

Mierdijuegos del Mundo

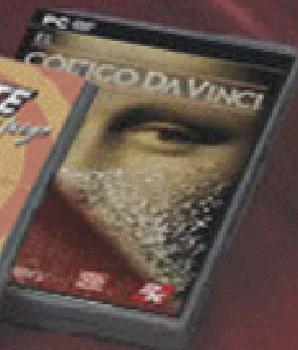
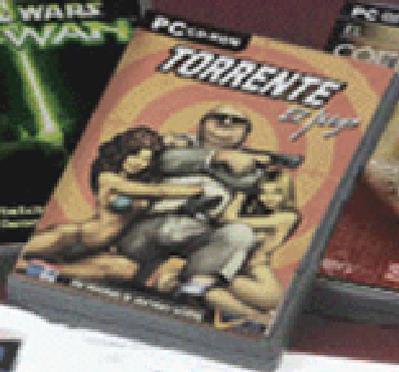
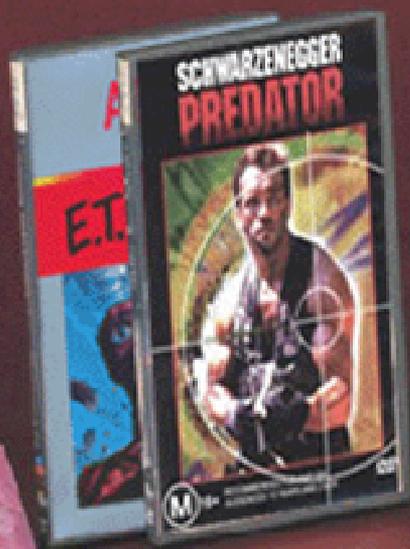
Edición Especial

Gran Ajare

Con la garantía de

AJARE

BIBLIOTECA



40
ENTREGAS



EDITORIAL

Aciagos tiempos corren en el sector del berberecho y en un insustancial e impensable giro de los acontecimientos, hemos de reconocer que nos importa un verdadero pimiento, porque entre otras cosas los berberechos y los pimientos nunca han casado del todo bien. Tras ésta ardua y enigmática reflexión se oculta un mensaje esperanzador y sincero, pero no tenemos ni la más remota idea de cuál puede ser si bien nos hace quedamos pensando en lo más fundamental de todo éste asunto ¿Una idea remota es una idea que funciona con un mando sin cables y que gasta más pilas que la Lynx de Atari? El siglo 21 es el siglo de la caca. Sí, sé que no suena glamouroso y que en otras páginas encontrarán reflexiones mucho más profundas que la nuestra, pero es que así somos en Gamesajare, cerdos pero veraces.

Lo que se lleva a hora son los Mp3 superportátiles, las consolas portátiles, los ordenadores recontra-portátiles, los teléfonos móviles, los portátiles portátiles, y los dátiles pordátiles que casi seguro que al final resulta que son los dátiles al cuadrado. Los ratones y los teclados también, incluso los mandos de las videoconsolas. Las aspiradoras de mesa vienen sin cables. Y las conexiones son Wifi. Inalámbricas.

¿Para qué es necesaria TANTA libertad para algo que siempre o casi siempre vas a hacer sentado y a fin de cuentas mirando fijamente una pantalla?

Para poder hacer caca mientras lo haces.
Así de sencillo y de contundente.

El hombre, en su desmedida carrera por alcanzar la libertad tecnocrática de un mundo sin cables no ha sido capaz de conseguir separarse de su mesa de trabajo u oculo, mucho mas allá de la línea del cuarto de baño. De hecho, yo mismo acabo de "liberar a Willy" mientras escribía ésta última línea. Además, frotarse la entrepierna con fruición, resulta mucho más higiénico. No me digan que no.

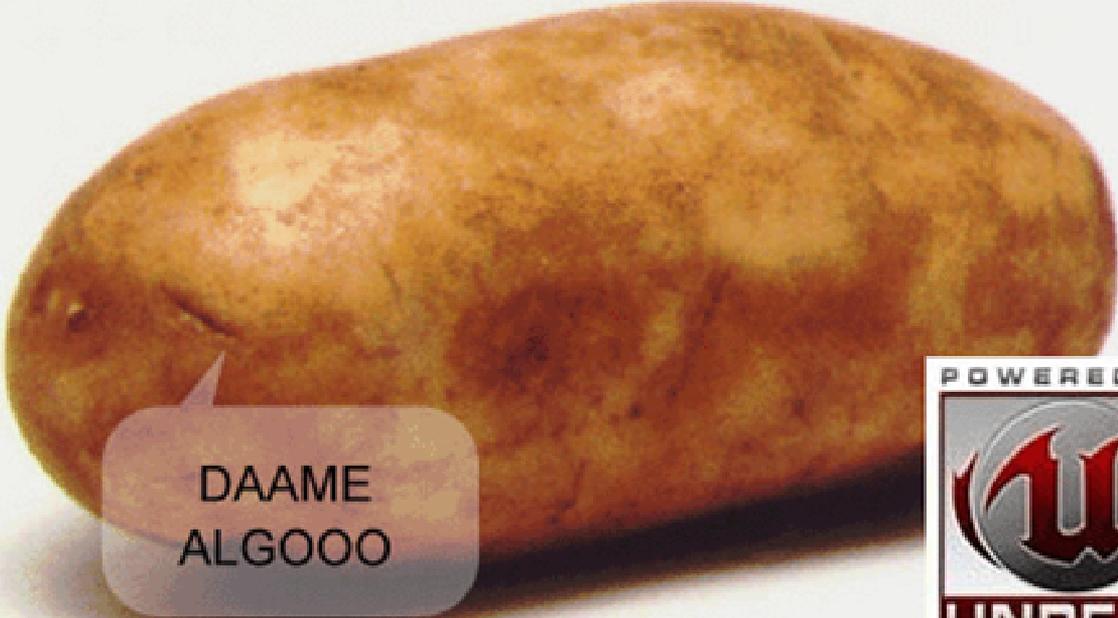
Hay hechos indemostrables que corro y borrán mi teoría. De hecho la única explicación posible para que alguien le ponga un 5 al "Call of Cthulhu" o un 6 al "Deus Ex" es que la review de turno se ha hecho mientras uno estaba sentado en el trono y al final se ha ido liando la cosa y has acabado con la cabeza mentida en el culo.

Desde GAMESAJARE apoyamos enormemente la utilización del "meadero, taza de los horrores, señor Roca o Club Náutico" como centro mundial de comunicación e interrelacion cibernética, a fin de cuentas, ¿no es el nuestro un mundo de mierda?
Pues eso...

God Bless Ajare.

