

# Wii: todos los grandes clásicos de Nintendo... y algún otro grande del pasado más

Lanza - 13/07/2010

---

Es el futuro inmediato de Wii. Nuevas entregas de los personajes más clásicos de Nintendo (Mario, The Legend of Zelda, Metroid, Kirby, Donkey Kong...) y los regresos más esperados de otras compañías (NBA Jam, GoldenEye, Epic Mickey, Sonic Colours...). Se acaban de ver por primera vez en el último E3 de Los Ángeles y diez días después aterrizan por primera vez en Europa.

## The Legend of Zelda&trade;: Skyward Sword

La precisión al servicio de la mejor historia del ocio electrónico

Dice su creador (y candidato al premio Príncipe de Asturias) Shigeru Miyamoto que su fuente de inspiración para crear la última aventura de la considerada mejor saga de la historia del videojuego ha sido el pintor impresionista Paul Cezanne. Pero The Legend of Zelda&trade;: Skyward Sword no es sólo una pintura que cobra vida. También consigue por primera vez llevar nuestra vida al videojuego. ¿Cómo? El juego presenta un control total de los movimientos activado por la precisa tecnología del Wii Motion Plus, el cual sincroniza los movimientos del jugador con las acciones de Link.

Así todos los movimientos de la espada de Link se igualan al movimiento del jugador con precisión exacta poniendo un arsenal de armas a disposición del jugador (desde atacar y cubrirse con espada y escudo, apuntar y disparar con arco, lanzar una bomba, manejar un látigo...).

## Metroid Other M

La primera heroína de la historia del videojuego, íntima y personal

Protagonizó el escándalo de 1986. Cuando conseguías terminar Metroid para la NES el duro personaje se quitaba el casco de su armadura de combate... y dejaba caer una larga melena rubia. Es Samus Aran: la primera heroína de la historia del videojuego, mucho antes de que se pusieran de moda los shorts y las camisetas de tirantes ajustadas. Desde entonces esta chica guerrera creada por el gurú del ocio electrónico Gumei Yokoi (mentor del mismísimo Miyamoto y creador de Game&Watch o GameBoy) ha protagonizado algunos de los considerados como mejores juegos de la historia (Metroid Prime o Super Metroid), pero nunca habíamos sabido demasiado de Samus... hasta Metroid Other M.

De la mano del estudio Ninja Team (creadores de la cañera licencia Ninja Gaiden) el jugador entrará por primera vez en el enigmático pasado de la "primera dama" del videojuego. Metroid: Other M toma los mejores elementos de juego de primera persona al igual que de tercer persona para crear una mezcla perfectamente integrada entre el juego, la historia y la dinámica cinematografía, que dan un sentir de una película que el jugador puede controlar.

## Kirby's Epic Yarn

Tira de los hilos del héroe más bizarro de Nintendo

Una pequeña criatura esférica... y de color rosa. Era sólo un boceto, un diseño temporal para probar un juego antes de que el verdadero personaje estuviera listo. Pero enamoró a todos. ¿Su nombre? Dicen por ahí que un homenaje al fabricante de aspiradoras Kirby Corporation: porque la principal habilidad del héroe más bizarro de Nintendo es tragarse a sus enemigos y mimetizar sus poderes. Desde 1992 ha participado en más de veinte juegos y ahora vuelve por la puerta grande en Kirby's Epic Yarn.

En su nueva aventura, el primer plataformas que protagoniza desde Nintendo 64, Kirby entra en un original y vistosísimo mundo completamente hecho de textiles. La labor del jugador es literalmente "mover los hilos" del escenario y zurcir formas nuevas con las habilidades miméticas del protagonista.

## Donkey Kong Country Returns

El primer malo de Nintendo se redime con un clásico de la vieja escuela

Casi le ha arrebatado a su "hermano mayor", el simio gigante que la Universal llevó al cine en los años treinta, el cartel del mono más famoso de la historia. Era el malo del primer gran éxito de Nintendo, una máquina arcade por la que nadie daba dos duros hasta que batió, moneda a moneda, todos los récords de recaudación. Es por supuesto, ya redimidido e incorporado a la plantilla de héroes de la casa, Donkey Kong. Su regreso se resume en una sólo palabra: retro.

Y es que es el mítico desarrollador Retro Studios el que ha desempolvado el mundo vintage de la serie que llevó el género en plataformas a su cúspide en Super Nintendo: acción en dos dimensiones dirigida esta vez con los sensores de movimiento de Wii (saltando o golpeando) en detallados escenarios con el objetivo, claro, de recuperar sus plátanos.

## Mario Sports Mix

El deporte políticamente incorrecto se muda al universo Mario

Imagina la escena. Todos los jugadores en el campo... y el árbitro sin aparecer. Es la visión del deporte políticamente incorrecto que ha hecho que los partidos y carreras más intensos dramáticos y, por supuesto, divertidos hayan tenido lugar en el alocado universo de Mario y compañía. Hasta ahora le hemos visto revisando las normas del fair play en las carreras de coches (en la serie Mario Kart que cada día tiene más imitadores), en el fútbol, en el tenis... Ahora en Mario Sports Mix ha llegado el turno del baloncesto, el voleibol, el hockey sobre hielo y el dodgeball.

Como en todas las disciplinas deportivas "revisadas" por Mario todos los personajes clásicos cuentan con habilidades especiales capaces de desequilibrar cualquier encuentro (desde la bola de fuego de Mario al ataque de corazón de la princesa Peach). Como en todos, contaremos también con un verdadero arsenal de "locuras" para trampear cualquier choque (pieles de plátano para que el rival resbale, bombas que pueden desmontar cualquier defensa...). Y, claro, como en todas las canchas serán otro personaje más, que se moverá o nos hará la vida imposible.

Wii Party

Ahora el videojuego no está en la pantalla sino en tu familia

La mayoría de los videojuegos requieren que los jugadores enfoquen su atención en la pantalla. Ahora Nintendo trae la acción a la sala familiar con Wii Party, un juego que cambia la manera en la cual la gente interactúa con otros jugadores. Con trece modalidades diferentes de juegos de fiesta y más de setenta minijuegos, todos los miembros de la disfrutarán con Wii Party, sin importar su edad. Lo novedoso: los jugadores tienen que interactuar entre ellos y en el mundo real para obtener los resultados que quieren en el juego.

¿Algún ejemplo? Los jugadores colocan cuatro controles en la mesa. Cada control emite un sonido de un animal diferente. El jugador que sea el primero en tomar el control que hace el sonido indicado en la televisión ganará el turno.

Wii Party incluye personajes Mii™ en los minijuegos, y un máximo de cuatro jugadores. Cada jugador solo necesita un Wii Remote™. Algunas de las modalidades de juegos de fiesta son cooperativos, como el barco balanza, y otros son competitivos.

Y además...

La aventura más oscura del ratón de Disney Epic Mickey, el básquet más alocado de NBA Jam, la última

aventura del erizo azul en Sonic Colours, la revisión del mítico título de 007 GoldenEye...

¿Quieres probarlo? Pues aún estás a tiempo. Escribe un mail a [cristina.perez@nintendo.es](mailto:cristina.perez@nintendo.es) y pide tu turno.... que se acaban las plazas.