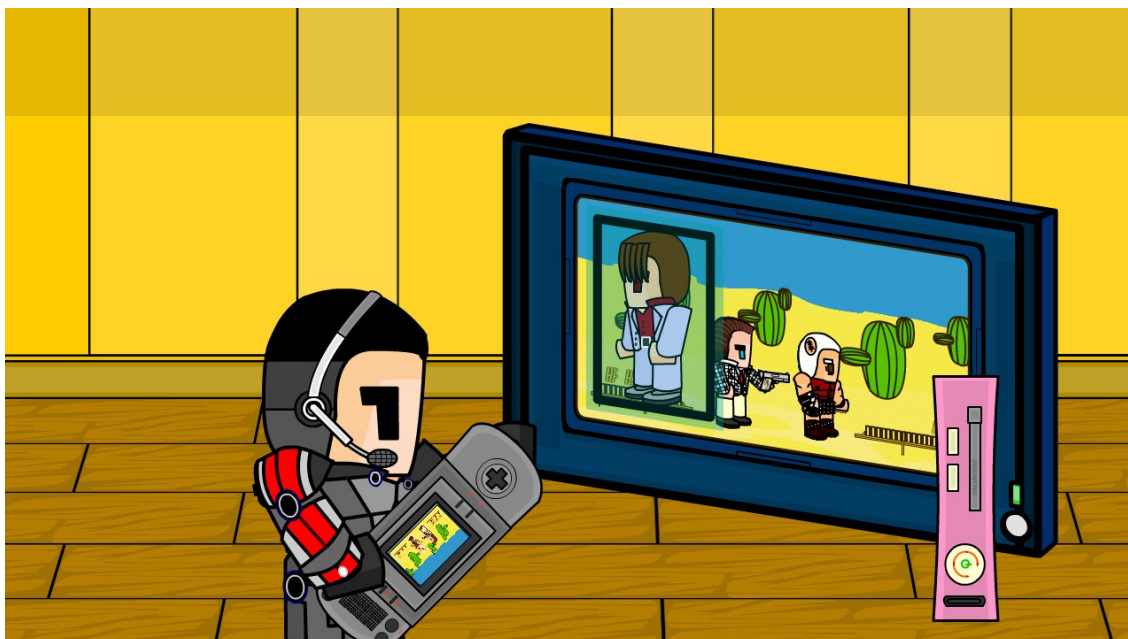
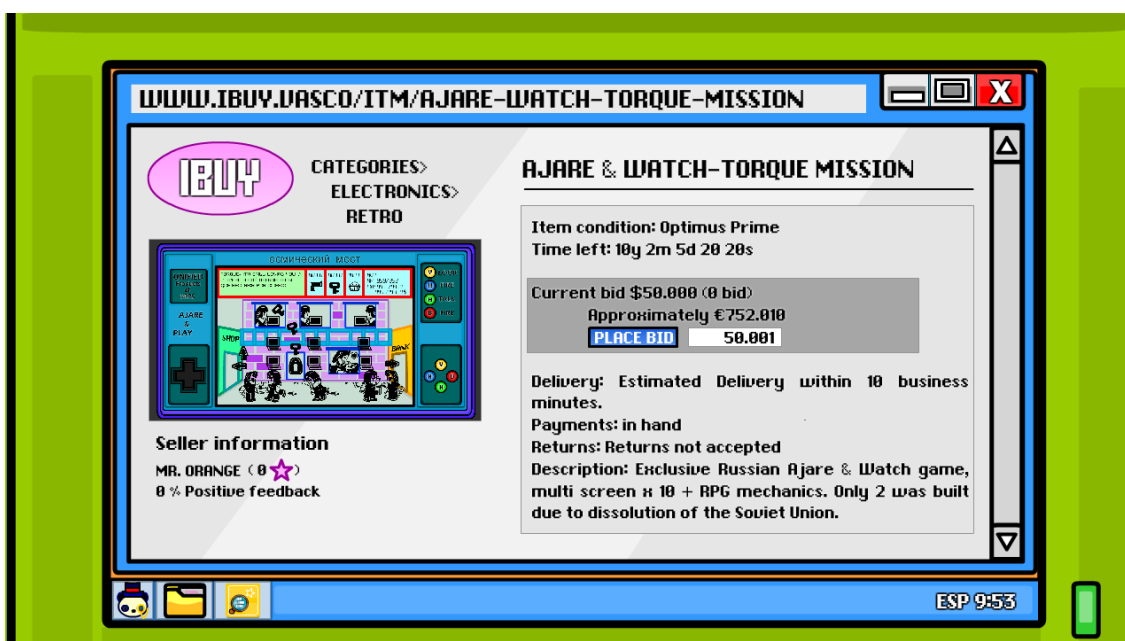


21 COSITAS QUE AYUDEN A ENTENDER LA IDIOSINCRASIA DE LA AJARE&WATCH

por Mr. Orange, que JJ está programando



1)El juego comienza conmigo jugando al New Vegas cuando JJ me hace una videollamada y me comenta que hemos vendido una mierda con el Torque Quest. En ese momento le digo que no queda más remedio que ir a TOPE, dejarse de artistadas y sacar al mercado la Ajare&Watch...



2) A JJ le parece imposible que nadie quiera pagar 50000\$ por una game&watch casera con 10 pantallas, por muchos elementos de aventura y rpg que tenga. Pero contábamos con el poder del esnobismo y con...