AJARE CON PATATAS

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



DAAME
ALGOOO





NINTENDO DS

En la redacción me han dicho que tengo que hacer algún reportaje. Cuando casi tenía acabado mi trabajo de 8 paginas que se titulaba "Silvia Saint y yo: dos almas gemelas", me dijeron que se equivocaron al pensar que no sería necesario especificarme que el reportaje tenía que ser sobre juegos.!! Vamos hombre, eso no se me hace !! Pero eso no es un problema para mí...

En no sé que curso de EGB me mandaron hacer un trabajo (historia verídica) sobre la revolución francesa de 5 hojas. Ni corto ni perezoso me puse manos a la obra (probablemente la noche anterior a tener que entregarlo... mas o menos como ahora). La primera hoja, la portada, por supuesto. La segunda hoja, el índice. Si, ya sabéis, para poder localizar la información como es debido sin perderse. La tercera y la cuarta hoja puse algo de la revolución francesa, creo que copiado de la enciclopedia, pero no me acuerdo (y eso que todavía no existía el OCR ni Internet). Lo puse con un tipo de letra que creo que si ponía mi trabajo en el techo y me tumbaba en el suelo, podía leerlo perfectamente. La última hoja y no por ello menos importante estaba adornada con el dibujo de una bomba gigante en cuyo interior ponía "THE END". Supongo que esperaba que el profesor me aprobara por la novedad de ser el único que había presentado un trabajo hecho con ordenador.

Así que como pueden observar, así es como me las gasto. Si aprobé o no, es otra historia y debe ser contada en otra ocasión, como escribió Michael Ende. Cambié el título del trabajo por "Silvia Saint y yo: JUEGOS calientes". Me dijeron en la redacción que o hacía un trabajo sobre videojuegos de una puñetera vez o si no, no me presentarían a nuestra corresponsal en Japón, que aunque es inventada, está muy buena.

Así que aquí me encuentro intentando pensar sobre que puedo escribir. Y no me apetece ni un cojón de pato. Ahora mismo lo único que me apetece es pillar mi DS Lite y echarme unas partiditas. Tumbarme en el sofá, sacar el stylus y operar algún paciente en "Trauma Center". Más tarde, defender algún caso como abogado en "Phoenix Wright: Ace Attorney", hacer mi práctica diaria con "Brain Training" y recordar mis tiempos de Super Nintendo cuando jugaba con Mario (no, mi miembro viril no se llama así) con "New Super Mario Bros" que no se trata de un remake sino de un nuevo juego de Mario con algunas características nuevas dentro de la saga.

Y es que ahora que la miro, me pongo a pensar que como es que no me la he comprado antes. Es más, me pongo a pensar que no me la he comprado, que ha sido un regalo de mi hermano y de mi novia por mi trigésimo cumpleaños, y eso me hace pensar que como es que no me la han regalado antes, leches. Fuera bromas, gracias por el regalo, chicos... ¿os he dicho que me encanta la PS3?

Mi vida no es igual ahora que tengo una portátil. Ya no me importa que mi novia tarde en prepararse cuando vamos a salir. Es más, estoy por comprarla más ropa para que le sea más difícil decidirse por que ponerse y así seguir dándole a los botones. Si voy al medico, ya no me importa que me tenga 15 minutos en la sala de espera. Es más, ahora me he hecho amigo de los jubilados (sí, ya saben, esas personas que tienen cita para las 10:30 y llevan allí desde las 9:30 o antes) y más de uno me ha incluido en su testamento por cederles mi turno. Si tengo que pillar el tren o el bus, disfruto haciéndolo. Es mas, lo hago aunque realmente no tenga que hacerlo. Además he desarrollado nuevos poderes, ya que al pasarme tanto tiempo en el baño cuando voy a plantar un pino ahora soy capaz de aguantar mejor los malos olores (aunque claro, todos sabemos que la mierda propia no huele tan mal como la ajena). Si por ejemplo mi novia está "juguetona", yo estoy echando una partida y justo llega el fontanero... ya le pueden dar por saco a la portátil. Se la dejo al fontanero que seguro que tiene más callo jugando al Super Mario y yo a lo mío, que hay ocasiones en las que un hombre tiene que hacer lo que un hombre tiene que hacer.

Por si no lo sabíais, la Nintendo DS tiene dos pantallas (DS viene a ser algo así como Dual Screen que para los que no sepan ingles significa "Agarrate los tobillos y no mires para atrás"), colocadas de mismo modo que las antiguas Game&Watch (es más la versión normal es un guiño a estas antiguas maquinitas). La pantalla inferior además es táctil, con la que podremos interactuar con un lápiz de plástico llamado Stylus.

Y básicamente estas dos cualidades (doble pantalla y pantalla táctil) son las que hacen a esta consola tan especial.

Antes de probarla, yo pensaba para mis adentros "Vaya chorrada lo de las dos pantallas". Ahora sigue pareciéndome una chorrada pero menos. La verdad es que es bastante útil en algunos juegos, ya que hay juegos en los que las dos pantallas sirven de área de juego. En otros una sirve como mapa, o como HUD, dejando la otra pantalla libre de "molestias". En el "Osu! Tatakae! Ouendan!" (juego que recomiendo a los lectores que lo consigan, incluso sin tener consola) mientras tu juegas en la pantalla táctil (no se usan botones, ni falta que hace) aparecen ciertas animaciones en la pantalla superior, pero me es imposible seguir las mientras estoy jugando.

Lo mismo se puede decir de la pantalla táctil. Depende del juego. Hay juegos que la usan mucho y de un modo muy original, como el "Ouendan", el "Kirby y el pincel del poder" (os aseguro que se llama así y no es una peli porno) o el "Brain Training" y otros en los que ni se usa, o se le da un uso muy limitado para poder decir que es un juego de DS, pudiendo haber salido solo en la GBA.

Y hablando de la GBA, la Nintendo DS es compatible con los juegos de la GBA, así que he podido disfrutar de un catalogo muy amplio de juegos que echaba de menos en otras plataformas, como el Metroid Fusion y el Castlevania Aria of Sorrow entre otros. Hay un slot para cartuchos de DS y otro para cartuchos de GBA. Puedes elegir en cual de las dos pantallas se verá el juego en modo GBA.



A photograph of a man in profile, wearing a black t-shirt, sitting on a yellow floor with cardboard boxes. He is holding a white Nintendo DS Lite console and using a stylus to touch the bottom screen. A speech bubble above him contains text in Spanish.

