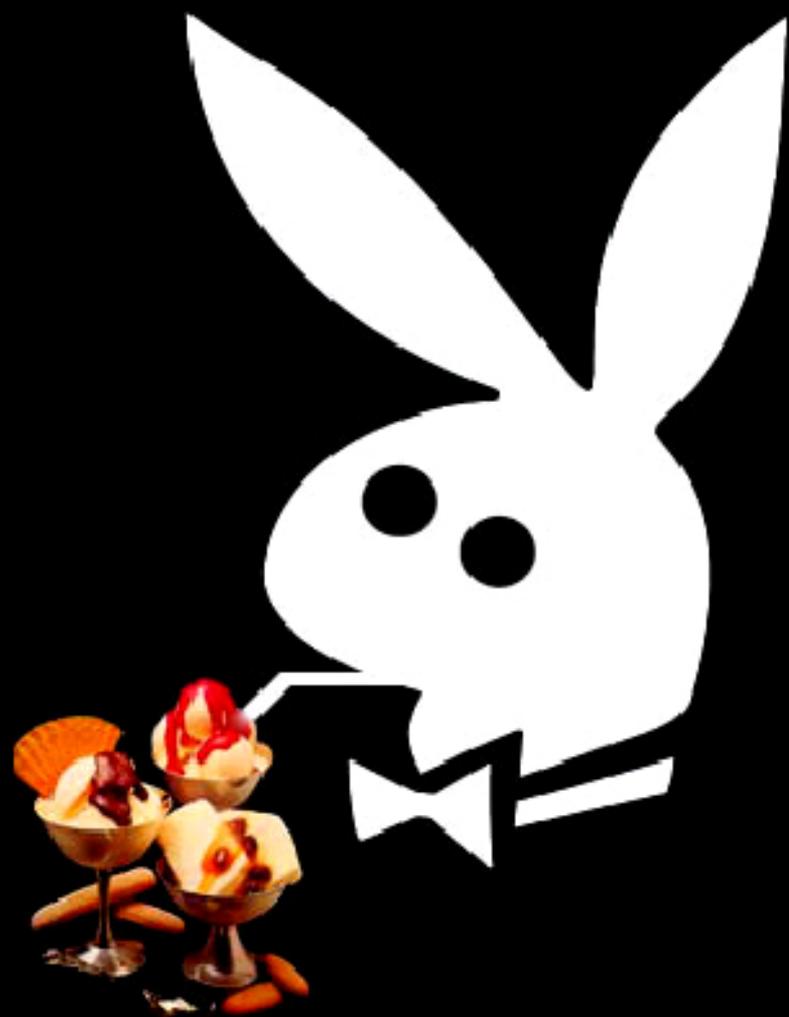
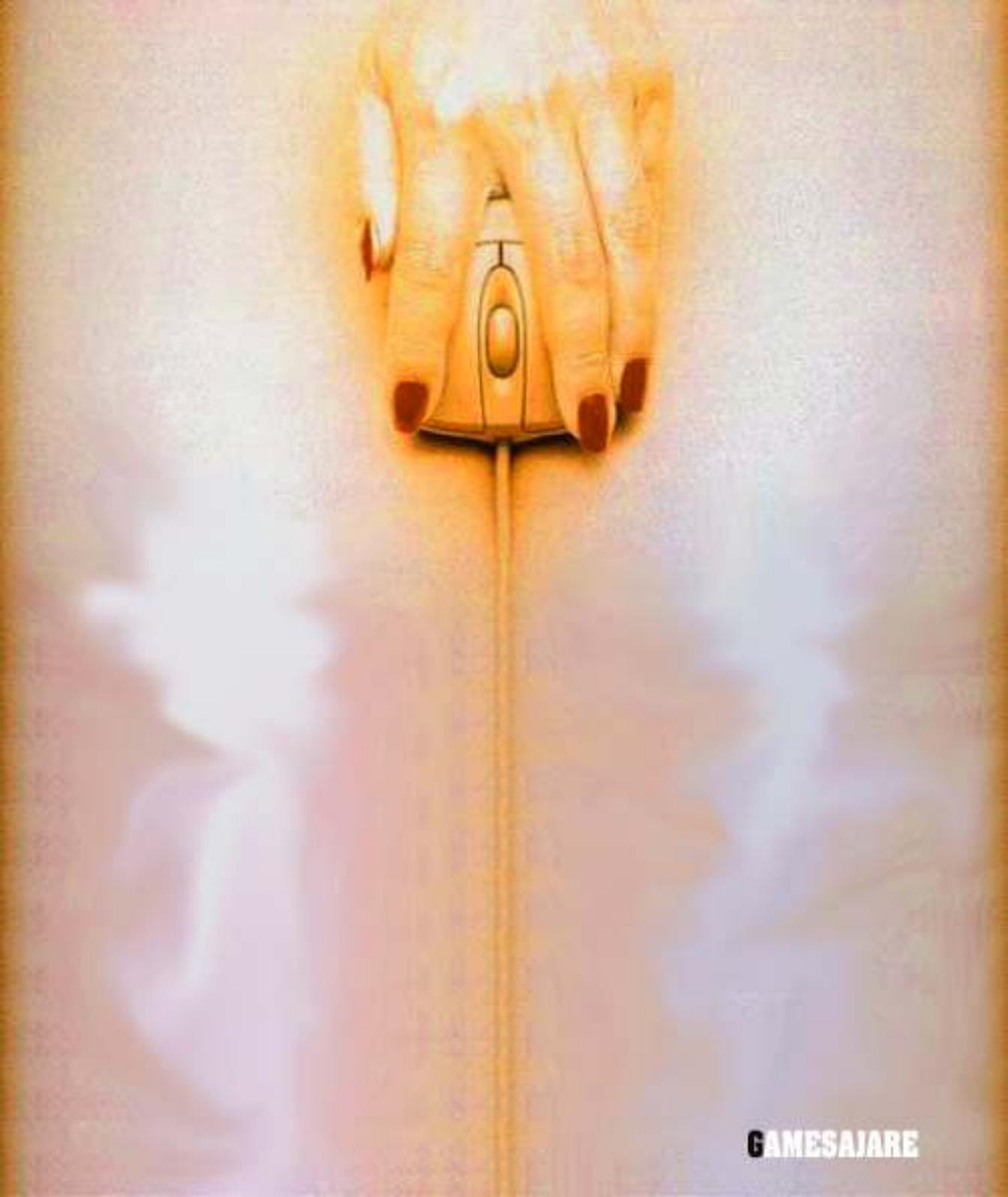


AJAREBOY



SUMMER EDITION



EDITORIAL

Aquí estoy de nuevo escribiendo una columna editorial que como es lógico todo Dios pasará por alto. Como con lo del AdSense, más o menos.

Tras haber movido el esqueleto con el Wii baile hasta la extenuación y todavía con las agujetas a flor de piel, hemos conseguido sacar adelante nuestro tercer número.

Poco importa que los contenidos sean o no de su interés, en ésta ocasión y según las encuestas la idea estaba clara desde un principio: Ustedes quieren tetas, aparte de un Ron con Cola.

