



# El nuevo videojuego de Nintendo Switch recupera las plataformas

Con una dinámica que conjuga puzzles y plataformas en 2D, el videojuego «Yooka-Laylee and the Impossible Lair» recupera la jugabilidad y el espíritu de videojuegos clásicos como «Donkey Kong» o «Super Mario Bros», según han explicado este martes sus creadores.

«Yooka-Laylee and the Impossible Lair», desarrollado por un equipo de seis personas entre los que se encuentran Mark Stevenson (director técnico) y Steve Mayles (director diseño de personajes) -ambos trabajaron en el desarrollo de títulos como «Donkey Kong Country», «Donkey Kong 64» y «Banjo-Kazooie»- sale a la venta este martes en Nintendo Switch.

Stevenson ha señalado en la presentación del videojuego que éste deja atrás el planteamiento de su entrega original al estilo de las plataformas tridimensionales de mediados y finales de los 90 para apostar por un estilo de juego de plataformas en 2D de 20 niveles, «manteniendo eso sí toda su estética tan característica del título de 2017».

El camaleónico personaje Yooka junto a su amiga la muerciélaga Laylee tendrán que luchar con su archienemigo, Capital B, cuyo plan es esclavizar a un reino entero de abejas. Para vencerlo, el dúo se tendrá que infiltrar en la guarida de Capital B, y para ello contarán con la ayuda de la reina Phoebee y su batallón de abejas.

Esta nueva apuesta por las plataformas de desplazamiento lateral permitirá al jugador abordar nuevos desafíos y formas de superar unos niveles que estarán totalmente interconectados entre ellos.

«A lo largo del videojuego hay una especie de libros que te llevan los diferentes niveles, tú puedes elegir el que quieras en todo momento, por eso es como un juego dentro de otro juego», aclara Stevenson.

A lo que añade que el último nivel, llamado «The impossible lair», es el más difícil del juego, «es muy desafiante», y que solo si el jugador tiene mucha habilidad logrará superarlo. En caso de no ser así, el director técnico aconseja que juegues en los otros niveles para conseguir jugabilidad y abejas (las vidas del personaje) ya que de esta manera será más fácil superar el último.

Mayles confiesa que el cambio de hacer un videojuego de plataformas en 3D a 2D fue difícil, «definitivamente fue un desafío para nosotros, la gente piensa que será más fácil, pero no es así. Tenemos que invertir mucho tiempo en ajustar los controles para que funcionen bien».

«Yooka-Laylee and the Impossible Lair», cuyo distribuidores son Playtonic Games y Team17, también está disponible desde hoy para PC, PlayStation 4 y Xbox One.