**PERO QUE CAGADA MAS
DUAL-SCREEN ME HA SALIDO,
CASI ME ROMPO EL STYLUS
DEL ESFUERZO**

Las pantallas de la Nintendo DS están retroiluminadas y se puede ajustar la intensidad de la iluminación, cosa que es muy útil para jugar a plena luz del día, aunque signifique menor duración de las baterías. El sonido no es todo lo alto que uno desearía (dicen que en la Lite suena mas bajito que en la normal) y la consola incorpora un micrófono que se puede usar para gritar "Objection!" en el "Phoenix Wright" y presentar una objeción, soprándolo en los minijuegos del "Wario Ware: Touched" o para hablar con otros usuarios en juegos en red.

Pues si, la consolita es pequeña pero matona y posee la capacidad de conectarte a otras consolas ya sea directamente entre consolas que estén cerca o bien mediante wireless. De estas capacidades de conexión poco puedo decir ya que todavía no las he probado (no hay nadie que quiera jugar conmigo mientras estoy en el baño), pero según he leído, hay juegos que se pueden jugar multiplayer con único cartucho y otros en los que hará falta que cada usuario tenga el suyo.

Los controles, aparte de la pantalla táctil están formados por una cruceta digital, y seis botones (dos de ellos shoulder buttons... y por cierto, ¿como leches se traduce eso? ¿Botones hombro?) aparte del Start y el Select. Y tiene una función especial que es que si te mosqueas porque un jefe de final de fase te mata todo el rato, puedes tirar la consola al suelo o contra la pared y es bastante probable que se rompa. O bien puedes tratarla mejor que a tu propia madre y de pronto salirte una rajita en la bisagra (con lo cual ya sabes que es hembra, y puedes intentar procrear).

Bueno, veo que me estoy enrollando y al final no me va a dar tiempo a escribir lo que me han ordenado. Como veo que no se me ocurre nada sobre que hacer el reportaje, voy a jugar un rato con mi DS hasta que se me ocurra algo, pero no creo que lo consiga.

Micromanía

SOLUCIÓN COMPLETA

PONG

Te ayudamos a vencer al malvado rectángulo blanco

REPORTAJE ESPECIAL

Descubre de donde sacamos toda la mierda que metemos en el DVD

SECCIÓN RETRO

Teníamos razón: Deus Ex era una mierda

ENTREVISTAMOS A

TOMÁS RUBIO

"Podría doblar todas las películas de Pixar yo sólo, porque soy la ostia"

¡LA ACCIÓN MÁS ROMPEDORA!

¡EXCLUSIVA MUNDIAL!

AGE OF PIRATES

¡ Le damos el cuarto 100 del año !

AJARAPEDIA

Ironman es un juego que transmite olor propio, una mezcla de tiza de billar, humedad, pachuli, sobacos y tabaco. Es decir, es un juego para hombres-hombres, o en su defecto para adolescentes hormonados gastando tiempo y dinero en un salón recreativo. Todo eso se perdió el día que hicieron las conversiones a consolas y ordenadores domésticos, bueno todo menos el olor a sobaco, y es que la adolescencia es dura amigos.



La posibilidad de jugar 3 personas en la misma recreativa (4 en la versión de NES) permitía la aparición de varias modalidades de juego, orientadas todas ellas a fastidiar al contrario más allá del terreno de juego, a saber: patadas, codazos, escupitajos, mocos en el volante, insultos variados, todas ellas tácticas permitidas y ampliamente aceptadas excepto por el matón de los recreativos, que al lado de ese más te valía no respirar muy fuerte, no sea que lo desconcentraras y te lloviera una sarta de ostias.

Como en todo buen juego de carreras que se precie, aquí lo importante es llegar el primero, si no lo consigues es que no eres más que un inútil que sólo hace chirriar el metal. Las carreras se reducen a su esencia, a su mínima expresión: gana o te quedas fuera.

Pero hay algo más que ser el más rápido y por eso este juego es especial y no otro subproducto para amantes de la testosterona, el olor a gasolina y los cuentakilómetros que pasan de los 240km/h. En Ironman lo importante no es la velocidad, sino que es la habilidad para saber meter el coche por la mejor trazada, evitar las malas artes del resto de pilotos, chocar contra aquel coche, esquivar el agua,... lo que marca la diferencia, quizás por eso soporta muy bien el paso del tiempo. A pesar de su perspectiva isométrica y de la poca longitud de sus trazados (recordad que es una competición indoor) y sus microcoches, lo que lo hace especial es que no importan los gráficos (incluso la horrible versión de Amstrad CPC resulta divertida), ni el sonido, lo fundamental es la sensación, el feeling que



NEUMÁTICOS Y NEUMÁTICAS

transmite. Jugar a Gran Turismo hoy en día sólo es concebible si es la última versión pues depende, al igual que casi todos los juegos de carreras, de transmitir velocidad y realismo y eso se consigue con gráficos.

Ironman juega en otra liga, más cercana a Mario Kart que a Ridge Racer. Incluso aparecen power-ups: dinero y nitros. No se necesitan más, de hecho sería un poco estúpido porque los dos que hay representan muy bien las cualidades de este juego, sencillo y directo, dinero para mejoras y nitro para esos instantes en los que la cosa está chunga de verdad. La diferencia con otros juegos que tienen power-ups, es que los de Ironman no incorporan mejoras instantáneas en nuestros coches. Por ejemplo el dinero sólo es usado a posteriori una vez finalizada la carrera, lo cual ha devenido una constante en muchos títulos posteriores, y el nitro, aunque puede gastarse al momento se recoge más bien para evitar que los demás puedan usarlo en nuestra contra. De hecho el nitro se convierte poco a poco en lo que marca la diferencia entre quedar primero o último.

Su utilización se reserva para momentos desesperados y es posible que más de una vez acabemos en un problema por utilizarlo, ya sea al chocar contra otro coche, un obstáculo o por un salto mal dado que acaba con nuestro vehículo en las gradas.

Ironman guarda un pequeño as en la manga y es que hasta que consigues todos los upgrade es más un juego de estrategia que de carreras. Se abren interrogantes como: ¿gasto todo en mejores neumáticos y suspensión sacrificando velocidad?, o ¿voy a toda leche pero pegando unos botes de impresión, y con el mismo agarre al suelo que una pastilla de jabón rebozada en mantequilla bajando una pendiente de hielo?.

La física del juego forma parte inseparable de la forma de jugar: inercia, choques, saltos, todo influye y la gran mayoría del tiempo estaremos haciendo correcciones en la dirección de esos pequeños monstruos de acero para evitar golpearnos contra los laterales y perder unos segundos preciosos.



CURIOSO PODIO EN EL QUE EL TERCERO ESTÁ EN EL MEDIO



NUEVOS GRANDES

A pesar de no ser un juego pretendidamente realista, sí que es divertido observar como se ha recreado el caótico movimiento de este tipo de coches en las superficies de barro y arena.

