

## Review Burnout 3: Takedown

Corría el año 2004, EA el año anterior, 2003, se había sacado de la manga un juego que revolucionará para siempre los arcades de carreras y es que le dieron una vuelta completa al clásico **Need for Speed** incluyendo personalizaciones extremas en los coches o también conocido como tuning algo que a futuro absolutamente todos los arcades copiaron incluyendo más o menos personalización en los coches. **Need for Speed Underground** es uno de los juegos más importantes de la saga de EA sin lugar a dudas.

Pero volviendo a Burnout, los chicos de Criterion necesitaban algo con lo que diferenciarse y atraer jugadores. Aunque burnout se diferenciaba ya bastante de NFS, ya que era un juego muy macarra, es cierto que se estaba volviendo repetitivo y hacía falta algo con lo que revivir las carreras y así aparece el concepto “takedown” tan revolucionario y potente que le dio nombre a este maravilloso arcade de carreras, **Burnout 3: Takedown**.

El takedown simplemente consiste en empujar a tu oponente contra la pared o contra cualquier obstáculo para que se estampe y así llevarte dos cosas, la satisfacción de haberle reventado y por supuesto, nitro lleno y multiplicado de la barra de nitro hasta un máximo de x4.

A partir de aquí ya todo cambia, absolutamente todas las carreras que tienen contrincantes puedes hacer takedown sobre ellos pero no solo eso, sino que se crea un nuevo tipo de prueba que consiste en hacer x takedown en un tiempo limitado ...simplemente maravilloso.

Además este burnout se apoya en dos conceptos ya usados en los anteriores, choques y destrozos y sensación máxima de velocidad.

Respecto al primer punto, en mi opinión la gente de Criterion dio de lleno con el tema de usar coches inventados para no tener que depender de marcas de coches tiquismiquis que no quieran ver sus hierros doblados por la mitad. De esta manera, crean unos impactos y unos destrozos en coches muy realistas, los más avanzados para la época.

En cuanto al segundo punto, la sensación de velocidad, la posibilidad de llevar el nitro constantemente activado gracias a la realización encadenada de takedowns es simplemente maravilloso, placentero, frenético y es un momento en el que realmente sientes que vas a toda velocidad y que te vas a reventar en cualquier momento. (como así suele suceder)

En definitiva, este es uno de los mejores arcades de carreras de la historia, de los más completos. Tanto fue así que sentó las bases para el maravilloso Burnout Paradise que no fue más que una vuelta de tuerca al Burnout 3 con coches con categorías diferentes, nuevas pruebas y mundo abierto basado en las pruebas del continente americano de Burnout 3.