Como lo del Ron anda realmente jodido, ya que no hemos conseguido sintetizar en bits ni un solo chorrito de Ron Barcardy, Barceló o Pampero, nos hemos volcado en lo de las tetas porque lo tenemos a huevo. A fin de cuentas Internet es un lugar que está permanentemente flotando en un mar de tetas y pelos púbicos. Pero aunque les de absolutamente igual déjenme hablarles de contenidos.

Éste mes traemos previús y reviús interesantes de muchos juegos que a estas alturas ustedes ya han jugado pero que a nosotros nos apetecía comentar. Y tetas.

Traemos artículos de opinión fascinantes que incluyen las más reveladores opiniones sobre el sector del videojuego. Y tetas.

Anuncios descerebrados que son un fiel reflejo de cómo se están desarrollando las cosas en el sector. Y tetas.

Vamos, lo de siempre. Pero con más tetas.

Esperamos que sea de su agrado al igual que esperamos estar por aquí mucho tiempo y que éste no sea el último número de la revista. De ustedes depende.

Gracias por la confianza depositada.

God Bless Ajare.



IN
ce
to Love Her
Crazy
& Million
HOT

at Rumbo Stu-
Park CA; Take
s, Burbank CA;
dio, Hollywood

**RT...
JT"**

If-addressed
velope to: Con-
P.O. Box 67279,
s CA 90067

**ONE CAUGHT
ERS DOWN
ST PIT**

er Communica-
pany ©, © 1986,
© 1988 The David
Company. Made in

WestEnders star goes back to jail

DINKY DEN IN THE PEN

**Let the sods
rot in jail!**

Mixed at The Record Plant
Sound Engineers: Andy
Udoff (*Rumbo*), Alan

Abrahams (*Record Plant*),
Ron DaSilva (*Image*),
Micajah Ryan (*Take One*)

Violet Parking: Raz Quo &
Vinni Stiletto
© 1986, 1988 The David
Geffen Company. Made in
U.S.A.

● **Experts find using
left side of brain
increases breast size**

A&R Coordination: Tom
Zutaut
Album & Cassette origi-
nally mastered by George
Marino at Sterling Sound,
NYC
CD mastered by Barry
Diament, Barry Diament
Audio, NYC
Percussion Players: Iz
Stradlin, W. Asl Rose, West
Arkeen, Howard Teman, Rik
Richards & Ray Grden

GAY VICAR IN GANGBANG HORROR

**Grandma batters
baby basher**

AN ajare LIFE



EN ESTE NUMERO :

Mr. White

**Bienvenidos pues a otro día en "El diario de Ajaricia"
Bien, Mr White, cuéntanos tu historia, la historia de un reprimido :**

Pues yo nací en Bilbao un lluvioso día de....

Al grano, Mr White.

Si, si, lo siento. No recuerdo muy bien cual fue mi primer videojuego... probablemente Space Invaders o alguna maquina del estilo, o quizás fue el Pong... Siempre me llamaron la atención las cosas con teclas... estoy seguro que si las mujeres tuviesen una tecla en vez de clitoris las dejaria más satisfechas (si cabe, claro). Aunque por esa regla de tres hay un monton de freaks que serian considerados sex symbols.

Todo era nuevo a mi alrededor... Atari 2600, Sinclair ZX80 y 81, Spectrum... Siempre quise un Spectrum, pero nunca lo tuve. Me tuve que conformar con un Commodore VIC20, con el que empecé a aprender a programar (5 KB de RAM señores... ampliables a 20 KB con un cartucho expensor). Llegaron el Amstrad CPC, el Commodore 64... yo queria uno de esos... ¿y que obtuve? un MSX... tampoco estaba mal el cacharro, pero no era lo que yo queria.

Más tarde llegaron el Amiga 500 y el Atari ST... yo queria un amiga 500 (por si no lo habiais notado, era muy caprichoso)... ¿y que obtuve? un PC XT con CGA... Las comparaciones, señores, son muy odiosas. Aunque nunca hay que olvidar el dicho "A caballo regalado, ¡bien, ya tenemos caballo !"

Mientras tanto, también salieron consolas (de todo lo que digo no se bien las fechas, ni qué fue antes o después)... la Master System, y la NES... yo queria una de esas... ¿y que obtuve? Una pregunta : "¿Para que quieres una consola de esas teniendo un PC?"

Después legaron la Megadrive, la SNES... ¿me creeriais si os digo que me vi el video que regalaron en cierta revista de cuyo nombre no quiero acordarme sobre la SNES más de 30 veces? ¿y que conseguí?... conseguí que un tío mio se comprara la SNES (cualquier cosa a cambio de la salud de los cabezales del video) y al menos cada x tiempo podia catarla (noches enteras sin dormir por culpa de la consolita de marras). Super Mario World, que juegazo. Lo que no sé es como pude perderme el Zelda, el F-Zero y el Mario Kart (cada vez que me acuerdo me fustigo un rato). ¿En que estaria pensando?



También llegaron las consolas portátiles, como Gameboy, la Game Gear, la Lynx... ¿y que conseguí? Conseguí que le regalaran de reyes la Game Gear a mi hermano pequeño. ¡!!! Por fin una consola en casa !!!!

El PC fue mejorando y poco a poco empezaban a salir mejores juegos. Ya empezó mi edad de oro, pero tenía la espinita clavada de no poder tener una consola. Pero al menos podía jugar al Alone in the Dark, al Another World, al FlashBack entre otros...

Fue entonces cuando empecé a hacer mis pinitos en el mundo de la programación de videojuegos, pero como para entonces no había internet, ni photoshop ni herramientas especializadas, me tenía que conformar con hacer jugijuegos en Basic y hacer dibujitos con el Animator. Cabe decir que si hubiera seguido en serio con ello probablemente no me daría para comer todos los días, pero Romero tendría mejor reputación hoy en día.

El PC empezó a tomar mucha importancia, un montón de juegos, un montón de ideas nuevas... casi me meo encima cuando ví por primera vez el Doom... todavía lo recuerdo como si fuera ayer. Encima era doblemente fuerte, por que lo estaba probando en el ordenador del curro de mi padre, y si me pillaba lo que hacían los monstruitos de Doom iba a ser cosquillas en comparación.

Y a partir de ahí empecé a tener algo de dinero, y a tener claro que es lo que quería comprar.

Mejoré el PC poco a poco, y a mi hermano le regalaban una PSX en su comunión. Vaya vicios echamos... pero un buen día vimos la N64 y Mario 64 y nos enamoramos profundamente (¿será el bigote?). Como no teníamos dinero para las dos, decidimos vender la PSX y pillar la N64. Que buenos recuerdos, vaya partidas a 4 con los colegas nos echamos con jugazos como Goldeneye y Mario Kart, por dios !!!



Hay gente que piensa que yo soy así... que más le gustaría a él.

La siguiente fue la Dreamcast, otra consola de quitarse el sombrero. En cuanto supimos de la Xbox, vendimos la Dreamcast con todos los periféricos y juegos. Y esperamos impacientes hasta la salida de la Xbox... yo creo que de momento es de las mejores consolas que he tenido (y la 360 promete ser mejor). Halo... solo por este juego merecía la pena pillar la consola. Si a todo esto le añadimos todo el tema de emuladores, media centers, el stepmania...

