



**7** Shooter Nintendo I-8 jugadores  
Castellano 39,95 € Ya disponible



## Los shooters necesitaban color

# SPLATOON

Los mayores rivales pictóricos desde Picasso y Matisse se dan por el tentáculo en el online más explosivo de Nintendo.

■ **'BRINCALAMAR' ES UN JUEGO ARCADE** de estilo 8-bit y scroll vertical en el que hacemos saltar a un pequeño cefalópodo entre plataformas para llegar a la cúspide antes de que nos alcance el nivel del mar. Nota final: 100. Perdonad, somos unos merluzos, pero estamos tan enganchados al minijuego retro que ameniza la espera de las partidas online que casi nos olvidamos del pez gordo. *Splatoon* es el primer shooter de Nintendo EAD, único género que le faltaba por reinventar tras hacerlo con *Mario Kart*, *Smash Bros* y *Mario*

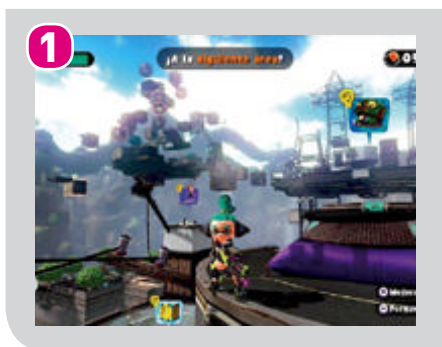
64, y el resultado es un originalísimo "splatter" de ambientación urbano-industrial y música electrónica protagonizado por los inklings. Esta especie híbrida es capaz de esparcir pintura en su forma humana y transformarse en calamar para bucear en su tinta a través de suelos, rampas y paredes, una imaginativa mecánica que da pie al concepto multijugador más salvajemente divertido que ha pasado por un mando de la compañía desde *Goldeneye 007* y *Perfect Dark*, aunque aquí el objetivo no es matar, sino pintarle la cara a los riva-

les. ¿Qué esperabais de una ciudad llamada Cromópolis? Desde su vestíbulo accedemos a los combates amistosos y competitivos para 8 jugadores (4 contra 4), divididos en estilo Territorial (embadurnar más superficie que el equipo rival) y el frenético Pintazonas, un "captura la zona" a todo color.

➔ **COMBINAR LOS DISPAROS** con las zambullidas para camuflarnos mientras cargamos el depósito de tinta es un arte que no se tarda en dominar, sobre todo cuando le pillamos el tranquilo al apunta-

do con giroscopio, cuyo control se puede sustituir únicamente por el stick derecho, bastante menos preciso. Se echa en falta la comodidad del "viejo" Wiimote y el nunchako, pero recomendamos la opción giroscópica, sobre todo si aumentáis la sensibilidad del sensor.

La aparente sencillez de *Splatoon* esconde un componente táctico muy satisfactorio gracias a la enorme cantidad de armas (más de 25), prendas y accesorios potenciadores que adquirimos con el dinero ganado en las batallas. Cuanto más compitamos y subamos de ni-





**LAS ARMAS ESPECIALES** son letales, pero si caes tú, puedes transportarte a la posición de un compañero tocándola en la táctil.



**EL RODILLO** es el Apocalipsis, aunque tiene desventajas: su ataque se reduce a salpicar y apenas puede pintar muros.



**LAS ESPONJAS** son la leche en escabeche: entíntalas para que crezcan, pero ojo, que la tinta enemiga las mengua.

## Los modos que cortan el bacalao

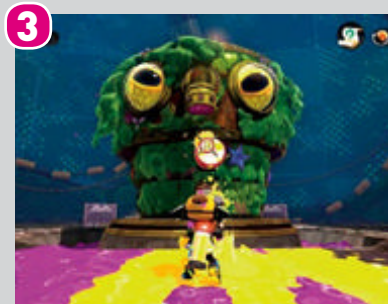
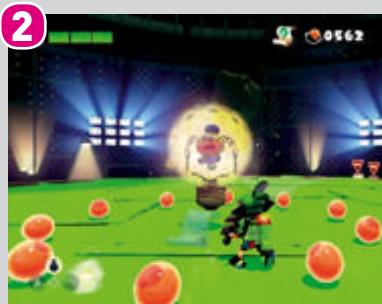
El punto fuerte de *Splatoon* es el online. En Territorial, conquistar más porcentaje que el enemigo es la caña, pero hay incluso mayores piques en Pintazonas, donde debes cubrir un área durante 100 segundos. También está el Arena: un 1 vs 1 con GamePad y Wiimote + mando clásico.



