

GUIAMANIA

www.guiamania.com - Volumen 2008

El héroe de la Galaxia

Super Paper Mario, Strikers Charged Football, En los Juegos Olímpicos, Mario Galaxy, y en 2008 Super Smash Bros. Brawl y Mario Kart

Halo 3 y Gears of War

Los íconos de Xbox 360 analizados en profundidad, tras asistir a las presentaciones oficiales de ambos

Wii revoluciona el año

Rompió los límites de la imaginación y cautivó a personas que jamás jugaron antes, pero ¿podrá mantener el éxito?

El 2008 será de PS3

Sony quiere la revancha en este año, con la salida de sus mayores títulos y un abaratamiento de costos

Especial E3

Una pasarela con lo mejor de la última edición, y una reflexión acerca del futuro de esta clásica cita



FIFA Vs PES 08



GTA 4



METAL GEAR 4



RESIDENT EVIL 5



GuiaMania, especial de colección



 Por David

En tu poder tienes la primera experiencia de libro electrónico desarrollado en GuiaMania, cubriendo uno de los ámbitos más apasionantes del entretenimiento digital: los videojuegos.

Sobre el cierre del 2007, Mario es coronado Rey de esta tierra con el lanzamiento de Super Mario Galaxy en Wii, habiendo sido elegido para la portada de esta producción especial. Por el otro lado, en Xbox 360 destacan Halo 3, Gears of War y Mass Effect, mientras que en PS3 se observa un futuro más atractivo con respecto a lo presentado hasta ahora, con Metal Gear Solid 4 o Gran Turismo 5 en el horizonte. La consola de Nintendo es la triunfadora indiscutible en este primer ciclo de la nueva generación, sin embargo, el futuro de PS3 pondrá en jaque a Wii, no sólo porque el catálogo de Sony será mucho mayor y más variado que el de Nintendo, sino también porque confiamos en que el costo de la consola se reducirá, teniendo en cuenta que el precio es un factor determinante sobre la posibilidad de adquirir una nueva máquina. Más adelante en estas páginas vemos en profundidad las claves del futuro de PS3 y los desafíos de Wii en pos de mantener su éxito en el mercado.

Este tomo de colección, en base al cual esperamos lanzar nuevas entregas, propone lo mejor del 2007 en materia de videojuegos al mismo tiempo que hace un adelanto de lo que será el 2008. De esta forma, analizamos los principales títulos que hay actualmente en el mercado, así como los que saldrán durante el 2008. Desde Resident Evil Umbrella Chronicles en Wii, hasta Resident Evil 5 en PS3 y Xbox 360. En este marco, uno de los puntos de inflexión es la E3 2007, a pesar de que la organización y puesta en escena de esta última cita del clásico evento fue criticada duramente por la mayoría de los medios. De esa forma, nos detenemos en el futuro de la E3 y repasamos las novedades que fueron presentadas en la misma. Te acercamos de primera mano cada avance.

Esperamos que disfrutes de este libro electrónico, y que nos hagas llegar comentarios al respecto, igual a como lo harías si se tratase de una revista de papel. Nuestro email: info@guiamania.com. Por último, indicar que ésta es una descarga completamente gratuita, y de libre distribución, así que no dudes en "pasarla" entre tus amigos u ofrecerla desde algún foro o portal si lo deseas, presentándola de forma íntegra.

- 03. Silent Hill 5
- 04. Resident Evil, la clave del éxito
- 06. Pro Evolution Vs FIFA en 2008
- 07. Grand Theft Auto 4
- 08. Super Smash Bros. Brawl
- 09. Turok
- 10. Especial E3 2007
- 13. Resident Evil Umbrella...
- 14. The Witcher
- 15. Medalla de Honor Heroes 2
- 16. Assassin's Creed
- 17. Resident Evil 4
- 18. Especial Halo 3 en Chile
- 20. Uncharted: Drake's Fortune
- 21. Trauma Center New Blood
- 22. Super Mario Galaxy
- 23. ¿Por qué debería elegir Wii?
- 24. Motor Storm
- 24. Ninja Gaiden Sigma
- 25. Gears of War
- 26. La experiencia de Xbox 360
- 27. Forza Motorsport 2
- 27. Virtua Fighter 5
- 28. Rock Band
- 29. El 2008 será de PS3
- 32. Crysis
- 33. Mass Effect
- 34. BioShock
- 35. Call of Duty 4: Modern Warfare
- 36. Ventajas del verano
- 37. World in Conflict
- 38. Metroid Prime 3 Corruption

GuiaMania Volumen 2008

Web: www.guiamania.com

Contacto: info@guiamania.com

Publicado en febrero de 2008

Autores de este especial

b1aster
 Balkoth
 Black Panther
 Damián
 Daniela
 Dar!OldVegeta
 Koba
 Lu4R
 Luciano
 Maribel
 Nacho Jipot
 Nacho128
 Taopo

David Yanover, Responsable y Director de GuiaMania

 Obra protegida por los derechos de Propiedad Intelectual. Se permite la distribución íntegra de este documento, mientras que está prohibida su exhibición parcial. En todo momento debe darse cita al autor: GuiaMania, <http://www.guiamania.com>



Silent Hill 5



Por Nacho jipot

Continuando con el género "survival horror" que al parecer gustó, sería bueno hacer una reseña de Silent Hill ya que, el pasado julio, Konami anunció el lanzamiento de Silent

existe la sensación de que estamos absolutamente solos y que nada de lo que hagamos impedirá que la maldita ciudad nos consuma. En este aspecto probablemente haya superado a Resident Evil y se haya posicionado en la cúspide de los videojugadores.



Hill V para las consolas Xbox 360 y PS3. Aunque todavía no hay fecha confirmada.

Si, uno de los juegos más codiciados del planeta estará disponible para la 360. Demostrando que Microsoft esta haciendo un trabajo estupendo con el objetivo de ofrecer títulos de calidad suprema, cosa no abundó en la anterior consola. Ahora nadie podrá decir que "la Xbox es sólo Halo". Si bien Halo es el juego insignia de esta máquina, lo cierto es que ahora hay títulos de renombre que acompañan el éxito del "Master Chief".

Volviendo a Silent Hill, es cierto que este juego nació como el hijo no correspondido de Resident Evil. Es decir, fue creado absteniéndose a los estandartes que orgullosamente estableció la saga de Capcom, y por otro lado, fue creado para competir con Resident Evil propiamente. Y vaya que compitió...

Lo cierto es que Konami forjó un juego que adquirió fuerza propia y que se colocó a la par de su padre (Resident Evil). Silent Hill es una obra maestra que renovó el género de manera drástica. Quizá gráficamente nunca logró superar a su eterno rival. Tampoco la inteligencia artificial de los enemigos es digna de mención.

Sin embargo, la revolución se llevó a cabo por medio de un elemento fascinante: el llamado "terror psicológico". El miedo en Silent Hill es agobiante y desesperanzador. La música, los sonidos, el escenario, el ambiente, las apariciones de enemigos, el desarrollo de la trama, todo en resumen, infunden un terror pocas veces experimentado en un game. La persona que haya jugado, las primeras entregas sobretodo, sin duda habrá sentido un pena poderosa que toca hasta los huesos. Al jugar Silent Hill

EXTRA: Silent Hill 5 mantendrá su esencia pero sumará novedades
Por Luciano

Uno de los títulos que más expectativa despierta dentro de los amantes del denominado survival horror sin dudas debe ser Silent Hill 5 para la plataforma PS3. Precisamente en esta nueva entrega se encuentran ultimando detalles los chicos de la desarrolladora americana The Colective. Ellos se encargaron de anunciar que van a mantener el estilo típico del juego original, aunque aclararon que se verán importantes innovaciones tanto en el sistema de acción como en el de cámaras.

En la historia, el papel más importante recaerá en un tal Alex Sheperd, un muchacho de 22 años que, tras estar un buen tiempo convaleciente,

se despierta en un hospital militar. Luego de una rápida recuperación tiene que regresar a su lugar natal, Shepherd's Glen, y allí se da cuenta que tanto su padre como su hermano se encuentran desaparecidos y que su hogar no se parece en nada al que él había dejado cuando partió para formar parte de la fuerza.

Claro que lo que este joven deberá hacer es encontrar con vida a sus dos seres queridos, cosa que por cierto no le será para nada fácil.

En tanto, en lo que se refiere a sus gráficos vale decir que la niebla volverá a darle al producto un clima de tensión y suspenso muy particular. A ello hay que agregarle un diseño extraordinario hecho sobre los personajes, más que nada en el de Alex, los cuales mostrarán una altísima cuota de detalle y realismo.

Resident Evil, la clave del éxito



 Por Nacho jipot

El futuro lanzamiento de Resident Evil 5 marcará el ansiado debut en la consola de Microsoft de una de las sagas más aplaudidas de los últimos diez años. Ahora tratemos de descifrar las causas de semejante adicción en el amplio espectro de fanáticos.

Resident Evil es sin duda uno de los juegos "ícono" en el mundo del entretenimiento. No sólo es el mayor referente en el género survival horror, sino que también en el ámbito de los videos-juegos en general.

Incluso, se puede decir que esta maravillosa saga abrió las puertas para que muchas personas (entre 25 y 35 años sobretodo) ingresaran en el fantástico "planeta virtual"; lo conocieran y se dieran cuenta de que las consolas y los videojuegos ya no son sólo cosas de niños. A mediados de los '90, las compañías programadoras comenzaron una campaña con el objetivo de seducir a una franja de consumidores que estaba fuera del mercado, esta franja abarcaba a personas de mediana edad. Finalmente lo lograron y los adultos se sumaron a los niños y adolescentes de siempre. Resident Evil, junto con otros títulos, es prueba de esta fusión de generaciones.

Por un lado, podemos decir que la saga completa presenta gráficos muy depurados aprovechando las posibilidades técnicas de cada consola. Como dato particular, el gran avance en cuanto a gráficos se refiere, se pudo apreciar en Resident Evil: Remake; primer Resident lanzado con exclusividad para usuarios de GameCube alla por 2002.

Es verdad, todos los escenarios u objetos estáticos son de una calidad increíble y los personajes gozan de buenos rasgos y movimientos naturales. Todo esto es importante, aunque no es nada en relación de lo que puede llegar a ofrecernos este juego.

También se puede agregar el hecho de que las historias están impecablemente articuladas. Los files u archivos que obtenemos durante cada juego le dan un soporte a la trama como pocos juegos lo han hecho y además, por más que busquemos en cada file nunca vamos a encontrar una fecha equivocada o que no encaje en la historia con respecto de otros files. Esto lo vemos, sobretodo, si comparamos archivos de RE2 con los de RE3: Némesis; o también con los de RE Zero. Sin duda, este rigor para elaborar la historia ha sido uno de los principales factores que han hecho que Resident Evil sea tan atrayente para los más grandes.

Además, otra gran virtud de RE es la buena sintonía que

genera cada personaje. Todos los personaje esta bien definidos y tienen un rol claro e importante. Cada fanático ha podido identificarse con cada protagonista, hasta personajes enemigos o monstruos!!! La inteligencia y delicadeza de Jill, Chris con su fuerza y sentido de justicia; la simpatía y predisposición de Rebecca; la lealtad de Barry (a pesar que en momentos confundió el camino, ahora esta perdonado...); Claire mostró mucha frescura y capacidad de decisión en momentos críticos; la vocación de deber de Leon (las chicas también aprecian la buena "facha" de Leon...); la inocencia de Sherry; Ada y su



imagen fría e imperturbable; la locura del jefe Irons; el humor y energía de Carlos Oliveira; la absoluta demencia de William Birkin para llegar a inyectarse el G-virus y así evitar que se lo arrebatase Umbrella; al igual que Alexia Ashford se administró el virus Verónica, pero con el propósito de alcanzar la cúspide científica y recobrar el orgullo familiar. El enorme desafío que nos presenta Némesis lo convierte en un jefe muy recordado por todos los fanáticos.

Por supuesto no olvidarse de Albert Wesker, el omnipresente ex-comandante de S.T.A.R.S, su frialdad, soberbia, cinismo, y sus gafas, han hecho de él un personaje único para los seguidores.

La lista es casi interminable y Capcom ha hecho un gran trabajo en el desarrollo de los miembros de la saga. Este aspecto es sin duda un punto a favor de RE.

Sin embargo, es muy posible que "el" ingrediente especial que caracteriza a RE como un juego único sea la constante cercanía con el miedo. O van a decir que (por más buenos player que sean) nunca dieron un salto del sillón cuando un zombie atraviesa de repente una ventana o cuando el adorable de Nemesis se nos aparece a cada instante con toda su locura, vamos!!!...

El miedo en la vida nos puede empujar para tratar de sobrevivir o, todo lo contrario, nos puede inmovilizar ante el pánico, depende cada persona. En el caso particular de Resident Evil, el miedo nos puede obligar a estar pegados a la pantalla para tratar de sobrevivir al horror o nos puede obligar a guardar el disco en una estantería por temor a no soportarlo (en verdad existen casos de estos).

Es muy probable que este dilema que nos presenta RE sea el motor de tanta atracción generada en los usuarios. Por eso hay tantas personas que se han imbuido en esta obra maestra del terror, ya que el ser humano siempre intenta superar sus miedos, incluso en videojuego.

Recordando los juegos anteriores de Resident Evil

Ante el lanzamiento de Resident Evil 5 para Xbox 360 y PS3, éste es un momento genial para hablar un poquito de los juegos precursores de la saga ya que los usuarios de Xbox no están tan familiarizados con Resident Evil, zombies, hunters y esas cosas.

Hace unos días estaba con ganas de recordar viejas sensaciones y decidí rescatar de una empolvada caja el disco de Resident Evil (nombre original: Bio Hazard. Año: 1996). La verdad fue una idea excelente. Hacía mucho tiempo que no jugaba ese juego y al volver hacerlo fue magnífico.

Al recordar la intro recordé la primera vez aprecie esas imágenes, algo extravagantes, y pensé: "Que bizarro!!!". Era como ver una película tipo cine Z (cine de mala calidad). Escenas gores que mostraban perros enloquecidos y diálogos poco naturales de actores humanos hacían un panorama burdo pero atrayente a la vez. Chris gritando: "Noooo. Don't go" mientras Brad Vickers (piloto de S.T.A.R.S) huía en el helicóptero fue bastante grotesco y memorable. Esas entrañables escenas no se olvidan jamás. Por cierto, ¿Qué será de la vida de los actores que protagonizaron la intro de Resident Evil? Sería bueno investigarlo, pero eso será tema para otra nota.

