



Preguntas y respuestas – Septiembre de 2005

Respecto al diseño del juego, ¿investigó previamente el equipo títulos similares para obtener información de diversas fuentes? ¿Qué función ha desempeñado la tecnología en la creación del juego?

DAN: En Naughty Dog nos encantan los juegos de carreras; nos gustan desde los auténticos títulos de simulación hasta los sencillos y divertidos juegos de karts. Con Richard Lemarchand (Responsable de diseño de Jak X) a la cabeza, jugamos a todos, y decidimos crear un juego que combinara los mejores elementos de cada subgénero de carreras: la sólida y realista física, y la increíble manejabilidad de un título de simulación como Gran Turismo, los elementos de modificación, personalización y mejora de un juego entusiasta como Need for Speed, la divertida lucha armada de Twisted Metal, y, por supuesto, la facilidad de juego, la posibilidad de llegar a ganar desde los últimos puestos y la acción trepidante de las competiciones de kart de Crash team Racing. Todo eso está en Jak X, y nuestro "cóctel" exclusivo de estos elementos de juego combinados con una aventura totalmente animada y con el mundo de Jak para recorrer lo convierten en una experiencia especial y divertida. ¡Es el mejor de los universos!

¿Podría hablarnos de algunas de las características más interesantes del juego?

DAN: En Jak X hay circuitos y arenas para todos los gustos. El universo de Jak proporciona una gran diversidad de sitios para los fanáticos de la saga, y algunos lugares nuevos que todos nos pidieron que exploráramos. Hay un rápido circuito nocturno por las calles de Ciudad Kras (el pueblo de procedencia de Krew) con multitud de curvas de 90° e incluso algunos callejones sin salida que hay que evitar. ¡Se puede volver a visitar enclaves de Jak 3 y recorrer las polvorientas calles de Spargus, pero esta vez a velocidades de infarto! Los jugadores también visitarán el lugar donde los gélidos merodeadores aparecieron y demostraron sus dotes de conducción. Se puede regresar al inframundo de las cloacas de Villa Refugio de Jak 2 y correr el riesgo de ser arrastrado por la corriente, y a otros muchos lugares que desvelan el universo inexplorado y hacen crecer el mito. Además, las arenas nos dan la oportunidad de disfrutar de intensos enfrentamientos cara a cara para dos jugadores u online en diversos modos como competiciones devastadoras, misiones de recogida, persecuciones y juego en equipo. La mayor parte de los circuitos están diseñados por Yasuhara-san (diseñador de niveles de todas las entregas originales de Sonic y de Jak), cuyo extraordinario concepto de juego proporciona un amplio espectro de experiencias de pilotaje.

¿Podría hablarnos sobre los distintos potenciadores disponibles y el papel de las armas en el juego?

DAN: Para mantenernos fieles al universo de Jak, todo se potenciará mediante eco, y, como en anteriores aventuras de la saga, los distintos colores del eco ayudarán al jugador a identificar sus efectos. El eco azul es para desplazarse con rapidez, así que potencia el turbo; el amarillo afecta a las armas delanteras, como pistolas y misiles; el rojo potencia los explosivos y las armas defensivas; el verde mejora el sistema de control de daños del vehículo; y sí, existe un indicador de eco oscuro que, cuando está activo, mejora visiblemente todo el armamento. Las armas de Jak X están diseñadas para ser estratégicas, con numerosas medidas de contraataque. Existen momentos buenos y momentos ÓPTIMOS para utilizar cada una de ellas, y siempre hay técnicas para defenderse de todas. Los jugadores se divertirán como nunca tratando de averiguar la estrategia correcta contra sus amigos, tanto cara a cara como online.

¿Cómo son de amplios y personalizables los vehículos de combate? ¿Varían mucho sus características de manejo en función de cómo se personalicen?

DAN: Gracias al sistema de física de estructura rígida, cada coche resulta único. En cuanto a la personalización, existen muchísimas opciones, y cada una de ellas afecta más o menos al vehículo en función del modelo. De nuevo nos encontramos con un elemento de diversión; el jugador debe averiguar cómo combinar las piezas para que su coche sea el mejor y pulverice los tiempos por vuelta de sus contrincantes. Es él quien controla las opciones. El Cortacaminos, por ejemplo, es un coche inicial muy manejable, y dispone de algunas mejoras que el jugador puede conseguir, pero a medida que se añaden mejoras de motor (sobre todo después de alcanzar un nivel de motor 5 ó 6), el coche comienza a requerir unas habilidades mejores por parte del jugador para controlar la potencia añadida. Cada vehículo tiene una serie diferente de mejoras, y algunos evolucionan mejor que otros. Además de los modos de rendimiento, se pueden personalizar el color del coche, las ruedas, el estilo del capó, los paneles laterales o los guardabarros, e incluso desbloquear algunas mejoras divertidas como una antena con la cabeza de Daxter.

Háblenos sobre el modo Aventura. ¿Qué tareas hay que realizar? ¿Hay una historia de fondo con una función significativa? ¿Está relacionado el juego con la trilogía anterior?