Más tarde pillamos la Gamecube (con joyas como Metroid Prime, el Zelda y el grandísimo Resident Evil 4 entre otros)

Y me quedó la espinita clavada de no pillar la PS2 en su día, y me pillé una para jugar a joyas como ICO, Kingdom Hearts, MGS3, Okami, Shadow of Colossus entre otras.



Hace un par de veranos estuve en Hong Kong y en Japón. Fue un error imperdonable... desde entonces no hago más que comprar periféricos a cada cual más friki. La alfombrilla de baile, la guitarra y la batería, los micros del Singstar, la camarita del Eyetoy, los tambores del Taiko. Y no compro nada más porque no me cabe en casa.

Ahora con curro ya no tengo necesidad de vender algo para comprar consola nueva, así que pillé la 360 con mi hermano y estamos deseando que lleguen la PS3 y la Revo... perdón, la Wiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii . El problema es que el dinero que tengo es inversamente proporcional al tiempo libre que dispongo, así que ahora tengo que dosificarme los juegos y jugar solamente a lo mejorcito de cada sistema.

La verdad es que me cuesta imaginarme mi vida sin videojuegos (podría sobrevivir, todavía me queda la masturbación) y es que he pasado ratos muy buenos con ellos. Así que seguiremos en el pie del cañon hasta que podamos, esperando que llegue la realidad virtual de una santa vez. Hasta entonces espero no perderme todas las joyas.

Además tengo la suerte de tener un hermano al que le encanta el tema tanto como a mi. Como dice el refrán : "Quien tiene un hermano al que le gusten los videojuegos, tiene un tesoro" ;)

Gracias a todos por soportar la chapa.

¿Como que gracias?. son 10.000... kudos.

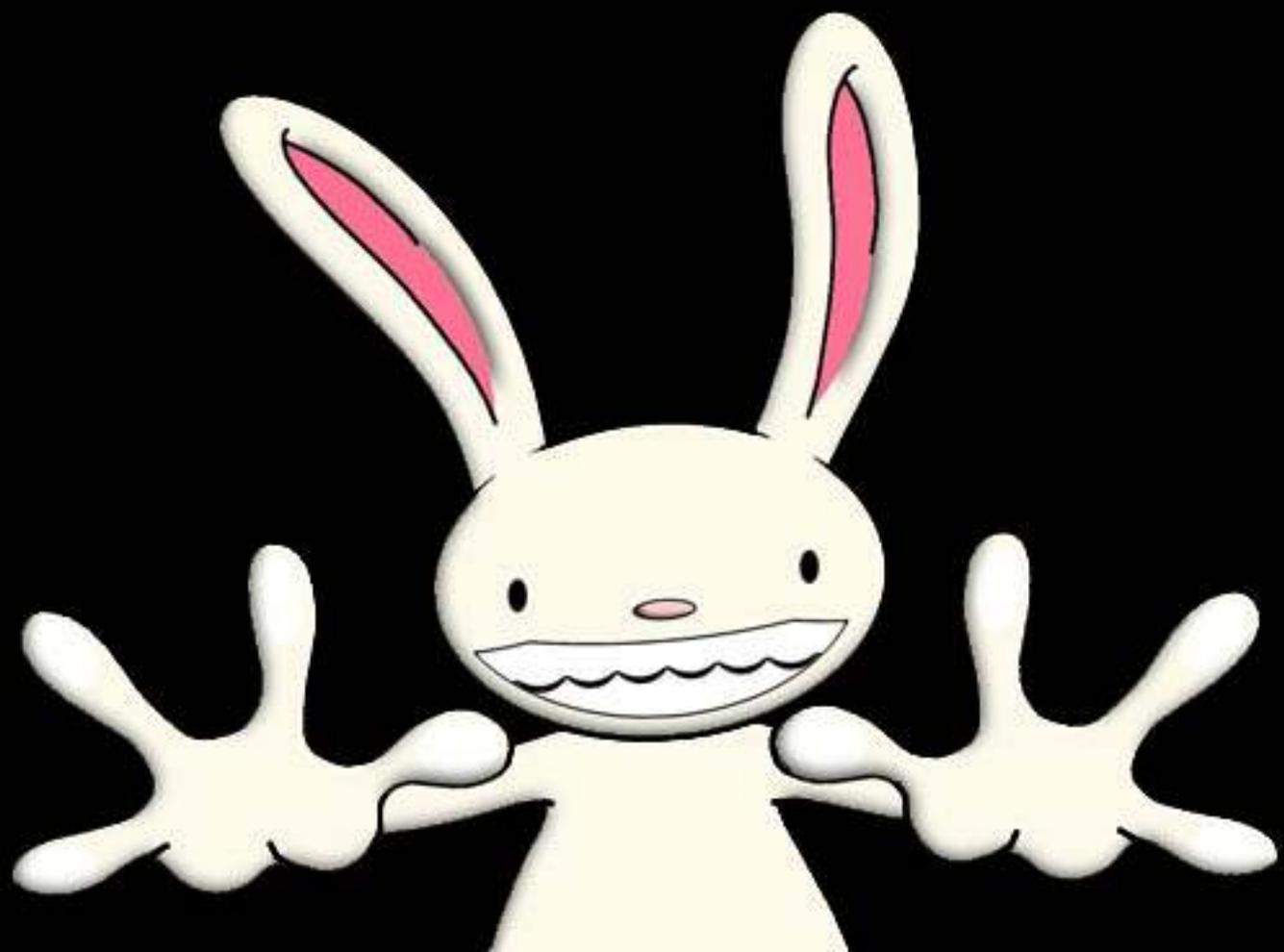
A ti te lo pagaré en coca, como a ti te gusta. A los lectores con algo que siempre están pidiendo (por pedir que no sea, ¿eh?)



¿A que ya no os cae tan bien el de V de Vendetta?

E3

THE FINAL ROUND





Para conocer a una persona, lo mejor es ahorrarnos el trámite de las relaciones sociales e ir directos a robar su basura.

Nosotros hemos ido al E3, bueno, mejor dicho, me han enviado de viaje con la esperanza de que un vórtice, un agujero de gusano o alguna otra improbabilidad espacio-temporal se hiciera realidad justo en el metro cuadrado que ocupó y me mandará a Los Ángeles. Tengo que decir con agrado que semejante carambola cósmica no ha tenido lugar aunque para compensarlo, el universo (que es autorregulable), ha materializado a Angelina Jolie en medio de Namibia justo cuando daba a luz, con la consiguiente sorpresa para la población local y para Brad Pitt que, a estas alturas, debe tener serios problemas para memorizar el nombre de sus retoños.

Superado el contratiempo de tener que recorrer miles de kilómetros sin un bonobús y sin una toalla, he logrado llegar al E3 sólo para constatar que hacía justo un segundo que se había terminado, cosa irónica porque es justo el tiempo que tardó Mr. Pink en llamarme:

Mr. Green: alasbuenasdedios

Mr. Pink: espero por tu bien que traigas buenas noticias

Mr. Green: Por supuesto, precisamente estoy ultimando una entrevista con Will

Mr. Pink: ¿Will?, ¿Will Wright?

Mr. Green: eh... esto... ¿sí?

Mr. Pink: Increíble, ble, lo has vuelto a conseguir, contra todo pronóstico añadiría.