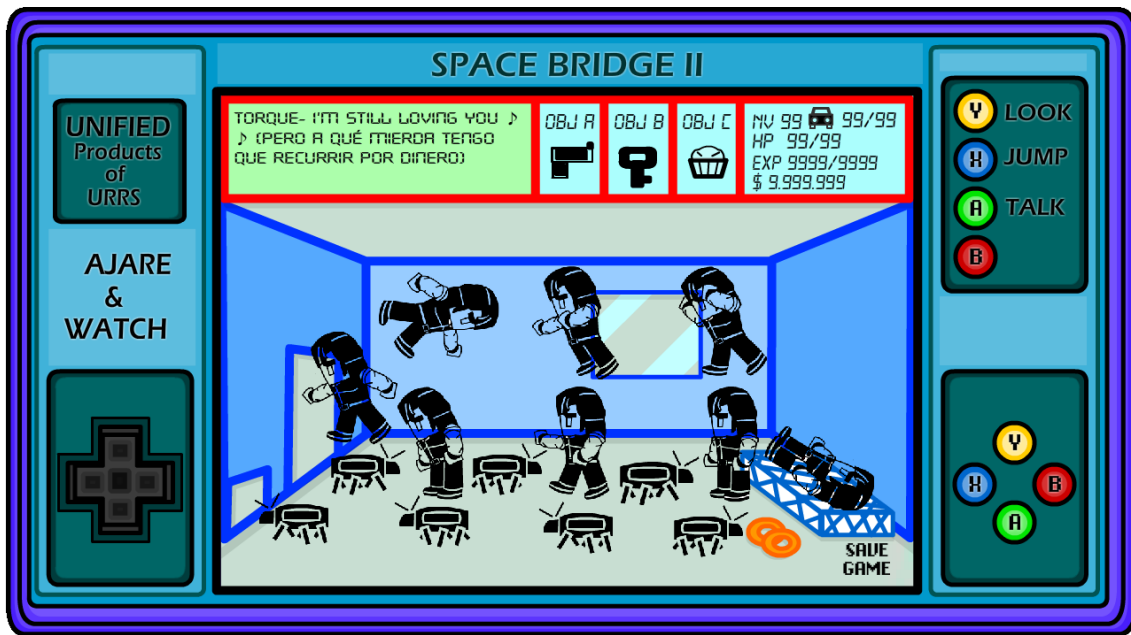


3) Nathan Scott III, el redactor de videojuegos más cotizado a nivel mundial. En un arranque de consumismo y gilipollismo, nos da la alegría del día comprándonos el armatoste. Y sí, son prostitutas lo de atrás. Ese libro tenía el título en alemán que traducido venía a ser "Mi lucha II", pero por temas de darme de paso el juego tuve quitarlo.

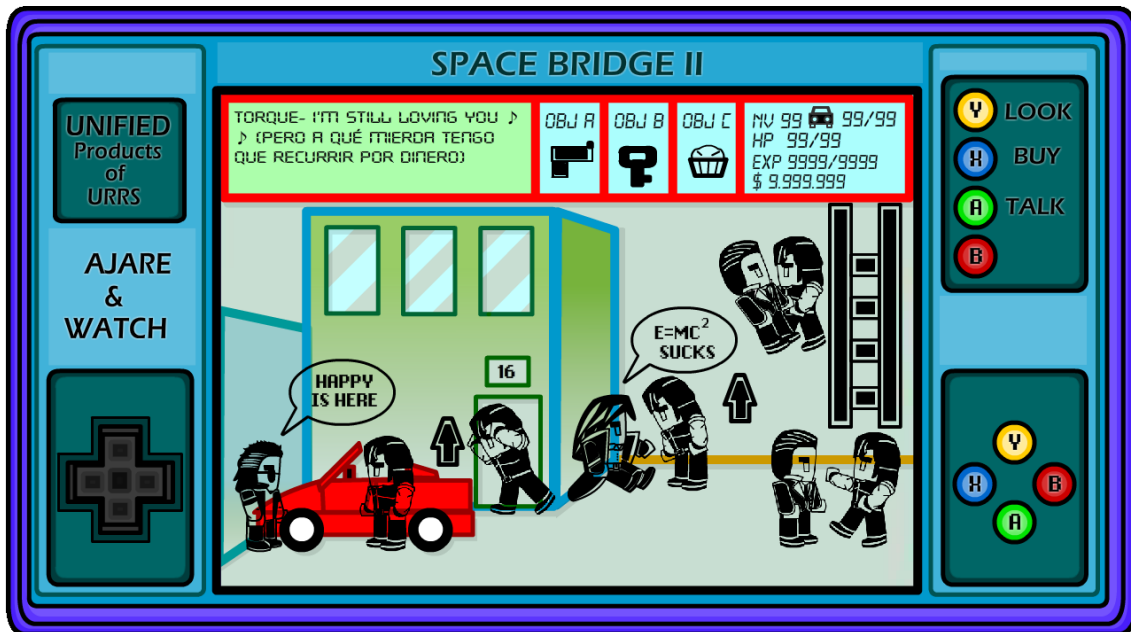


4) Como casualmente es nuestro vecino del ático, a los 5 minutos de la puja subimos a entregarle el paquete... haciéndome pasar por John Stamos para despistar. El tamaño

de la caja es proporcional al de la Ajare&Watch... así se hacen una idea de lo que estamos vendiendo.

