



# PIÉNSALO DOS VECES ANTES DE JUGAR EN MODO FÁCIL



► **Gamer.** Las modalidades no son cosa de juego y estos desarrolladores buscaron dejarlo muy claro: ¡Entre más difícil, mejor!

[ CARLOS CRUZ ]

No es novedad la existencia de una amplia gama de videojuegos que ponen a prueba las habilidades de los usuarios con base en el nivel de dificultad, motivando y desafiando a los jugadores a librar cada modalidad; sin embargo, existen desarrolladores que consideraron una ofensa para sus creaciones la existencia de un modo “fácil”, por ello, buscaron la forma de castigar a quienes osen optar por el camino sencillo.

*Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015)

Consolas: PS3, PS4, XBOX 360, XBOX ONE, PC, Android

Es la última entrega de la saga a cargo de su icónico personaje, Solid Snake; la cual basa su jugabilidad en el sigilo. *Metal Gear Solid 3* es una aventura que trasporta al jugador a la Segunda Guerra Mundial, cuyo objetivo consiste en cruzar Rusia sin ser detectado. Para *Metal Gear V* se retomó esa esencia, pero acompañada de una trampa. Si el jugador muere varias veces, éste desbloquea un modo fácil y de elegir esta opción, Solid Snake recibe un gorro de gallo bastante peculiar y humorístico, con el cual será más difícil ser detectado dentro del campo de batalla; sin embargo, más allá de la evidente burla que los desarrolladores idearon para destacar esta modalidad; las puntuaciones por misión se verán afectadas si el jugador porta dicho gorro.

*The Dishwasher: Vampire Smile* (2011)

Consolas: XBOX 360, PC, Mac, GNU/ Linux

Este título de apariencia siniestra y con un alto grado de violencia, también fue víctima del sarcasmo de los desarrolladores,

quienes incluyeron una modalidad que pudiera desbloquearse al morir 5 veces seguidas; el nombre de ésta es “Princesa Hermosa”. En este modo, el personaje recibirá menor daño y los villanos no atacarán con la fiereza usual, pero el precio que deberá pagar es ver cómo son alterados los escenarios: adornados con corazones, lo cual le da una apariencia rosada y más amigable, convirtiéndolo en un juego digno de una princesa.

*Ninja Gaiden Black* (2005)  
Consolas: XBOX, PS3

La entrega no cuenta con un modo fácil como tal, pero al igual que los anteriores, éste se activa si el jugador muere en varias ocasiones dentro de la misma misión. Al desactivarse, el jugador podrá elegir si desea cambiar a esa modalidad o no; en caso de hacerlo deberá tolerar las constantes burlas de Ayane, un personaje que acosa al usuario recordándole la decisión que tomó; por si fuera poco, también tendrá que portar una cinta de color morado atada a la muñeca izquierda de Ryu, personaje principal de este videojuego; aunque este aditamento no tiene ningún tipo de función, es la marca reiterativa de la modalidad en la que decidió jugar.

*Valkyrie Profile* (1999)  
Consola: PlayStation ONE

El juego tiene la peculiar característica de invertir la dificultad del modo fácil, es decir, en vez de ser menos complejo, conforme avanza el juego, éste se complica más: el número de calabozos se reducen, provocando que el jugador no sea capaz de encontrar las armas necesarias para acabar con los jefes finales, haciendo que sea prácticamente imposible terminarlo. El título fue reeditado para la consola PSP en 2006, pe-



Solid Snake de Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

ro este detalle no fue cambiado.

*Twisted Metal 2* (1996)  
Consola: PlayStation ONE

La dificultad de este título es bastante elevada, por lo que no era de extrañarse que se optara por el modo fácil para poder terminarlo, sin embargo, llegado el momento, aparecía en pantalla un mensaje con la señal de “alto” que decía: “No se aceptan perdedores más allá de este punto, debes cambiar a medio o difícil para continuar”. Con esa contundencia y claridad los desarrolladores obligaron a los jugadores a probar suerte en las otras modalidades.

*X-Men* (1993)  
Consola: Sega Génesis

Uno de los títulos más difíciles de la consola Génesis contaba con tres dificultades de juego: Amateur, Héroe y Superhéroe. Y para evitar que sólo fuera jugado en el primer modo, los desarrolladores decidieron dejar una broma al concluirlo en dicha modalidad. Luego de librar la batalla final con el mutante Apocalipsis, aparecía Magneto retando al jugador con el siguiente mensaje: “¡Amateurs jamás podrán vencerme! ¡Intenta ser un

héroe!”; de esta forma se obligaba al usuario a jugar en la siguiente modalidad.

*Earthworm Jim* (1992)  
Consolas: Sega CD y PC

Narra la historia de un gusano de tierra superpoderoso que debía salvar a su amada de un villano con rostro de cuervo. Este juego tenía disponible un mo-

del príncipe Lace, quien debía convertirse en un dragón azul para enfrentar al villano Galda. Jugar el primer nivel parecía lo más convencional del mundo, pero si por algún descuido el usuario perdía una vida durante dicho nivel, se activaba una versión alterna de la historia en la que cambiaba el color del dragón a amarillo ocre, aumentando la barra de

vida al doble y agregando disparos más contundentes; además el número de niveles era reducido a la mitad y anulando la dificultad de los jefes a vencer; todo va a la perfección hasta que

llegado el final, en vez de contar una historia heroica de cómo fue salvado el mundo del malvado Galda, como se supone debiera pasar; todo resultaba ser un sueño del personaje, mostrando la imagen del dragón azul siendo jalado de una correa por Iris, la hermana del príncipe Lace.

Éstas son algunas muestras de desarrolladores que decidieron llevar su humor un peldaño más arriba, algunas de las bromas son creativas e invitan al jugador a intentarlo en un modo de juego mas complicado, pero otros casos como el de *Dragon Spirit* pasan la línea.

La importancia que los desarrolladores le dan a sus creaciones viene cargada de humor y trampas para los jugadores

do fácil que podía ser seleccionado sin ningún problema, pero igual que en los anteriores, al concluirlo en dicha modalidad, aparecía un discurso de más de 5 minutos, en el que Douglas TenNapel (el desarrollador), se burla del jugador y lo confronta por haber optado por el modo fácil, añadiendo humor al discurso a través de analogías con la forma de vida de los gusanos.

*Dragon Spirit: The new legend* (1989)  
Consola: Nintendo Nes

Aunque no tuvo gran auge dentro de la mítica consola, es recordado por la historia

ESPECIAL