No es que me sienta orgulloso de mentir, aunque tampoco sufro remordimientos ya que mi inteligencia emocional no guarda constancia de aquellos estados que puedan dañar el vivo sentimiento de irresponsabilidad suicida que alimenta mi ego; pero entiendan que no soy una persona dada a las excusas, a menos que el problema implique una cabeza termonuclear y una resaca espantosa.

La cuestión es que al hecho de tener que hacer un reportaje sobre un evento ya pasado, cosa complicada cuando ni siquiera se ha asistido al mismo y además no se dispone de un Delorean; se le suma la presión provocada por las expectativas de los lectores, los cuales apostaban a que moriría en algún punto de la frontera entre EEUU y México, cosa que por cierto casi sucede o que acabaría trabajando como amuleto de la suerte para algún millonario excéntrico.

Pues bien, pueden ustedes pagar sus apuestas porque no sólo he sobrevivido, sino que estoy a las afueras del E3 dispuesto a comentar lo que nadie se ha atrevido a decir todavía.

Will es un homeless, antiguo chofer del jefe de Gizmondo, que ha tenido a bien alquilarme el container donde vive y que, por un casual producido por la misma paradoja que ha logrado que los catalanes reclamen más presencia de la Guardia Civil en las calles, ha resultado estar justo a la salida del E3 y, por lo tanto, ha sido el receptáculo de un montón de mierda, mierda que yo les voy a servir gustosamente a puñaos y que espero sepan apreciar.



Lo primero que me he encontrado han sido varios *pads de la PS3*. Uno con vibración y medio giroscopio, otro con un giroscopio y una ligera vibración, uno sin vibración pero capaz de hacer el pino puente y, finalmente uno que es capaz de girar sobre si mismo, que tiembla y echa espuma. También he encontrado a David Meca agarrado a algo parecido a un plátano de plástico y diciendo: no es de canarias, no es de canarias, faltan motitas...

Hay también varios ordenadores con unas letras tipo Spiderman que ponen algo así como This is not a Pc. He visto unos videos bastante guapos que tenían en el disco duro, sobretodo uno que iba de las cruzadas o algo por el estilo, con asesinos y todo eso de hace muchos años, cuando la gente no se mataba por una plaza de parking, no existía el ipod y los blogueros todavía no se preocupaban por sus ranks. Creo que lo voy a marcar como posible juego Ajare del E3, *Assasins Creed* se llama. Se ve guapetón, con píxel mornings, ajander mapping, y unos saltos y ostias que da gloria verlo. Lo mejor sin duda, la ambientación, no es un juego de la Segunda Guerra Mundial y se agradece, porque los críos de hoy en día deben pensar que sólo ha existido esa guerra y que la llamaron segunda por aquello de ser modestos.

Debajo de una rata moribunda he encontrado una demo de **Spore**, un juego que te permite jugar a ser Dios, ver crecer a tus criaturas, alimentarlas, vestir las, (zzzzz...) para al final hacer lo mismo que con los sims, mandarlos a tomar por cul... digo, mandarlos al espacio. Pero a mi no me engañan, esto no es un juego, es un programa educativo de esos que discuten al Señor como creador de todas las cosas y le dan el mérito a un tal Darwin que lo único que hizo fue ir a molestar a unos galápagos que bastante tenían con ser lo que son, y me da que también anda liado un tal Mendel, otro que tal baila, más friki y asocial que todos ustedes, fíjense si estaba mal que se dedicaba a aparear guisantes, que ustedes lo hagan con sus figuritas del Final Fantasy pues bueno, pero ¿guisantes?, DEFINITIVAMENTE hay que estar muy perjudicado de la azotea para hacer algo así. (Ignoramos si se tocaba mientras los guisantes se apareaban). ¿Dónde queremos llegar? Probablemente jugar a SPORE sea igual de excitante que ver a dos guisantes copulando. Y todo aquel que a visto a dos guisantes fornicando ha llegado a la misma conclusión: No mola.

Una cosa fina, fina, que he hallado dentro de una bolsa del Carrefour es algo llamado Dark Messiah, que pinta muy bien. Sin embargo, da la sensación de ser la respuesta a Oblivion, claro que si tú dices 64 y el otro contesta 65, pues tampoco es que progreseemos mucho. En fin, le daremos un voto de confianza sólo porque creo que habla de la venida del anticristo y todo ese rollo de las misas negras, con decir que salen caballeros teutones con armaduras ya está todo dicho. Lo que no se es cómo sentará esto dentro de la comunidad negra, porque claro, que te hablen del Mesías oscuro, pues como que tiene un tufillo racista que no mola, que bastante tienen los pobres con compartir color de piel con Eddie Murphy

En un rincón del container había una bolsa que echaba una peste, de esas hediondas, que ni el Alien huele así, que piensas que estás podrido por dentro o que te estás asomando al pozo negro de Cthulhu. Y mira por donde que me encuentro con el Alone in the dark, el 5 nada menos, que yo pienso: a ver qué necesidad hay de hacer cosas así. Porque Alone in the dark sólo hay uno, y si me apuran el segundo título no estaba mal y si me pagaran lo suficiente, hasta diría que el tercero era pasable, pero leches, que el cuarto era malo con avaricia, de esos juegos que son patrocinados por la cofradía de la virgen del puño, que se han ahorrado ideas, polígonos y lo que hiciera falta. Y además, la pinta de Edward Canby, por Dios si parece un descarte de los Nsync. Y toda la trama, ¿a qué no adivinan donde tiene lugar?, pues en el mismo sitio adonde van a caer los meteoritos, rompen los tsunamis, se sitúa el criadero de Godzilla, el epicentro de una catástrofe nuclear, una invasión extraterrestre; sí, en Nueva York, y concretamente en Central Park. Que ni para eso habéis tenido imaginación, que pegadito a Central Park estaba el edificio donde Sigourney Weaver tenía su apartamento, que claro viviendo sola pues acabó amontonando aquella leche rancia en la nevera que, como no podía ser de otra forma, se convirtió en ectoplasmas y entes varios para desgracia de Bill Murray, al que se le quedó esa cara de atontao de por vida.

La otra moda insufrible de este E3, aparte de la escasez de ideas, han sido los remakes y continuaciones. Lo que mas me duele ha sido encontrar y ver el nuevo **Sensible Soccer**. Madre mía, ¿es qué no tenéis vergüenza?, que han pasado 15 años desde que salió el original, ¿en qué demonios habéis estado currando para que necesitéis volver a esto?. ¿Es por el dinero?, ¿vais mal de fondos en Codemasters? ¿Os habeis pulido la pasta de los Colin Mcrae? Que antes era divertido manejar a 11 lemmings epilépticos dándole patadas a un balón, pero eso era antes, ahora, tiempo presente del preférito noteenterasdequeseaño2006, no hay ninguna necesidad de sacar el mismo juego "adaptado" a nuestros tiempos. Que además nos queréis soplar 30€ por él. Aun no se dónde tenéis escondido al que parió Operation Flashpoint.



En una caja en forma de jeringuilla me he topado con **Bioshock**, que es un juego que puede estar muy bien o muy mal. El problema es cuando se busca la promoción con frases hype del tipo: de los creadores de System Shock, cosa que inevitablemente recuerda a esas películas horribles en cuyo cartel aparece en letras más grandes que el título de la peli: de los productores de Mi gran boda griega o, del director de Otoño en Nueva York.