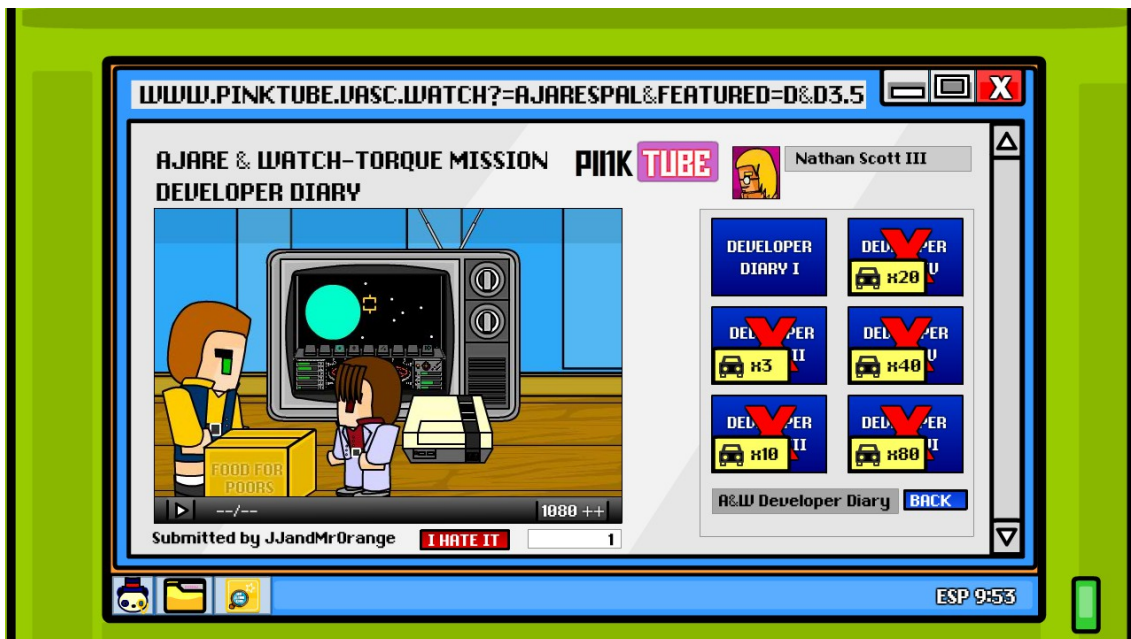


5) Al arrancar Nathan la consola, tiene a un Torque con la crisis de los 40 en el día de su cumpleaños. Nótese que el save game no está por nada, es lo única manera de guardar tu nivel y exp. El objetivo del juego es averiguar el significado del sentido de la vida y eso se realiza...

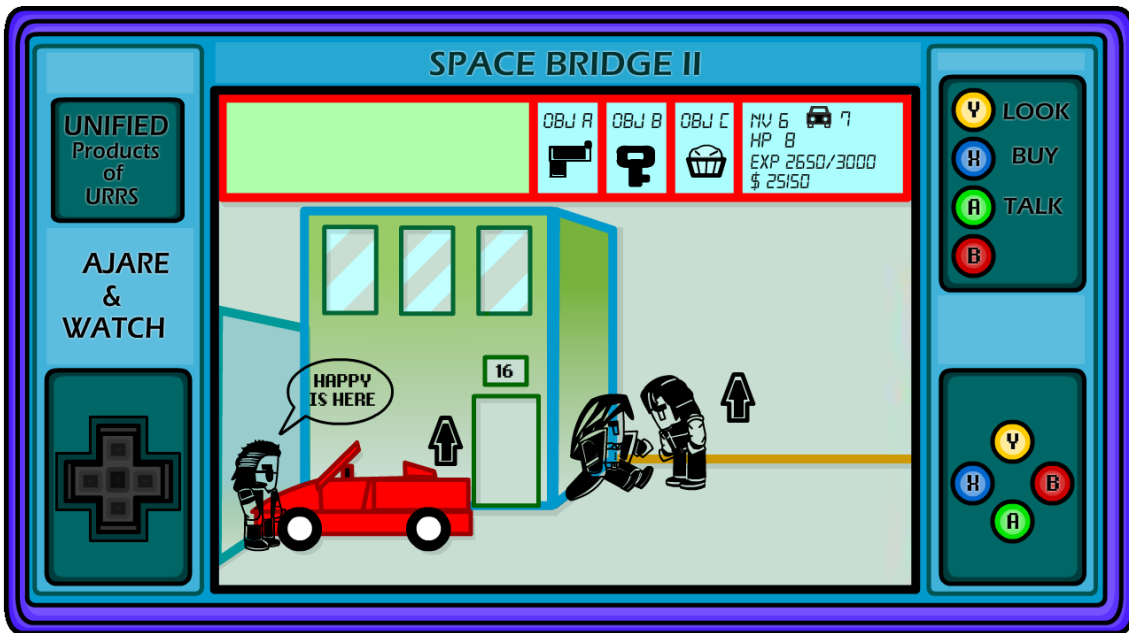


6) Hablando con Miliki (cuando elegí el nombre no había muerto... el juego llevaba 2 meses parado por temas de censura), el hombre de negocios del barrio, Torque descubre que el secreto se encuentra en un deportivo de gama alta de 2º mano. A

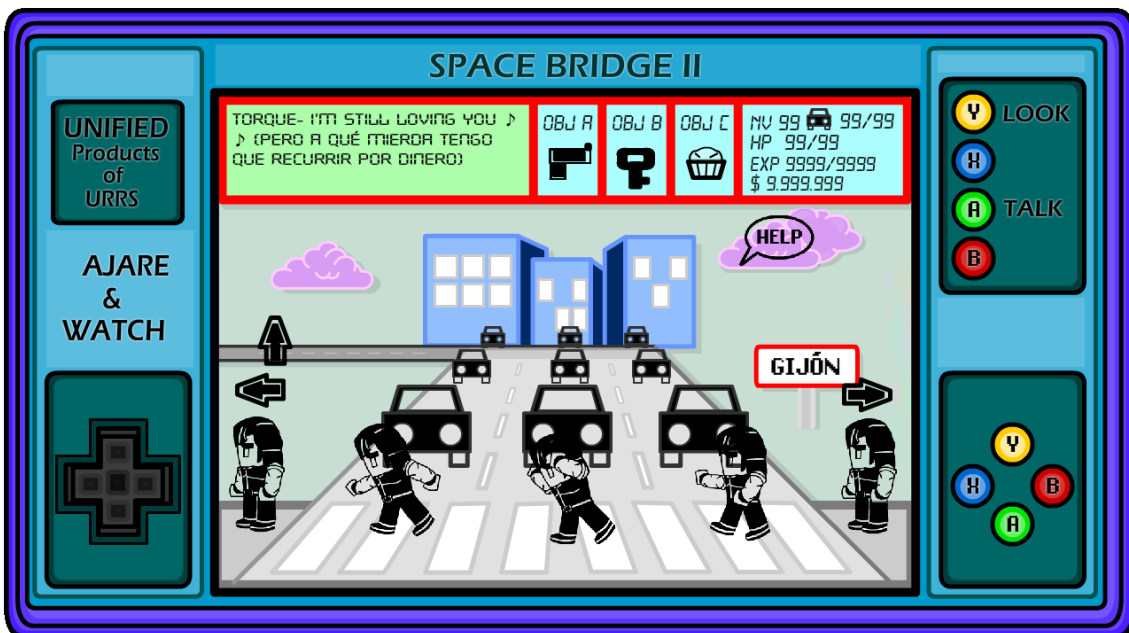
partir de ese momento todo se concentra en acumular el mayor nº de superdeportivos posible. Suena a chiste, pero hay gente que mete barcos dentro de botellas para luego no sacarlos al mar.