Implementa lo que se llamó DPA o dynamic play adjustment. Es decir, que la máquina va a cambiar su velocidad y habilidad en función de tus progresos en el juego, y todo para proporcionar carreras siempre emocionantes. Y eso en 1989, así que no os dejéis deslumbrar por el hype actual de los títulos con IA dinámica porque la verdad es que por mucho que nos quieran vender la moto de que los enemigos se adaptan a tu nivel de juego, llega un momento en el que no puedes subnormalizarlos a base de hacer el idiota. Ironman tampoco escapa a la dificultad de programar correctamente este tipo de ia, al final el juego se vuelve ciertamente absurdo porque todo el mundo corre más que tu y se te han acabado las mejoras, así que toca tirar de experiencia.

Casi me atrevería a decir que es el juego que ha dado lugar a las típicas trampas de otros juegos de carrera como Need for Speed Underground, te obligan a hacer la carrera perfecta, y a fe que lo estas consiguiendo 3 vueltas marcando tiempos

récords y vas y en la última curva tocas ligeramente una valla de protección y descendiendo tu velocidad momento en el cual aparecen como flechas tus rivales que en realidad nunca se han separado de ti ni un milímetro. A tomar por culo. Eso no es un desafío, es una putada.

A la larga los circuitos se vuelven escasos y repetitivos, la tensión resulta insoportable y acabamos dejándolo, sólo para retomarlo al día siguiente. Pero a pesar de sus Circuitos monótonos hay una cosa que lo hace destacar y es la misma jugabilidad de Tetris o Space Invaders. aunque puedas terminar los 37 circuitos (muchos están doblados y se pueden jugar en un sentido u otro) y se acabe la sesión, lo único que obtienes es un ranking de ganancias de dinero, y sabes que estarás toda tu vida dando vueltas, pero aún así continuas jugando, porque el final en realidad es que pierdas contra Ivan Stewart que para algo pone la jeta en la portada. Es el único rival serio, el resto están para estorbar y a fe que lo conseguirán en los finales ajustados cuando la victoria se mide por unos pocos pixels de distancia. Superar tus propias marcas es un incentivo poderoso, ya desde los tiempos en los que nos obsesionábamos con poner nuestras iniciales en el ranking de nuestra recreativa favorita donde no era raro ver en los primeros puestos a un tal PIS o su Némesis, el siempre genial K-K.

The Elder Scrolls IV

OBLIVION

Barber's Shop Expansion Pack

¡Pero mira que me queda este look a lo Jose
Manuel Parada!
¡¡¡Soy la envidia de la comarca!!!

"Otra estúpida expansión,
los 90€ peor tirados de
toda mi vida."

GamesAjare

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



FIFA 2007

Pon nota a tu
juego favorito



Back

More

No hagas caso a las
criticas negativas

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



Escribe la nota que
crees que merece

DOMINATION WORLD



DOMINATION WORLD ES EL NUEVO SIMULADOR GEOPOLITICO PARA LAS CONSOLAS DE NUEVA GENERACION.

SUS PRINCIPALES CARACTERISTICAS SON:

* PODRAS CONQUISTAR Y DOMINAR EL MUNDO ENTERO (AMERICA, ASIA, OCEANIA Y AFRICA).

* PODRAS RECREAR BATALLAS HISTORICAS COMO LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL QUE ENFRENTO A JAPON Y A ESTADOS UNIDOS.

Y MUCHAS MAS NOVEDADES, RECUERDA, CON DOMINATION WORLD DOMINARAS TODO EL MUNDO, ABSOLUTAMENTE TODO EL MUNDO IMPORTANTE PARA NOSOTROS.



EXCLUSIVO PARA PLAYSTATION 3
A LA VENTA A LO LARGO DE ALGUN AÑO

PS3

SONY



P O R T A L

CHRISTMAS EDITION

IN STORES ON DECEMBER



reservoir dogs

Reviu basada en la película de Tarantino en la que no aparece Mr. Black

Hemos sufrido muchas adaptaciones de películas a videojuegos, casi todas... bueno no, todas han sido una mierda, ningún juego oficial ha sabido captar el ambiente de la película. En cambio, con el juego que hoy nos ocupa no podemos decir eso, tampoco podemos decir que es una maravilla, creo que lo mejor es decir: ¡¡¡uyyyy casi lo consiguen!!!.

Creo que todo el mundo conoce la peli de Tarantino sobre la que trata este juego, bueno es que si no la conoces ya estas tardando en verla.

Y es que nos encontramos frente a un juego con una mierda de gráficos, si, lo siento, hay que ser sinceros, que estamos en el siglo XXI por favor, que es el siglo de las next gen. yo creo que ya tenemos que empezar a ser un poco exigentes con los juegos. Bueno como íbamos diciendo, por un lado tenemos unos gráficos horribles, algún que otro bug y una repetitividad constante, pero en el otro lado de la balanza tenemos una gran ambientación, con una banda sonora inmejorable.

Pero claro, vosotros os preguntareis ¿esa gran ambientación merece la pena? Pues si habéis disfrutado como perras de la peli de marras las respuesta es si, os gustara el juego, si la respuesta es negativa entonces

este juego os parecerá un simple clon del Max Payne pero a lo cutre.

Pero, ¿de que va?

Excelente pregunta, mas que nada porque la peli transcurre en una mierda de almacén abandonado (si vale, estoy refiriéndome mucho a la película, pero es que es inevitable). En el juego se intenta llenar algunas lagunas que dejó la película, es decir, que paso con cada uno de los integrantes del grupo después del robo.

Así las misiones consisten en salir pitando de la joyería con cada uno de los integrantes de la banda, Mr. Pink, Mr. Blue, Mr. Blonde, Mr. Brown... ¿os suenan de algo? Y bueno además se alternan algunas fases de conducción, que mas bien se las podían haber ahorrado ya que son un suplicio.

PA CHULO CHULO
MI PIRULO



Las fases en las que vamos a pie consisten básicamente en secuestrar rehén para abrir una puerta, matar a policías y andar. Bueno miento, no es tan repetitivo, en vez de matar a los policías les puedes desarmar, y bueno tampoco hace falta pedir a los rehenes que te abran las puertas, puedes romperlas. Dependiendo como lo resuelvas te pasaras el capítulo como profesional, criminal o maniaco, y dependiendo de como lo hayamos hecho durante todo el juego tendremos un final u otro.

Hay algunas cosas muy buenas, como por ejemplo pillar a un rehén, meterle un coscorrón y ves como los policías dejan sus armas pidiéndote que no le pegues mas. Una vez hecho esto podrás manejar a los policías obligándoles a ponerse de rodillas contra la pared o a abrirte puertas.