Ese afán por buscar el reclamo alentando a recuerdos de un éxito pasado no augura nada bueno. Pero, qué demonios, un juego donde alegres niñas van clavándoles jeringuillas a los muertos no puede defraudar. Lo que si pueden esperar es tener que comprar un PC nuevo para jugarlo, porque con la excusa de que toda la acción sucede en una ciudad bajo la profundidad del océano, requerirá una Cpu sólo dedicada a los cálculos de la presión del agua sobre las paredes, y si no al tiempo.



A woman with blonde hair, wearing a gold sequined bikini top, is the background for the text. She is looking directly at the camera with a neutral expression. The background is a bright, slightly blurred outdoor setting.

Sobre la documentación del **Splinter Cell Double Agent** que he encontrado atada con un cordón de zapato no digo nada. A quién le importa, otro Splinter Cell más, con 4 fallos de anteriores entregas corregidos y 50 nuevos producidos por la falta total de interés y pasión que demuestran sus desarrolladores a la hora de afrontar un juego, que ya se ha convertido en franquicia y que, por lo tanto, muere de anquilosamiento a cada entrega. Imaginen que cada año sacaran un Prince of Persia, pues eso, que los descansos nos vienen bien a todos.

Y al que parece que descansar le provoca delirios mitómanos es a Sid Meier, que ha debido de dejarse la medicación en casa y por eso ha olvidado que ya hizo hace muchos años un juego de estrategia inspirado en los trenes. Así que este **Sid Meier's Railroads** lo dejamos en vía muerta y sólo lo recomendamos a todos los que compraron Pirates... otra vez.

Ahora que me toca emprender el camino de vuelta a casa me he agenciado unas playeras cortesía de los chicos de **Crytek**. Estos tíos son unos genios diseñando idílicos lugares de vacaciones, aunque con Crysis parece ser que mantendrán la vegetación, pero nada de playas, lo cual es una faena para los que como yo, siguen teniendo instalado en su disco duro el FarCry sólo por el placer de pasear por la arena. A nivel de juegos de acción es lo único que ha merecido la pena del E3, sí claro también está el MGS4 y el Metroid, pero no vengamos con mediocritades. Apostamos por **Crysis** y lo decimos porque con esta gente vamos sobre seguro, sobretodo sabiendo que, a pesar de tener a todo el mundo lamiéndoles el trasero, no han dicho una palabra más alta que otra, ni tampoco han adquirido el Leak 2006.

Los aficionados al PC no han tenido mucha suerte en un E3 capitalizado por las consolas, de hecho si no fuera por la presentación de Wii, el esfuerzo de Microsoft con su 360, y la expectación de ver cómo respondería Sony y su PS3 a las dos, este E3 se podía haber celebrado en el sótano de un Pizza Hut con un proyector de diapositivas.

Hasta el año que viene.

nintendogs



El nunca lo haría

nintendögs



Nosotros, Sí

The Elder Scrolls IV

OBLIVION

Previú realizada por Mr. Black

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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



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

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

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

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

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

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

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

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



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



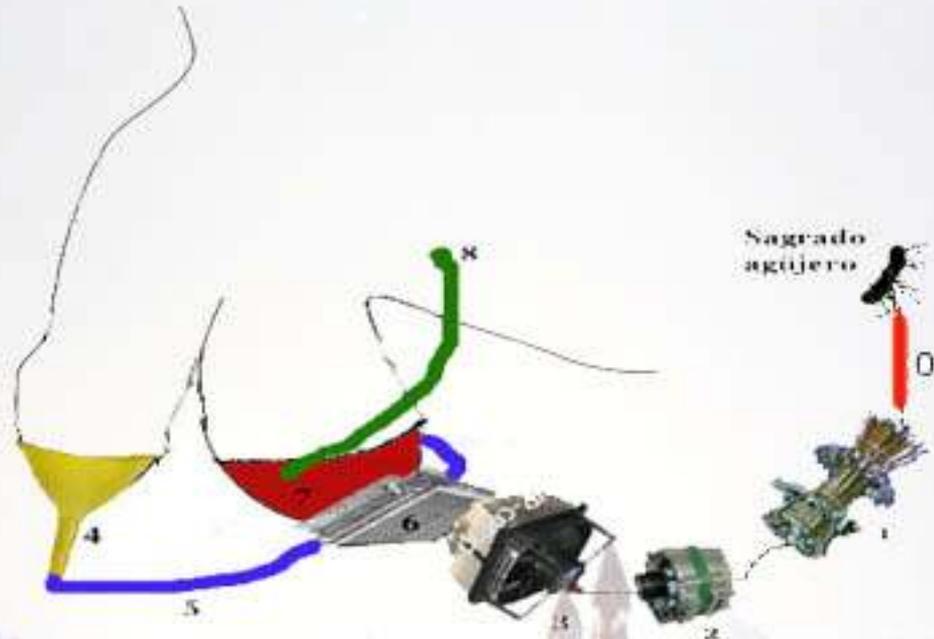
A woman with long, thick, blonde braids is the central figure. She is wearing a pink, lace-up corset-style top and matching pink lace-trimmed shorts. She has a surprised or excited expression, with her mouth open. In her right hand, she holds a pair of large, silver scissors, with a bright starburst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

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

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

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





En el ano también denominado "sagrado agūjero" y gracias a una pequeña manguera (0) se coloca una pequeña turbina de gas (1) que haga de hogar para la combustión del metano proveniente de la citada zona

Tras el paso por una pequeña dinamo o generador termonuclear (2), la energía generada se aplica al movimiento del ventilador "Cool Artic Balls" (3)

Por otra parte, a la salida del pene (capullo) se le aplica un embudo (4) y un tubo (5) que tras pasar por un serpentín (6) (que junto con el ventilador arriba citado crean lo que los expertos en la materia llamamos "intercambiador de calor") que enfría el líquido que termina en una bolsa escrotal ó exo-escroto(tm) (7) disminuyendo considerablemente la temperatura de las pelotas hasta los 6° Celsius. Una vez el líquido termina de recorrer los recónditos recovecos del exo-escroto, por medio de una sonda se devuelve el líquido a la uretra (8) para que no falte líquido en el circuito en ningún momento consiguiéndose así un circuito cerrado termodinámico de máximo rendimiento.

¡Sus pelotas siempre frescas!

Si hacen ustedes su pedido ahora mismo, les regalamos dos exo-escrotos de repuesto y pasta térmica para aumentar la conductividad de sus bolas. Estamos que lo tiramos. Aprovechése y sean la envidia de su barrio manteniendo sus pelotas... ¡¡SIEMPRE FRESCAS!!

FROZEN BALLS AJARE TRI ZOUSAND

**La solución definitiva a los
problemas de refrigeración
de tu cuerpo en Verano**

Oferta válida hasta fin de existencias.

Pd: El generador es de 4 polos. Siendo dos de ellos de fresa.

Pd2: Si en vez de generador se prefirere un "alternador" hablaríamos con un amigo nuestro al que le gusta mucho ir de fiesta. En ese caso el Kit "Mevoy de alterne Edition" (Ideal para los Sanfermines) se vendería aparte.