7) A medida que el jugador va desbloqueando vehículos rojos, tiene acceso a videos de desarrollo. En ellos explicamos cómo conseguimos todo el material para llevar a cabo la estafa. Viajes a la antigua Unión Soviética cuando éramos niños, intentos de asesinato , macarrones, clones rusos de la G&W al por mayor, debates metafísicos... todo lo que nos permitiera ponerle un valor de 50.000 \$. En la versión de 360 tuvimos que quitar el enlace falso de Pinktube, porque que al parecer Pinktube es una página porno y claro... poner eso en el juego es moralmente reprochable e iremos al infierno... lo de ir al infierno, eso lo añadido yo. Y sí, el Elite de Nes es lo que hay en mi casa.



8) Ahora toca explicar todo lo relacionado con la pasta. A la derecha vemos un mendigo victoriano, Macmartigan para los amigos o Doctor WTF en otros juegos. Dicho mendigo es el que nos vende 3 perks a cambio del vil metal. Mejora de combate cuerpo a cuerpo al aumentar nuestra autoestima, de armas de fuego contra personajes de alineamiento maligno, gracias básicamente a munición Dum-Dum. Y por último, una mejora sexual que te permite obtener más dinero tras el acto.

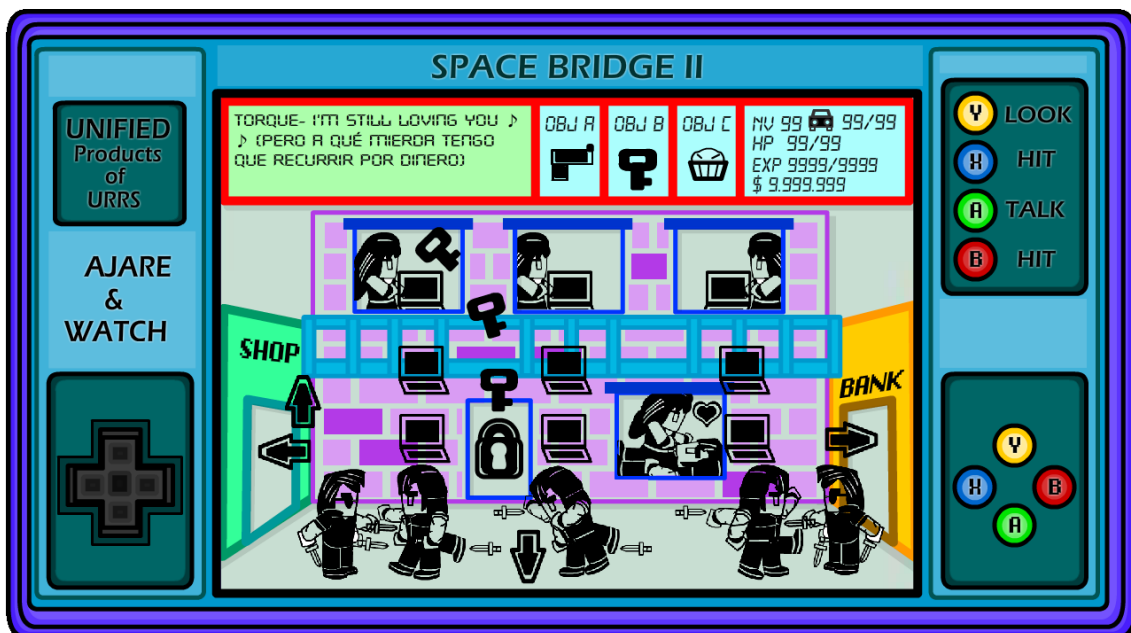


9) Esta pantalla su única función es hacer de enlace , empezar a darle importancia a ese Help, y que hace gracia que en un ceda en paso no se pare ni dios. Si tiras para la izquierda vas al bar de Cthulhu, el mismo que sale en el Torque Quest. Sí, Torque Quest llegó a salir al mercado. Por cierto, a modo de anécdota: aunque veáis Space Bridge II en un perfecto inglés, originalmente estaba en ruso como se veía claramente en uno de los videos de desarrollo. Pero por tener 2 palabras en ruso a modo de

atrezzo en el juego, tuvimos otro problema para que nos dieran de paso el juego... la razón es que podía ser un insulto y el traductor de google no valía como testigo.



10) Aquí aparte de poder conversar con Gary Jobson y el dueño del bar, es ligar con la señora de la izquierda. Al hacerlo te dará la llave de su apartamento, que en otro punto más adelante comento lo que pasa. Son esta clase de pantallas en las que amortizamos el botón A.