Volviendo al juego y después de semejante presentación. Realice los primeros movimientos del juego y me vino una buena sensación de nostalgia. El hall central de la mansión Spencer. El primer zombie de la saga. Ese pelado de tes blanca enfermiza, que vestía camisa verde y se estaba devorando a un colega de nuestro equipo. ¿Lo recuerdan? Seguro que si. Cualquiera que sea amante de Resident Evil sabrá a que me refiero. Luego de la aparición de la bestia, recuerdo como Barry Burton le

revienta la cabeza con unos tres disparos. ¡Que buenos momentos!

Otra cosa que reviví cuando estaba jugando fue el primer encuentro con los cuervos. Allá en la terraza dondó yacía el cadáver picoteado de nuestro "teammate" Forest Speyer.



Esas primeras imágenes de los pájaros negros atacándome me hicieron retroceder en el tiempo y me llevaron hasta el momento en el cual estrenaba el disco. Los cuervos no suponen una gran amenaza, pero la verdad recuerdo que la repentina aparición de las aves me exaltó de sobremanera. En ese momento

me había dado cuenta que estaba a punto de presenciar algo único. El encuentro con los pájaros negros generó sensaciones nunca vividas en un game. Supongo esa es la causa que convirtió a Resident Evil en una de las sagas más afamadas de la historia.

EXTRA: El productor de Resident Evil 5 da algunos adelantos
Por Luciano

Otra saga sumamente famosa y exitosa se prepara para sacar al mercado una flamante presentación con la que busca no sólo conformar a sus admiradores, sino que también pretende ganar nuevos seguidores. Me estoy refiriendo específicamente al esperado Resident Evil 5, del cual el propio productor del juego, Jun Takeuchi, se ha encargado de develar algunos detalles.

El personaje principal, de nombre Chris, va a pertenecer a un escuadrón denominado BSAA y sus acciones más importantes las tendrá que desarrollar en un ambiente completamente

desértico. Aunque su argumento se inicia en una aldea que algunos ya hemos visualizado en la pasada E3.

Respecto de los enemigos a enfrentar en la trama, Takeuchi ha dicho que se tratarán de un nuevo tipo no visto antes que vendrán con forma humana y también con una depurada inteligencia, con lo que se prevé que ya no veremos a los típicos zombies que se nos aparecían sobre todo en las primeras entregas.

Por último anunció que para este producto, que además contará con una protagonista femenina, la perspectiva que tendremos de la cámara será muy similar a la de Resident Evil 4, o sea en tercera persona.

Pro Evolution Vs FIFA en 2008



 Por Koba

¿La eterna lucha del bien contra el mal? Desde mediados de los años noventa, con la antigua Sega Génesis, me encontré en la encrucijada de elegir entre EA Sports y Konami. Desde ya, en aquel momento no era consciente del contexto del negocio a nivel mundial en el cual mi decisión “impactaría”.

Sin embargo, a la temprana edad de doce años, había optado por la jugabilidad de la saga FIFA, en particular, comenzando por sus versiones `94 y `95, llena de trucos y grandes detalles que me facilitaban el juego y la diversión a esa edad.

A pesar de esto, poco a poco, fui reconociendo las virtudes del Internacional Super Star Soccer Deluxe, antecesor de la saga Pro Evolution, que seguiría luego para PS y PS2. Tal vez por cuestiones de madurez, harto de las bondades del ocio de tocar solo los botones para ganar automáticamente los partidos, tome el camino del amor (casi) definitivamente por las grandes posibilidades de elaborar mis propias jugadas, de no hacer pases y tiros al arco automáticos, de que el balón y los jugadores tengan un movimiento natural y de todas las opciones de juego que ofrecen las sagas de Konami.

Nuevamente, y luego de varias generaciones de consolas, tras haber superado aquella dicotomía, se me presenta otra vez la gran duda. Han pasado varias entregas de Pro Evolution y a pesar de que su magia está intacta, las grandes novedades no son tan frecuentes y las gráficas parecían limitadas por las consolas de la generación anterior.

Varios años mas tarde, la cuestión ha cambiado bastante. Los eternos intentos de EA de emular las características que destacan al PES del resto nunca han sido suficientes hasta aquí, pero poco a poco parece acercarse.

La posibilidad de torcer la balanza nuevamente hacia su

posición original, tiene una oportunidad histórica. Las compañías presentarán este año sus nuevas versiones FIFA 2008 y Pro Evolution para los sistemas de última generación, tal vez, los dos mejores juegos de fútbol de la historia y todos los fanáticos estarán a la espera de que el asombro los deje perplejos.

Las novedosas posibilidades de las consolas de última generación posibilitarán que la nueva presentación de FIFA tenga un desarrollo mayor de la inteligencia artificial



con lo que han llamado “Mapa de Amenazas”, ofrecerá más control en disparos al arco, nuevos amagues y animaciones que simulan los movimientos característicos de los verdaderos jugadores. Además de desarrollarse para Wii, Xbox 360 y PS3, también estarán

disponibles las versiones para PS2, PSP, y Nintendo DS.

Por su parte, la versión de Pro Evolution 2008 mejorará nuevos detalles de jugabilidad con relación al control del balón y relacionados también a las condiciones ambientales del juego, mejoras gráficas a nivel estadios y jugadores, detallando de estos últimos sus movimientos característicos, similar a lo antes mencionado con respecto al FIFA 2008.

Estaremos esperando, con más ansias que nunca, que sus novedades nos dejen con ganas de jugar hasta gastar los botones.

Grand Theft Auto 4



 Por Koba

Un ruso suelto en Nueva York.- La nueva versión del Grand Theft Auto, que estaba previsto saldría al mercado para Octubre de este año, finalmente, verá la luz a mediados del 2008. En esta nueva historia el protagonista

poder realizar destrozos por doquier, como en las versiones anteriores, ya que no será tan sencillo conseguir armas u obtener un auto por ejemplo, ya que, para robarlo hasta deberemos puentear los cables de encendido y si llamamos la atención de un policía, se activará una zona de búsqueda de la que tendremos que escapar rápidamente. Pero, para evitar esto, por ejemplo tendremos la opción de tomar un taxi y decirle a donde queremos ir. Todo esto se ha incluido para dotar de más realismo y darnos menos impunidad.

Otro detalle importante, es que esta vez, contaremos con un celular, que no solo servirá para recibir las misiones, sino también para hacer llamadas a nuestros contactos e, incluso, para establecer las partidas online multiplayer. GTA IV saldrá para PlayStation 3 y Xbox 360 y habrá una edición especial que incluirá el juego, un libro de arte un CD de la banda de sonido, un llavero y un bolso exclusivo. Sin dudas, este juego será de sueños.



será Niko, un inmigrante ruso que llega a la gran ciudad invitado por su primo, un pobre taxista, que lo sedujo con promesas de una vida fácil. A diferencia de las anteriores versiones, GTA IV, nos mostrará que nuestro personaje no pasará a ser un capo mafia al llegar al final del juego, sino que apenas habrá ascendido un poco en la escala social.

Toda la historia se desarrollará en Liberty City, pero en esta ocasión la gente de RockStar se ha preocupado hasta por los detalles más minuciosos en hacerla igual a la vida real, incluyendo construcciones reconocidas como el Time Square o la Estatua de la Libertad. Dentro de la ciudad también se podrá ingresar en sus cinco zonas, obviamente, cada una con sus nuevos nombres: Broker será Brooklyn, Bohan será Bronx, Alderney corresponderá a Nueva Jersey, Dukes a Queens y Algonquin a Manhattan.

Dentro de la ciudad se podrá acceder a algunos edificios, y según el nivel de altitud se podrán hacer diferentes cosas. Una particularidad respecto a los edificios será que no requerirá tiempo de carga para ingresar a ellos, ya que serán parte del entorno de la ciudad.

Desde ya que las novedades gráficas serán notables, con notorios efectos de luz y partículas, logrando grandiosos efectos de sombra y polvo en edificios viejos y lugares a oscuras. Por otro lado habrá grandes novedades en el entorno del jugador, con un mayor nivel de interacción de los peatones que usarán celulares, leerán periódicos y hablarán entre ellos y además nos veremos limitados en

EXTRA: Fecha final de la salida de GTA 4

Por Black Panther

Excelente!!! :) Rockstar ha anunciado, después de mucho tiempo, la salida de este juego que ha causado expectación entre miles y miles de gamers desde hace ya varios meses.

Bien... la fecha de lanzamiento se hará al mismo tiempo en todo el mundo exactamente el 29 de Abril de 2008.

Recordemos que este título está siendo programado para las plataformas PlayStation 3 y Xbox 360, por lo que se promete una experiencia mejor a la vivida con el que para mí es el mejor juego de la saga, Grand Theft Auto: San Andreas. GTA4 cuenta la historia de un mafioso de Europa llamado Nico Bellic, quien llega a la ciudad de Nueva York, E.U.A., en busca de una nueva vida. Influenciado por su primo, Nico piensa que llegar a

mencionada ciudad va a ser lo máximo. No obstante, con el paso del tiempo se da cuenta que no era lo que él esperaba; más tarde, se entera que su primo no es más que un mentiroso, pues éste le había dicho que era millonario y que todo era diferente desde que se mudó, pero eso no era así.

Descubriremos grandes mapas y, como siempre, una gran libertad de hacer todo lo que tú quieras, que es la característica que más le ha dado éxito a la franquicia. Los gráficos son, a mi parecer, muy buenos (al menos lo que se ha visto hasta ahora). Se sabe que alrededor de 150 trabajadores (entre programadores, diseñadores, editores, etc.) están trabajando en este gran título, por lo que todos esperamos que quede excelente y que no nos decepcione. ¡A esperar mis chavos! (al menos no mucho), no queda de otra.

Super Smash Bros. Brawl



 Por Black Panther

Estamos a escasas semanas de la salida de este juego que, para la mayoría (yo me incluyo), es uno de los más esperados para la consola casera de Nintendo (yo me incluyo). De este modo, hacemos un avance en el que resumimos las más importantes características que tendrá este título. Empezaré comentando que Super Smash Bros. Brawl estará disponible el 31 de Enero en Japón (¿ven por qué los odio tanto?), pero los que viven en América tendrán que esperar hasta Febrero para disfrutarlo. Muy bien... ahora sí a hablar del juego: esta entrega no varía mucho en cuanto al gameplay se refiere, pues podrás utilizar el control para GameCube, o si lo prefieres, puedes jugar tanto con el wii-mote como con el control clásico. Claro está que el que más da curiosidad es el remote, pero en realidad no tiene ningún chiste, pues se toma de forma horizontal -incluso con el nunchuk- y no se utiliza tanto el sensor de movimientos (de todas formas puede resultar divertido).

Son muchísimos modos de juego que se incluirán en este título, algunos nuevos y otros viejos. Regresan las fantásticas peleas en los modos Classic y Adventure, en los que pasarás muchas horas de diversión tratando de desbloquear extras y trofeos. Los Eventos y el "Snapshot" volverán junto con el modo de Entrenamiento, el cual nunca puede faltar en juegos de este género. Lo nuevo que aparecerá en este Smash son los Desafíos, el Creador de escenarios y un minijuego llamado "Lanzamonedas", con el que tendrás la oportunidad de desbloquear nuevas ornamentas.

Puedo asegurar que la lista final de personajes jugables será increíblemente larga, pues hasta el momento se han revelado alrededor de 25, entre los que figuran muchos que no se esperaban, tal es el caso de Sonic y de Snake. Esta es la lista completa: Pit, Sonic, Wario, King Dedede, Zero Suit Samus, Olimar, Ike, Mario, Pokémon Trainer, Link, Diddy Kong, Kirby, Meta Knight, Pikachu, Solid Snake, Fox, Lucas, Samus, Zelda, Bowser, Donkey Kong, Yoshi, Peach, Ice Climbers y Sheik. Pese a este gran número, Nintendo no se conformó y añadió más personajes en forma de ayudantes, los cuales los podrás sacar durante la pelea por medio de los "Assist Trophies". Entre estos sub-characters destacan los motociclistas de ExciteBike, Gray Fox de Metal Gear y Little Mac de Punch Out.

Son demasiados los escenarios que podrás ver en esta entrega, pero me parece un poco cansado nombrarlos todos aquí. Cada uno de ellos son bastante grandes y tendrás suficiente espacio para patear el trasero a cualquiera que llegue a retarte. Entre los más destacados está El Puente de Eldin (Zelda), La Ciudad Delfino (Mario Sunshine), El Reino del Cielo (Zelda), New Pork City, Circuito de Mario (Mario Kart) y Battlefield (Smash Bros. Melee).

Los objetos que más han llamado la atención hasta el momento son el Dragoon y la Smash Ball. El primero es como un tipo de nave con la que podrás "mandar a volar" a tus rivales con un solo golpe, pero para esto tienes que conseguir sus tres partes principales.

El otro ítem es una bola con la que tu personaje podrá realizar un ataque especial que, también, derrotará a tus enemigos con toda facilidad. Por ejemplo, el ataque especial de Wario, que consiste en un "apestosín gas" que lanza por el trasero (jeje ¡qué divertido!).



La música será de lo mejor que hemos visto en todas las versiones pasadas. Podemos encontrar a grandes compositores como Koji Kondo, Yatsunori Mitsuda, Akihiro Honda, y muchísimos otros que han destacado por su gran trabajo en otros juegos. Habrá temas clásicos de las sagas, y otras totalmente nuevas, por lo que valdrá la pena toda esta espera.

Uno de los grandes sueños de los fans era que Smash Bros. se volviera online. Pues ellos quedarán muy satisfechos porque la petición se ha cumplido. En Smash Bros. Brawl habrá dos modos de juego en línea: uno para pelear con tus amigos y otro para pelear con quien sea -éste último parece divertido-.

Además, cuando creas tus escenarios, podrás enviárselos a Nintendo, y ellos decidirán (si es que es bueno), si lo mandan a todo el mundo para que lo descarguen.

Sin duda que este nuevo y renovado título llegará a los corazones de cada uno de todos los gamers, sin importar que no sean seguidores de la serie. Estamos ante lo que será el mejor juego para la Wii, por lo que esperamos no nos defraude (no lo creo).



Turok



Por Koba

Los seguidores de los juegos en primera persona, estarán de parabienes a principios 2008, más precisamente para mediados de Febrero, fecha para la cual ha sido anunciado. Turok saldrá para PS3 y Xbox 360. Pero por lo pronto, para aliviar la espera se lanzó una demo a

atrapar, en este caso, a un "chico malo" de los grandes, Roland Kane, su antiguo mentor.