Otra "novedad" es que tiene tiempo bala, algo nunca visto en los juegos en tercera persona. Desde aquí maldigo al Max Payne por crear esto. Otra característica de este modo además de la habitual es que cuando tenemos a un rehén podemos hacer un movimiento característico, que se resume en hostiar al rehén hasta matarle. Esto



Los rehenes harán cualquier cosa para evitar que les hagamos daño, como por ejemplo ponerse a bailar el asereje.

asusta a todos los policías que haya en la pantalla y todos deponen sus armas. Por ejemplo si haces esto con Mr.Blonde cortara la oreja del rehén cual barbero ciego (solo entenderás esto si has visto la película :P).

Uno de los peores fallos me lo guardo para el final, resulta que el juego solo cuenta con la licencia de un actor de la película (Mr. Blonde, Michael Madsen) por lo que el juego pierde bastante puntos.



QUE RULE TIO!!

I'M HOOKED ON A FEELING !!!



Si has visto la peli y esta te gustó

Pues el juego te hará pasar el rato, ni más ni menos, pero te lo pasarás bien porque la ambientación es buena, recrearas el universo de Reservoir Dogs.

Lo malo o bueno, depende de los gustos, es que es muy corto, cada misión te lleva 5-10 minutos, así que en 3 horas te puedes haber pasado el juego, no más, ya que la dificultad de la IA es casi nula.

5 AJARES

Si has visto la peli y no te gustó

Pues este juego te parecerá la mayor mierda que han podido sacar este año. Además el juego hace referencias constantes a la película, videos, comentarios, etc. Así que si no soportas la película el juego te parecerá una puta odisea. Dedicar tu dinero a comprar un juego basado en tu película favorita, como el Señor de los Anillos o Barbie y las 12 princesas bailarinas.

2 AJARES

Si no has visto la película

Pues lo primero de todo es que mereces morir, coño que es un clásico, pero no de los clásicos petardos como Ciudadano Kane, que en esta peli dicen tacos, matan gente y van de negro. ¿que mas se puede pedir? ah claro, tetas!! es el único fallo de la peli.

Bueno al grano, este juego te parecerá peor que el primer Max Payne, así que cómprate ese que está mucho más barato.

2 AJARES Y MEDIA DOCENA DE HUEVOS

Si no ves la tele y usas calcetines rosas

Definitivamente tienes un problema, no, tranquilo, no lo digo por los calcetines rosas, que a mi también me gustan, lo digo por no ver la tele, así no vas a tener educación ni nada, no se, a lo mejor eres de esas personas raras que van al colegio a estudiar y a aprender.

Pues por eso creo que el juego es una obra maestra, bueno por eso y porque creo que estoy un poco borracho.

10 AJARES



VICTIMAS DEL

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

RIESGO



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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

¿SON PERDONABLES CIERTOS ERRORES?

LAST EXPRESS

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

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

BIEN, VEAMOS.

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

OUTCAST

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

¿EN QUÉ INNOVÓ? APARTE DE SER EL MEJOR JUEGO QUE HE JUGADO EN MI VIDA Y DE APORTAR UNOS GRÁFICOS DISTINTOS, SÍ, PERO BELLOS HASTA LA EXTENUACIÓN, CREO QUE SERÍA JUSTO DECIR QUE SE TRATA DEL PAPÁ (EN MODO DE UN SÓLO JUGADOR) DE COSAS COMO WOW O GUILD WARS. MUCHOS MUNDOS QUE VISITAR, UNA HISTORIA FASCINANTE, GREMIOS, UNA DE LAS MEJORES BANDAS SONORAS DE LA HISTORIA, ENORMES EXTENSIONES DE TERRENO.

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



CALL OF CTHULHU

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

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

¿QUÉ PASÓ AL FINAL CON ÉSTE JUEGO? BATACAZO DE VENTAS, BATACAZO DE CRÍTICAS (LA MAYORÍA DE ELLAS IMAGINAMOS QUE REDACTADAS MIENTRAS EL ESCRIBANO DE TURNO HACÍA DE VIENTRE EN EL BAÑO O ALGO ASÍ) DESMANTELAMIENTO DE LAS OFICINAS, CIERRE DE LA EMPRESA Y TODO EL MUNDO A LA CALLE A BUSCARSE LA VIDA DISEÑANDO COSAS QUE SÍ



VAMPIRE BLOODLINES

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

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



LA SAGA TEX MURPHY

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

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

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

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

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



TOONSTRUCK

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

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

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

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

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



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

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

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

BIEN.