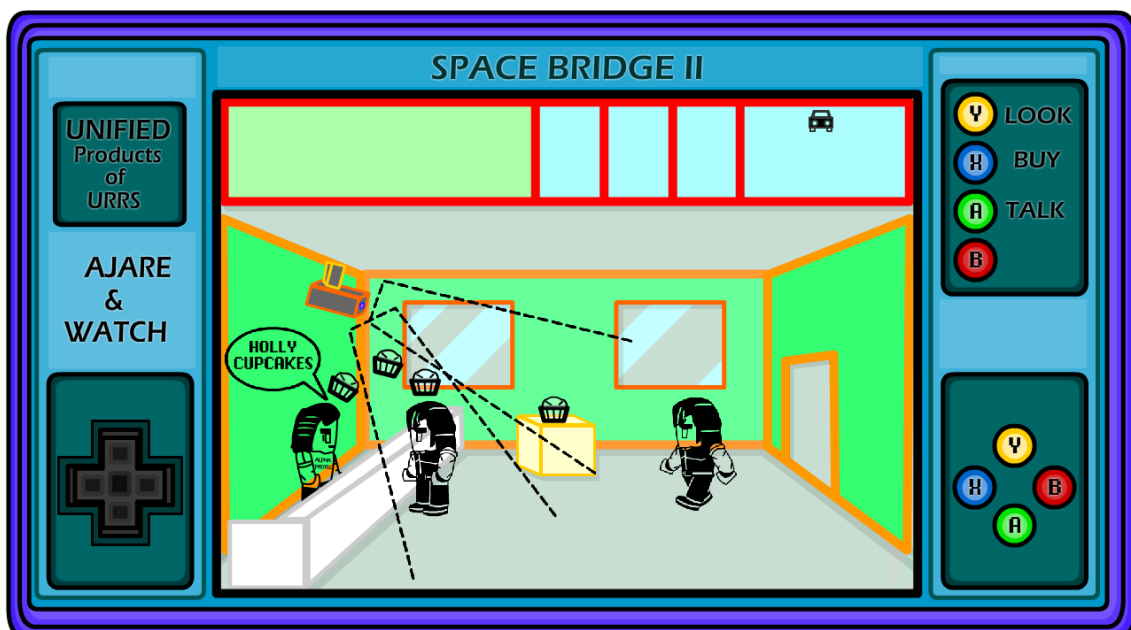


11) Y hablando de sexo, aquí está la antigua ex de Torque, la cual te lanza portátiles porque pasas de ella... y todo ello mientras sus novios macarras te intentan apuñalar. Tras acabar con ellos ella se abre la puerta, y si tiras para su piso mantienes un bis a

bis que te da dinero y experiencia. Eso sí, en el momento que vuelvas al escenario los efectos de las endorfinas se le han pasado y vuelve el ataque de ira contra tu persona.

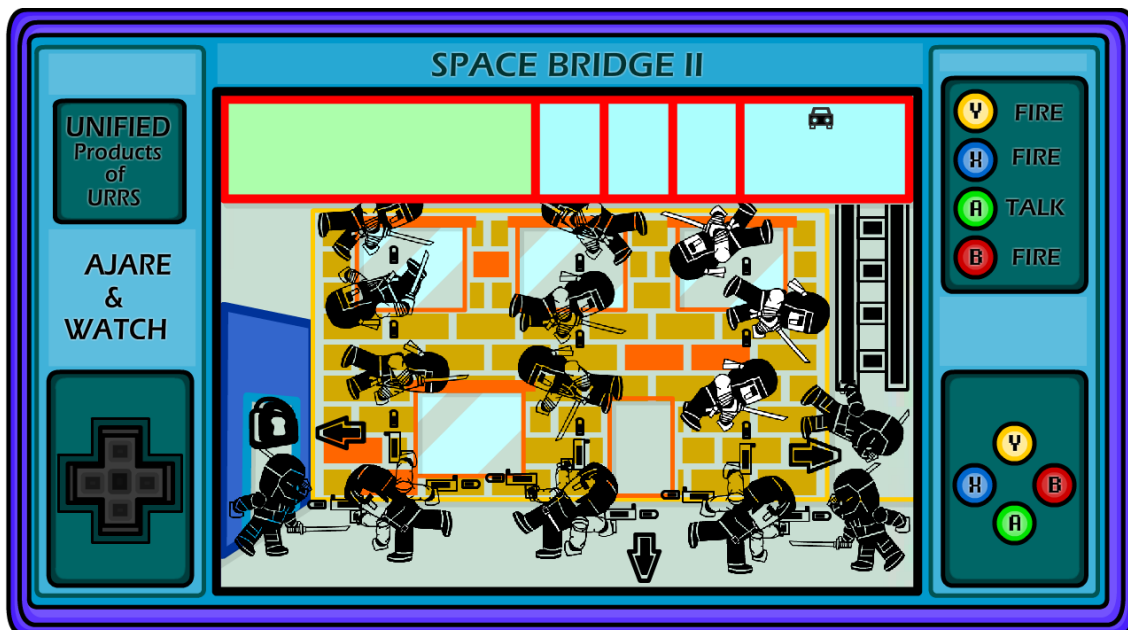


12) En el banco ofrecemos la única forma de guardar el dinero en la partida. Y con intereses... eso último es importante porque hablando con el banquero te ofrece una cuenta si le convences de que no necesitas un crédito. Para ello Torque tendrá que demostrar via video de youtube que es agente secreto. Cada vez que le traigas un video te da un 1% más en intereses de lo que tengas en la cuenta. Y como es acumulable se puede llegar al momento absurdo de meter 5.000 \$ y recibir 100.000 al contabilizarlo todo.

