



Postal 2: Apocalypse Weekend

EL CARTERO HA VUELTO

La saga más gore, sangrienta, violenta y políticamente incorrecta de la historia de los videojuegos tiene su cenit en esta expansión que nos sitúa en el pellejo del protagonista habitual de la serie (The Postal Dude), pero esta vez aderezado con una jugosa lesión cerebral que nos dará mucho juego.

POR VICENTE CARRO

Lo primero que hay que aclarar de este juego es que es una expansión comercial de Postal 2. Por lo tanto, es absolutamente indispensable tener Postal 2 o Postal 2: Share the Pain para poder instalarlo y jugarlo.

Tras este pequeño inconveniente, pues pensamos que esta joya debería haber salido al mercado como un juego completo independiente, nos encontramos ante el mejor Postal de la saga, y no sólo por el apartado gráfico. Apocalypse Weekend [1] hereda casi todas las características de sus antecesores, pero hay dos importantes diferencias a tener en cuenta:

Escenarios más cerrados

En juegos anteriores lo habitual era poder pasearnos por toda la ciudad y hacer las

misiones, hasta cierto punto, en el orden que quisiésemos. De hecho, la saga postal [2] fue la semilla de los actuales juegos “Gran Theft Auto” y similares, en los que se puede jugar por enormes extensiones de terreno, ciudades y alrededores. Sin embargo, en Apocalypse Weekend esta libertad se ha visto reducida notablemente. Hemos pasado de poder movernos por toda una ciudad a movernos por fases muy grandes.

Pero no es tan grave como parece, ya que alguna de esas fases son de hecho barrios de la ciudad, con lo que el resultado final es que la ciudad sigue ahí, aunque no se nos permita ir adonde queramos, sino adonde deberíamos ir. Es más, con el cambio hemos ganado en extensión, ya que la suma de terrenos de las actuales fases es muchísimo mayor que las anteriores ciudades enteras.

Tenemos guión

Si hay más terrenos que antes y la ciudad es jugable, ¿por qué se ha limitado la libertad de movimiento? La respuesta es muy sencilla: porque en este juego sí hay guión (cosa que no había como tal en los anteriores). Así que la única manera viable de conducir la historia es limitando los pasos de

nuestro protagonista. Además, el guión sigue la tónica de la saga y nos sorprende a cada nuevo paso haciendo uso intensivo de los efectos colaterales de tener una lesión cerebral. Y es que Postal Dude comienza el juego en la cama de un hospital, con la cabeza vendada debido a una herida bastante seria. Los que hayan completado el juego anterior sabrán a qué se debe esta herida y no lo vamos a revelar por si alguien todavía se lo está terminando...

Yo mutilo, tú mutilas, él mutila...

La saga del juego se hizo famosa debido a las enormes posibilidades de hacer el “cafre”. Se han heredado todas esas opciones en este título, pero se han aumentado en número, calidad y sadismo. Por ejemplo, algo que ha sido mimado por sus desarrolladores ha sido el motor de mutilación. En la versiones anteriores podíamos mutilar a los transeúntes de manera general (cortar la cabeza, un brazo, etc). Sin embargo, ahora podemos hacer trocitos más pequeños y con mas precisión. Esto, que parece una tontería sádica, hará desternillarse de risa a más de un grupo de amigos. Además creemos, lejos de ser psicólogos, que despedazar a algún enemigo especialmente problemático debe tener algún efecto catártico en los jugadores.

Por otro lado, lógicamente, dejar jugar a un niño con este juego sería, desde nuestro punto de vista, una enorme falta de respon-



Figura 1: Preparándonos para la matanza de elefantes.

sabilidad; especialmente porque el propio juego no está recomendado a menores de 18 años.

Variedad

Otro de los puntos fuertes del juego es la variedad que se le ha dado en su desarrollo. Cambiarán los ambientes, los enemigos, los objetivos a cumplir... incluso cambiará la realidad (gracias a nuestra lesión cerebral). A lo largo de la historia pasaremos por el hospital, por la ciudad, un restaurante chino, un zoológico de elefantes, una base militar, la casa de Vince, un particular infierno y mucho más.

También los desarrolladores han querido hacer algunos guiños a ciertos juegos famosos como son Silent Hill y Resident Evil, entre otros. Como ejemplo de estos guiños hay una secuencia al principio del juego en la que Postal Dude camina por un pasillo, y de pronto las paredes, techo y suelo, así como todos los objetos se muestran oxidados, llenos de sangre y sustancias misteriosas, tal y como es habitual en la saga Silent Hill cuando se pasa al "otro lado".