UNA POLLA COMO UNA OLLA

A LA GENTE



LE GUSTA LA MIERDA

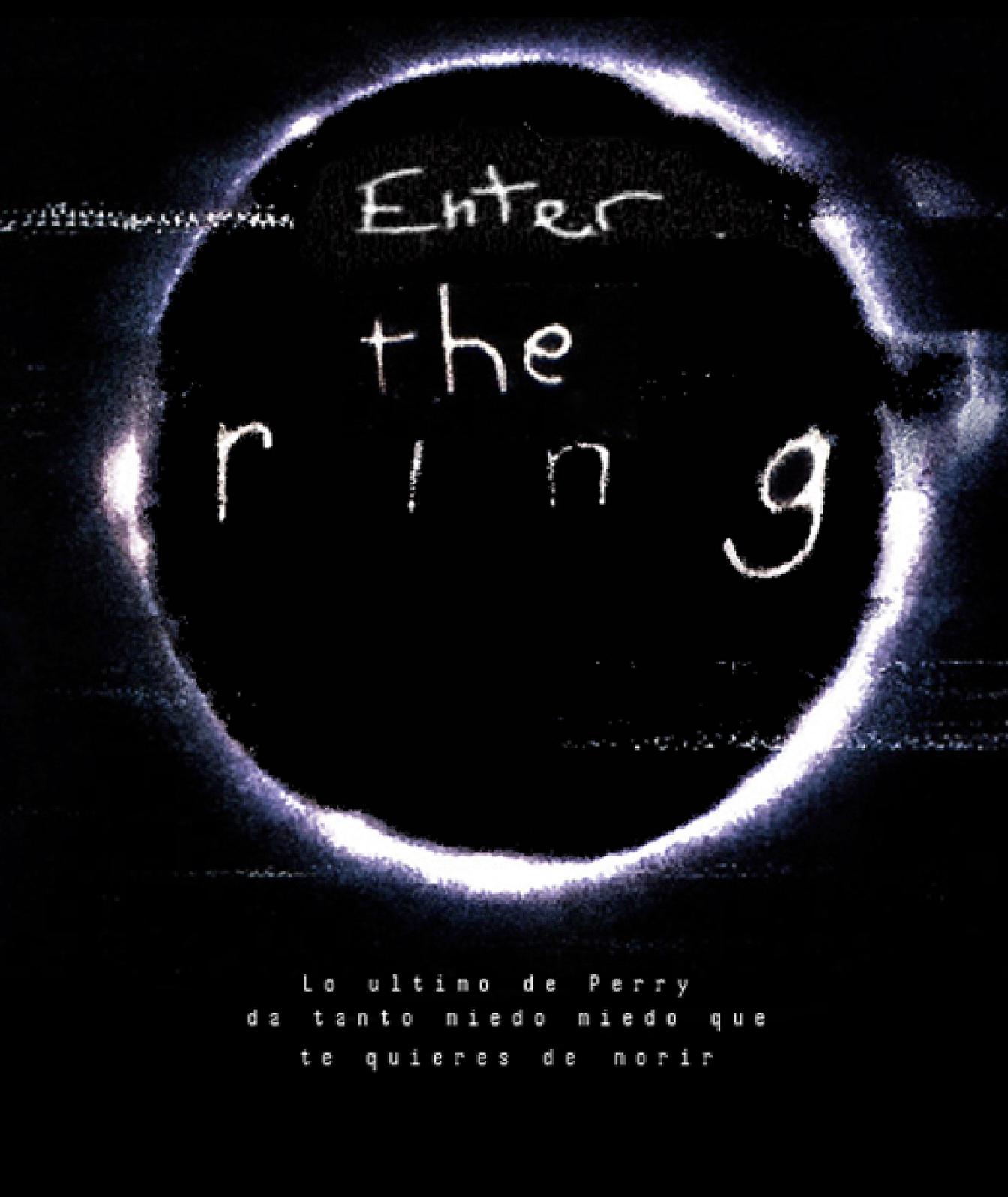
ASÍ DE SENCILLO. POR ESO LLEVAMOS TANTOS FIFAS. POR ESO LLEVAMOS COLGADAS "NOSE-CUANTAS" MEDALLAS DE HONOR Y RESPONDEMOS A LA "LLAMADA DEL DEBER" SIN DUDARLO. POR ESO ANA ROSA NOS CUENTA LO DESGRACIADA QUE ES "POCHOLA DE VERGOBEN" EN SU CASTILLO DE LIEZPIGSTEIN DESDE QUE SE LE HA MUERTO SU FICUS FAVORITO.

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

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



POR ESO VINCENT SE CORTÓ LA OREJA.



Enter
the
ring

Lo último de Perry
da tanto miedo miedo que
te quieres de morir

13 de enero de 1942, en algún lugar del Atlántico Norte. Hace un mes que salimos de patrulla, se nos han acabado los chocokrispis y aquí dentro empieza a oler a gato mojado. No hemos podido hundir ningún barco, las condiciones meteorológicas son pésimas tirando a horribles y a ratos una mierda. Permanecemos sumergidos casi todo el día, sólo salimos a la superficie al anochecer pero con esta maldita lluvia soy incapaz siquiera de verme la bragueta.

Desde luego esta no es una situación agradable y no es la mejor de las perspectivas para alguien que sólo quiere jugar un rato y pasarlo bien delante de su ordenador.

Los aficionados a los simuladores tienen fama de ser un público muy duro y exigente, pero en contrapartida son extremadamente fieles y entregados. Quizás todo se fundamente en los inútiles intentos por explicar a los demás niños durante el recreo que no habías jugado al Doom, que estabas leyendo el manual del Gunship 2000. Y cuando te preguntaban: "pero, ¿qué tal el juego?", tú respondías: "espera, que he acabado de leer el capítulo de contramedidas y mañana empiezo el de aeronáutica avanzada. En 5 meses podré empezar a practicar despegues".

No obstante esa pasión provoca dos fenómenos:

D: una comunidad interesada 100% en colaborar, mejorar, añadir, pulir,... cualquier producto que salga al mercado.

H: Unas ventas modestas, pero estables



Por eso tenemos joyas del videojuego que no llegan al gran público porque pertenecen a un género estigmatizado y en parte es porque la simulación requiere más que ningún otro género de la implicación del jugador. Por regla general el desarrollo del juego y por tanto de su guión, se basa en una sucesión de misiones con trasfondo histórico, pero no existe una historia que implique al jugador en el desarrollo de la acción como parte integrante de la misma. Aunque se hable mucho de campañas dinámicas, lo cierto es que muy pocas logran que el jugador contemple cómo sus acciones influyen en el devenir de los acontecimientos. Wing Commander o Strike Commander (viva la madre que parió a Chris Roberts) son dos ejemplos de juegos en los que la acción influye en la historia y por tanto condiciona al jugador durante las partidas, pero sus argumentos son ficticios y en el caso del primero el hecho de que una raza de gatos hipertrofiados maneje naves espaciales implica obviar cómo pueden pilotarlas sin tener pulgares oponibles. Pero, más complicado resultaría que en un simulador que recree hechos reales, por muy buenos que sean nuestros números cambiemos el curso histórico de la guerra de manera significativa, sobretodo cuando no manejamos grandes tropas sino un avión, un submarino, un barco o un zepelín.

Y aquí entran en juego todas esas horas leyendo manuales, libros de historia y disfrazando las muñecas de tu hermana de paracaidistas alemanes.

En Silent Hunter 3 es necesario que el jugador aporte buenas dosis de entusiasmo y empatía para sentirse inmerso en el juego, no tanto por la recreación visual del conflicto (que resulta excelente, con unos gráficos y un engine que rayan a muy alto nivel) sino porque entre misión y misión, en los informes previos a las mismas y durante ellas, no sabemos nada de lo que sucede fuera de nuestro navío. Ni idea de cómo va la guerra, ¿cuál es el objetivo?, ¿alguien sabe lo que estamos haciendo aquí? Y es una pena, porque es de agradecer que te pongan en contexto, sobretodo para los que piensan que la Segunda Guerra Mundial tuvo lugar en Normandía y duró 24h.

Lidiar con la realidad en un videojuego es muy difícil y más en uno como este en el que el final está cantado desde el principio, como en la película Titanic donde ya sabes que el barco se va a hundir, pero te tragas la peli igual, y ¿por qué?, por el Di Caprio no será y por la pija rebelde tampoco, te quedas a tragarte esa historia de amor infu-mable porque estás deseando ver cómo el iceberg los envía a tomar por culo a todos. Pues en SH3 lo mismo, juegas y juegas esperando ese momento trágico y solemne en que una carga de profundidad reviente tu submarino y os vayáis tú y tu tripulación al fondo del mar. No hay otro final posible, a menos que tengas ganas de ir de vacaciones a Nuremberg.