Las principales características serán por un lado los detalles gráficos que han sido claramente mejorados para



principios de Noviembre que cuenta con un único nivel de dificultad (a diferencia del juego que cuando se lance al mercado contará con tres niveles) y se desarrolla sobre el principio de la historia. En la E3 de este año, ya había sido mostrada una demo donde se pudo ver algo del juego.

la nueva generación, esto se verá sobretodo en lo ambientes naturales que predominan en el juego y en los

El juego contará con la participación de varios actores de Hollywood, entre ellos Timothy Olyphant, Powers Boothe, Ron Perlman, William Fichtner y Donnie Wahlber, que doblarán la versión en inglés.



Esto fue destacado por Josh Colmes, vicepresidente de Propaganda (desarrolladora del juego), quien aseguró que "la magnitud del proyecto" se ve reflejada en "el interés que ha despertado en actores de primera categoría".

movimientos de los dinosaurios, y por otro lado la inteligencia artificial de los enemigos que nos persigan, que harán las mil y una para acabar con nosotros, algo que le dará al juego una cuota de dificultad para retener a los jugadores por muchas horas.

Como sabrán, este FPS, es una historia de ciencia ficción que transcurre en el futuro en un planeta poblado por soldado y dinosaurios, entre otros monstruos, y tomaremos el papel de Joseph Turok que es el único sobreviviente de la nave derribada de la Whiskey Company y pese a dedicarse a cazar dinosaurios, usará sus habilidades para

Evidentemente, Turok será uno de los grandes juegos del 2008, siendo una franquicia que ha crecido en base a innovaciones técnicas y jugables dentro de esta competitiva industria. Seguramente esta entrega hará honor a ello.

La decadencia de la E3 2007

 Por David



GET READY FOR SOMETHING NEW
SANTA MONICA JULY 11-13 2007

Lo que se vio en la E3 2007, es lo que se verá en lo que resta de este año, e incluso en la primer parte del 2008. Esta última edición de la E3 nos dejó un mal sabor de boca, a pesar de que Sony, Nintendo y Microsoft hayan revelando sus estrategias y futuros lanzamientos. ¿Por qué esta mala sensación? Porque fue un paso hacia atrás con respecto a la anterior expo. Recordemos que la realización de esta edición 2007 llegó a ponerse en duda, y si bien se la llevó adelante, se lo hizo bajo condiciones más precarias.

En la E3 2006 se dieron cita más de 60 mil personas, mientras que en esta última se apuntó a una pequeña comunidad de 5 mil miembros, entre desarrolladores, analistas y periodistas. La E3 2007 fue un evento más exclusivo y limitado. Se cambió su tonalidad de show/espectáculo, por una conferencia de prensa con bastantes luces.

Asimismo, las citas de las diversas compañías no estaban tan cerca físicamente, sino que había que trasladarse, a tal punto que en algunos casos había que viajar sobre ruedas. Santa Monica fue el epicentro de una E3 repartida entre varios hoteles. Una locura. Hubieron, incluso, críticas duras por parte de algunas de las empresas que tenían su espacio en la E3, apuntando a que probablemente no volverían a participar de un evento de semejantes características.

La E3 era conocida como una arena de guerra entre los grandes protagonistas de la industria. Era el mayor espectáculo... hoy, todo eso se desvaneció. Si bien hubieron muchísimas novedades increíbles en materia de videojuegos, la E3 2007 fue una gran desilusión para aquellos que buscábamos ver plasmada la magia del sector en una cita de nivel internacional como ésta.

En base a lo visto en la E3, en el resto del contenido de este especial de GuiaMania se exploran los mejores títulos del 2007 y los que desembarcarán en 2008.

Wii Fit y Wii Zapper, IMPRESIONANTES

Una de las mayores sorpresa en la presentación de Nintendo en la E3 2007, ha sido Wii Fit, que permite hacer gimnasia -de verdad- frente a la consola, reportando a la

misma los movimientos que uno haga. Wii Fit plantea una superficie en la que uno se para para realizar determinadas



acciones, las cuales tienen interactividad con el juego. Nintendo quiere que sudes, y con esta innovación, lo va a lograr. Asimismo, el sistema es capaz de registrar la evolución de nuestro cuerpo, en base a las actividades que estaremos haciendo.

Si bien el videojuego de gimnasia está pensando para el sector femenino, se hizo a la vez una demostración de un juego deportivo en el que había que cabecear las pelotas que se lanzaban en el aire, de este modo, uno inclinaba su cuerpo ligeramente para pegarle a la pelota. Otra aplicación a este modelo de entretenimiento 100% interactivo, es en base a los juegos de música, en los que uno ejecuta pasos según se lo indican en la pantalla, como sucede en los arcades/recreativas.

La otra gran innovación en hardware es Wii Zapper, que no es otra cosa que un mando transformado en pistola. No es algo nuevo, porque accesorios de este tipo ya se han visto. No obstante, es un dispositivo sin cables y que se adapta de forma impecable a juegos y próximos

lanzamientos, tal es el caso de Resident Evil The Umbrella Chronicles.

Dos sistema de hardware que marcarán historia, siendo el primero de ellos la verdadero novedad que se ve en esta industria. Wii apuesta a innovar, y lo está demostrando.

PS 2 más viva que nunca!!!

La consola PS 2 todavía tiene mucha vida por delante, a pesar del desembarco de PS 3. Esto se debe a la masificada llegada que ha tenido la ya clásica máquina de 128 bits de Sony, y a la dura pelea que le está suponiendo entrar al mercado a la PS 3.

En un evento como la E3 2007, uno se pregunta ¿tiene la PS 2 un lugar? Y la respuesta es sí... en los próximos meses llegará una cantidad muy amplia de juegos, que abundan en calidad.

Nada le tiene que envidiar la PS 2 las máquinas de nueva generación, de hecho la innovadora Wii tiene un nivel gráfico más cercano al de PS 2 que al de PS 3, y vale decir que Nintendo Wii está encabezando las ventas (con mucha diferencia).

Los jugazos que destacamos en esta edición de la E3, que llegarán en los próximos meses para PS 2, y que iremos analizando uno por uno en GuiaMania, son (música de sorpresa... tan, tan, tan, tan...!!!!):

- La Leyenda de Spyro: La Noche Eterna (nueva aventura del carismático Dragón de Sony)
- Guitar Hero 3 Leyendas del Rock (juego musical)
- Digimon World Data Squad (juego de rol inclinado al estilo Pokémon)
- The Sims 2: Castaway (un clásico, ahora protagonizado en una isla desierta, al más puro estilo de la serie televisiva Lost)



- Naruto: Uzumaki Chronicles 2 (continuando la propuesta de aventura-acción del primero)
- Hot Shots Tennis (el gigante del Golf ahora llevado al campo del Tennis)
- Final Fantasy XI: Wings of the Goddess (para jugar

online)

- Syphon Filter Dark Mirror (el regreso de Gabe Logan, con más tácticas y movimientos)
- Need for Speed ProStreet (aún hay tiempo para otra carrera de NFS en PS 2)
- Los Simpsons (una aventura que nos llevará a salvar el mundo, aprovechando el clima que generará la película)

Son 10 jugazos que hemos elegido en GuiaMania, pero no son los únicos... PS 2 está lejos de morir, y esta soberbia lista de videojuegos lo prueba.

Xbox 360 en la E3 2007

Ocupando el tercer lugar en popularidad, detrás de Wii



(líder absoluto) y PS 3, la consola de Microsoft tiene un camino difícil, habiendo sido un centro de polémicas por el reporte de usuarios con respecto a fallas en el sistema de Xbox 360. Ésta, es la segunda parte de la historia de Microsoft en el negocio de las consolas de videojuegos, y es importante recordar que Xbox no fue capaz de imponerse encima de las máquinas de Sony y Nintendo.

La presentación de Microsoft en esta edición 2007 de la E3 arrancó con una gran actuación, en la que un grupo de música se puso a jugar Rock Band, utilizando un innovador mando convertido en guitarra. Entre las características de Rock Band, se destacó la presencia de Nirvana, The Who, y The Strokes.

Luego de este show bastante particular, que tuvo al representante de Microsoft, Peter Moore, como acompañante de la banda (con cierta dificultad en un principio), se presentó Pinata Party Animals, un título que mostró personajes muy simpáticos y un atractivo ambiente visual. Un segundo trailer le siguió a estos "peluches digitalizados", para explotar la pantalla con Mass Effect.

Previamente, Moore advirtió que Xbox 360 es el epicentro de las franquicias más exitosas de la industria, siendo la única consola capaz de hacerlos correr a todos, refiriéndose a las sagas de Grand Theft Auto, Madden y Halo principalmente.

Gears of War se confirmó su aparición pronto en PC, siendo un rumor que se discutía días antes de esta E3, y que lo analizamos en GuiaMania, tomando en consideración que se repitió la estrategia que se hizo con el primer Halo, el cual salió en Xbox como su mayor símbolo y luego salto a la PC.

Se informó también de una alianza con Disney, que les permitirá llevar películas a la Xbox 360, con lo que significan las producciones de Disney.

Se realizó una demostración especial de Forza 2, dando lugar a un paseo en motocicleta de gran nivel visual. Y además, se mostraron Lost Odyssey, Call of Duty 4 y un adelanto de Resident Evil 5. Otro gran videojuego que capturó la atención de los presentes, con una demostración en vivo como con Forza 2, fue Assassin's Creed, el cual desplegó un clima de misterio que invadió la sala.

Finalmente, el cierre de la presentación de Microsoft estuvo dado por un trailer de Halo 3, como correspondía, con la particularidad de que se comparó con Star Wars, en el sentido de ser una saga que marcó historia en el sector. Tal vez se exageró un poco, pero nadie puede negar que Halo ha sido uno de los videojuegos más potentes de los últimos tiempos.



Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3 en Wii y PS2

La PS 2 aún está en carrera, y es así, que este nuevo juego de pelea protagonizado por los héroes de Dragon Ball aparecerá para tal sistema, además de presentarse también para Wii. La consola de Nintendo se beneficiará aún más gracias a sus capacidades técnicas, y será la única que soportará conexión a Internet, de tal forma de permitir combates entre jugadores de distintas partes del mundo. Con más de 150 luchadores a elegir, y escenarios 3D de gran nivel, Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3 hace honor a la saga, mejorando lo visto en las anteriores versiones.

Este título de Atari apuesta fuerte, con Goku, Vegeta y compañía, pero no solamente se lo recomienda para los fanáticos de Dragon Ball, sino también para aquellos que gustan de las buenas peleas. De todas formas, la pasión que genera jugar un título de Dragon Ball para cualquier seguidor de la serie, no tiene comparación alguna. Desde GuiaMania hacemos prueba de ello.

Resident Evil 5 en Xbox 360 y PS 3

Vaya sorpresa nos llevamos en la presentación que hizo Microsoft acerca de las novedades de Xbox 360, cuando Resident Evil 5 apareció en escena, dejando a todos

boquiabiertos, para que arranquen una infinidad de especulaciones. Y es que solamente se vio un video, que poco describía el juego en sí mismo. ¿Será ésta una continuación sobre la historia de Resident Evil 4 o será un título completamente renovado? Si bien se lo mostró en la sala de Microsoft, el título de Capcom también llegaría a PS 3, en ambos casos para el año 2008. Falta



mucho aún, pero ya podemos empezar a saborear una nueva parte de una de las sagas más impactantes de este mercado, en donde los zombies serán más terroríficos que nunca.

Medal of Honor Airborne, como caído del cielo

wAaaaaOOOo!!! Nos quedamos sin palabras al ver Medal of Honor Airborne, siendo que somos fieles seguidores de esta saga de Electronic Arts desde sus inicios. Este juego está saliendo a fines de agosto para varias plataformas: PC, Xbox 360 y PS 3.

Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, Medal of Honor Airborne arranca su historia con nuestro personaje saltando de un paracaídas, descendiendo a atacar. En la piel de Boyd Travers, somos un soldado que forma parte de una División de guerra que debe hacerse camino por difícilísimos escenarios alrededor de toda Europa.

El realismo, y el nivel de detalle se han cuidado de forma notable, como se caracteriza cada entrega de Medalla de Honor. Y ojo, que también se presentó en la E3 el nuevo juego de Call of Duty, competidor directo de éste. Lo mejor de Medal of Honor Airborne no sólo tiene que ver con su entorno gráfico, razón por la cual suponemos no está saliendo para Wii, sino que también desarrolla una gran jugabilidad, la cual destaca por su libertad en el camino a tomar en cada escenario. Cada nivel es gigante.

Asimismo, la colección de armas es muy variada, y cada una tiene características especiales que ayudarán a cumplir con determinados objetivos.

El resto de la E3 se expresa en la mayoría de los análisis que acompañan este especial de GuiaMania.

Resident Evil Umbrella Chronicles



 Por David

Un shoot'em up que finalmente da la talla de la saga Resident Evil. Este lanzamiento en Wii significa un glorioso recorrido por los grandes capítulos de la creación de Capcom. Como fanático de Resident Evil, luego de jugarlo durante varias horas me doy el privilegio de contarles de qué trata el juego, y por qué significa la reivindicación de este survival horror en el género shoot'em up.



Si me preguntan cuál es la mayor saga de survival horror, no dudo en responder Resident Evil. La primera entrega, aquella que apareció en 1996 en la consola gris de Sony para abrirle camino numerosas secuelas, fue la que me mostró el poder de la Playstation. Aparecieron en la misma máquina Resident Evil 2 en 1998 y Resident Evil 3 Nemesis un año más tarde. Verdaderamente, una entrega mejor que la otra. Sin embargo, a esta serie se le sumó un intento fallido de shoot'em up: Resident Evil Survivor. La aventura pasaba a jugarse en primera persona, en lugar de hacerse en tercera, y el estilo de exploración y sorpresa se perdieron por completo ante escenarios monótonos, de feo diseño, y una jugabilidad fría y tediosa. Todo seguidor de feroz saga de Capcom se sintió frustrado. No obstante, los desarrolladores no perdieron las esperanzas de explotar otros géneros, llevando y poniendo en peligro (como lo fue Survivor) al tradicional Resident Evil.