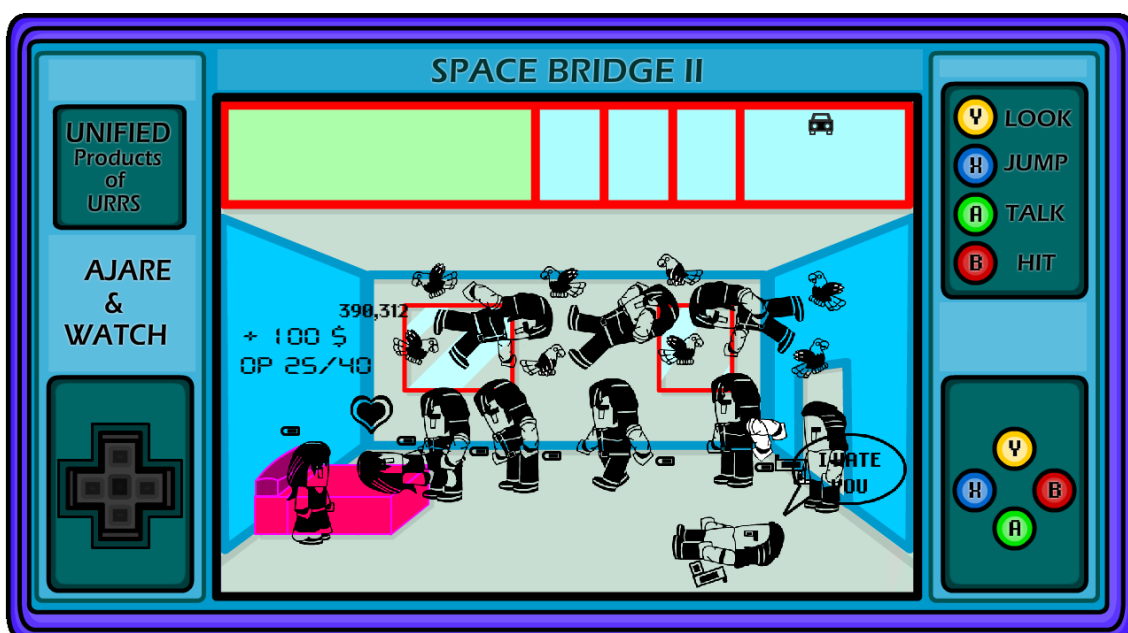


13) Aquí tenemos la tienda 24 horas, donde nos proporcionan el único item de curación del juego, y única dieta sólida del protagonista... magdalena de nueces de

macadamia. Solo puedes llevar una y se activa automáticamente al llegar tu vida a 0. Es increíble, si uno se para a pensarlo, como una persona puede mantenerse con vida a base de grasas saturadas y tequila con whisky.

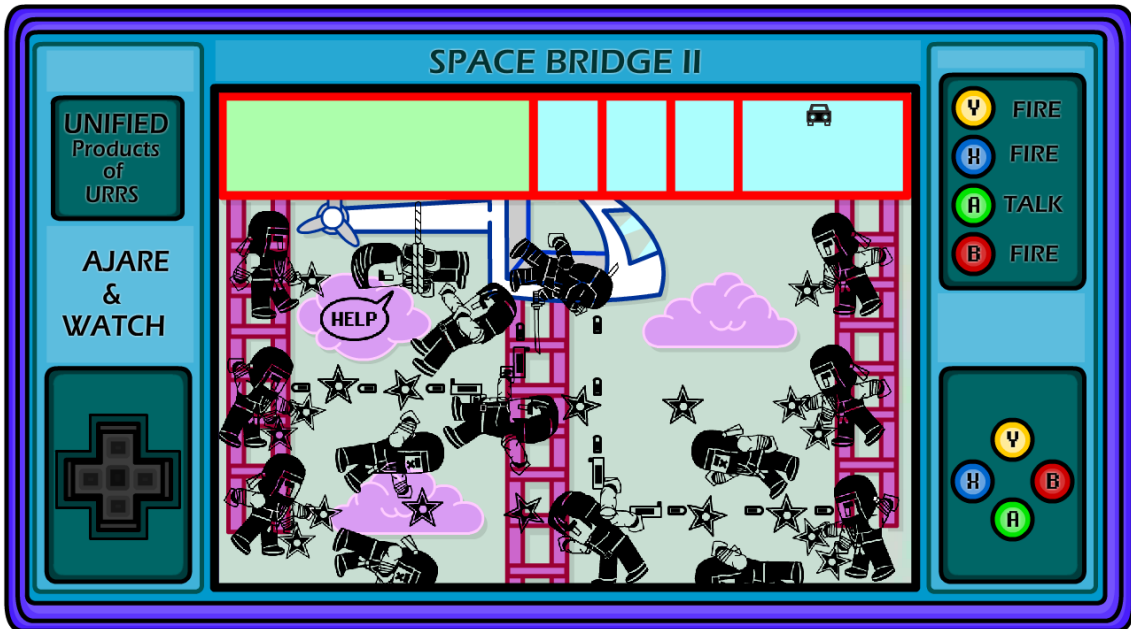


14) En este punto ya empezamos a ver amenazas de verdad, por lo que Torque tiene que recurrir a su Colt Pythom Magnum 357. El clan Shin Tsurutsu es una organización terrorista a la que Torque hace mención en el modo Interrogatorio del Torque Quest. Su lider es Mr. Gray Marengo. En el momento que reduces sus puntos de vida a 0, se escapa en helicóptero. Y sí, el candado se abre con la llave de la mujer que te ligaste en el bar de Cthulhu.