Un videojuego que te permite jugar en el bando de los alemanes ya debería ser tomado en consideración entre tanta corrección política y tolerancia de cogérsela con papel de fumar. Eso sí, no hay cadáveres y los únicos enemigos humanos que se ven son los artilleros de los destructores, corbetas y demás navíos con ganas de acabar con tu carrera de reina de los mares. Porque aquí vas tú solito, no te acompañan más U-boats. Tampoco es cuestión de poner muchas pegas en este punto porque al fin y al cabo una de las joyas de la corona de este SH3 es precisamente la incorporación de tripulación y además en unas magníficas 3D, se acabó el pasear arriba y abajo por un submarino vacío escuchando voces que vienen de no se sabe dónde, este SH3 viene a aliviar la sensación de inmensa soledad de los demás simuladores, ese vagar por una nave fantasma al más puro estilo "el holandés errante", pero a cambio te deja en compañía de unas locazas que te miran sin pestañear, aunque van a procurar ahorrarte un montón de trabajo.





La posibilidad de rebajar el nivel de realismo convierte cualquier misión en un tiro al pato, sin torpedos que fallen, sin hacer complicados cálculos, pero a corto plazo esto resulta de gran ayuda, porque permite que los menos entusiastas del género puedan foguearse y familiarizarse con él, mientras que los más avezados irán adquiriendo experiencia con los controles (porque el manual no lo va a hacer por ti, que son sólo 50 hojas).

Si quitamos los sistemas automáticos y nos ponemos con papel y lápiz a calcular ángulos de ataque y aproximaciones estaremos un paso más cerca de obtener a cambio un infarto. Tal es la tensión que supone la tarea de contactar un convoy, aproximarse, esquivar las defensas, seleccionar objetivos y disparar. De hecho, muchas veces fallaremos este último paso, ya sea porque no sabemos sumar dos y dos (lo más probable) o porque los torpedos han salido rana.

Estar 4 horas sentado delante del ordenador para, posiblemente, no llegar a disparar a ningún objetivo y aún así querer seguir jugando es un mérito que muy pocos juegos pueden lograr, pero es necesario que el jugador viva la historia, y más en SH3 donde aparte de las medallas y el ranking de comandantes poco más podemos

obtener de nuestras escaramuzas submarinas.

La introducción del factor cansancio entre tu tripulación te impide marcar jornadas draconianas a tus hombres. No puedes tener a alguien de guardia 4 días seguidos sin que se vuelva loco. Como también te tocará repartir condecoraciones entre tus hombres y además estos van adquiriendo experiencia a medida que combaten, deberás ser lo suficientemente listo como para tener todos tus puestos clave doblados, así cuando uno descanse, otro igual de incompetente o no, podrá hacer la labor encomendada. Da igual si eres justo a la hora de repartir cruces de hierro o lo haces a dedo, al final todo el mundo va a tener la suya, eso sí, con tanto metal a bordo suerte vas a tener si no te vas a pique al salir del puerto.

El juego tiene sus bugs, sí, pero a veces resultan hilarantes si no somos unos meapilas puristas. Que te asomas a la superficie y chocas contra un destructor enviándolo a pique, pues hey, que eso cuenta como una diana, sobretodo si tu submarino no ha sufrido daños. Pero tampoco lancemos las campanas al vuelo y juguemos como si esto fuera un destruction derby.

La IA en SH3 es buena, muy buena en ocasiones y más a medida que avanza la campaña. Y es que la implementación de los avances tecnológicos resulta notable para ambos bandos, siguiendo una rigurosa progresión histórica, porque al principio vas a ir en el puente navegando en superficie, mascando tabaco y riéndote en la cara de la muerte, pero en cuanto los aliados se pongan las pilas vas a olvidar de qué color es el cielo de tanto tiempo como vas a pasar sumergido. Radar, torpedos acústicos, escolta aérea y sobretodo el ruido de las hélices de los destructores van a lograr que tu habitación te parezca cada vez más pequeña.

SH3 podría ser mejor y los fans lo saben, pero en vez de darle la espalda, lo traducen le añaden texturas, misiones,... total, que convierten un juego sobresaliente en una obra maestra del software. De hecho será durante mucho tiempo la referencia del género

A los que quieran sentirse de verdad en el papel aconsejamos dejarse barba, ponerse un chubasquero y pedirle a la parienta que nos vaya tirando cubos de agua con sal cada poco tiempo. Asimismo, recomendamos no ducharse, comer mojama, galletitas saladas y apretarse la nariz y soplar para taponarse los oídos.

¿Por qué debería jugar a Silent Hunter 3, Mr Green?.

Sobretudo teniendo en cuenta que ya tiene un año y medio. Pues porque la sonrisita de satisfacción que se te queda en la cara después de haber acertado a un petrolero en plena tormenta con tu último torpedo resulta impagable.

NOTA FINAL: 8 AJARES

Lecturas recomendadas:

"10 años y veinte días" (Autobiografía de Karl Dönitz, el tipo al que le vas a rendir cuentas de tus patrullas)

"La batalla del Atlántico"(Andrew Williams)

Mods, parches, actualizaciones y mucho más en la peich imprescindible:

<http://www.24flotilla.com/html/>



We are next.

CONCURSO

Queridos lectores, os queremos premiar por vuestra fidelidad, así que hemos organizado un pequeño concurso, y el ganador se llevara el juego Prey.

Las reglas son muy sencillas.

- El concurso consta de tres partes, la primera son 8 preguntas, la segunda parte es contestar 2 preguntas sobre unas imágenes, y la última parte es un crucigrama.

-Teneis de plazo hasta el 15 de Noviembre de 2006.

-Para participar solo teneis que enviar las respuestas al correo gamesajare@gmail.com indicando en el asunto "CONCURSO PREY".

-El ganador le anunciaremos en la web, y las respuestas a todas las preguntas las publicaremos en el proximo numero de la revista.

-Si hay varias personas que han resuelto todo, y además correctamente, realizaremos un sorteo.

-Si nadie acierta todas las respuestas el ganador será el siguiente que mas respuestas correctas haya enviado.

