónde ésta tarjeta demuestra TODA su potencia. Aunque suene extraño, la tarjeta reconoce los juegos en los que el jugador usa armas y sustituye éstas por crucifijos, la munición por biblias y las armaduras por sotanas. Aunque a priori pueda parecer extraño, he de decir que lo es y además mucho si bien no es preocupante porque en realidad, actualmente, juegos en los que manejamos armas no hay más que uno o dos en todo el mercado.



RESUMIENDO

Se trata efectivamente la única tarjeta del mercado capaz de renderizar 3 Ratzingers por segundo, cada uno con sus sombras, sus sotanas de varios colores y su afable expresión facial de mucho miedo. En próximas ediciones de cómo usar el KIT "EXORCISM AJARE" para sacarle todo el rendimiento por medio del "Undercloaking"



Profesor: Primero pensé en averiguar qué hubiera sucedido si Colón no hubiera descubierto America, pero luego pensé que eso no interesa a nadie y yo tengo que comer, ¿sabe? así que empecé a pensar en dónde estaba hoy en día la pasta y de repente lo vi claro.

Sr. Verde: ¿Política?

Profesor: Über estúpido, claro que no, me refiero a la informática.

Sr Verde: ¿?

Profesor: Todos los días la gente especula sobre qué hubiera pasado si Saturn hubiera vendido más, si Psx hubiera fracasado ante Dreamcast, si EA no existiera. Todo este mundillo alimenta en realidad un negocio de miles de millones, rillones, girillones de pasta. Y si yo pudiera responder a todas esas preguntas, sería el gurú máximo para los frikis y además tendría pruebas que aportar.

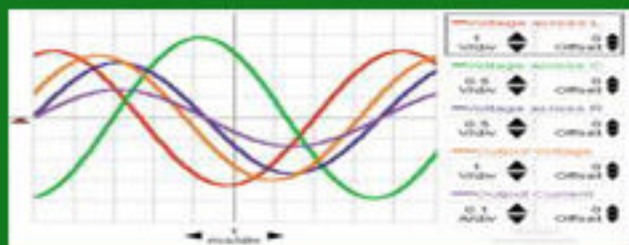
Sr. Verde: Fascinante. Y entonces, ¿dónde están esas pruebas?

Profesor: Primeramente, quise saber qué hubiera sucedido si Nintendo hubiera creado a Sonic y Sega a Mario.

Sr. Verde: Muy buena pregunta y, ¿qué sucedió?

Profesor: Bueno, sólo me lo pregunté, no metí los datos en la máquina porque tenía el emule a tope.

Sr Verde: Pero, entonces, ¿qué hizo?



Profesor: Bueno, a mi me interesan las personas. Lo que pueden aportar ellas a su entorno y cómo lo inflencian. Como usted sabe existen diseñadores de videojuegos que son venerados, auténticos genios creadores de tendencias, así que la cuestión era sencilla, ¿qué sucedería si alguno de estos diseñadores hubiera estado en otro lugar, a otra hora, en el momento en que tuvo su mejor idea?

Sr. Verde: ¿Y dice que puede sacar imágenes?. ¿Cómo lo hago para ver a Cameron Díaz?

Profesor: Estúpido, no toque la máquina, no sabría hacerla funcionar y además necesita el password.

Sr. Verde: Sí, admin, ¿lo ve?, ya está. Vaya, que desktop más chulo.

Profesor: Deje eso y venga, que le enseñare los frutos de mi primer experimento. Aquí tengo la única copia de un videojuego que nunca ha existido más que dentro de los límites de las paradojas temporales. Una rara avis, un incunabile, el sueño de todo jugador. El fruto de la mezcla de dos mentes geniales.

Sr. Verde: ¿John Romero y Ed Wood?

Profesor: No, ignorante. Carmack y Gilbert. ¿Acaso no quiere saber....

BACK TO THE FIUCHA

¿Qué hubiera pasado sí...?

realizado por:

Mr. Green

Con la colaboración del profesor
Dieter Q. Delaware.

Seguro que alguna vez se han preguntado qué hubiera sido de sus vidas si en vez de bajar la cabeza y seguir su camino se hubieran parado a charlar con aquella chica que les guiñaba un ojo. A saber la de horas que habrán desperdiciado dándole vueltas al tema y especulando con posibles futuros alternativos, sin tener en cuenta para nada la posibilidad de que la chica no les guiñaba un ojo, sólo le molestaba una lentilla, pazguatos. Si con las pintas que ustedes me llevan deberían dar gracias por no dormir en el calabozo todas las noches, que si yo fuera Guardia Civil les metía un puro por atentado paisajístico que se iban a cagar..