UNA VIDA POR EPISODIOS

Artículo de opinión realizado en un estado de embriaguez absoluta por Mr. Black

Si ya antes parecía que los desarrolladores nos timaban sacando juegos llenos de bugs, muy cortos o malísimos ahora parece que nos toman por tontos.

Todo empezó con las expansiones, ohh sagradas expansiones que alargan la vida de los juegos con nuevos mapas, armas y/o personajes.

Ahora el negocio ha cambiado, ¿para que sacar expansiones cuando podemos venderte un juego a trozos?

Venderte un juego por fascículos cual colección de planetadeagostini es una cosa que nunca llegaré a entender. La idea no creo que sea tan mala, lo malo es el precio.

Si me vendiesen un juego en 5 episodios pero el precio total fuese el de un juego normal sería un puntazo....



Valve una gran empresa especializada en sacarte los cuartos de una manera sutil. Si ya antes nos cobraban por mods que no llegaban a una buena calidad, ahora nos venden los juegos en trozos de peor calidad que los mods.



..¿pero para que van a abaratar el producto final?, les sale mejor vendernos cada episodio a un tercio de un juego normal, así que si quieres tener un bonito juego completo gástate 100 euros.

Sin duda esto me daría absolutamente igual ya que la única empresa que lo hacía era Valve, pero tras el anuncio de que la secuela de Sam&Max iba a ir por ese camino, explote de rabia.

Y dando ejemplo sigo un dicho muy famoso, si no puedes con tu enemigo, únete a el, así que queridos lectores este es el primer episodio de este artículo, si quieren saber mas, esperen al próximo episodio que saldrá pronto, o no.

S.T.A.L.K.E.R.

shadow of chernobyl

Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa	Su
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	1	2	3	4

AUGUST



STALKER

shadow of chernobyl

Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa	Su
27	28	29	30	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

JULY



SEXYS
CALENDARIOS

HAL OBLIVION

"Me ajusto el casco y preparo mi arma. Mi nave está llegando a su destino y es bastante probable que me estén esperando. Malditos grunts.... están en todos sitios. Me pregunto si la tierra volverá a tener paz algún día... si es que no la destruyen antes. Compruebo el cargador del fusil de asalto y Cortana me confirma lo que ya suponía: aunque con algunos rasguños, mi armadura MJOLNIR Mark VI está en perfecto estado.

Se abrió la compuerta trasera y por unos instantes la luz del sol me ciega. En cuanto se acostumbra mi vista me quedo un segundo perplejo por las grandiosas vistas que se desvelan delante mio. He estado en muchos planetas y en varios HALOS, pero no hay nada más precioso que un amanecer en la tierra... mi planeta... llegó la hora de luchar por él.

Bajo de un salto y como me esperaba, hay un grupo de grunts apuntandome (unos 14 ó 15 según mis cálculos). Afortunadamente, en mi último viaje espacial, pude hacerme con un complemento a mi armadura que ayuda a camuflarme por unos segundos, pero que elimina el escudo durante ese periodo de tiempo. Lanzo una granada de plasma al centro del grupo, activo el camuflaje y corro hacia el parapeto más cercano mientras esquivo los proyectiles que los grunts disparan hacia direcciones aleatorias. El camuflaje desaparece y mi armadura recupera su escudo.

Saco mis dos SMGs y según oigo la explosión de la granada, salgo de mi escondite y empiezo a disparar a los supervivientes, aprovechando el caos del momento. Todo ha sido muy rápido. Tras la explosión de un par de agujones que mi armadura absorbe, se hace el silencio. Delante mio sólo queda una cortina de humo y de arena creada por la granada y los disparos. Recargo mis armas cuando de repente un rayo de energía atraviesa la nube y me impacta en el pecho, lanzandome unos metros hacia atrás.

Hunters... esta misión no va a ser todo lo fácil que cabria esperar. Saco mi recortada y le susurro a Cortana que prepare mi holograma. Me levanto de un salto, y hago que mi doble virtual salga corriendo hacia la nube de humo. Empiezo a correr tras él, pero algo escorado para no tragarme los disparos de los hunters. Traspaso la nube y empiezo a disparar a bocajarro a esos dos gigantes del espacio."

Así podría empezar una de las numerosas misiones de HalOblivion, un juego que ahora mismo solo existe en mi mente, y que sinceramente me encantaría poder llegar a jugar algún día.

Llevo más de 100 horas jugando al Oblivion. No es el juego perfecto, pero ofrece muchas de las cosas que busco en un juego. Empezando por esos paisajes, esas vistas, eso bosques, esos amaneceres, ese cielo estrellado. Siguiendo con esa libertad de poder hacer lo que quieras, donde quieras y cuando quieras. Poder ir mejorando tu personaje, consiguiendo nuevo equipamiento, aprendiendo nuevas cosas, hablando con la gente...

HALO BLIVION

Y qué os voy a decir de Halo que no hayais oído ya. Para mí, uno de los mejores juegos que he jugado. Qué grandes partidas en cooperativo he echado con mi hermano. Es que estoy escribiendo ésto y me dan ganas de ponerme a pasarnoslo de nuevo.

Puede que la mezcla no cuaje. Puede que luego el juego sea injugable, repetitivo (cual biblioteca XD) o todo lo contrario. Habrá que esperar a ver si alguien se anima a hacer algo parecido para sacarnos de la duda. Imaginaos las posibilidades. Una quest principal gigantesca, con un montón de giros inesperados en el plot. Con grandes dosis de acción, partes de sigilo y de investigación.

Cientos de quest secundarias, con las que poder conseguir dinero para comprar armas nuevas, o incluso mejorar las que tienes. Agrandar la capacidad de los cargadores de las armas, mejorar la velocidad de recarga, el daño de los proyectiles y la velocidad de disparo al más puro estilo Resident Evil 4. Podríamos mejorar el daño de la espada, su longitud e incluso aprender a manejar dos espadas a la vez o construir espadas dobles, tipo la de Darth Maul en Star Wars. Esperad un segundo que voy a secarme las babas.

Conseguir mejoras para tu armadura, como camuflaje, holograma, deflector de disparos, saltar más alto, correr más rápido y un montón de mejoras con sus distintos niveles de mejora. Podrías adquirir bots tipo chispa culpable (aunque ni tan locos, ni tan rallantes) que los podría manejar Cortana automáticamente. Podrían ser de distintas utilidades, como por ejemplo linterna, o cámara para poder espiar a tus enemigos y hacer un reconocimiento de la zona sin correr peligro. Bots suicidas, a los cuales les indicas un enemigo, y lo siguen hasta que lo alcanzan y explotan y bots que manejen las ametralladoras de los Warthog cuando no haya ningún marine cerca. Las posibilidades son ilimitadas.

Y ya que hablamos del Warthog, podríamos mejorar nuestros vehiculos, cambiarles las armas y cogerlas (en plan PDZ), mejorarles el control, el agarre, la velocidad, etc... ¿Te gustan los nuevos alerones que le he colocado al Jabalí, neng?

Tu personaje podría aprender nuevos golpes. ¿Quién no sueña con poder agarrar un grunt con una mano, levantarlo, pegarle una granda plasma y lanzarlo contra sus compañeros, poder desarmar a un contrario de distintos modos (tipo Riddick),o poder correr y lanzarte al suelo en plancha mientras disparas con las dos manos? Imaginaos lo doloroso que seria un golpe de una patada frontal de un SPARTAN, seguida de un espadazo tal y como nos ha enseñado alguna vez Mitsurugi.