**A PARTIR DEL NIVEL 10** de experiencia, se abrirá el estilo Pintazonas junto al modo Competitivo, una liga que te mide con rivales de tu nivel.



**LOS EVENTOS TEMPORALES** nos permitirán elegir bando. El primero será el 20 de junio: perros o gatos; y el 27, rock o pop. ¿Y tú de quién eres?



## SALVADOS POR LA CAMPAÑA

Bienvenido, Agente 3. Soy el Capitán Jibión (¡no limpio pescado!) y tu misión es detener a los octolings a través de cinco mundos:

- 1. EN DISTRITO PULPO** usamos los llamados supersaltos para saltar de una zona a otra como en *Super Mario Galaxy*, y también entre las secciones de cada nivel. Toca el punto en el GamePad... ¡y a volar!
- 2. RECUPERA EL SILURO** eléctrico que han robado los octarianos y reúne bolas de caviar para mejorar la capacidad de tu depósito, cadencia de tiro o radio de tus bombas.
- 3. DERROTA AL JEFE** de cada uno de los cinco mundos, pero asegúrate de encontrar el pergamino oculto en cada nivel.

vel a nuestro inkling, mayor arsenal desbloqueamos, desde las fiables pistolas lanzatintas hasta la Salpicadora 2000, pasando por cargatintas de francotirador o los temidos rodillos. Estas cilíndricas armas de destrucción masiva no sólo pintan más superficie que el presentador de Bricomanía, sino que desintegran a los rivales con solo tocarlos, mientras que los fusiles de "sniper" tardan bastante en cargar. Este notable desequilibrio se compensa por las armas secundarias (desde bombas de proximidad hasta duchas de tinta) y espe-

ciales, que se activan cuando su medidor de tinta está al máximo: escudos defensivos, bazukas, megáfonos o tornados que desatan la mayor locura, aunque su efecto dura lo Justino, como el gato dormilón de la plaza.

→ **LA ESTRATEGIA MÁS EFICAZ** es formar un equipo equilibrado donde cada uno asuma su papel, de forma que dos disparen, otro se centre en pintar y el cuarto les cubra desde una plataforma elevada para liquidar al enemigo. Sin embargo, ►►



**Cromópolis tiene un color especial**

La plaza es un punto de encuentro para inklings de todo el mundo a lo *Nintendo Land*, y sirve como hall para los diferentes modos.



**LA ZONA COMERCIAL** parece la calle Serrano: ropa, sombreros, zapatos, gafas, pulseras, etc. Eso sí, no dejéis que Adolfrito "meta la gamba" al cobraros.



**ERI ES UN... ¿EMO?** que nos consigue cualquier cosa que se nos antoje: encárgale cualquier prenda de otro inkling y podrás comprársela cuando la reciba.



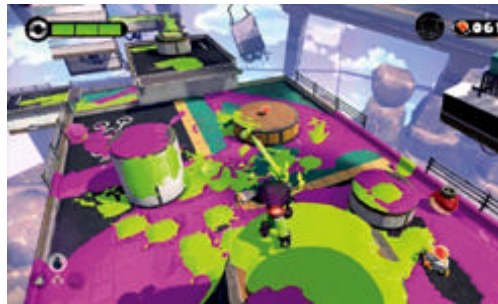
**LOS DIBUJOS DE MIIVERSE** aparecerán como grafitis en los muros y carteles publicitarios de las vallas. Un detalle genial para personalizar la ciudad.

**Inklings**

Esta raza de niños mutables en calamares lleva siglos enfrentada a los octarianos, una civilización de malvados pulpos. ¿Cuál de las dos quedará "ex-tinta"?



**EL MINI ROBOT** que recorre la pared es tan puñetero que se encarga de borrar lo que pintamos... ¡y es invencible!



**EL MODO CAMPAÑA** combina acción, plataformas y una pizca de exploración para hallar los pergaminos ocultos.



**ESO QUE EXPLOTA** es un pez globo; dispárale y reventará impregnándolo todo de tinta para revelar zonas invisibles.



**COMO CALAMAR** puedes atravesar las rejillas mientras saltas: una gozada que además te resultará muy útil.



**LOS FRANCOOTIRADORES** deben apostarse en superficies altas para controlar su zona: tardan en cargar, pero no veas cómo atizan.



» es una lástima que sus creadores hayan tomado la decisión de eliminar el chat de voz para evitar insultos ("¡eres un manta raya!"), pues habría rematado una experiencia casi perfecta, gracias a la extraordinaria fluidez del online y la ausencia total de lag, al margen de los típicos mensajes puntuales por saturación del servidor.

