

«Dead rising 3»: más que sobrevivir a los zombies



Este título es ya imprescindible para Xbox One.

Zombies sedientos de sangre, hordas de violentos muertos vivientes (o caminantes como dirían en la popular serie «Walking Dead») que acechan en cualquier parte sin darte un respiro. «Dead Rising 3», juego exclusivo e imprescindible para Xbox One, es un frenético y divertido «sandbox» en el que el jugador libra su particular batalla por seguir con vida y, para ello, tendrá que usar cualquier objeto que encuentre a su paso (conos, taladros, ladrillos, cubos, cuchillos...).

A simple vista, da la sensación de estar ante un juego de mundo abierto de estilo «sandbox», pero es mucho más que eso. Pulido y bien perfilado, «Dead Rising 3» abarca la tecnología de nueva generación en un esfuerzo para aportar el título más sólido de toda la serie. El caso es que lo que antes eran solo algunas decenas de zombies, ahora son cientos (te dan un logro por matar 58.000), quizá miles. Y están por todas partes generando una tensión emocional constante que hace que quieras seguir y seguir.

Lo cierto es que no incorpora demasiadas novedades con respecto a títulos anteriores, pero, pensemos de verdad, ¿acaso un juego tiene que ser mejor por las novedades que añade o solo su jugabilidad y lo adictiva de su historia lo que convierte a un título en un gran título? El juego de por sí es llamativo y una locura de divertido, y con esta receta

es más que suficiente tener un plato succulento que guste a todos.

Pese a lo absurdo de la trama, este cuidadoso menú creado por Capcom ofrece, entre otras cosas, unas posibilidades inmensas a la hora de deshacerse de los enemigos. Aquí todo puede ser un arma, pero no solo vale solo con crearte tu propia herramienta de supervivencia y listo. No, aquí entra incluso la estrategia de avanzar por algunas zonas y procurar no mezclarse demasiado entre estos seres que han dejado de ser humanos. La opción de combinar ambos objetos es salvajemente increíble. Con armas como una motosierra unida a un martillo puedes destrozar a todo zombie que se precie.

No hay que olvidarse de las misiones secundarias, como las que llevan al personaje a encontrar cinco cartas o despejar la zona de zombies. Mientras se avanza la historia se encuentran mapas de armas, productos alimenticios que te harán recuperarte de las embestidas y, por supuesto, cualquier objeto tirado por el suelo. En este pequeño mundo apocalíptico, donde pocos son amigos (hay un capítulo en el que se tiene que derrotar a una pandilla de moteros), puedes saltar, trepar muros, edificios, romper cristales y subirte a diversos coches (recomendable las apisonadoras).

Además de los aspectos tradicionales que han acompañado a la saga, en esta nueva versión también se puede combinar vehículos. La experiencia se amplía con el uso de Kinect, sensor de movimientos de Microsoft, que permite utilizarse como medio de distracción de los zombies ya sea con los gestos o comandos de voz. Un par de palabras y un movimiento de manos bien integrados puede aportar una intensidad mayor.

Gracias a la potencia de Xbox One, permite al jugador explorar la ciudad de Los Perdidos (California) mientras se adentra en una aventura trepidante. En un ambiente hostil y grotesco, el personaje jugable es Nick Ramos, un mecánico de tres al cuarto con un misterioso pasado que por supuesto no desvelaremos y

que se encuentra, de repente, rodeado por series agresivos y fuera de control. Mientras el jugador aprende el obligado tutorial, se suceden algunas pruebas y se llega a situaciones vertiginosas, algunas provocan que uno dé un salto de miedo cuando uno de esos zombies se abalanza sobre ti al girar una valla. Eso es una constante.



Los gráficos no son tan alucinantes como juegos como «Ryse: Son of Rome» o la última entrega de la saga bélica «Call of Duty». En ese sentido falta pulir algunos aspectos y detallar más los personajes y

entornos, pero no se puede ocultar la adicción que provoca tener delante la posibilidad de soltar un poco adrenalina. De hecho, es realmente difícil abandonar el mando una vez que se comienza el juego.

Fuente: abc.