Y todo esto animado con una fisica perfecta, tanto en tierra como en agua.

HALO BLIVION

A todo esto, le añades que a a las misiones puedas ir tu solo, o acompañado de uno, dos o tres amigos. Es que me estoy imaginando la situación. Uno de tus compañeros podría buscar el lugar adecuado para hacer uno de esos deportes de riesgo que tan de moda están ahora: sniping (de riesgo para los que no se esperan un headshot). Otros dos podrían ocultarse en los laterales de la entrada a la base enemiga (uno en cada lateral) y tú, plantarte enfrente de la entrada con dos cojones y llamar la atención para que salgan a por ti.



Bungie, os reto a hacerlo mejor... ¿hay huevos?

Según los enemigos empiecen a salir, vas alejándote de la entrada, consiguiendo así que te sigan, momento en el que tus compañeros aprovecharán para descargar plomo y plasma hasta que tus enemigos estén más muertos que Bruce Willis en... vaaaale, nada de spoilers.

Eso sí. Si alguien de Bungie lee esto (cosa dudable), por favor, haced variedad de lugares y no os repitais como el ajo en plan Biblioteca y Biblioteca 2 : the return. Tener la posibilidad de ir a distintos planetas,

distintos Halos, conocer nuevas razas alienígenas, tanto amigas como enemigas. Hablar con gente, ayudarles con sus problemas, hacer trueques con ellos. Cada planeta con sus características climáticas, su vegetación, su fauna, sus distintos tipos de terreno, su gravedad (anda que no molaría luchar en un planeta con gravedad lunar).

Poder desvelar que ocurrió con los flood, con los forerunner, si Cortana puede tener sexo... en fin, que se puede hacer un juego increíble con tantas ideas. Sinceramente espero no morirme sin probar un juego así. Al fin y al cabo, la idea original de Halo era hacer un RTS.

Mr. White

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: Juegazo 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.



CALL of CTHULHU

Dark corners of the Earth



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

FOR LAPATIBAYO

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

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



REUNION DE ACOLITOS DE CTHULHU PARECE DIVERTIDO.



NO DIGAS QUE NO TE AVISAMOS. COMPRA PROZAC.

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

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

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



GORDON SE MEARIA ENCIMA, PERO TU NO.

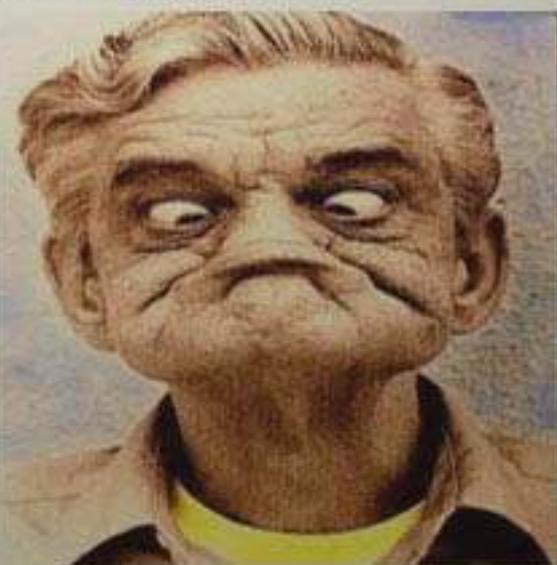
Estamos vendidos y lo único que podemos hacer es seguir huyendo para salvar la vida y conservar la poca cordura que nos queda, lo que, en definitiva, nos sitúa delante de un videojuego donde el objetivo principal no es salvar al universo, sino salvarnos nosotros. Una lucha por la supervivencia que no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

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



TUS HERIDAS NO PINTAN BIEN. DALE A LA MORFINA.

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



Los habitantes del pueblo son
de un feo que te cagas

7 Ajares

Lo que mola

- Requisitos técnicos bajos
- Ambientación sublime
- Precio

Lo que menos mola todo junto

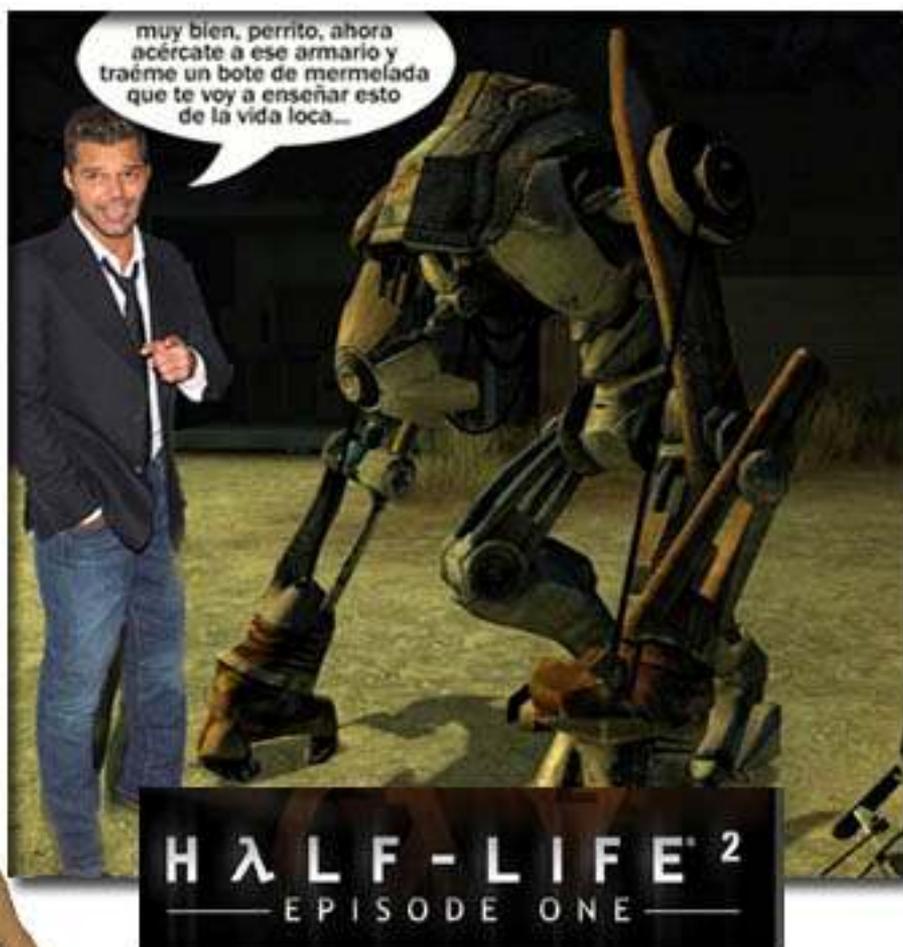
- Fácil
- Altibajos
- Gráficos no muy ajars

FAST FOOD REVIÚS: ANÁLISIS EN DOS PATADAS

Dado que Valve no se ha estirado demasiado con el Episodio uno de la nueva entrega de las andanzas del señor Freeman en cuanto a duración y evolución de la historia, nosotros tampoco vamos a currárnoslo demasiado, a ver si va a resultar que me voy a tirar 4 horas escribiendo una reviú de un juego que me ha costado terminar 3. El juego está muy bien y sigue la línea de HL2. De hecho es HL2. La dirección artística sigue siendo de quitarse el sombrero y hay que reconocer que para lo cortito que es aún tiene tiempo de dejarte con la boca abierta un par de veces si bien avanza más bien poco o nada en la historia en caso que exista algo parecido a una historia en este universo. Y freeman necesita una bocina para ayer.