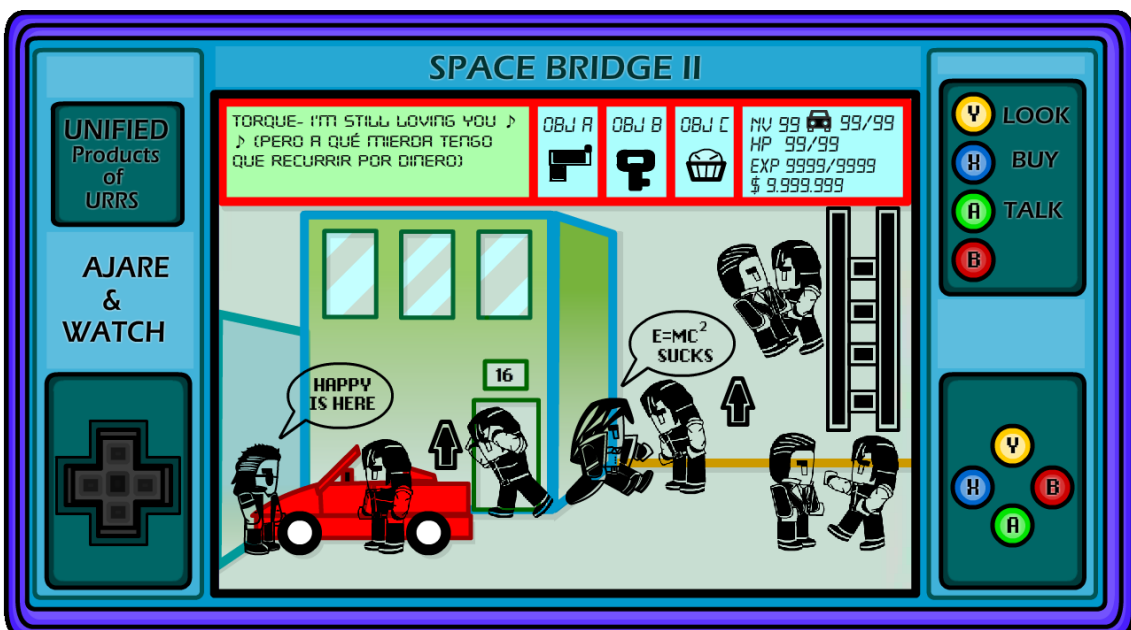


15) La fase divertida, como la llamo yo. En el momento que vas a tomar a la mujer, aparece el marido y te empieza a disparar. En ese momento puedes seguir tomándola

y si lo realizas en plan combo sin sufrir daño alguno, empiezas a recibir multiplicadores a la propina que te da la señora. Si quieres puedes ir cascarle al marido... en cuyo caso te damos el logro "Cornudo y apaleado". Eso sí, quedará semiconsiente hasta que te dé por tomar otra vez a su mujer. Pero como casi todo en este juego es opcional, puedes simplemente coger y marchar... no podrás entrar ya que por radiant AI está discutiendo la pareja, por lo que toca volver al bar a retomar la conversación con la señora.



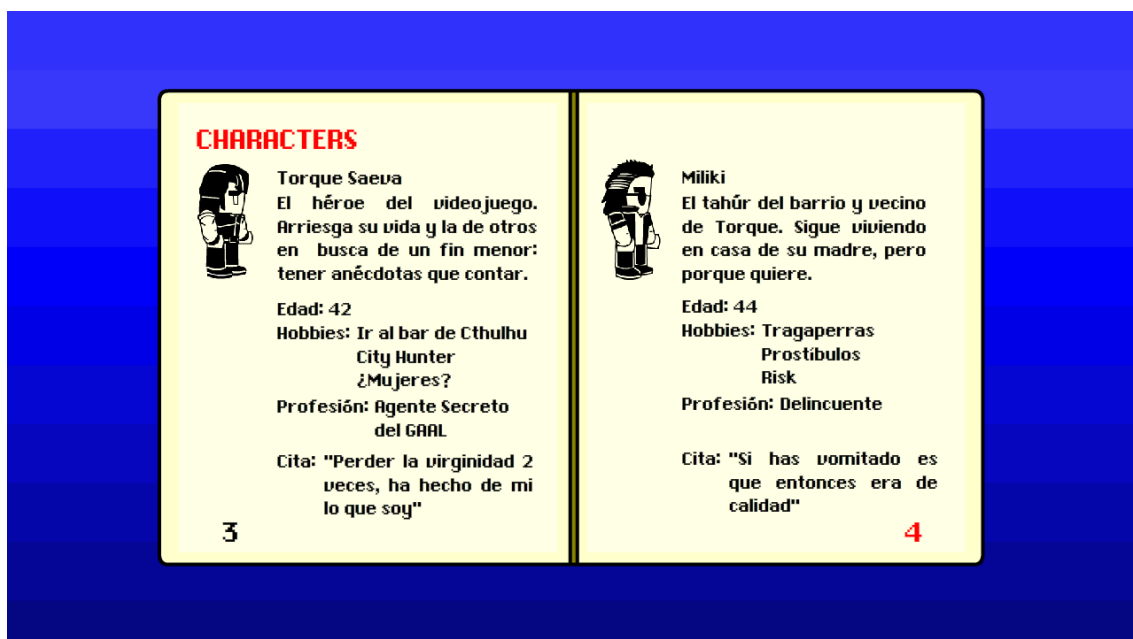
16) La fase final, y la única de la que no se puede escapar. El Presidente ha sido secuestrado por los Shin Tsurutsu y Torque en un tiroteo espectacular tendrá que arreglar el asunto. El objetivo es nuevamente Mr. Grey Marengo, por lo que una vez dejado su vida en 0 puntos...



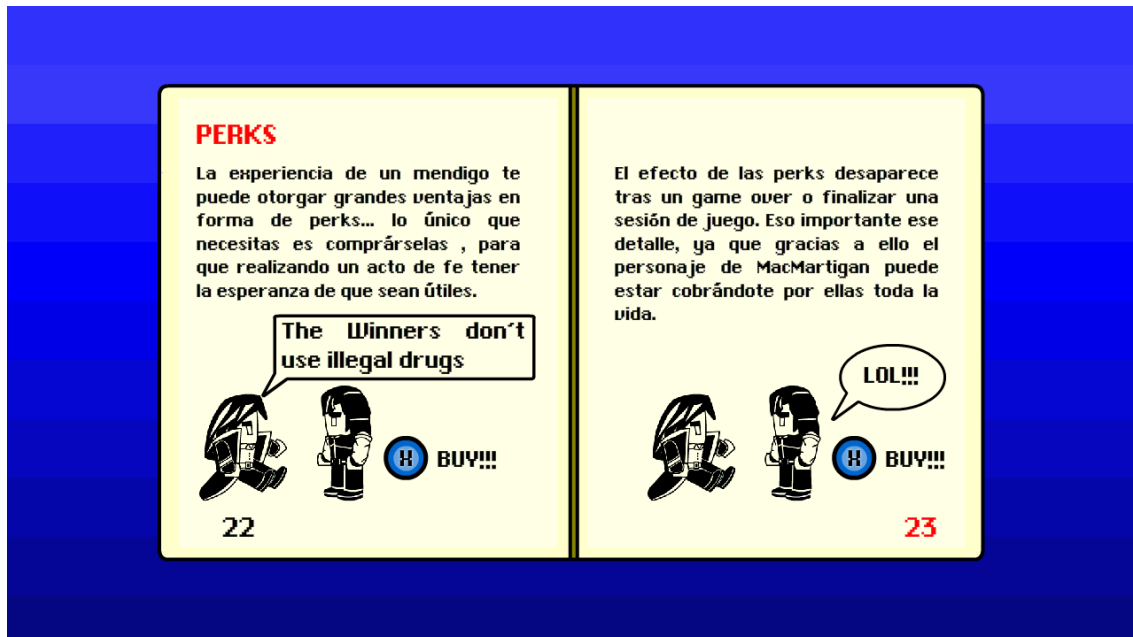
17) Como agradecimiento el Presidente te dará dinero suelto que lleva encima... 5.000 \$. Se podrían hacer muchas preguntas sobre de donde sale ese dinero, pero lo importante es saber que técnicamente el juego es un sandbox... de 9 pantallas, pero sandbox al fin y al cabo. Y sí, el juego tiene autolevel, por lo que no solo aumentanta la velocidad del juego, también la necesidad de pillarse perks para compensar. Y así se cierra el círculo... rescatar presidente y al banco a notificarlo...