Un segundo Shooter apareció en escena en la generación de PS2, en el 2003: Resident Evil Outbreak. Lamentablemente, si bien este título supuso una gran evolución con respecto a Survival, estaba limitado a jugarse en multiplayer online (un fenómeno consolero que comenzaba a formarse en aquellos tiempos) o a morir en una aventura individual que carecía de desafío.

Así arribamos a Resident Evil The Umbrella Chronicles, un título exclusivo para Wii, tal como lo será Resident Evil

5 en PS3 y Xbox 360. En Umbrella Chronicles encontramos un título de disparos que aprovecha de forma inteligente la interactividad de Nintendo Wii. Podemos jugarlo con el emulador de la pistola Wii Zapper, o en todo caso con los controles estándar de la máquina. De cualquier forma, en este último caso, prácticamente dejaremos de lado el nunchuck, porque el mismo simplemente sirve para inclinar nuestra mirada hacia los laterales, así como hacia arriba y abajo. Con el botón B del Wiimote abrimos fuego, y con A podemos tomar objetos. Asimismo, combinando ambos botones es posible convertir nuestra arma en un cuchillo, ideal para destruir esos molestos gusanos, o bien lanzar granadas (en este caso, se mantiene el botón A, y mientras apuntamos con el mando, la disparamos con B).

En Resident Evil The Umbrella Chronicles uno se deja llevar por la acción, que resulta de lo más arcade, y las escenas de video son impecables. Gráficamente el juego se ve muy bien, y se observan mejoras en con respecto a los diseños originales. Tengamos en cuenta que este título hace un tour por escenarios clásicos de entregas anteriores, además de plantear un par de fases nuevas. Es así, que la historia comienza en el tren de Resident Evil Code Veronica, y luego se avanza a la mansión que supuso el puntapié inicial de la serie. También, se dan cita pantallas de Resident Evil 2 y Resident Evil 3 Nemesis. También, se hacen presentes los personajes más emblemáticos de la historia de este juego, como Chris Redfield o Jill Valentine.

En cada nivel debemos enfrentar a un jefe final, para poder seguir avanzando. El primero de estos monstruos es una especie de cangrejo, que intenta atacarnos revelando una de las particularidades de la jugabilidad, lo que consiste en pulsar repetidamente un botón determinado para esquivar las embestidas. Esto, no obstante, ya se lo ha visto en Resident Evil 4, aunque su puesta en escena se hace más fuerte en este título de Wii.

Uno no puede dejar de prestar atención ni siquiera un segundo sin ser atacado, y es que los enemigos se arrastran con gran velocidad o aparecen de la nada. Sin embargo, a esto se suma una pequeña dosis de exploración, en el sentido de buscar ítems (podemos por ejemplo romper vidrios, frascos, etc. y obtener recompensas) o incluso elegir entre dos caminos (en el tren desde el cual comienza la aventura vemos esta posibilidad).

Resident Evil The Umbrella Chronicles es una joya para el fanático de la saga, pero también es un título apasionante para cualquier amante de los shooters. Esta propuesta y Medalla de Honor 2 Heroes se convierten en los pilares de Nintendo Wii dentro del género de disparos en primera persona en lo que ha sido el año de arranque de la consola.

The Witcher



 Por Black Panther

Cuando un amigo me prestó este juego yo dije: "¿por qué no? Igual y me sirve para hacer un análisis en Guiamania". El nombre de The Witcher no me sonaba tan espectacular, pero ¡ohh!, la sorpresa que me llevé recién instalé el juego en mi ordenador y empecé a jugar. Para desarrollar este magnífico título, Atari pidió la ayuda de CD Projekt, una desarrolladora que tiene una buena experiencia desarrollando juegos de tipo RPG para la PC. The Witcher es un título que ha sido opacado por otros grandes que han ido saliendo, tales como Universe at War, Guitar Hero 3, Crisis, etc., siendo ésta la principal razón de que no se haya oído hablar mucho de él.

Esta entrega está basada en la original novela de Andrzej Sapkowski que lleva el mismo nombre, y a pesar de que la historia ha sufrido algunos cambios (no muchos) para su traslado, sigue conservando la esencia dramática que la caracteriza. The Witcher nos pone en los zapatos de Geralt de Rivia, quien es un hechicero que ha sido entrenado fuertemente para convertirse en todo un guerrero. Cierta día, fue asesinado cruelmente en una de las tantas batallas en las que se veía envuelto; sin embargo, alguien lo revivió, pero Geralt no recordaba nada, ni siquiera quién era él.

Es así como te adentras en una aventura bastante profunda e interesante, en la que tendrás que explorar bastos paisajes, haciendo uso de tu habilidad de "mutante". Tal y como muchos juegos de plataforma, los textos en los que se desarrolla la historia pueden ser un poco desesperantes (¿acaso no te suena a Zelda?), por lo que si no tienes la suficiente paciencia, no podrás disfrutar al 100% de la trama e incluso llegarás a desear apagar la PC alguna que otra vez. Por eso te recomiendo que te armes de muchas ganas de leer y hacerlo con atención.

Este es uno de los títulos más interactivos que jamás he visto. Durante el juego, te verás obligado a tomar algunas "decisiones" (tal como pasaba con Resident Evil 3), las cuales afectarán el futuro de la trama -lo que produce diferentes finales, claro está-, por lo que debes ser muy cuidadoso con lo que eliges.

En este ámbito, los gráficos de The Witcher son sencillamente excelentes, y se pueden comparar con los de otros títulos de gran talla. Cada detalle está muy bien logrado, desde los efectos de la espada al atravesar a alguien, hasta la sangre derramada por todas partes. Algo que me llamó mucho la atención fue la inclusión del día y la noche en este RPG, haciendo un doble uso de brillos, contrastes y efectos de luz y sombra, lo que provoca que el título llegue al corazón del jugador por medio del impacto visual.

Junto con Geralt, tendrás que hacer uso de hechizos y de la alquimia para lograr sobrevivir en los combates, además del uso de la espada y de las habilidades que

TÚ tengas para manejar el control. A la hora de pelear, tendrás la oportunidad de combinar



varios estilos, como el combate contra monstruos rápidos y pesados, así como un estilo de pelea para vencer a toda una horda de enemigos.

Cada combinación será efectiva contra algún tipo de monstruo, pero ineficaz contra otros, así que deberás saber bien con quién te estás enfrentando. Los enemigos te aparecerán de a grandes cantidades, incluso llegarás a pensar que es un beat 'em up. Pero eso no importará, ya que tú sabrás muy bien qué ataques utilizar, qué estilo tener, y qué hechizo elegir para lograr salir bien librado de todos los ataques, claro, con un poco de paciencia y práctica.

En sí, The Witcher es un juego muy largo, pero no conformes con eso, CD Project incluyó tres niveles de dificultad, además de diferentes finales (de los que ya hablé anteriormente) y muchos extras por descubrir.

Como en todo gran juego, una banda sonora de calidad no debe faltar, siendo ésta un ejemplo perfecto para mostrar cómo se debe acompañar a un RPG. La música está muy bien relacionada con cada batalla y momento de la trama. Los efectos de sonido están perfectamente relacionados con los movimientos, tajos, hechizos y todo lo demás que nuestro personaje quiere ejecutar. El sonido del agua, el aleteo de los dragones, los golpes y "salpicadas" de sangre, absolutamente todo tuvo una dedicación y es como para aplaudir de pie a CDProjekt.

No cabe duda de que The Witcher es uno de los mejores RPG's que puedes encontrar no solo en la PC, sino también en toda la industria de los videojuegos. Atari tiene seguro millones de dólares con este gran título, el cual (y vuelvo a hacer énfasis) tuvo un impecable desarrollo por parte de CDProjekt. Si lo ves, no dudes en comprarlo.

Medalla de Honor Heroes 2



 Por David

Cuando Wii salió al mercado, hubo una revolución a su alrededor. Con el paso del tiempo, si bien las ventas de la consola de Nintendo siguen superando ampliamente a las de PS3 y Xbox 360, el aire de innovación de Wii ha caído, en cierta medida por la propia experiencia de los jugadores, que vemos un catálogo en el que



hay demasiadas apariciones de Mario y una limitada cantidad de títulos independientes. En el género de los First Person Shooter, o Shoot'em up, habían hasta hace poco solamente dos opciones: Call of Duty 3 y Medalla de Honor Airborne. Desesperado por la falta de juegos, los compré y los terminé en apenas una semana a cada uno. Por suerte, a la llegada de Metroid Prime 3 y Resident Evil The Umbrella Chronicles se sumó Medalla de Honor Heroes 2. Éste último es el título que nos compete en esta nota, y que forma parte de una serie con origen en PSP, estando esta segunda entrega tanto en la portátil de Sony como en la consola mayor de Nintendo. Este análisis es válido para ambas ediciones de Heroes 2.

¿Hay alguna diferencia entre Medalla de Honor Heroes 2 y Medalla de Honor Airborne? Absolutamente TODO. Este juego no sólo mejora gráficamente con respecto a la anterior experiencia de Electronics Arts en Wii, sino que también potencia y perfecciona una jugabilidad que tenía algunas debilidades técnicas.

En Wii, Medalla de Honor Heroes 2 permite vivir la aventura bélica en dos modalidades. Por un lado está la opción de Arcade, optimizada para el uso del mando Zapper, y dando lugar a una acción permanente a partir de cual nuestro papel recae en apuntar y disparar, teniendo en cuenta que el personaje se mueve por sí solo. En la otra opción aparece la modalidad de Campaña, más tradicional, con la posibilidad de explorar libremente los escenarios, pero sin que ello reste intensidad en la acción. Cada estilo tiene sus particularidades, y resultan muy diferentes entre sí.

La modalidad online merece una mención especial, debido a que soporta la envidiable cifra de hasta 32 jugadores combatiendo en una misma partida. La gente de EA se ha esforzado por innovar en ese campo, y vaya que lo ha logrado. De todas formas, tanto en España como en América Latina, el fenómeno de los enfrentamientos online en consolas aún no tiene el mismo efecto que se ve en

Estados Unidos. Por el contrario, dicho terreno lo sigue dominando con claridad la PC. La versión para PSP también soporta estas características multiplayer, e incluso cuenta con un sistema exclusivo de chat entre los que están combatiendo, el cual no se incluyó en Wii.

Regresando a la opción Campaña, que es la principal del juego,

señalar la frustración de tener que completar cada fase de una sola vez, debido a que si perdemos a mitad de camino o la abandonamos, debemos empezar desde el último Checkpoint o desde el principio (esto, en caso de salirnos del juego). Cada fase tiene una duración de aprox. media hora, aunque en los escenarios más avanzados es común que el tiempo que debemos dedicarle se extienda, ante un fuego cruzado que sea capaz de superarnos. Medalla de Honor Heroes 2 no es un juego fácil, pero sí es un título corto, a menos que seas uno de esos gamers que tratan de conseguir todas las recompensas, las cuales abundan en cada nivel entre objetivos secundarios.

En PSP, este título mantiene una calidad gráfica semejante a la de un juego de una consola de sobremesa, lo cual es notable. Sin embargo, el hecho de soportar las 32 jugadores simultáneos online, y de ver mejorada significativamente la jugabilidad, hicieron que la modalidad campaña sea corta, aún más breve que la que hay en Wii, como consecuencia de que en pantalla aparecen menos enemigos y desafíos.

La jugabilidad de Medalla de Honor Heroes 2 en Wii está muy bien lograda, y plantea detalles muy particulares. Por ejemplo, para disparar con la Bazooka tenemos que colocar el Wiimote sobre nuestro hombre, y aunque resulta un poco incómodo porque nos expone ante los enemigos, es muy original. También, está un lanzagranadas de tierra, el cual tenemos que mover haciendo círculos con los mandos de la consola, tal como sería el movimiento de abrir una canilla. El arma de Sniper permite dos niveles de Zoom, a los que llegamos inclinando ligeramente el Wii Remote. Las armas del juego son uno de los encantos de Medalla de Honor Heroes 2.

La gran crítica a Medalla de Honor Heroes 2 cae en su durabilidad. Sus 7 u 8 escenarios son relativamente cortos, ya sea en Wii o en PSP. No obstante, jugar esos escenarios supone verdadera experiencia que vale la pena conocer.

Assassin's Creed



Por Nacho128



Tal como ocurre con películas y libros, existen videojuegos que no son apreciados por el común de las personas generando una imagen errada del gran potencial no solo técnico que poseen, sino también de la historia compleja y muchas veces pausada y lenta que más allá de hacernos pelear como locos, nos ayuda un poco a reflexionar sobre nuestra propia vida.

"Assassin's Creed" cuenta la historia de Desmond, un tipo común que un día despierta encerrado en un gran laboratorio en la azotea de un edificio. Acompañado solo por un científico jefe de unos 45 años, su asistente (mujer, 25 años aprox.) y una máquina llamada "Animus" que por supuesto no tienes idea para que sirve hasta ahora. Cuenta la ciencia que las memorias y recuerdos son heredadas de padre a hijo a través del material genético ayudando -por ejemplo- a que las aves sepan donde y en que momento deben migrar en ciertos momentos de su vida. La máquina "Animus" potencia y estudia este fenómeno ayudando a que el usuario recostado en ella pueda "viajar" y recrear momentos clave de la vida de un pariente para obtener información útil. En este caso información que la empresa "Abstergo" desea obtener de forma crucial y que con la "ayuda" de Desmond podrá obtener de forma óptima (no olviden que fue forzado a "cooperar")

Es así como retrocedemos prácticamente mil años y nos encontramos en el medio-oriente medieval, en tres grandes ciudades de la época: Damascus, Jerusalén y Acre las cuales están "construidas" de acuerdo a documentación histórica para hacerlas lo más fiel a la realidad posible de aquellos tiempos (hasta sus habitantes hablan en el idioma respectivo). En ellas tendremos que desarrollar la vida de un asesino llamado Altair (el pariente de Desmond) quien no mata por gusto, sino pertenece a un grupo que liquida personas que amenacen la paz y el orden mundial.

En estos ambientes eres completamente libre. Puedes escalar la ciudad completa, pasear y ocultarte entre la gente, robar información, escuchar conversaciones importantes, interrogar personajes y, en términos simples: desarrollar una historia tan entretenida como asombrosa.

Tal vez el gran problema de "Assassin's Creed" sea el hecho que algunas misiones puntuales pueden resultar

monótonas o reiterativas respecto a sus pares anteriores, pero es su impresionante capacidad de mostrarnos un mundo vivo, lleno de gente y extremadamente interactivo su mayor potencia. Desde cosas tan simples como despertar sospechas por correr en la calle hasta provocar peleas para distraer guardias (que por supuesto buscaran al responsable) hacen de este juego un goce para la vista y una oportunidad para jugar con tranquilidad sin tener que estar corriendo a hacer la misión siguiente. Hasta caminar puede ser atractivo si uno intenta imitar la realidad.