Nota: 2,6 Ajares

(La Nota final, será la suma de las notas de cada uno de los capítulos)



No, ésta vez
tampoco te la follas



BUUUUUU!!!!

F.E.A.R.

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

Análisis plagiado por: Mr Black

En el momento en el que llegó el F.E.A.R a mis manos pensé una cosa, "Tengo que jugarlo como un rey" y como no me refería a que otro jugara por mí (a fin de cuentas ser Rey consiste en eso... otro hace el trabajo y tú sales en la foto) el juego cogía polvo en mi estantería mientras yo me gastaba mi triste sueldo en mejorar mi ordenador. Tras unos meses y miles de euros gastados conseguí dos cosas: un ordenador de última generación y varios avisos del banco..

Finalmente ya estaba preparado, así que desempolvé el juego, limpié y recogí la habitación y por último leí el periódico (que hay que ver que mal que está todo, señora...) en el baño mientras hacía caca. ¡huy! Esto... perdón, que me desconcentro.

Total que instalé el juego, era de noche..., apagué las luces, me encontraba solo en mi casa. El aire mecía las cortinas de mi habitación cual espectro fantasmal, la luz tibia de la noche proyectaba en la habitación sombras que mi imaginación se encargaba de transformar en horrosas criaturas... ¡bueno!! A ver si me concentro de una vez.

Total, la habitación a oscuras, el 5.1 retumbando por toda la casa y comencé a jugar. Y tras 5 minutos solo me salía una palabra:

"si algún friki se atreviese a comparar el sexo con algún juego, sin duda lo haría con este."

WOW

Lo mas increíble de este juego son sin duda alguna los combates. La IA es lo que da mas chicha, los enemigos se esconden, te rodean y son un poco cabroncetes dicho sea de paso. En alguna ocasión hasta les he visto hablar mal a mis espaldas y todos sabemos que eso está muy feo.

Tras algunas horas fui víctima de una situación que me hizo comprender que este no era un fps más.

Iba yo con poca vida, cuando al salir de una habitación a un hall, de repente me salen unos 10 malotes con gana de bronca y con cara de estar muy enfadados. Inicialmente retrocedo cual gallina, y me meto de nuevo en la habitación de la que había salido. Me agacho delante de la puerta esperando que los enemigos entrasen uno a uno para eliminarles con facilidad en un claro homenaje a esa famosa técnica que podríamos denominar "El viejo truco que siempre funciona".

Se abre la puerta y aparece el primero, me le cargo con suma facilidad, y espero a que vengan los siguientes cual lemmings siguiendo al líder.

Pero pasaron los minutos y nadie apareció.

Realmente me sorprendió ese hecho y más aún que cuando sali de la habitación estaban todos muy bien escondidos, esperando a que yo diera el primer paso.

Los combates son muy espectaculares y además el sistema de partículas hace que todo sea muy bonito y el tiempo bala convierte el juego en algo orgásmico.

Todos los enemigos son iguales, bueno es que son clones, no vamos a pedir mas. Aunque hay varios tipos de enemigos, los mas fáciles son los mejores a la hora de luchar, los demás son un poco peores ya que simplemente van a saco a por ti.

Además de los combates, la otra característica que sobresale es la ambientación,

TE VOY A
MORDER
TOL OJO





**MACHO, ¿PERO TÚ
NO USAS CUCHARA?
LO HAS PUESTO
TODO PERDIDO**

el hecho de que el juego toque temas sobrenaturales le hace ganar puntos.

Debería ser obligatorio jugar a este juego de noche, sin ser un juego de miedo, puedes llevar unos buenos sustos de esos que hacen que se te ericen los pelillos de la nuca.

Aprovechando que se ha anunciado la primera expansión de este juego, os recomiendo adquirir esta joya, que sin duda es un "must have" de esos que dicen los ingleses.

Y no lo olvidéis, jugad a oscuras, con el sonido a tope y vigilad vuestra espalda no sea que alguien os este vigilando... que ya se sabe que por la espalda es por dónde vienen las sorpresas más desagradables. Cientos de ex-presidarios corroboran ésta teoría.

EN RESUMEN

8

Grandísimo juego, si no lo tienes ya estas tardando en adquirirlo. No le doy más nota porque no sale Barbie, y tampoco hay desnudos.

LO MEJOR

Los combates
Los gráficos
La ambientación

LO PEOR

Un poco repetitivo
Pide mucho equipo

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ CUALQUIER FPS

*Te dicho que
Buuuu*



GOD OF WAR™

A promotional image for the video game God of War. At the top, the title "GOD OF WAR™" is written in a large, stylized, orange-gold font. The background is a dark, stormy environment with heavy rain falling. On the left, a massive, gnarled tree trunk with thick, dripping branches dominates the scene. In the center, the character Kratos is shown from behind, looking towards a large, dark, rocky structure. He is wearing his signature red and black armor. The overall atmosphere is dark and intense.

SONRÍA, POR FAVOR

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

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

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

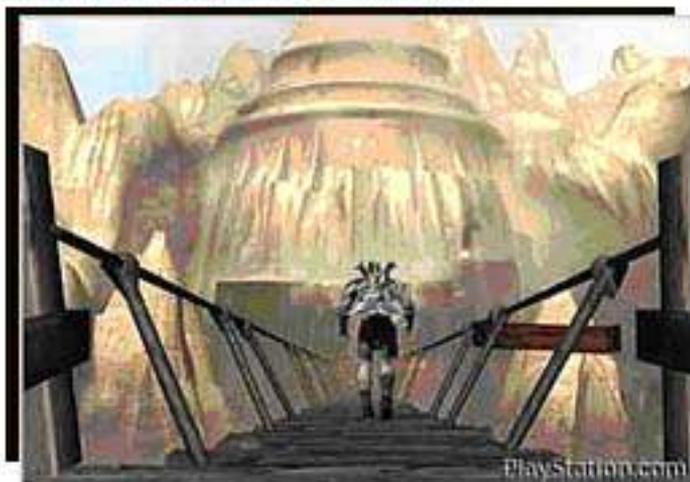
Kratos, trabajador incansable por la liberación de su pueblo a la par que guerrero imbatible, en un día de resaca monumental fruto de una excesiva ingesta de "anís del monkey" es vencido por vez primera en el campo de batalla por un enemigo más poderoso. Pero justo antes de ser violado analmente, se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

Y si no miren;

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

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

Y tú que pensabas que habías tenido un mal día.



Kratos, todo esto te pasa por tramposo

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

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

Y es ahí dónde empieza el juego.

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



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

Ares,, su Crueldad no conoce límites

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

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



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

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

8 ajares.



Dale con el cepillo y acaba con la caries

Ahí es nada.

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

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

uno b o s x y z 3 4 5 6 7 8 9 0



GAMESAJARE: CUMPLIENDO PROMESAS