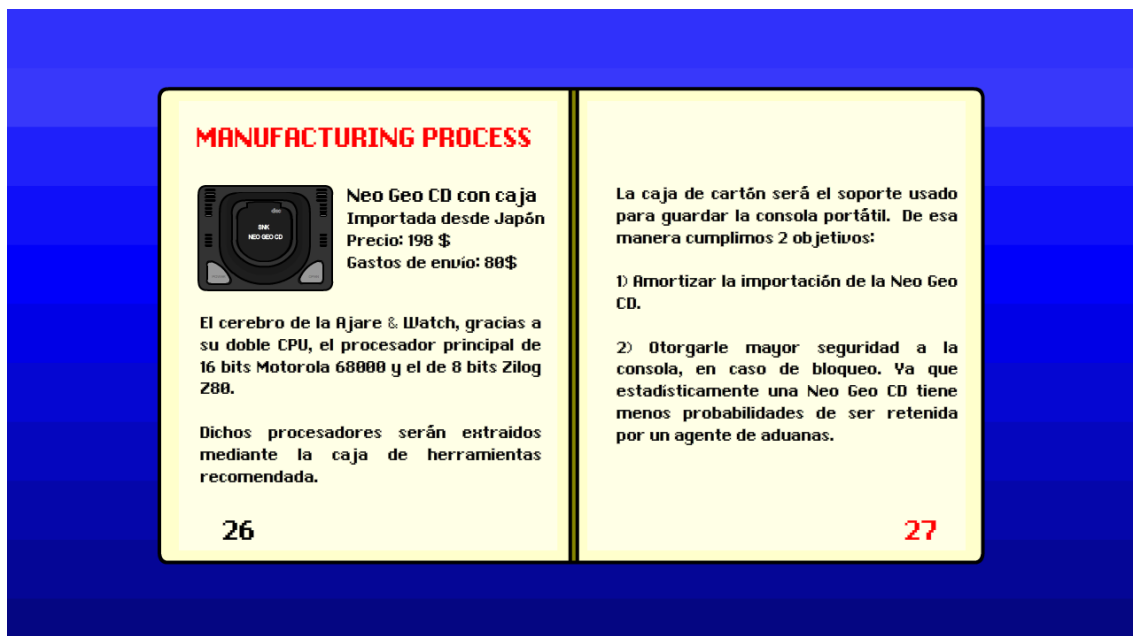
18) Pero con cuidado... en el momento de hacer el ingreso aparecerá un atracador de Europa del Este. Si te derrota pierdes el dinero de los contribuyentes y a tomar por saco el dinero recaudado. Una vez derrotado el banquero de la taquilla nos atenderá encantados al haber presenciado en youtube como rescatabas al Presidente.



19) Por último queda un manual de 20 páginas como los de antes... bueno, en realidad como en la época de los 80 donde los juegos eran para 4 gatos, y se podían permitir poner lo que les diera la gana... imagino que así compensaban que el videojuego tuviera 3 colores. En el manual encontraremos detallitos de los personajes, explicación de la jugabilidad mediante simbolitos y chistes.



20) Y para acabar, pero no menos importante por ello: el proceso de manufacturación de la Ajare & Watch. Es importante ya que el juego es cierto que tiene garantía... de diversión, pero no cubrimos una nueva en caso de fallo.



21) Por si acaso alguien pregunta, Free DLC es material que nos gustaría crear desde 0 y sacar gratis. Pero hay un problema, primero hay que demostrar a nuestras mujeres que merece la pena ir ampliando con pantallas extra la A&W. La primera tengo claro cuál sería la temática... zombies. En caso de que no se llegaran a las 10.000 almas (también conocidas como ventas) tocaría joderse y sacar una segunda parte pero con

otro prota, para así evitar que nos llamen los primos tontos de Activision. Y lo más importante de todo, ante todo precaución...

CAUTIONS

1. No ingiera a propósito las pilas SR44.
2. No ingerir el líquido del interior de las pantallas.
3. En caso de efecto Skin deje de jugar durante al menos 3 días seguidos.
4. No dibuje sobre las pantallas.
5. A bajas temperaturas la consola no arranca.
6. A altas temperaturas las pantallas sufren una microexplosión.
7. Procure no pegarle patadas al dispositivo.
8. Juegue siempre con luz natural de fondo, para no forzar la vista.
9. De noche es posible jugar, pero no se ve nada por la falta de retroiluminación.
10. No deje a un menor de 8 años sólo con la consola.
11. En caso de pérdida, llamarla por su nombre no hará que vuelva.
12. Hay ciertas pantallas que a niveles muy altos, pueden ocasionar ataques epilépticos.
13. En caso de ataque epiléptico deje de jugar al menos 3 días seguidos.

34

35