Un juego que vale la pena probar y por favor no se dejen llevar por su crítica general (que fue bastante dura). Si bien no es EL título del pasado 2007, es un juego que será recordado por muchos gracias a su mayor cualidad: la libertad. Disponible en Xbox360 y Playstation 3.

EXTRA: Pensando en Assassin's Creed 2
Por Koba

Jade Raymond, productora de Ubisoft, con una larga trayectoria en esto de los videojuegos tras haber pasado por EA, Sony Online, entre otras ha dejado entre líneas la posibilidad de una segunda parte en una entrevista realizada por Gametrailers. De por sí, dijo que las características de Assassin's Creed fueron limitadas a la hora de la salida a la venta, pues se habían planeado algunas posibilidades que no encuadraban en los tiempos del proyecto y por eso fueron descartadas. Por ejemplo, se había pensado en un modo cooperación, en el que pudiéramos jugar de a dos personas tomando el papel de asesinos, trabajando en paralelo para lograr un mismo

objetivo. Algo que sin dudas generaría un sinfín de nuevas posibilidades en cuanto a estrategia para encarar cada misión.

Esta idea, que fue descartada en el juego que hace unos días vio la luz, es una de las que se tiene en cuenta para una futura segunda parte de la saga. No creamos que sólo esto haya llevado a la productora de Ubisoft a realizar estas declaraciones. Otro elemento que "seguramente" han tenido muy en cuenta es la cantidad de ventas que tuvo el juego desde un principio. Ya ha superado con creces el millón de ventas.

Aunque el desarrollo de la primera entrega llevó 4 años y el trabajo de 300 personas, desde luego que la secuela se hará esperar un tiempo, pero no cabe que llegará.

Resident Evil 4



Por David

Uno de los emblemas de la saga Resident Evil. Esta pieza del ya legendario survival horror de Capcom es una obra maestra. Luego de aparecerse y llenarse de gloria en Game Cube y PS2 en el 2005, Resident Evil 4 invade Wii

futuro de la serie, aprovechando todo lo construido hasta ahora.

La edición para Wii de Resident Evil 4 puede jugarse con Zapper, o si no también con los mandos normales, teniendo en consideración que el emulador de la pistola de Wii aún no había salido a la venta cuando se lanzó este título. Lo que se ve ampliado de forma drástica en Wii es la experiencia del estilo de juego, aún a pesar de que el título no fue pensado originalmente para esta consola.

Los enemigos que surgen como jefes finales son, en muchos casos, de unas gigantescas dimensiones. En ese sentido, la pelea que jamás olvidaré es aquella contra el monstruo del río, siendo que nos ataca cuando intentamos cruzar el trecho que nos separa de nuestra misión. Ésta es una de las escenas más vibrantes del juego, y es apenas una de las tantas que nos depara.

Si jugaste Resident Evil 4 en Game Cube o PS2, posiblemente no encuentres suficientes elementos como para volver a ponerlo en pantalla a partir de la Wii o la PC, debido a que el juego es el mismo. No

y PC dos años más tarde, mejorando lo que parecía inmejorable a partir de una adaptación mejorada visualmente y, en el caso de Wii, innovadora en su jugabilidad.

En la piel del agente Leon, este título nos embarca en una aventura de acción pura, con la marca de Resident Evil. Haciendo un giro de 360 grados, la última producción de Capcom de su saga de terror en las consolas Game Cube y PS2, antes de dedicarse a las máquinas de nueva generación por completo, es un desarrollo envidiable aún por las nuevas consolas, teniendo en cuenta que PS3 y 360 recién tendrán su dosis del virus de la corporación Umbrella en el 2008 con la continuación de éste: Resident Evil 5.

El comienzo de Resident Evil 4 nos sitúa en España, en un pueblo abandonado a la muerte, y desde allí nos enfrentamos a feroces criaturas con el objetivo de salvar a la hija del Presidente, Ashley Graham. El título nos lleva de un lado a otro, con un estilo de juego que podríamos describir como intermedio entre lo que es la saga tradicional de Resident Evil y un shoot´em up. De esa forma, esta propuesta resulta mucho más desafiante y rápida que las anteriores, pero a la vez no deja pasar la necesidad de exploración y análisis de los escenarios que los fanáticos necesitan.

Es el mejor Resident Evil, marcando el camino hacia el



obstante, uno aprecia una mayor suavidad en el diseño de los escenarios así como en la velocidad en la que se desarrolla la aventura. Pero si por el contrario aún no lo has jugado, deja de pensarlo, de leer este análisis y vete a comprarlo, porque es el mejor Resident Evil, y eso no es poca cosa.

La obra maestra de survival horror de Campcom alcanza su mayor nivel en Resident Evil 4, no obstante, lejos de significar el final de la saga, es el comienzo de la revolución de la misma.

Especial Halo 3 en Chile



 Por Nacho128

En mi pequeño y lejano país: Chile, siempre ha existido una pequeña, pero jamás apagada "llama gamer" que pese a las adversidades ha logrado poco a poco mantenerse y crecer dentro de la sociedad. Fue esa pasión de unos pocos lo que logró que Microsoft se interesara en mi querido país para lanzar en forma oficial hace poco más de un año la consola Xbox360 con todo lo que implica tales características. Es decir: soporte oficial (nunca más "tipos que entienden" que al final te dejan la consola en peor estado de lo que estaba, call-center disponible las 24 horas los 365 días del año, reposición inmediata de tu consola en caso de estar dañada (la famosa garantía de 3 años) y lo mejor: juegos a precios asequibles y con lanzamientos a lo grande.

Nota: para quienes deseen conocerme: soy el tipo de negro reflejado en el casco de la primer foto jejeje xD

Con todas estas razones era comprensible que Halo 3 obviamente no fuera la excepción y, siendo la carta grande de Xbox360 para el mundo, tuve el honor de asistir a la presentación de prensa en las oficinas de Microsoft-Chile el pasado viernes 21 de septiembre (sin embargo tuve que firmar un contrato donde me comprometía a no revelar información pasada cierta fecha, por eso no había comentado antes). En ella hubo comida, 5 pantallas de 62" HDTV (con las 5 respectivas consolas conectadas entre si), 4 módulos con el juego (no conectados entre ellos) y mucha buena onda.

La presentación fue discreta y privada (solo prensa) y por supuesto fui a representar, entre otros, a este querido blog de GuiaMania. El ambiente era agradable: el staff de Xbox Chile se encargaba de orientar a quienes no entendían del juego (en su mayoría periodistas de periódicos locales) y, cuando se fue la mayor parte de la gente y solo quedamos unos pocos fue suficiente para comenzar una "LAN-PARTY" entre 10 personas (2 por cada HDTV de 62") lo cual demostró el potencial multiplayer que tiene Halo 3.

Para finalizar debo reconocer que no soy fan del género FPS y mucho menos de la saga Halo, pero no por ello puedo dejar de comentar que el multi-jugador es realmente entretenido y se disfrutará mucho en Xbox-Live, aunque

la sensación en LAN-PARTY es realmente notable. Un deber probarla.



En la presentación de Halo 3 (Parte 2 de la historia) Luego de una primera reunión oficial, se dio cita, el jueves 27, la gran fiesta de lanzamiento en un conocido local de Santiago (capital de Chile), y aquí compartimos los detalles.

El evento estuvo increíble: habían alrededor de 25 módulos cada uno con una consola Xbox360, pantalla HDTV, sillones y mesa de centro para que la gente cómodamente pudiera disfrutar del

juego mientras degustaba comida oriental (japonesa y china) y bebía los tragos disponibles (el evento contaba con barra libre y un completo staff encargado de traerle lo que pidieras).



Además para la gente dulce había una cantidad no menor de algodón de azúcar y palomitas de maíz. La mitad de los spots estaban enfocados directamente a Halo 3, mientras que el resto tenía de todo un poco. Unos tenían "FIFA'08", otros "Gears of War", algunos "Bioshock", "Tenchu Z", "Test Drive Unlimited" y así un larguísimo etcétera. Además había personal dedicado a cambiar el juego en caso de que el público así lo quisiera.

Una de las mejores ideas de parte de Microsoft Chile (encargados directos del evento) fue la instalación de un

Para ayudar aun más al ambiente gamer, el recinto fue rodeado por unas pantallas gigantes con LEDS que variaban su mensaje entre Xbox360 y Halo con los colores relacionados lo que provocaba que por instantes todo se viera verde para luego verse azul.

La presencia de farándula chilena no estuvo ausente y una gran cantidad de medios de prensa cubrieron el evento que fue iniciado por dos muy breves discursos (acordes al ambiente) a cargo de Cristián Orellana, Gerente General de Microsoft Chile y Vicente Lozano, Gerente de



módulo con el juego "Forza Motorsport 2", el volante oficial de Microsoft con sus pedales y TRES pantallas HD para lograr el efecto panorámico que puede desplegar el título. Un real goce para los amantes de los juegos de autos. Además en el centro de todo había alrededor de 10 interactivos (jugabas de pie) con pantalla HD, consola y dos controles.

Los títulos eran variados y realmente nadie tenía que esperar mucho si quería jugar. Por supuesto no podía faltar el módulo de "Guitar Hero II" y, con guitarras incluidas, mucha gente se dedicó a rockear un buen rato gracias al entretenido juego de la consola Xbox360.

Entretenimiento de Microsoft Chile.

La verdad nunca, en la historia de los videojuegos de mi país, se había realizado un evento de tales proporciones. Ni siquiera para el lanzamiento de una consola se había invertido tanto por lo que intuyo sin temor a equivocarme que, más allá del evento de Master Chief y Halo 3, Chile es un mercado potente para la industria gamer.

Uncharted: Drake's Fortune



 Por Koba

El heredero de Indiana. Con éxitos en su haber, como la serie de juegos de Crash Bandicoot, Naughty Dog presenta Uncharted: Drake's Fortune, una historia al estilo Indiana Jones o el viejo Pitfall, de Sega Genesis y PS One, que seguro nos dará horas de entretenimiento.

En esta oportunidad tomaremos el papel de Nathan Drake, descendiente del legendario corsario Francis Drake que falleció en Panamá hace más de 4 siglos, y que dejó registrado en un libro su última aventura, la búsqueda de la ciudad secreta de El Dorado. La aventura comienza cuando Nathan encuentra el libro y decide ir en busca de la mítica ciudad.

La periodista Elena Fisher, cuyo objetivo es realizar un documental sobre la ciudad mientras acompaña a Nathan, y Víctor Sullivan, quién anteriormente había instruido a Nathan y ahora será nuestro enemigo, son el resto de los personajes principales.

Sin dudas algo que sobresale en este juego es la trama, donde la historia de los protagonistas tendrá vital importancia y es algo a lo que los desarrolladores han dado bastante relevancia. Cuando estamos camino a la búsqueda de la ciudad perdida, accidentalmente nuestro avión termina en una isla del Pacífico (cuándo vuelve Lost?, jeje) en donde nos encontraremos con los enemigos que nos tendrán a maltraer por la mayor parte de la aventura mientras alternamos con la exploración de las diferentes construcciones que nos hallemos por nuestro camino.

El camino por la selva tendrá bastantes dificultades, no solo por los enemigos que exigirán bastante habilidad de nuestra parte a la hora de la acción, para lo que contaremos con un basto grupo de armas, sino también por las dificultades del terreno y algunas trampas distribuidas por allí, que nos obligarán a treparnos de lianas o salientes de las que podamos sostenernos, donde el mando cobrará protagonismo por ejemplo en algunas ocasiones para mantener el equilibrio girándolo, o puzzles que requerirán un poco de nuestra inteligencia para seguir adelante.

Para avanzar también contaremos con varios vehiculos que nos ayudarán a acortar distancias.

Las escenas de acción están bastante bien logradas y con los diferentes movimientos que puede realizar el protagonista, como saltos para esquivar balas, escondernos en la escena o movimientos sigilosos, logran una variedad interesante para los momentos de combate.



Realmente todas estas habilidades son necesarias, pues la inteligencia artificial de los enemigos ha sido bien desarrollada, por lo que es imposible terminar con ellos con facilidad, ya que cuando nos encontramos con varios a la vez, pueden colaborar entre ellos, pedir refuerzos, entre otras cosas.

Gráficamente tiene un nivel excelente, sobretodo en la definición de los modelos de los protagonistas en sus rasgos y gestos y en los movimientos de los mismos cuando recorren el terreno y enfrentan enemigos. Por otro lado, la ambientación en la selva es asombrosa, con



un gran nivel de detalles de iluminación y texturas, y con la posibilidad de interactuar con casi todos los elementos de la escena. Sin dudas una gran aventura que vale la pena recorrer de inicio a fin.



Trauma Center New Blood



Por Nacho128

Tal vez una de las mayores ventajas que tienen los videojuegos es su capacidad de simular situaciones cotidianas de la vida, trabajos especiales o simples rutinas que un libro, una película o una serie de televisión simplemente no logran transmitir de la misma forma tan “palpable” que posee un software de juego.

A veces en forma realista y otras tantas con toque de

Opinion”. La historia no solo es entretenida sino que también bien narrada, aunque es necesario mencionar que existen momentos en que uno debe dejar de lado la lógica de medicina básica y concentrarse en una trama que, al ser creada por japoneses, es normal que contenga elementos fantásticos como el conocido “Healing Touch”: habilidad que permite mantener vivo al paciente mediante la concentración del doctor además de ayudar a disminuir el correr del tiempo para poder tratar con mayor facilidad enfermedades que se están operando.

El juego supera en varios aspectos a su predecesor. En primer lugar es completamente compatible con formato “pantalla ancha” (Widescreen 16:9) y gráficos mejorados a través de “Progressive Scan” (480p). Además posee elementos nuevos como resucitación cardiopulmonar y un buen número de tratamientos como injertos de piel para



ficción, los videojuegos son la excusa perfecta para probar “que se siente ser...” y de paso soñar no solo con la aventura de un personaje sino poder indicar su curso y éxito en el desarrollo de su historia. Es justamente en este mundo de simulaciones ficticias y con aires de fantasía lo que da a la serie de juegos “Trauma Center” su mayor atractivo.

