

## 18 videojuego

**Polémica** La policía de Nueva York, crítica con 'Saints Row 2'

Patrick Lynch, jefe del sindicato del departamento de policía de la Gran Manzana, ha declarado al *New York Daily News*: "Estos horribles y violentos videojuegos insensibilizan a los jóvenes ante la violencia, al tiempo que incentivan la depravación".

# ¡Qué bestias!

'Saints Row 2' les da la bienvenida a Stilwater, la ciudad del pecado

**VIDEOJUEGO.** Quince años en coma son muchos años desconectado del mundo. Cuando nuestro protagonista en *Saints Row 2* se despierta de la gran explosión con la que acabó la primera parte y que le auguraba a nuestro hombre un futuro un par de metros bajo tierra, lo que ve en la calle no se parece en nada a todo aquello por lo que él luchó. Su banda de gánsteres ha desaparecido y la ciudad de Stilwater se ha dividido en nuevos barrios que ni siquiera conocemos. Es hora de tomar cartas en el asunto y tratar de recuperar el control. ¿Dónde están los chicos?

Que no intenten suavizarlo ahora, Stilwater ya está perdida. Ésta sí que es la ciudad del pecado y *Saints Row 2* uno de esos juegos que llevan con merecimiento el +18 en la portada. Todo lo que puedas imaginar se puede hacer en Stilwater... Quizá más cosas de las que hayan pasado por tu mente sean posibles gracias a un gigantesco mapa, 150 vehículos diferentes y un editor de personajes de los que te hacen estar pegado a la pantalla durante horas para crear al tipo perfecto.

Lo mejor de *Saints Row 2* no es sólo que puedas hacer cualquier cosa, sino que puedas hacerlo en compañía. El hecho de incorporar una modalidad

en cooperativo hace que realmente empieces a sentir ese espíritu de pertenecer a una banda callejera... y eso no sé si es bueno.

Ante tanto pecado, tanta maldad, tantas posibilidades, sólo una recomendación: dos dedos de frente que te hagan ver que esto es sólo un juego.

Sí, se trata de ser el gánster más indeseable de la ciudad e ir recuperando no sólo a tu banda, sino los diferentes barrios para conseguir que todo el poder esté en tus manos. El objetivo es básico, pero las formas

enemigos, secuestrando gente, utilizando a cualquier civil como escudo humano en las situaciones más bizarras que se te pasen por la cabeza y conduciendo (o pilotando si llevamos un avión o un helicóptero, que también están disponibles) a toda velocidad por las calles de Stilwater. Con la ventaja

**Sólo un consejo: dos dedos de frente que te recuerden que esto es sólo un juego.**

pueden sorprender a muchos porque a las matanzas indiscriminadas de las bandas rivales (por cierto, bien flojitas), se unen fiestas con alcohol, drogas y muchas chicas de mejor y peor reputación, pero muchas chicas.

**TODO EN EL juego** será desde la misión inicial una huida constante de la policía, un atraco sí y otro también para conseguir dinero que nos permita acceder a mejores armas y mejores casas, y un atropello constante. Irás de un barrio a otro, eliminando

de que, en esta ocasión, podemos disparar desde el vehículo y personalizarlo al máximo con detalles de todo tipo que, realmente, hagan ver a todo el mundo que nuestra banda está más viva que nunca.

Recuperar la ciudad y acabar con decenas y decenas de enemigos es la parte más sencilla. No caer en las tentaciones de Stilwater es lo realmente complicado de un juego que en sí mismo es una tentación... y un auténtico peligro.

CHEMA ANTÓN

## LOS SAINTS CONTRA EL MUNDO



La historia de *Saints Row 2* está escrita de tal forma que el jugador va a encontrarse las mismas misiones que en cualquier otro, pero en el orden que vaya eligiendo al explorar una zona antes que otra. Existen tres hilos conductores principales de la historia que corresponden a las tres bandas rivales de los Saints en Stilwater. Cada una de ellas lucha por lo mismo: su trocito de ciudad, que cada vez quieren ampliar más—es lo que tiene la ambición—. Pero ahí estamos nosotros para evitarlo. Da igual con cuál de ellas empieces: la Hermandad, los Hijos de Same-di o los Ronin. Todos tienen motivos para acabar contigo y tú, muy pronto, encontrarás los tuyos propios para decidir que no deben pisar nunca más el suelo de Stilwater.

pliar más—es lo que tiene la ambición—. Pero ahí estamos nosotros para evitarlo. Da igual con cuál de ellas empieces: la Hermandad, los Hijos de Same-di o los Ronin. Todos tienen motivos para acabar contigo y tú, muy pronto, encontrarás los tuyos propios para decidir que no deben pisar nunca más el suelo de Stilwater.

## CORRE QUE TE PILLO



Al modo cooperativo en que disfrutamos de la posibilidad de compartir misiones con un segundo jugador (y no tenemos que pasarnos el juego entero con él), se une un modo de uno contra uno llamado *El gato y el ratón* en el que un jugador va con un coche y el otro con una moto y el de la moto tiene que conseguir hacer volar por los aires al del deportivo... Sencillamente una de esas maravillas para estar jugando durante horas contra un amigo. A eso se unen modos multijugador individuales o por equipos y un minijuego en el que tendremos que sobrevivir a oleadas de zombis y que, tam-

bién, puede ser compartido con un amigo en cooperativo. ¡Absolutamente genial!

## 'SAINTS ROW 2'

Desarrolla: Volition Software.

Distribuye: THQ.

Plataformas: Xbox 360, PS3.

Lanzamiento: 17 de octubre de 2008.