DAN: Creemos que el modo Aventura de Jak X es un factor clave a la hora de competir, porque proporciona un argumento de motivación real y emocional para correr en los circuitos. Tal y como hicimos en la anterior saga de aventuras, hemos empleado el mismo equipo de animación de gran producción para crear una historia con todo el humor y la intriga que los aficionados esperan. Como la trilogía ya quedó completada con Jak 3, el argumento no trata sobre los Precursor. Queríamos explorar una nueva trayectoria que no consistiera en salvar al mundo (¡lo cual resultaría difícil en circuito de carreras!). Esta es una historia independiente sobre Jak y sus amigos, sobre lealtad y traición, y sobre cómo el pasado puede perseguirnos. Descubre aspectos desconocidos de personajes que ya conocemos, y, además, introduce caras nuevas y lugares que Jak todavía no ha visitado de su mundo. Las tareas del juego se presentan de un modo abierto y no lineal, e incluyen desde pruebas cronometradas a carreras completas, pasando por misiones de recogida, adquisición de recompensas y persecución a otros vehículos, y por las clásicas carreras de gran velocidad. En nuestra opinión, el argumento proporciona una motivación necesaria al impacto emocional de la competición.

¿Qué tipo de daños sufren los vehículos? ¿Afectan los impactos de manera realista a la velocidad y la precisión del vehículo? ¿Podría ampliar un poco la información mencionada anteriormente sobre la existencia de distintas estrategias que se pueden adoptar?

DAN: Desde las primeras reuniones de diseño que mantuvimos, quisimos hacer evidentes y visiblemente palpables para los jugadores las recompensas de las carreras de combate. Con esta finalidad, los vehículos se deforman a tiempo real y quedan marcados por los impactos. Si se recibe un golpe por la derecha, los guardabarros de ese lado del vehículo quedan deformados. Si se recibe un impacto de misil en la parte trasera, se pierde el alerón. ¡Las piezas del coche se van cayendo! Si un vehículo se incendia, su bonita pintura se carboniza. Si se vuelca, se pierden las ruedas y es posible ver arder algún neumático. Estos elementos en tiempo real añaden emoción y premian los ataques precisos. ¡Pero eso no es nada en comparación con el aullido de dolor que puede oírse a través de los auriculares cuando un misil bien dirigido reduce a cenizas a un "amigo" a kilómetros de distancia! ¡Eso no tiene precio!

¿Podría explicar cómo se conectará Jak X a la PSP para obtener bonificaciones y personajes adicionales, entre otras cosas?

DAN: Estamos trabajando en estrecha colaboración con nuestros amigos de Ready at Dawn, que están desarrollando el juego de Dexter para PSP. Yo me he implicado en la historia escribiendo diálogos, y he dirigido las sesiones de doblaje para garantizar que el espíritu de la historia de Dexter para PSP se mantenga fiel a los anteriores juegos de Jak. ¡El equipo de RAD rezuma talento y está realizando un gran trabajo, lo que hará de Dexter para PSP un juego tan divertido para los nuevos aficionados de Jak y Dexter como para los antiguos! Como Naughty Dog y RAD trabajamos simultáneamente (con el proyecto de Jak X siempre un poco por delante), quisimos asegurarnos de mantener una conexión entre ambos juegos..., de modo que, cuando cualquiera de las dos plataformas detecta una partida guardada del otro juego, se desbloquean elementos secretos que constituyen un misterio que solo podrán resolver aquellos jugadores con la suficiente determinación como para hacerse con los dos títulos. ¡Y merece la pena, palabra!

E. Daniel Arey
Director creativo – Naughty Dog

-Fin-

Para obtener más información, contacta con el responsable de RR. PP. de tu zona.

Notas para editores:

Sony Computer Entertainment Europe Ltd.

Sony Computer Entertainment Europe (SCEE), tiene su sede en Londres y es responsable de la distribución, comercialización y venta del software y hardware para PS one®, PlayStation®2 y PlayStation® Portable en 104 territorios de Europa, Oriente Próximo, África y Oceanía. SCEE también desarrolla, publica, comercializa y distribuye juegos para estos tres formatos, así como es responsable de la gestión de los programas de licencia de terceras partes para estas plataformas en territorios PAL. A finales de junio de 2005, las cifras de ventas de las consolas PlayStation® superan los 40 millones de unidades en los territorios PAL y más de 102 millones en todo el mundo. Desde su lanzamiento en Europa el 24 de noviembre de 2000 hasta finales de julio de 2005, se han distribuido más de 33 millones

de unidades de PlayStation®2 en los territorios PAL y más de 91 millones en todo el mundo, convirtiéndolo en uno de los productos de entretenimiento informático de más éxito de la historia. Desde el lanzamiento de la PSP en Japón en diciembre de 2004 hasta el 21 de julio de 2005, se han repartido más de 5 millones de consolas PSP por todo el mundo.

PlayStation y el logotipo de PlayStation, PS one y PS2 son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. PSP y UMD son marcas comerciales de Sony Computer Entertainment Inc. Las demás marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.

JakTMX © 2005 Sony Computer Entertainment America, Inc. Publicado por Sony Computer Entertainment Europe. Desarrollado por Naughty Dog Inc. Jak X es una marca comercial Sony Computer Entertainment America Inc. Todos los derechos reservados.