Estudiar medicina no es fácil. Requiere una vocación y talentos superiores que no todos poseen y es gracias a Wii que podemos disfrutar de un juego que nos adentra a una sala de operaciones con toda esa magia que la consola de Nintendo es capaz de simular con gran realismo y toques de fantasía en el juego “Trauma Center – New Blood”

“New Blood” nos ubica 10 años después de “Trauma Center – Second Opinion” y a diferencia de este último, es un juego completamente nuevo en términos de trama y personajes (recordemos que “Second Opinion” era un remake para Wii del exitoso “Under The Knife” de Nintendo DS). Es así como nos encontramos con la historia de los doctores Markus Vaughn y Valerie Blaylock quienes trabajan en un escondido hospital de Alaska cuando por asares del destino, son requeridos en Los Ángeles para atender casos de un misterioso mal que luego conoceremos por el nombre de STIGMA y que es tan dañino y peligroso como la enfermedad GUILT de “Second

quemaduras o trasplantes de órganos por mencionar otros.

Un modo cooperativo bastante bien logrado que permite a dos personas realizar simultáneamente una operación para tener menos tensión durante la misma, voces durante todo el juego y la capacidad de tener un ranking online de los puntajes a través de la “Nintendo Wi-Fi Connection” hacen de este título una excelente secuela que mantiene toda la naturaleza del primer juego.

Recomendable si no sabes que jugar ya que puedes llevarte una grata sorpresa. Muy entretenido de a dos personas y extremadamente difícil en dificultades elevadas lo que ayuda a disfrutar de un buen reto.





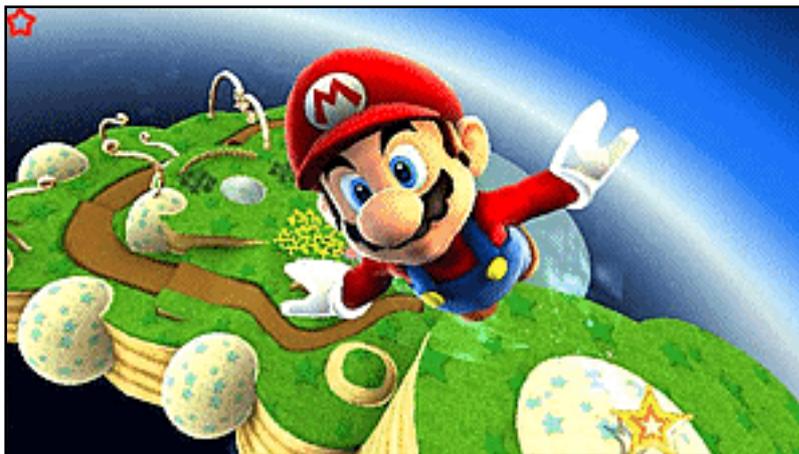
Super Mario Galaxy



Por Nacho128

Cuando uno piensa en consolas de Nintendo, es inevitable que el plomero Mario no irrumpa en nuestra mente y es que con más de 20 años de historias originales, mundos increíbles y juegos adictivos, los títulos de la mascota número 1 de Nintendo siempre terminan siendo éxito en el mundo entero.

“Super Mario Galaxy” es la entrega del rechoncho italiano para Nintendo Wii y realmente la “Gran N” supo tajar la boca de todos los detractores de la ausencia de HD y entregar un juego que, además de sorprender con sus realmente hermosos gráficos y música, logra entretener como no se sentía desde “Super Mario 64” o, personalmente, desde que llegó a mis manos ese SNES con “Super Mario World”.



Citando a un buen amigo, al jugar Mario Galaxy uno siente que “en vez de ser un juego hecho para Wii, da la impresión que la Wii fuera hecha para el juego” y es que su potencial gráfico es superior a cualquier título lanzado para la pequeña consola, aun recordando que Wii solo despliega gráficos en definición estándar con posibilidad de mejorar a EDTV o “progressive scan” en televisores compatibles, la experiencia es alucinante y no tiene nada que envidiarle a títulos potentes de PS3 o Xbox360.

No solo por sus miles de colores, sino por la complejidad de sus escenarios que simulan planteas con sus propias leyes físicas, enemigos y uno que otro “viaje estelar”, Mario Galaxy es realmente un título adictivo que dejará satisfecho a cualquier persona que lo juegue, sea esta hardcore gamer o jugador casual. Soy poseedor y fan de consolas de nueva

generación, es por esto mismo que doy esta categórica afirmación basada en mi experiencia y no en inclinaciones hacia una u otra compañía.

La música está muy bien tratada con temas originales preciosos y "remixes" de clásicos de las sagas Mario que a más de un jugador veterano dejarán con un nudo en la garganta y encantarán a las nuevas generaciones (absolutamente recomendado optar a 5.1 a través del “Dolby Pro-Logic II” que el juego soporta).

El control es sencillo e intuitivo. Si bien en un comienzo puede parecer raro andar literalmente “patas arriba” (por la gravedad de los planetas), en unos minutos estaremos tan acostumbrados a este modo que hasta nos parecerá relativamente aburrido el tradicional scroll plano. Además si tienes un control Wii adicional (Wii Remote), podrás disfrutar de un modo cooperativo que, si bien no es el punto fuerte del juego, ayuda a dar una nueva experiencia en los títulos del gordo fontanero.

Un juego único no solo por su potencial (insisto: muestra lo que Wii es capaz de hacer), sino también porque en todos mis años como videojugador: nunca había conocido nada igual en cuanto a forma y sensaciones al jugar.

Adquirirlo estas navidades no es una opción, es un deber y gran parte de esta obligación moral es porque marca un antes y un después en los juegos de plataforma. Nintendo junto a Super Mario Galaxy han redefinido una vez más a la industria del videojuego.

El juego parte de una forma que recuerda el inicio del gran “Super Mario 64”. Recibimos una carta de la princesa Peach la cual nos invita al “Festival de las Estrellas”, un gran evento que cada 100 años se produce en el Reino Champiñón consistente en el paso de un gran cometa que libera cientos de pequeños cometas que uno puede obtener y recolectar, sin embargo (y como deben de suponer) Bowser hace aparición en medio del festival, arrasa con todo y literalmente se roba el castillo de la princesa diciendo una frase bastante inquietante: “Estás oficialmente invitada a la creación de mi nueva galaxia”...

Al despertar, Mario se encuentra en un pequeño planeta donde unas diminutas estrellas se transforman en conejos y tienes que atraparlos (clara referencia a Mario 64), luego de cumplir con dicha tarea ellas nos presentan a su “Mama” la cual es una hermosa princesa llamada Rosalina quien es la protectora del planetario de cometa y nos cuenta que un ser misterioso (Bowser) quien ha raptado a tu ser querido (Peach) ha robado la energía de las grandes estrellas.

En ese momento ella te enseña un pequeño observatorio dentro de este planetario donde puedes acceder, en un comienzo, a una pequeña galaxia y comenzar a recuperar las estrellas que te darán acceso a nuevas galaxias y de paso a enfrentarte a jefes que custodian las “Grandes Estrellas” las cuales te abrirán nuevos observatorios con su poder y de paso llenaran nuevamente de energía al cometa para poder enfrentar a Bowser.



¿Por qué debería elegir Wii?



Por Maribel

Para mí los videojuegos son una gran forma de ocio, pero tampoco soy de esas personas que hacen cola el día de salida de una consola para ser los primeros en tenerla. Nunca suelo comprar una consola hasta medio año o un año después de su lanzamiento. ¿Por qué? Porque eso me permite acceder a la consola cuando esta ya tiene un gran catálogo de juegos y su precio es más asequible. En cambio, solo tardé dos meses en comprarme la Wii. Su precio asequible y que poco tiempo después de su lanzamiento tuviera ya un amplio catálogo de juegos han sido decisivos para ello.

Seamos realistas, en lo que se refiere a la potencia del hardware o la calidad gráfica que se puede conseguir, Wii no ganaría a sus competidoras Xbox 360 o Playstation 3. Pero Wii tiene otros puntos fuertes que la convierten en una de las mejores opciones para el ocio familiar.

Como ya hemos dicho su precio mucho más económico que el de sus competidoras y su amplio catálogo de juegos (mucho mayor actualmente que el de PS3) son puntos a tener en cuenta. Pero sin duda, el factor decisivo es su jugabilidad.

Seguro que todos vosotros tenéis algún familiar que no se cansa de deciros eso de "con la edad que tienes y aún jugando a maquinitas". ¿Habéis probado a darle un mando de Wii? Es una experiencia increíble ver a los más acérrimos detractores de los videojuegos totalmente enganchados a la Wii. Eso sí, probadlo solo si tenéis superioridad física sobre él, ya que lo más probable es que luego no os quiera devolver el mando.

Esto se debe a lo intuitiva que es, personas que nunca han jugado a videojuegos o que incluso se lían si les das el mando de la tele y del dvd se desenvuelven perfectamente jugando a Wii. Este ha sido el gran éxito de Nintendo con su nueva consola, conseguir que gente que nunca antes había jugado a videojuegos se enganche.

Este logro no se debe solamente a su nuevo mando, influye en ello su catálogo de juegos, que si bien tiene todos los títulos multiplataformas y los juegos típicos obligatorios (algún shooter, alguno de deportes, de conducción, etc), no sólo ha sabido darles un nuevo toque

a este tipo de juegos más típicos, sino también completar su catálogo con títulos novedosos como Wario Ware, Kororinpa o Big Brain Academy, algunos de los cuales ya habían funcionado en Nintendo DS. Con lo que Nintendo ha pasado a llamar Touch Generations ha logrado sin duda, meterse al gran público en el bolsillo. Pero bueno, no todo pueden ser alabanzas, hasta las mejores creaciones han de tener sus defectillos. ¿Cuáles son los de Wii? Para comenzar, el que ya comentábamos antes:

su gran diferencia en cuanto a la calidad gráfica que se puede conseguir respecto a sus competidoras. Los conocidos como "hardcore gamers" o fanáticos de la potencia en las consolas, no se cansarán de repetirte que su PS3 le da mil vueltas a tu Wii. Personalmente, pienso que este defecto se ve compensado con la originalidad de los juegos y la gran diferencia de precio entre ambas.

Uno de los defectos que sí me ha parecido grave es que la interacción con otros usuarios o el juego por internet son mucho peores que en el Live de

Xbox 360. Claro que hasta PS3 es peor en este aspecto que 360. Pero bueno, por lo menos es gratuito, cosa que no podemos decir del Xbox Live. Aún así, ¿tanto costaba que cuando un amigo te agrega te llegue un aviso para poder aceptarlo?

Y por último, hay que decir que Wii es mucho mejor con amigos. La verdad es que con según que juegos, tu sólo en el salón te puedes llegar a aburrir, mientras que con el mismo juego, jugando varias personas a la vez, no dejarás de reír y disfrutar.

En resumen:

- Puntos fuertes ---
- Su precio -Su jugabilidad -Su gran catálogo de juegos para lo poco que lleva en el mercado -El haber sabido captar al público no aficionado a los videojuegos
- Puntos débiles ---
- Poca potencia en comparación a sus competidoras -La conexión entre usuarios no acaba de estar muy lograda
- Jugar sólo puede llegar a aburrir -No apta para personas que no sepan mantener el mando en la mano (ya se han dado casos de rotura de mobiliario y agresiones a amigos o familiares)



Motor Storm



 Por DarkOldVegeta



Sin duda, uno de los primeros juegos de PlayStation 3 que han aparecido mostrando lo que nos va a

venir en los próximos años, MotorStorm se nos presenta como un juego brutal, descarado, y mostrando unas carreras nunca vistas. Este juego nos lleva al desierto de Arizona, Utah. Viviremos una gran aventura pasando por tremendas trampas, elevadas cuevas, rocosas montañas, densas arenas, barro... hasta enfrentarnos contra los corredores más locos y peligrosos. El juego está muy bien ambientado a lo que es uno de los festivales más ruidosos y salvajes que existen, anexionándose a una gran banda sonora que será una delicia para los jugones más rockeros. Con unos paisajes alucinantes podremos disfrutar de siete diferentes tipos de vehículos: motos, quads, coches de rally, camiones, rancheras, buggies y los 4x4. La IA (Inteligencia Artificial) de nuestros rivales es un punto a destacar en este título, ya que usan cualquier

método para que seamos los perdedores. Dicho título incorpora el modo Online, en el que podremos competir con jugadores de todo el mundo para ver quién es más rápido sobre el desierto... la presión, emoción y la velocidad están servidas.

Uno de los pocos inconvenientes que podremos notar rápidamente son los circuitos que para algunos lo notaremos como repetitivos y/o escasos. Cabe destacar que también hay pocos modos de juego, como la inexistencia del multijugador a pantalla dividida. Pero dentro de los modos hay una parte positiva, concretamente los usuarios que dispongan de conexión a Internet pueden descargar el Modo Contra-Reloj, en el que tendremos que combatir contra este y poder comparar y registrar nuestro tiempo en todo el mundo.

Pero aun así este título se ha vuelto uno de los juegos a tener en cuenta en el lanzamiento de la nueva consola de SONY ya que cuanto a jugabilidad y gráficos no se queda lejos y lo recomiendo a aquellos fanáticos de la velocidad y sobre todo a los que les gusta el festival MotorStorm.

Ninja Gaiden Sigma



 Por Balkoth



Vamos a revivir un clásico de las consolas. Seguro alguno lo habrá jugado o lo habrá sentido nombrar al

menos, de igual manera trae su picante este juego, ya que le han agregado cosas, para no solo repetir en distinta plataforma. Para el que no lo haya hecho, un juego que ha marcado historia, nunca es un error. Este clásico de XBOX, el juego que lo hizo nombre a esta consola, sale a la luz para PS3, con un lavado de cara interesante.

Su aspecto visual ha mejorado si bien se le han dejado las mismas animaciones del original, y eso quizás muestre algunas imperfecciones. Lindos escenarios, secuencias bien fluidas, el uso del motion blur y aprovechar al máxima la resolución de la consola, hacen de este título, algo mucho más interesante a la vista. El apartado en sonido también es más que satisfactorio, ya que nos adentrará en la acción y nos relajará cuando todo termine.

