



Una de conejitos

LUGARU

Contrastando con la inmejorable calidad gráfica que mostramos el mes pasado con Quake 4, este mes os traemos un título que precisamente no destaca por sus gráficos. Pero de vez en cuando conviene recordar que el aspecto visual no lo es todo en un buen juego, y Lugaru viene dispuesto a demostrarlo. **POR VICENTE CARRO**

Wolfire [1], creadores de Black Shades y Lightning's Shadow, ganadores del concurso de videojuegos UDG 2002 y 2003 respectivamente, han dado su primer paso en el mundo de los videojuegos comerciales con Lugaru[2]. Pero estos chicos crean juegos sin centrarse en los gráficos, destacando sobre todo lo demás la jugabilidad y el amor por los detalles. Y es que este juego rebosa eso: jugabilidad y pequeños detalles.

El conejo vengador

El juego nos pone en la piel de Turner, un hábil conejo humanoide que, en un ataque a su pueblo, pierde a toda su familia. Sin nada que perder y con un notable sentimiento de venganza se dirige a por la cabeza del culpable de esa matanza sin sentido. Pero no se enfrentará a sus enemigos sólo con su mala leche, ya que Turner domina las artes marciales, en las que se basará todo el juego.

Jiu-Jitsu y Aikido

Turner es un experto en una mezcla de Jiu-Jitsu y Aikido. Estas artes marciales se basan en redirigir la energía del ataque contra el atacante, no en dar fuertes golpes como en el karate. Esta

pequeña aclaración es fundamental para jugar, ya que si nos ponemos a luchar "a las bravas", esto es como en el resto de los juegos, cuando lleguemos a los combates más avanzados veremos que la fuerza muscular de un conejo, por muy fuerte que sea, no es comparable a la de un lobo. Así que tendremos que asumir que tenemos que redirigir los ataques de los enemigos más fuertes contra ellos mismos.

Paso a paso

Este cambio de rol en un juego de acción nos obligará a practicar bastante hasta acostumbrarnos. Afortunadamente hay un modo tutorial para aprender a desenvolvernos con cierto éxito en un combate.

Como norma, debemos permanecer esperando a nuestro atacante, y justo cuando lance el ataque pulsaremos la tecla de defensa (mayúsculas) para realizar un movimiento automático. Turner podrá golpearlo, blo-

quearlo, lanzarlo por los aires o incluso desarmarlo quedándose con su arma. Además, cuando bloqueamos un ataque, el atacante suele quedarse desprotegido, momento que aprovecharemos para contraatacar.

Turner además podrá usar tres tipos de armas, que son cuchillos, espadas y palos. Las técnicas de ataque y defensa cambian según se use uno u otro tipo. Aquí notamos uno de esos detalles de los chicos de Wolfire: las heridas recibidas tendrán su representación correcta en nuestro modelo. Es decir, si nos propinan un espadazo en el pecho, vere-



Figura 1: Cuando estemos recibiendo golpes se activará un efecto "doble" para marearnos.



Figura 1: A veces los enemigos acabarán literalmente estampados contra la pared.

mos el corte en el pecho. Si la herida es profunda, la sangre salpicará en el suelo dejando una visible mancha, y además la espada quedará notablemente ensangrentada e incluso goteará durante un tiempo dejando un rastro de gotas en el suelo. También será posible rematar a los enemigos caídos de diversas maneras.

El palo de madera no provocará cortes pero, cuando propinemos un golpe realmente demoledor, el rival saldrá volando y nuestro palo se convertirá en astillas.

Junto a este estilo de juego también se permite un estilo "sigilo", acercándonos silenciosamente y matándolos de un solo golpe. Pero atención a la sangre en nuestras armas, ya que los enemigos la olerán.

Modos de Juego

En el menú principal tenemos 3 opciones de juego: Challenge (desafío), Tutorial y el modo historia.