Nos habría gustado, eso sí, poder cambiar de arma sin tener que abandonar la sala, pero el aspecto más criticable es la escasez de mapas incluidos de serie en el juego. Aunque la cifra aumentará muy pronto con actualizacio-

nes gratuitas, 5 mapas resultan muy insuficientes, más aún si los comparamos con los 32 circuitos iniciales de *MK8*, por poner un ejemplo reciente. *Splatoon* es un título abierto a contenidos futuros, pero lo que hemos analizado a fecha de hoy es un aperitivo de sushi a la espera del pulpo entero.

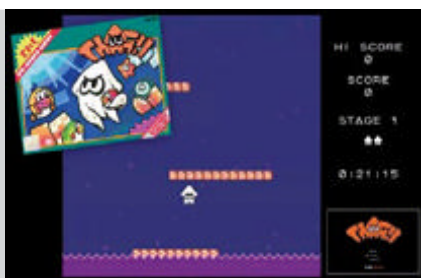
➔ **POR ÚLTIMO, LA CAMPAÑA** es el modo ideal para misántropos, una estupenda historia de guerra entre moluscos que nos ha sorprendido por sus más de 25 niveles de creciente extensión, dificultad y, sobre todo, variedad de ideas:



**CROMÓPOLIS** no es muy grande, pero tiene de todo, incluido un set de rodaje con dos presentadoras que cantan, bailan y dan noticias.



## ■ SPLATOON RESERVA SU MEJOR CAVIAR PARA LAS FUTURAS ACTUALIZACIONES ■



LA RECREATIVA es puro amor retro; aquí puedes jugar con calma a los adictivos minijuegos del "modo espera", ¡y hay uno de voley calamar!

**YA A LA VENTA EN GAME**

Regalo limitado a 500 unidades

Con exclusiva **MOCHILA DE REGALO**

### Quien tiene un amiibo...

Estamos ante el título que más se beneficia de sus amiibo, pero sólo funcionará con una de estas: inkling chico, chica o calamar.



**ACUDE AL BLÍSTER** gigante al sureste de la plaza y coloca tu amiibo sobre el lector NFC del GamePad para integrarla.



**DESBLOQUEARÁS** un pack de contenidos con cada una, como vestimentas y nuevos retos que abrirán más minijuegos retro.

esponjas que crecen al absorber tinta, canales transportadores, propulsores, plataformas invisibles y, por supuesto, jefes made in Nintendo que lucen "ca-la-mar" de bien. De nuevo, podremos desbloquear nuevos retos con las tres figuras *amiibo*, con lo que Nintendo parece haber adoptado definitivamente las virtudes de la industria en terreno online pero también sus vicios: lanzar un juego a medias mientras esperamos sus actualizaciones y DLCs "amiistosos". Aun así, el mayor vicio para Wii U se llama *Splatoon*, y eso que aún no está todo el "pescado" vendido. **HC**

## NUESTRO VEREDICTO

### Lo mejor

- **La estabilidad online** y el concepto del "camuflaje" permiten una experiencia extremadamente divertida.
- **La variedad de armas**, accesorios y prendas para personalizar al personaje.

### Lo peor

- **La cantidad de mapas** inicial es muy escasa, aunque se ampliará de forma gratuita.
- **El desequilibrio** del arsenal da ventaja al rodillo y a las pistolas sobre los rifles de tipo francotirador.

### Alternativas

- **Mario Kart 8** es el único que le alcanza en locura multijugador; aunque le supera en contenido inicial.
- **Super Smash Bros** como multijugador local, pero *Splatoon* le da mil vueltas a su inestable online.

■ **GRÁFICOS** Las físicas y reflejos de la pintura están trabajadísimos sin que se aprecie ni un solo lag. Una fiesta de color.

91

■ **SONIDO** Sus "melodías" electrónicas son lo más extravagante e hipnótico que ha compuesto Minegishi. Los SFX de la tinta.

85

■ **DURACIÓN** La campaña ronda las 7 horas y el online es infinito, pero sus 5 mapas iniciales es más sushi que pulpo.

76

■ **DIVERSIÓN** Muy adictivo, fresco y retador, aunque algunas armas "destiñan" más que otras. Adrenalina a borbotones.

93

**PUNTUACIÓN FINAL 90**

### Valoración

*Splatoon* es una razón para tener una Wii U. La experiencia online más fluida, frenética y divertida de Nintendo junto a *MK8*, sólo lastrada por la limitación inicial de contenido y la ausencia de chat online. Un vicio que ganará con las actualizaciones.