Se le ha agregado una compañera femenina, muy al estilo manga, como Tecmo nos tiene acostumbrados. Rachel posee un hacha a dos manos, y por esto, se especializa más en la fuerza, que en la agilidad. Podremos disfrutar

de ella solo en 3 misiones intercaladas, del total de 19 que trae el juego. Como golpe bajo, lamento que se hayan utilizado los mismos escenarios para esto. Controlaremos a Ryu Hayabusha y lo seguiremos en su aventura. A diferencia del original poseeremos una nueva arma, la cual no dará más poder al golpear, pero menos capacidad para bloquear, y claro también, sus predecesoras. También se han agregado 10 nuevos tipos de enemigos y la IA de ellos juega un papel muy importante. Este juego se ha caracterizado por su dureza y dificultad, y esto no ha cambiado. De igual manera, al morir tres veces, el sistema nos dará la posibilidad de cambiar a un nivel más accesible.

Debemos aprender a usar bien los tres movimientos (ataque, bloqueo y contraataque) si queremos atravesar la historia sin problemas, ya que en su mayoría, nos encontraremos en desventaja numérica y no tendremos ni mucho acceso a renovar nuestra vitalidad ni opción a guardar nuestra partida.

En resumen, aprovechemos a disfrutar esta joya de nuestro rival, ya que como fue anunciado en el TGS de este año, su continuación no estará por el momento a nuestra disposición, pero sí de nuestra competencia.

Como último punto, el juego no posee censuras en sus escenas de acción, así que está catalogado como M, o sea, solo Mayores.

Gears of War



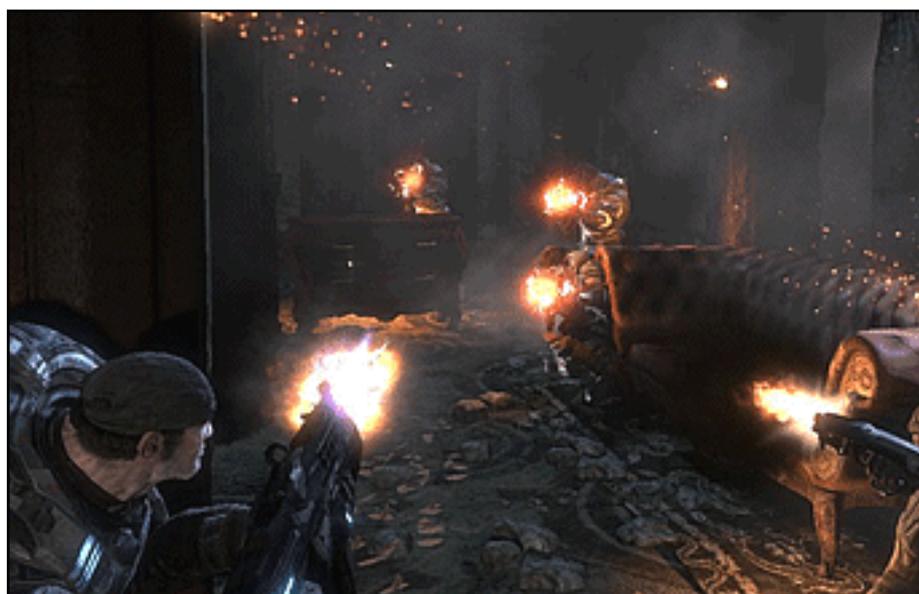
Por Nacho jipot



Gears of War y su calidad de nueva generación. Cuando uno trata de vislumbrar y entender como serán los juegos next-generation, se ve facilitado en la tarea tan sólo al observar Gears of War. Sencillamente, un juego de otro planeta que engrandece una consola que se encuentra en la búsqueda de identidad.

Quizá este juego no tiene argumentos como para producir una revolución.

Pero qué importa. No todos los grandes juegos tienen la obligación de convertirse en paradigmáticos y dictar una tendencia. GOW se convirtió en "el juego del año 2006" porque simplemente es de una calidad suprema. Los hechos hablan por si solos, las



ventas producidas por el juego de Epic Games durante las primeras semanas de estreno fueron record y mejoraron los magros ingresos que estaba teniendo la Xbox 360.

¿Qué decir de un juego que es tan adictivo que uno realmente cree estar viviendo en un planeta devastado llamado Sera? O que por momentos se nos venga a la mente que a la vuelta de la esquina de nuestra casa nos enfrentaremos a un pelotón de enemigos Locust. Es que es eso a lo que nos lleva Gears of War. La acción es tan real y los toques cinematográficos que los muchachos de Epic Games han impuesto convierten al juego en una obra maestra a la que el fanático no puede resistirse.

Poca veces se disfruta tanto jugar un modo campaña y debatirse frente a enemigos con una AI (inteligencia artificial) tan impresionante. La capacidad táctica de los

Locust es genial. Durante el juego, en más de una oportunidad nos veremos acechados por tropas que flanquean nuestra posición mientras otro grupo produce fuego de cobertura sobre nuestro personaje.

Sin duda, GOW se convirtió en uno de los productos más cotizados de la 360 y del mundo de los videojuegos en general. El título se posicionó rápidamente como el más jugado en Xbox Live. Y necesariamente es un obligado para los usuarios de la 360, pues sería un desperdicio no disfrutar de las acciones del ya célebre Marcus Fenix y la casi extinta humanidad.

Por otro lado, en referencia a un tema que preocupa a los fanáticos. Cuesta imaginarse el

grado de perfección que pueda alcanzar una posible secuela de Gears of War.

Aunque, ¿Habrà segunda parte? Ojala la empresa diseñadora se decidan por comenzar una saga. A principios de año estaba bastante asumido que Gears of War 2 sería desarrollado y que posiblemente se llegaría a una trilogía, pero luego hubo un vuelco radical de parte de los directivos de Epic Games y dejaron el proyecto en stand-by.

Por último, tampoco se hizo presentación alguna de Gears of War 2 en la última edición de la E3 en julio pasado. De todas maneras, hay optimismo sobre la posibilidad de una nueva aventura del aguerrido sargento Fenix ya que el final del primer juego hace alusión a una necesaria continuación en la trama. Esperemos así sea...

La experiencia de Xbox 360



 Por Taopo

Que larga espera... Pero llegó La famosa Next-Gen en Xbox 360. ¿Ahora qué? Probarla por supuesto, y les cuento que llenó todas mis expectativas de jugón, desde su diseño exterior, hasta algunos muy buenos juegos. Mi primera experiencia ante este monstruo fue con "Saints Row" y "Just Cause", y ¿con qué me encuentro? Nooo!!! Esto no ha cambiado con respecto a su predecesora: los mismos gráficos, las mismas texturas, los mismos argumentos. Estaba decepcionado, pero vino alguien a salvarla, "Gears of War", que belleza, que imágenes, que espectáculo, que argumento, como de película, que verdadero Next-Gen Game y lo mejor, en nuestro querido idioma.

Ahora sí, no me arrepiento de cada moneda que invertí en esta maravillosa consola, había que verla en acción, porque en cuanto a sus especificaciones técnicas, les aseguro que a muchos de nosotros es como si nos hablaran en chino. Desde ese momento me di cuenta que se vienen grandes cosas para esta potente máquina.

Títulos como Gear of War, Splinter Cell D.A., The Darkness, Forza 2, entre otros, hacen gala de la verdadera potencia de la 360.

Hasta ahí todo está bien, sabemos que la máquina funciona como Microsoft lo habían prometido, pero ¿los juegos están a la altura de ésta? Pues lamento decepcionarlos un poco, porque no todos los creadores de juegos van a poner ante nuestros ojos títulos tan ricos como los mencionados antes.

Esto nos da a entender varias cosas: a) Los diseñadores todavía no están lo suficientemente preparados para crear y aprovechar el potencial de esta máquina, b) No sólo de buenos gráficos se debe sostener un juego, sino también de buenos argumentos y contenidos, de hecho, Wii se centra en esta parte y podemos ver el éxito que ha tenido (sin mencionar el revolucionario mando), c) A las compañías con bajo presupuesto les cuesta mucho deslumbrarnos por su limitación económica.

Pero no, no lo miren así, no os preocupéis tanto. Si recuerdan, pasados los años con las consolas anteriores vimos como iban mejorando y explotando cada vez más el potencial de esas cajitas. Un par de casos que me dejaron perplejo fueron "Las Crónicas de Riddick" para Xbox y "God of War" para Playstation 2. Esto quiere decir que nos esperan muchas sorpresas gratificantes.

Algo que también me tenía un poco inquieto con respecto a la adquisición de esta consola, era el catalogo de juegos, si realmente se iban a interesar las empresas diseñadoras en ésta, o si era mejor comprar una Playstation 3; como todos sabemos, en cuanto a títulos se refiere, PS 3 es la consola preferida de muchas compañías. Pero tranquilos queridos amigos, Microsoft ha hecho un buen esfuerzo, de modo que juegos para nuestra 360 es lo que abunda, y no son cualquier cosa, sino grandes títulos como los que vienen: Halo 3, Blue Dragon, Resident Evil 5, Assassin's Creed, y los antes mencionados entre más entregas. Es más, se rumora que el famoso game Metal Gear Solid 4, exclusivo para la Play 3, salga para nuestra Xbox... bueno, por ahora es solo un rumor. ¿Por qué se le habrá despertado el interés a Hideo Kojima por esta máquina? Mmm... Cuando el río suena... Esperemos a ver qué sucede, ya que no me gusta el chisme.

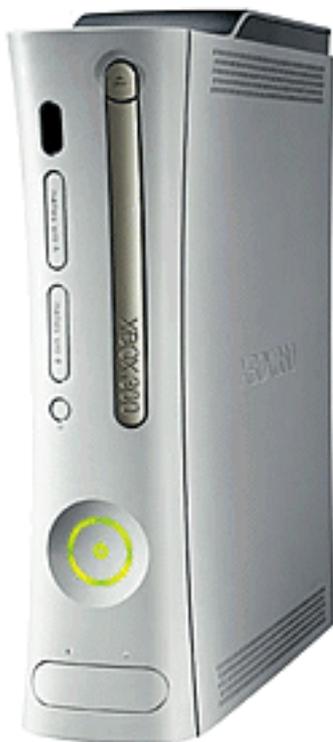


¿Y qué decir de Xbox Live? Lo mejor, lo que puede hacer nuestros juegos interminables y rejugables de muchas maneras. No sólo bastará enfrentarnos a la máquina, sino que

también competiremos, apoyaremos y socializaremos con mucha gente en la red, fuera de la variedad de servicios que Live nos ofrece, entre los cuales destacan: chat, videoconferencia, bazar de descarga de trailers de juegos y películas, y demos (para mí, el más importante porque sabremos qué comprar después).

En fin chicos, esta máquina ha llenado mis expectativas, os recomiendo tenerla. Lindo diseño, potencia comprobada, mejoras en el mando, un buen catalogo de títulos y empresas de mucho prestigio interesadas en crear para ésta.

Que viva LIVE!, y lo mejor, que viva el castellano.



Forza Motorsport 2



 Por Luciano



En febrero del 2007 estábamos dando una especie de adelanto de lo que iba a ser Forza Motorsport

En este producto de simulación que se puede disfrutar a través de la consola Xbox 360 nos encontramos con tres modos principales: el arcade, el Carrera y el Multijugador. En el primero se puede competir de manera rápida contra la Inteligencia Artificial del juego, como así también intentar superarnos continuamente a través de las competencias Contrarreloj. Por su parte en la segunda ya tenemos la posibilidad de empezar a tunear nuestro coche para mejorarlo y así lograr desbloquear algunas competiciones, claro que para eso será indispensable ser ganadores de varias carreras. En tanto que en el tercero podremos participar de competencias en las que participarán hasta ocho usuarios mediante el uso de Xbox Live. A través de este sistemas también podremos comprar y vender autos.

2. Pues bien, unos meses más tarde ya estamos en condiciones de realizar un directo y conciso análisis sobre este título desarrollado y distribuido por los muchachos de Microsoft Games Studios que salió a la venta el pasado 6 de junio a un precio que ronda los 65 euros.

Otro aspecto que no hay que pasar por alto es que en Forza Motorsport 2 se va a incluir por vez primera la opción denominada Force Feedback que va a ser compatible con el volante inalámbrico de la máquina Xbox 360. Lo que todavía lamentablemente no se sabe es el precio al que va a estar este título.

Lamentablemente, todo lo que se puede encontrar de positivo en su jugabilidad no concuerda de igual manera con sus gráficos. A decir verdad el modelado de los vehículos y de los escenarios está diseñado a la altura de una máquina de nueva generación y es tremendamente realista, pero la apariencia del denominado aliasing le resta algunos puntos a este apartado.

Virtua Fighter 5



 Por Nacho128

Un último salto particular: de Xbox a PS3, y de esta última a Xbox 360. Una nueva secuela para el primer "fighting 3D" de la historia. Desde que existen, los juegos de peleas que han sido siempre un éxito. Supongo que se debe a la forma más directa y, porque no decirlo, "pura" de que dos personas se enfrenten en forma precisa y rápida para ver quien es el mejor.

Aunque durante años el reinado de los "fighting games" fue la plataforma 2D con grandes títulos como "Street Fighter II" o "King of Fighters", ocurrió el momento en que un visionario se atrevió a llevar el género al siguiente nivel. Fue así como "AM2" (grupo de desarrollo perteneciente a SEGA) que, dirigidos por la mano de Yu Suzuki (autor de "Shenmue", uno de los mejores juegos de la historia que lamentablemente se encuentra inconcluso) presentó al mundo en 1993 el innovador juego "Virtua Fighter".



Han pasado ya 4 ediciones del título (más unas cuantas re-ediciones o "upgrades" de los mismos) y como era lógico de esperar, los gráficos dejaron de ser tan precarios para pasar a ser un real despliegue de efectos visuales

dignos de las nuevas tecnologías. Sin embargo "Virtua Fighter" ha mantenido como saga su característica principal que, aunque ha sido imitada por juegos como "Tekken" (no me odien los fans), los puristas aun comentan que VF está en un nivel superior.

La temática del primer juego era simple: un grupo de peleadores virtuales imitaba los movimientos de estilos de pelea existentes en la realidad y eso dejó a todo el mundo simplemente boquiabierto.

Con el correr de los años las historias se hicieron más profundas, se agregaron nuevos personajes con estilos de pelea distintos, los escenarios pasaron de ser pisos planos a lugares interactivos y el sonido se mejoró notablemente, pero la esencia es la misma y es así como "Virtua Fighter 5" vio la luz en Xbox360 el pasado 30 de octubre, a partir de cuando los fans de la "pelea realista" tienen un buen juego en el que invertir sus ahorros. También, se lanzó en su momento la demo del título en el bazar de Xbox-Liv, en la cual se incluyen 4 personajes y la capacidad de jugar en VS con un amigo. Un excelente título que tiene por decir lo menos, un gran currículum de éxitos. Por supuesto: tendrá modo online.