Los desafíos consisten en 14 fases independientes en las que sólo importa lo rápido que podemos derrotar a los enemigos. Además, dependiendo de nuestra manera de jugar, podremos recibir alguna mención especial como Divide and conquer (divide y vencerás), Take no prisoners (no hagas prisioneros) o Aikido master entre otras.

En el breve modo tutorial se nos irán explicando las bases del novedoso sistema de combate que ya habíamos comentado.

El modo historia no está reflejado como tal, para acceder a él tendremos que pulsar en los puntos rojos del mapa principal del juego. A medida que

vayamos superando las fases, nuevos puntos se harán accesibles en el mapa principal para avanzar en la trama del guión.

Gráficos muy simples

Sin lugar a dudas la primera impresión que nos transmite lugaru no es tan buena como debería. Sus gráficos son simples, al igual que sus texturas y los objetos del juego. Al menos, los modelos de

los personajes tienen mejor aspecto. Lo más parecido que veremos a edificios serán cubos con texturas aceptables. La razón de esto es que era necesario un altísimo frameado (número de imágenes por segundo), así como dejar el procesador despejado para gestionar las animaciones dinámicas (no son fijas-repetitivas como en multitud de juegos).

El juego incluye un motor de física que mejora el sistema de ragdoll (aclaramos que ragdoll es el sistema que se usa para que los personajes inconscientes caigan volando de una manera más o menos realista, en contraposición a sistemas en los que los personajes caen siempre igual).

¿Cómo gritan los conejos?

El apartado sonoro tampoco brilla demasiado. Es muy curioso escuchar cómo chillan los personajes (conejos o lobos). También podemos destacar efectos como el sonido de dos espadas que chocan entre sí, o el sonido del viento cuando saltamos muy rápido. El resto del audio se limita a cumplir lo mínimo. Los temas musicales del juego son muy correctos, de un estilo oriental, y apenas nos daremos cuenta de que están ahí.

Modo edición

Además del propio juego podemos acceder al modo de edición. Para esto tendremos que irnos a nuestra carpeta de usuario y dentro de la carpeta oculta .lugaru/Data/, editaremos el fichero config.txt. La edición es muy simple.

Buscaremos la línea "Debug:" y cambiaremos el 0 que tiene bajo ella por un

1, y guardamos el fichero. A partir de ese momento el juego estará en modo edición.

Durante la partida, si pulsamos **mayúsculas + m** se activará el modo edición que nos permitirá una serie de acciones que alargarán la vida del juego durante mucho tiempo.

En primer lugar podemos crear nuestras propias fases, cambiarnos la vestimenta, explotar a los enemigos (mayúsculas + i), volar (saltando), cambiar el tipo de terreno (j), cambiar opciones del motor gráfico, y muchas cosas más. Podéis encontrar una lista de las teclas usadas en el editor en el fichero **/Data/Debug Readme** de la carpeta de instalación del juego. También os avisamos que para usar la consola tendréis que tener el teclado en inglés. Nosotros lo hemos logrado escribiendo **setxkbmap us** en una terminal y después ejecutando el juego, pero hay más maneras.

Pruébalo

Afortunadamente el juego puede ser probado antes de comprarlo a través de su demo, que podéis descargar desde este enlace [3]. Hay que decir también que lugaru, a pesar de sus gráficos, ha resultado ser un éxito de ventas y ya está en desarrollo una segunda parte que también saldrá para linux, y esta vez traducida al castellano, con un novísimo motor gráfico que promete dejar a estos violentos conejos con mejor aspecto que nunca. Dadle una oportunidad y no os defraudará. ■

Puntuación

Lo mejor

- Divertido como pocos
- Nuevo estilo de combate
- Muchos detalles

7

Lo peor

- Gráficos demasiado simples
- Cuesta aprender a pelear
- No está traducido

RECURSOS

- [1] Wolfire: <http://www.wolfire.com>
- [2] Web de lugaru: <http://www.wolfire.com/lugaru.html>
- [3] Demo linux de lugaru: <http://www.wolfire.com/lugaru-linux-x86-1.0.zip>