



Ninja Gaiden II

Quizás no te gustan los juegos de ninjas, ni las historias lineales, ni las aventuras en las que predomina la acción. Aunque seas un aficionado a los videojuegos que estés en contra de todo eso, en cuanto pruebes *Ninja Gaiden II* te vas a quedar tan enganchado que ya no vas a poder dejarlo. Y no digamos si además te gustan estos juegos y ya disfrutaste (hace unos cuantos años) con la primera parte. Lo primero que te va a sorprender son los títulos de crédito que sobrevuelan una ciudad de Tokio diseñada a la imagen y semejanza de Ryu Hayabusa, el protagonista. Es decir, es una mezcla de tradición y modernidad (no hay más que ver el diseño de las dos torres en las que se librará la primera gran batalla del juego). Una vez visto eso, que al fin y al cabo no es más que un video, empieza lo bueno. En cuanto toques el mando de tu Xbox 360 (porque el juego no existe para otras consolas) verás lo que es fluidez de movimientos. Seguro que no has jugado jamás en tu vida a nada que se

mueva así de rápido y con esa precisión. Lo cierto es que cuando otros diseñadores de videojuegos hayan visto lo que ha conseguido aquí Tomonobu Itagaki se habrán echado a llorar. Pienso, por ejemplo en su compatriota Keiji Inafune que produjo el videojuego *Dead Rising*. Es cierto que la libertad del jugador era mucho más grande en ese juego, pero la movilidad del fotógrafo protagonista era tan infame que lo único que querías era que se lo comiesen los zombis, y rápidamente. Ahora sólo falta que para la tercera parte, Itagaki consiga crear un juego en el que nos podamos mover libremente por los escenarios ya míticos (como el pueblo y el cementerio donde rinde culto Ryu) y ya no habrá quien nos despegue de la consola (aunque realmente con *Ninja Gaiden II* ya van a tener difícil que soltemos el mando).

ANDRÉS TORREJÓN
licenciado en Ciencias de la Información