Por su parte, los objetivos de cada fase pueden ir desde tener que llegar de un punto A a un punto B, hasta tener que exterminar la población de elefantes del zoológico pasando por eliminar a toda una célula de terroristas islámicos. Mención especial para la misión "Vinces house", en la que tendremos que defender la casa de Vince de una invasión zombie en toda regla. Magistral hasta el punto de que los juegos de zombies habituales deberían tomar notas de esta fase.

Cambio de enemigos

Si bien en los anteriores Postal los enemigos eran las distintas comunidades y grupos que habitaban en la ciudad, en este juego el enemigo principal ha cambiado: peharemos contra zombies.

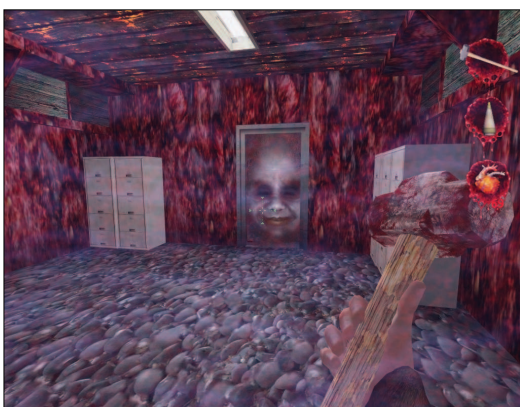


Figura 2: Al estilo Silent Hill pasamos al "otro lado".

Sin razón aparente la ciudad está siendo infestada de zombies, así que tendremos que encargarnos de ellos sin compasión... al fin y al cabo ya están muertos. Pero no será cosa fácil, ya que los zombies solo morirán si destruimos su cabeza. Cortarles la cabeza, quemarlos, golpearlos o dispararles no servirá para nada. Es más, cortarles la cabeza será una idea terriblemente mala, ya que el zombie seguirá "vivo" y tendremos que buscar su cabeza por el suelo para poder destruirla mientras su cuerpo nos golpea. No faltará tampoco Gary Coleman, pero esta vez hará su aparición como un zombie muy molesto con afición por lanzarnos objetos varios como tijeras o incluso granadas de mano.

Sin embargo, no todos los enemigos serán zombies ya que en ciertas ocasiones los acontecimientos nos abocarán a luchar contra humanos: militares, servicios de seguridad o terroristas (Osama incluido), además de contra cualquier transeúnte que crea que somos una amenaza para su seguridad.

Técnica

Todos los apartados de Apocalypse Weekend han sido mejorados con respecto a Share the Pain (el anterior título de la saga). Gráficamente se nota una mejora de las texturas del juego y todo parece más sólido. El motor físico y de ragdolling (que los muñecos se muevan en las caídas como si tuvieran un esqueleto real) se han mejorado muchísimo, y ahora, el peso de las extremidades puede hacer que si matamos a un enemigo en un tejado, su cadáver vaya dando tumbos hasta el final del tejado y finalmente se deslice y caiga hasta el suelo. El audio mantiene su nivel, pero se han añadido más comentarios (en inglés) y la escasa música es principalmente ambiental.

Futuro

Postal es una saga muy fructífera con muchísimas ventas a pesar de estar prohibido en algunos países. Además, se está rodando una película [3] del juego que está siendo dirigida por el "director" Uwe Boll (culpable de Alone in the dark, House of the Dead y otras perlas), que independientemente del resultado final dará mucha publi-



Figura 3: El gore es el punto fuerte de Apocalypse Weekend.

cidad a la saga. También ya ha sido anunciado que en un futuro aparecerá Postal 3: Catharsis, con cambios drásticos en todos los aspectos y haciendo uso del motor Source de Half Life 2.

Conclusión

Siendo la última y mejor parte de la saga Postal, este juego hará las delicias de todos sus fans, ofreciéndoles numerosas mejoras, guión, mucha variedad y diversión a raudales. Para los que no conozcan la saga, deberían echarle un vistazo a este gran juego repleto de gore. Niños y personas sensibles deberían, por el contrario, escapar de él como del diablo, ya que los términos moderación, buen gusto y "políticamente correcto" no están en el diccionario de los chicos de Running with Scissors. ■

Puntuación

Lo mejor

- Tremendamente divertido
- Ideal para relajarse
- Tiene guión :)

Lo peor

- Es de pago
- Necesita Postal 2 o Postal 2: Share the pain
- Está en inglés

8.5

RECURSOS

- [1] Página oficial de Apocalypse Weekend <http://gopostal.com/postal2/av.php>
- [2] Página oficial de Postal <http://www.gopostal.com/>
- [3] Página oficial de la película <http://www.postal-the-movie.com/>