



Cuando un guajiro de monte adentro decide migrar al occidente de Cuba en busca de una nueva vida, sucesos extraños comienzan a dinamitar su viaje por carretera haciéndole imposible la llegada a su destino. Platillos voladores, vacas parlantes, meteoritos y las condiciones del tiempo, serán parte a favor o en contra de su destino. De esta forma se presenta oficialmente La Pira, un *endless runner* del estudio de videojuegos cubano, Conwiro, que se lanzará en versión oficial el próximo 1ro. de marzo.

El equipo ConWiro había lanzado una versión beta en septiembre de 2019, desarrollada en solo un mes. Tras su gran aceptación y con 30 mil descargas en Apklis, decidieron continuar el desarrollo de La Pira.

“La versión oficial es la materialización de lo que hemos estado persiguiendo como estudio: entregarle al público cubano videojuegos de la mejor calidad posible. No ha sido un trabajo fácil, pero hemos ganado mucha experiencia en diferentes ramas que no conocíamos y estamos muy satisfechos como equipo por el trabajo que hemos logrado. Además, agradecemos a todas las personas que de una manera u otra han colaborado y ayudado para su culminación”, dijo Rafael Martínez, director de ConWiro, a Canal USB.

Para la versión oficial, el estudio se enfocó en el arte, con un aspecto entre cartoon y realista, buscando aspectos de nuestra identidad, nos comentó Orestes Suárez encargado de la dirección de arte.

“En comparación con la versión demo agregamos una variedad de carros normales y especiales que pueden ser mejorados y personalizados en el garaje. Una tienda de poderes, diferentes biomas (bosque, inviernal, desértico y la sorpresa), así como una diversidad de obstáculos y mecánicas de diseño nuevas”, agregó Javier Dominguez, director de desarrollo y otro de los fundadores de Conwiro.

Según Rafael Martínez, algo que no podía faltar en la versión oficial es la competición online, una de las características que marcó positivamente el demo. En este primer lanzamiento, La Pira tendrá dos modos: El usuario deberá alcanzar la mayor cantidad de kilómetros, o lograr un máximo de kilómetros sin chocar. Asimismo, durante la partida podrá ir completando desafíos, que, en su mayoría, afectan la cantidad de combustible que tiene el auto.



La Pira podrá ser descargado de forma gratuita desde Apklis el 1ro. de marzo. Asimismo, el estudio implementó un sistema de micropagos, donde el usuario podrá realizar compras internas para obtener monedas y gemas que lo ayudarán adquirir nuevos carros, mejorarlos y personalizarlos. Además, el usuario podrá comprar poderes en la tienda, que van desde una sombrilla para los momentos de lluvia en la

carretera, como papel sanitario para limpiar los cristales. “Son aproximadamente 9 y son un poco locos”.



La alianza con [Desoft](#) permitió a Conwiro poder integrar compras a La Pira. Dentro del juego, el usuario podrá enviar un mensaje entre 4 CUP y 25 CUP, y de esta manera recibir los recursos que compró. De forma gratuita, el usuario también podrá ir ganando monedas, gemas y experiencia para tener acceso a todo el contenido del juego. Otra forma de obtener un botín será las competiciones online y la experiencia ganada, la cual permite abrir los cofres que dan gemas, monedas y otras sorpresas.

Desarrollado en Unity, el juego estará disponible para Android en una primera etapa.

## Nuestro veredicto tras probar la versión oficial



La Pira gana en jugabilidad respecto a su versión beta. La sensación de velocidad y los movimientos se dan de forma más realista. Se percibe en la actualización las mejoras en el manejo, la velocidad y la dureza del coche, a medida que vamos perfeccionando nuestro coche.

En igual medida, el grado de dificultad es justo para un conductor que comienza, y aumenta nada más sobrepasado los primeros 50 kilómetros, por lo que rápidamente el usuario notará que le será difícil avanzar entre obstáculos y falta de combustible.

El apartado gráfico tuvo un buen lavado de cara, sobre todo teniendo en cuenta que el primer juego que llegó al público fue una versión beta realizado en no más de 30 días. Cada elemento está realizado al detalle y siguiendo una firma con la que ya podemos identificar a ConWiro. No podemos esperar gráficas de última generación, pero tampoco es algo que persigue.

La opción multijugador le da un plus emocionante al juego. ¿Quién no desea medirse a nivel de país? Los dos modos disponibles para su salida son ya viejos conocidos en este estilo de juego, pero no por eso resultará aburrido. Eso sí, el estudio cubano deberá mover ficha y buscar nuevas ideas para mantener la emoción dentro de la pista.

## **Tráiler en Picta**

Cubadebate.