PRUEBA DE CONOCIMIENTOS

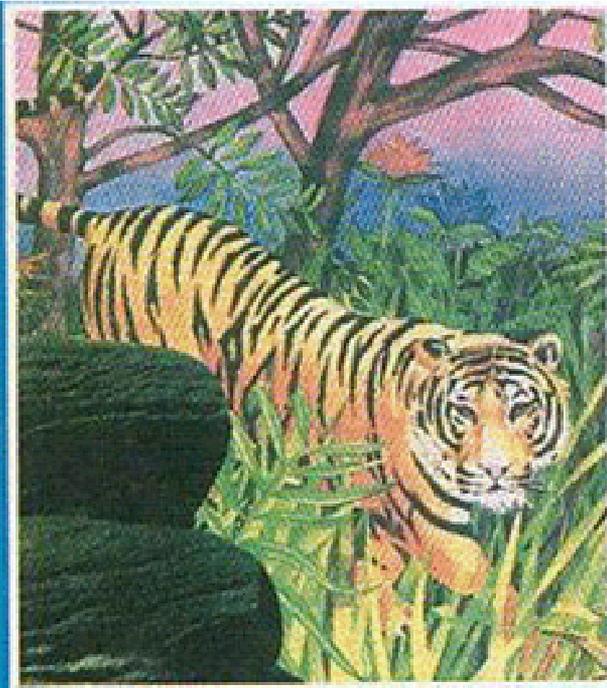
- 1. Nombre y distribuidora del primer juego que salió a la venta.**
- 2. Que serie de televisión canadiense está basada en un juego que sale mencionado en el juego Day of Tentacle.**
- 3. ¿Cómo se llama el Periódico que lee Tex Murphy todas las Mañanas?**
- 4. ¿Manny Calavera es a Glotis como Andrés Truido es a...?**
- 5. ¿En qué tema musical de METALLICA se inspiraron los chicos de ID para el tema "Doom 1 E1M1"?**
- 6. En el super mario 64 cuando te enfrentas al primer rey Koopa, el llama a Mario "Amigo", ¿a que hace referencia ese saludo?**
- 7. Que personaje realiza el único Friendship que se realiza en la película Mortal Kombat, y en que consiste ese movimiento?**
- 8. Que llevan escrito las cajas de balas de la railgun del Quake 1, y porque llevan esa inscripcion?**

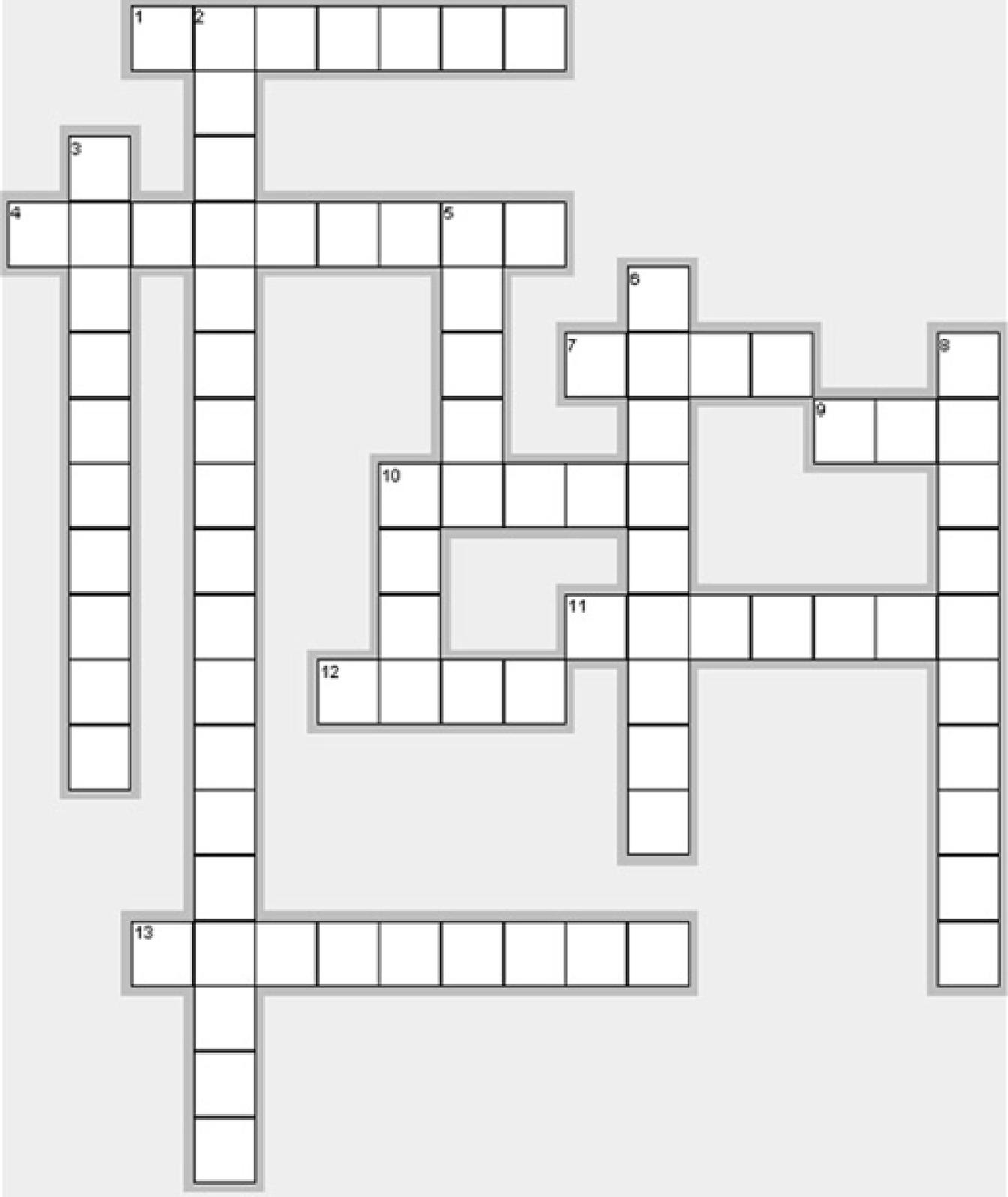
PRUEBA VISUAL



1.
¿A que juego pertenece esta pantalla?

2.
¿A que juego pertenece esta carátula?





1 2

3

4 5

6

7

8

9

10

11

12

13

CRUCIGRAMA

HORIZONTAL

1. Se seca la ropa con estilo.
4. No llegarán jamás.
7. La tercera parte se la podrían haber ahorrado.
9. Con dos cojones y un palo
10. Entró en Matrix y casi no sale
11. Mariquita con arco.
12. Hinchazón. Humo. Marketing.
13. El sabedor de todas las cosas de universo conocido y no es Punset

VERTICAL

2. Megatón de Sony en el pasado E3
3. Simón dice.
5. PETECAUN
6. King of Hype
8. El mejor doblador de la historia. O no.
10. El Tostón del año

*Hola. ¿Hay
alguien ahí?*

*Grumfp, grrrrr
ejem... ¿miau?*

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

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

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

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

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

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

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.

