Sid Meier's Pirates! para iPad

autor Un clásico llega a la pantalla táctil
Wednesday, 10 de August de 2011

Pirates! es un título con historia. La primera versión, y la mecánica del juego (desde el argumento a los movimientos de los barcos) viene desde la época de MS-DOS. Hace relativamente poco, el autor le puso una cara nueva... y hace unos días lo ha traído al iPad de la mano de los chinos de Take Two. Es para celebrarlo.

Pirates! no es un simulador de batalla naval, aunque no puede jugarse sin "vivir" unas cuantas. Es bastante más que eso.

Pirates!, como su propio nombre indica, es un simulador de piratas. O un juego de rol, en el que el jugador asume el papel de un capitán en el Caribe. La nación (España, Holanda, Francia, Inglaterra) y lo que se haga a partir de ahí están completamente abiertos: uno puede dedicarse a la piratería directa, al corso (elegir un bando y atacar sólo a sus enemigos), a buscar tesoros escondidos o ciudades en ruinas... o incluso al comercio. Puede elegir tácticas de todo tipo, siguiendo las misiones que se ofrecen (la "ruta de la venganza") o saqueando ciudades alfabéticamente; puede buscarse el interés de un bando o ir por libre. Se puede seducir hijas de gobernador o ignorarlas... sabiendo que renunciamos a "power-ups" o información relevante, claro.

Y al final, tenemos una tripulación que irá cansándose de navegar a menos que el botín se acumule escandalosamente. Habrá que repartir lo ganado y reiniciar la navegación (con la opción de ir subiendo de nivel), y cada vez el personaje tendrá más edad y menos salud, hasta que toque jubilarse.

Todo ello con diferentes grados de dificultad, que permiten ir dominando la mecánica de la vela y los cañones (por no mencionar el minué) con calma.

En resumen, Pirates! ofrece tanto un argumento para el que lo quiera, como un juego abierto de rol y aventuras para el que lo prefiera, y una combinación de ambos que podrá mantener entretenidos a casi todos durante muchas horas.

En cuanto al apartado gráfico, no ha cambiado desde que llegó al Mac. Las mismas escenas de animación cinemática, las mismas 3D no excesivamente punteras, la misma escasez de situaciones, en resumen el mismo look cruce entre cómic y realismo. Quizá lo más criticable es la repetición de escenas (cada vez que liberas a alguien entras en la misma habitación de madera, independientemente de que estés asaltando un barco o una cabaña en la selva). No es brillante, pero es efectivo, y tampoco queda mal frente a otros títulos para iPad.

El control del juego está muy bien logrado, y ha requerido modificaciones en el original. Ahora los asaltos a las ciudades son bombardeos costeros que se controlan apuntando con los dedos (y soltando en el momento justo para controlar el número de cañones que dispara). Los bailes del gobernador son retos para pianistas. Han desaparecido las exploraciones terrestres. Las batallas a espada son algo más complejas, pero los jugones las dominarán en seguida. Y el control de navegación y disparos en las batallas marinas está también completamente adaptado al uso táctil. La conversión, en resumen, sin ser perfecta (hay tipos de barco cuyos cañones se solapan con algunos controles en los bombardeos...).

El interfaz del juego, en la misma línea, está muy bien, permitiendo un juego ágil y dejando la máxima extensión de pantalla para el espectáculo.

Finalmente, la integración con GameCenter tampoco es mala. Se han establecido hitos para casi cada cosa que merece la pena hacer, aunque los puntos de cada uno no son muy sensatos (no se valoran lo suficiente algunas cosas seriamente difíciles, como enamorar a hijas de gobernador de las cuatro nacionalidades o conquistar todas las ciudades del Caribe).

¿Defectos? Muchos. No está doblado al español. Se nota que se han esforzado poco (no sólo los chinos, sino los que hicieron el juego original). La repetición de escenas, la falta de uso de las flotas (¿para qué quieres llevar cinco galeones con 1500 tripulantes si ya no los puedes usar ni en las batallas ni al asaltar ciudades? y lo que es más curioso, ¿porqué los enemigos sí que pueden atacarte en grupo?), y una exageración de la dificultad en los niveles más duros.

Todo eso hace que, una vez que el jugador ha terminado la "senda de la venganza" y probado cada tipo de saqueo y batalla... el juego realmente se convierte en un simulador de batallas navales con algunos añadidos.

Con todo y con ello, un juego muy agradecido que absorbe bien las horas de juego. Realmente recomendable.
Puntuación: 3,7 macus sobre 5.

Puedes comentar el artículo en los foros .