En fin, detengámonos en lo importante. El azar, el destino, es esa cosa que nadie sabe muy bien qué es, pero que nos carcome por dentro. Nos hace preguntarnos si no hubiera sido mejor no mezclar el ketchup con las espinacas en la cena. Lamentablemente el pasado, pasado es, como su propio nombre indica, y si ha pasado es porque ha sido así y no de otra manera. Es lo que el eminente profesor Dieter Q. Delaware llama: la paradoja del tiempo transcurrido, en la que se determina que *"te jodes si no lo has vivido"*.

No podemos saber a ciencia cierta dónde estarían ustedes ahora si hubieran aceptado la oferta de trabajo de aquella distribuidora pornográfica en vez de la de esa empresa de mierda donde están ahora, tampoco podemos saber si tendrían el mismo coche, el mismo sueldo, los mismos amigos, la misma casa. Pero si resulta estúpido especular sobre sus propias vidas, no es menos cierto que resulta divertido especular sobre las de los demás, sobretodo si son famosos. ¿No es cierto, profesor Delaware?



Profesor: Totalmente querido amigo. Es fascinante poder visualizar los posibles caminos que hubiera tomado la vida de, por ejemplo, Jennifer Aniston si se hubiera casado conmigo en vez de con el moñas de Brad Pitt.

Sr. Verde: Por supuesto, nadie duda de su sex appeal. Pero ha hablado usted de visualizar. ¿A qué se refiere concretamente?

Profesor: Verá, he desarrollado una máquina que es, en esencia, un disruptor temporal.

Sr. Verde: Ajá, yo lo he entendido, pero nuestra audiencia lo dudo mucho.

Profesor: Es sencillo, queridos gastaflanes, dada una situación en el pasado, mi máquina a la que he preferido darle el sencillo nombre de "El Posibilitador", es capaz de calcular todas las posibles variantes y mostrarlas en forma de imágenes a una resolución de 320x240.

Sr. Verde: Vaya, eso es casi casi HD.

Profesor: No se burle, en poco tiempo dispondré de una unidad de ampliación para el potenciador nuclear.

Sr. Verde: Claro. Y, díganos, ¿ha probado ya su máquina?

Profesor: Evidentemente, ¿qué clase de científico sería si no lo hubiera hecho?

Sr. Verde: ¿Y qué pruebas ha realizado?

¿Qué hubiera pasado si John Carmack hubiera trabajado en Lucasarts?

Sr. Verde: Dios, esto que plantea vd. es más intrigante que la formula de la cocacola.

Profesor: Dos partes de agua, 1 de azucar, ½ de lima, nuez moscada, vainilla y quesesto.

Sr Verde: ¿quesesto?

Profesor: Su culo en un tiesto.

Sr Verde: Usted era licenciado por el MIT, ¿verdad?

Profesor: Sí, yes, ja, ouí, tararí que te ví.

Sr. Verde: Ya veo, el primero de la clase. Bien, veamos esos resultados.

Profesor: Pues bien, preparesé para contemplar una screen del juego más divertidamente aterrador que nunca ha existido, literalmente.

Ante ustedes...

THE SECRET OF DOOM ISLAND!!



Sr.Verde: IMPRESSIVE

Profesor: Lo sé.

Sr. Verde: ¿Y es jugable?

Profesor: Claro, ¿una partidita?

Sr. Verde: Déle caña

Profesor: Vaya, ahora mismo no se dónde diablos he puesto la rueda con los malditos códigos de protección.

análisis exclusivo

realizado por:

Mr. Green

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

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

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

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

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



ES DIVERTIDO, ES GENIAL, Y ADEMÁS SALE BARBIE.

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

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

JUEGA COMO QUIERAS

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

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

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

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

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

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

QUÉ BIEN SE VE TODO

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

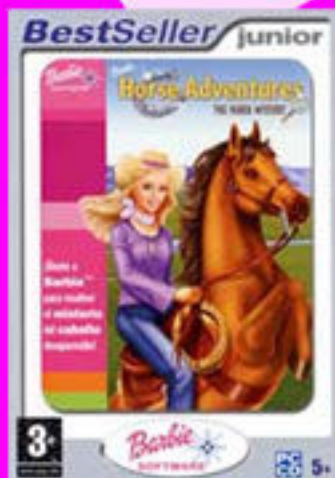
Reviews internacionales:

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

"Smither's Magazine"



Peligro. Ha nevado ¿Encontraras el camino a casa?



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



Tunea tu mascota



Nadie puede detenerme



El trozo de plástico que susurraba al oído de los caballos. Un claro homenaje a otro trozo de plástico: Robert Redford



Todo es bello en mí

NOTA

🐉	🐉	🐉	🐉	🐉
🐉	🐉	🐉	🐉	🐉

10

ZEUS EX

EN TU κατάστημα MAS CERCANA



EIDIOS

realizado por:

Mr. Pink



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. Perdurará 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 dónde 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 asustarsen. 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.

