

Videojuegos:

En junio del 2009 el estudio *Radical Entertainment* y la reconocida empresa de distribución *Activision* lanzaron con gran éxito el juego de video

Luego de una gran expectativa por parte del público aficionado a los videojuegos, el lanzamiento de PROTOTYPE en 2009 alcanza un éxito rotundo, debido principalmente al alto grado de violencia, crudeza y el dinamismo que la cantidad de enemigos y combates le imprimen al juego.

Texto e ilustración Camilo Hermida



[Prototype]

“

La combinación de historia no lineal con superhéroe le da al jugador una gran libertad para explorar y tomar sus propias decisiones...



» **Presentación del juego. Se aprecia el grado de detalle y calidad del modelado del personaje principal, Alex Mercer.**

Las imágenes y logos que aparecen en las páginas 26 a 29 pertenecen a Radical Entertainment y Activision y se utilizan con propósitos ilustrativos.

La historia inicia con la aparición de una infección letal en Nueva York, el gobierno manipula los medios para evitar una histeria colectiva y la misión es sobrevivir y encontrar la verdad en una ciudad en cuarentena, evidenciando similitudes con la saga Resident Evil. El único que puede salvar a la ciudad del caos, gracias a sus súper poderes, es el antihéroe Alex Mercer, quien sacia su sed de venganza a lo largo de 31 misiones.

El éxito del juego radica en la evolución de los poderes del protagonista a lo largo de la historia: Mercer no es humano, es un compuesto de material biológico que puede transformarse a voluntad; es en realidad un indestructible "Prototipo" de batalla. La más notoria de sus habilidades excepcionales es la capacidad de copiar la apariencia de otros personajes, engañando y destruyendo todo a su paso. Cuenta además con armas originales, como garras afiladas, una gran espada y piel blindada; Por ello, la violencia y devastación estarán presentes a su paso por cada rincón de Manhattan.

Los personajes que intervienen en la historia son Alex Mercer (científico), su



hermana Dana, su exesposa Karen Parker, el Dr. Bradley Raggland (patólogo en el hospital de Nueva York), el Dr. Raymond McMullens (director de investigación de Gentek) y, por supuesto. los antagonistas: Elizabeth Greene, Líder Cazador, Cazador Supremo y Cazador.

El desarrollo de los personajes es destacable, ya que todos están bien detallados y tienen excelente movimiento, en especial

» **Los escenarios no alcanzan el detalle de otros juegos desarrollados por la misma firma, aunque son amplios y elaborados.**

el protagonista, dado que la cantidad de polígonos utilizados¹ se traduce en muy buena calidad y gran detalle del uso de sus poderes y mutaciones. Estas características lo hacen muy original y marcan una diferencia apreciable con juegos del mismo género.

Por otro lado, el juego tiene algunas deficiencias en la dirección artística y calidad visual. Los espacios en los que se desenvuelven las misiones no son muy amplios, lo que debería facilitar la calidad en la construcción de los escenarios; sin embargo los detalles de los edificios son precarios comparados con otros juegos desarrollados por la misma compañía, como *The Simpsons* y *The Incredible Hulk: Ultimate Destruction*. Esto reduce el interés por explorar la ciudad; además las primeras misiones son muy envolventes y apasionantes, pero después se vuelven monótonas, repetitivas, y los enemigos se destacan por la cantidad pero no por la calidad. Adicionalmente

¹ El modelado en 3-D se basa en la generación de volúmenes a partir de polígonos, por lo que la definición en términos de resolución depende del número de polígonos utilizados, de tal manera que un elemento volumétrico generado a partir de un número pequeño de polígonos se verá fraccionado y poco verosímil.



» Portada del DVD para Windows

la compleja mezcla de botones para las acciones y los poderes en los controles, genera cierta confusión en los usuarios.

PROTOTYPE es una propuesta innovadora, arriesgada y espectacular en el género *Sandbox*₂. La combinación de historia no lineal con superhéroe, le da al jugador una gran libertad para explorar y tomar sus propias decisiones, lo que implicó un gran reto para los creadores del juego: el árbol narrativo se complejiza al ofrecer una gran cantidad de misiones opcionales y argumentos secundarios, para alcanzar de manera aleatoria las diferentes metas. El juego parece ilimitado, pero el diseñador se encarga de generar un equilibrio entre la libertad y objetivos específicos para completarlo, evitando dejar el final abierto como suele suceder en algunos juegos *Sandbox*.

² Palabra del inglés que significa caja de arena, que se aplica en el entorno informático a un modo de juego no lineal (modo *sandbox*), que presenta al jugador desafíos que pueden ser completados en un número de secuencias diferentes o libres, concediendo mucha más libertad de juego, en contraposición con un modo de juego lineal que presentará una serie de retos fija, a modo de historia. Tomado de Wikipwdia, la enciclopedia libre, <http://es.wikipedia.org>

Esta estructura narrativa no es nueva, la libertad del usuario ha sido experimentada en juegos como *Grand Theft Auto* (exitoso juego violento, con muertes y drogas, lanzado al final de los años noventa), *Zelda* (con sus títulos *The Legend of Zelda* y *Ocarina of Time*). Sin embargo PROTOTYPE supera videojuegos como *inFamous* y *Crackdown* y deja a los seguidores de esta clase de juegos, a la espera de una segunda versión.

El juego está disponible para XBOX360 y PS3. Para PC requiere: Windows XP (con Service Pack 3) y DirectX 9.0c o Windows Vista (con Service Pack 2). Tarjeta Gráfica NVIDIA GeForce 7800 256 MB o superior, ATI Radeon X1800 256 MB o superior. Procesador Pentium Intel Core 2 Duo 2.6 GHz, AMD Athlon 64 X2 3800+ o superior. RAM: 1 GB Windows XP / 2 GB Windows Vista. 8 GB de espacio en disco. Tarjeta de sonido compatible con DirectX 9.0. DVD-ROM.

Información detallada en: <http://www.prototypegame.com/>

PROTOTYPE