Rock Band



Por Black Panther

¿Qué sería de una banda sin sus instrumentos musicales? El título viene con tres artículos, entre los que se encuentran: una guitarra, una batería y un micrófono. Éstos dos últimos diferencian infinitamente a Rock Band de Guitar Hero, su fiel competidor, cuya mayor parte del gameplay se basa, obviamente, en la guitarra. No obstante, una segunda guitarra puede ser conectada al juego, por lo que Rock Band puede ir desde uno hasta cuatro jugadores.

¿El precio? El costo total del juego puede alcanzar hasta los 170 dólares (incluidos los tres primeros

elementos que mencioné), y si hacemos el traspaso a Euros, éste costará alrededor de 112.40€. Si hemos de querer la otra guitarra (que más bien es un bajo), ésta individualmente tendrá un precio de 80 dólares. Claro que todos estos precios tendrán una variación dependiendo del país donde se compre.

Una nueva idea, tomadas de otras grandes. Rock Band, como todos hemos de suponer, combina la experiencia de diferentes juegos como Guitar Hero y Karaoke Revolution (ambos desarrollados en un principio por Harmonix, que por diversas circunstancias dejó ambos títulos), además de que ahora propone una nueva idea en el mercado: la batería. Éste periférico no se había visto hasta ahora, por lo que al jugar, cada uno de los integrantes del grupo se sentirán como si realmente estuvieran en una banda de rock.

No cabe duda de que el estilo en que se tocan los instrumentos es muy parecido a Guitar Hero (recordemos que tienen el mismo desarrollador), pues la guitarra tiene los mismos colores de teclas que dicho título, pero la de Rock Band es un poco diferente, ya que contará con un grupo de diez botones, localizados tanto en la parte superior del mango como en la parte inferior; sin embargo, ésto no influirá en el juego, debido a que esta idea sólo surgió para darle un poco de "estilo" a la acción de tocar. Por otro lado, la batería cuenta con cuatro discos de diferentes colores: rojo, amarillo, azul y verde, aparte de un pequeño pedal que está en la parte de abajo. El micrófono está pensado para aquellos que nunca han jugado un juego musical. Con él, tienes que lograr las tonadas que se te piden y, por supuesto, cantar la letra que se te mostrará en la parte superior de la pantalla, ¡es como un karaoke! La dificultad de las canciones es variada;

las hay para los principiantes (resultan ser muy fáciles), y para los ya experimentados, siendo este último nivel algo realmente difícil que hacía tiempo no notaba en un videojuego.

Hay alrededor de 59 canciones que podrás disfrutar; además, tienes la oportunidad de bajar contenidos extras de Internet. Algunos temas que se en Rock Band son los Lear to Fly, Creep, Are You Gonna Be My Girl, Wave of Mutilation, y Maps.

También podrás personalizar a los personajes de tu banda con vestuarios, peinados y todo lo que puedas comprar, claro está, con el dinero que ganes en cada uno de tus conciertos. Sin duda alguna, una forma muy entretenida de olvidarte un poco de tanto instrumento.

Puedo asegurar que Rock Band se convertirá en todo un fenómeno alrededor del mundo. Es uno de los títulos más adictivos que he tenido la oportunidad de jugar en mi larga vida como gamer y que ningún poseedor de las PlayStation (2 y 3), del Xbox 360 se puede perder. Realmente se los recomiendo.



EXTRA: Rock Band - Wii Por Daniela

En una conferencia de prensa realizada a comienzos de febrero de 2008 por el CEO de EA, John Riccitiello, se confirmó la salida de Rock Band para Wii, aunque no se dio una fecha exacta de lanzamiento. El año pasado ejecutivos de EA mencionaron acerca de llevar Rock Band a todas las plataformas de videojuegos importantes y que probablemente lo harían con el Wii en un futuro.

Rock Band es un juego que actualmente se encuentra disponible para Xbox 360, Playstation 2 y Playstation 3, lanzado al mercado el 20 de noviembre del 2007 para el mercado norteamericano a un precio de 169.99 dls. El paquete incluye el software del juego, una batería, un

micrófono y una guitarra Fender Stratocaster inalámbrica.

Este juego permite a los jugadores crear su banda y tocar los éxitos de algunas bandas muy importantes del rock internacional, como los Rolling Stones, Aerosmith, The who, The Police, Kiss, Iron Maiden, The Ramones, The Clash, Metallica, Bon Jovi, R.E.M, y muchos más. Además, las versiones de PS3 y Xbox 360 te dan la opción de descargar a través de internet canciones extras, las más recientes que lanzaron fue un pack del grupo Oasis.

Ojalá pronto se de a conocer más información de este juego en su versión para la consola de Nintendo, y ojalá tenga un modo en línea y sea más barato, aunque esto lo dudo bastante.

El 2008 será de PS3



 Por Damián

La PS 3 se acerca a su primer año de vida y por estos meses está comenzando a repuntar lo que fue un arranque complicado en el mercado mundial. Con la mirada puesta en 2008, Sony espera duplicar las ventas que tiene actualmente su consola más nueva, para lograr equiparar la balanza con sus dos principales rivales, Xbox 360 y Wii, que actualmente dominan el mercado de consolas Next Gen y colocan en un tercer lugar a la PS 3.

Ahora bien, ¿como logrará Sony poner a su PS 3 en el número uno de ventas? Aunque no hay una respuesta concreta a este interrogante, sí hay muchos augurios que nos hacen pensar que el presente de la consola puede cambiar en el corto plazo, y me estoy refiriendo precisamente a los títulos que están por venir.

Uno de los que más promete, y mucho, no sólo en su apartado gráfico sino también por su jugabilidad, es sin dudas Heavenly Sword, que saldrá a la venta el

esta por derrumbar. Este tipo de gameplay sin duda atraerá a los fanáticos de juegos consagrados en PS 2, tanto por



la comunidad gamer mundial como por la crítica, como la trilogía de Prince of Persia y las dos partes de God of War.

Como uno podría imaginarse, el apartado visual de HS es, cuanto menos, más que bonito y de hecho miembros de la empresa que lo desarrolla, Ninja Theory, le aseguraron en una entrevista que brindaron al portal especializado gamespot.com que utilizaron todo el poderoso motor gráfico de la PS 3 para hacer este juego un deleite para los ojos.

Otro título que promete es Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction, la nueva versión de la popular saga de acción y plataformas protagonizada por un Ratchet (un extraterrestre que parece la cruza entre un gato y un conejo) y Clank (un robot súper inteligente) que nacieron en PS 2.



próximo 12 de septiembre. En Heavenly Sword interpretamos a Nariko, una atractiva guerrera pelirroja a quien se le encomienda proteger una espada que aparentemente fue forjada por un dios, por lo que su poder es incommensurable, (además de que es la misma que le pone el nombre al juego).

Heavenly Sword será, básicamente, un Beat´ Em Up, en donde encarnaremos a Nariko a través de muchos niveles que la enfrentará con hordas de enemigos que quieren apoderarse de esta espada divina. Además, por los videos y las imágenes que se pudieron ver, el juego también tendrá muchos desafíos de saltos y de acrobacias, junto con escenarios donde el jugador tendrá que presionar combinaciones de botones para que Nariko pueda salvarse de una situación adversa, como una plataforma que se



Este dúo supo ganarse una importante cantidad de fans, básicamente porque la estructura de sus juegos previos combina muchos factores que los hacen muy divertidos. El concepto de juntar elementos de distintos géneros, como la acción en tercera persona, los puzzles, y las plataformas al estilo Mario Bros, junto con un apartado visual muy bien logrado y una historia de lo más divertida, fue lo que logró que los cuatro primeros títulos Ratchet & Clank se convirtieran en reconocidos clásicos de PS 2.

Insomniac, desarrolladora del título promete redoblar la apuesta con Tools of Destrucción, y si bien la fórmula que hizo brillar

a esta pareja espacial estará intacta, en esta nueva versión la calidad gráfica de la PS 3, como se pudo ver en los primeros videos exhibidos por la empresa en la última E3,

permiten que el título se luzca haciendo que los personajes tengan más dinamismo en sus movimientos. Sólo para que se den una idea de lo que estoy hablando, Ratchet podrá utilizar un arma que dispara una bola de espejos de baile que hace que todos sus enemigos se pongan a bailar hipnóticamente al ritmo de música disco.

En definitiva Tools of Destruccion promete llevar a la PS 3 las mismas horas de diversión que ya llevaron Ratchet & Clank a la anterior consola de Sony. Su fecha de salida será el próximo 27 de octubre, y sin dudas es un juego para tomar muy en cuenta.

Si nos referimos a cosas más concretas, lógicamente debemos enfocarnos en Ninja Gaiden: Sigma, quizás el primer juego imperdible de PS 3. Ninja Gaiden: Sigma está desarrollado por el Team Ninja de Tecmo, los mismos realizadores de la saga de juegos de lucha Dead of Alive.

Aunque el origen de Ninja Gaiden: Sigma se produjo en el NES a fines de los ochenta y principios de los noventa a través de una serie de recordados juegos, Tecmo recuperó del olvido esta franquicia para un memorable

título de acción que salió de manera exclusiva para la Xbox en 2004. Precisamente, la mecánica de Ninja Gaiden: Sigma se asemeja mucho a la versión de la consola de Microsoft, agregando en este caso el poder visual de PS 3, algo que a esta altura ya no debe sorprender a nadie.

En este juego encarnamos a Ryu Hyabusa, legendario protagonista de la saga Ninja Gaiden, quien emplea su dominio de las artes marciales y de las armas de corto y largo alcance (como espadas y flechas) para sortear varios niveles, nucleados en 16 capítulos, repletos de enemigos mortales y de trampas por todos lados. La jugabilidad de

Ninja Gaiden: Sigma se asemeja en cierto punto a Devil May Cry, Prince of Persia y God of War, porque al igual que en esos títulos aquí también controlamos a un personaje muy ágil que se mueve por escenarios

muy amplios enfrentando muchos enemigos, saltando de plataforma en plataforma y resolviendo acertijos variados.

A diferencia de el Ninja Gaiden anterior, en Sigma no sólo controlamos a Ryu sino que también utilizaremos a Rachel,



una voluptuosa rubia que se defiende con un mortífero martillo. Otro de los aspectos que hace muy atractivo a Ninja Gaiden: Sigma es su dificultad, porque más allá que se lo juegue en su modo más fácil significa todo un reto poder terminarlo, así que si estaban buscando un título desafiante y adictivo no pueden dejar pasar la nueva aventura de Ryu Hyabusa.

Como decía anteriormente, Sony apunta a que el 2008 sea el año del repunte para su PS 3. Por eso estaría planeando una reducción en el precio de la consola para principios del año próximo. Así lo aseguró el analista Michael Pachter, según la información publicada por el portal especializado Digital Spy. En una charla con inversores, Pachter explicó que “esperamos que Sony esté en condiciones de recortar los precios de PS3 a principios de 2008, cuando salgan a la venta los esperados juegos Metal Gear Solid 4 y Grand Theft Auto IV”.

Como indicó Pachter, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots va a ser una de las principales armas con las que Sony buscará adueñarse del mercado. La afirmación no debería considerarse osada porque, si tenemos en cuenta los juegos anteriores de esta saga, que a mi entender se fue superando una tras otra, todo haría pensar que la nueva misión de Solid Snake que no pasará desapercibida.

Un ejemplo de esto fue la sensación de “boca abierta” que dejó el último trailer del juego, visto en mayo pasado en la E3. De más esta decir que Hideo Kojima, la mente detrás del MGS 4, sabe lo que hace y a pesar de que fue tentado para expandir este nuevo título a las otras consolas de nueva generación él prefirió que permanezca siendo una exclusividad de PS 3.

Poco se sabe sobre la historia y la jugabilidad de este nuevo

Metal Gear que en los dos trailers ya exhibidos con anterioridad, pero si sumamos la calidad de desarrollo de juegos de Kojima y su equipo junto la calidad visual que tiene para ofrecer la PS 3, uno puede más que ilusionarse con que Metal Gear Solid 4 será un gran juego.

Lo mismo puede llegar a suceder con otros títulos, que si bien perdieron la exclusividad en la consola de Sony,

nadie puede dudar que jugarlos en PS 3 sería una experiencia única porque los gráficos que tiene para ofrecer la ponen por encima de Xbox 360 y Wii. Por eso, el que tenga la oportunidad de jugar a Resident Evil 5, Assassin's Creed, Devil May Cry 4 y el mismo GTA IV en una PS 3 no va a envidiar demasiado las versiones de otras consolas.

Konami, empresa que desarrolla Metal Gear Solid 4,



también anunció la salida de la quinta parte del clásico juego de horror Silent Hill para PS 3. Como indica el blog Playstation Center, las nuevas posibilidades técnicas de la permitirán que “el juego lleva a los jugadores a un mundo increíblemente detallado de terror, mientras la inquietante historia se va desvelando al mismo tiempo que el mal inherente al tenebroso pueblo”, según explicaron al blog fuentes de Konami al mencionado blog.

Otro aspecto interesante para el 2008 es la llegada de la TV digital al PS 3. La noticia, que se venía rumoreando desde hacía un tiempo en la red, fue confirmada hace unas semanas por Warwick Ligh, manager de Ventas y Marketing de Sony Computer Entertainment Nueva Zelanda durante una conferencia de prensa.

El ejecutivo anunció que, para marzo del año próximo, esperan que el PS3 cuente

con “un sintonizador digital que la convierta en una grabadora de TV programable”.

Como conclusión cabe decir que para lo que resta de este año y, sobre todo, para 2008, Sony tiene planeado impulsar con todo su PS 3, para lograr alcanzar al menos un poco del éxito de su predecesora, la PS 2, que aún sigue siendo la consola más vendida del mundo.



Crysis



 Por Koba

Sin lugar a dudas estamos hablando de uno de los mejores juegos de acción de los últimos tiempos. Luego de Far Cry, la gente de Crytek vuelve a la carga con Crysis, con un apartado gráfico espectacular, muy buena jugabilidad y una gran historia. En el link anterior podemos ver los requerimientos mínimos para disfrutar del juego. Bastante pesadito, jeje. Por lo menos tarjeta de video de 256 mb y 1 gb de memoria para Windows XP.

La historia nos sitúa en el papel de Nomad un soldado de una fuerza especial en el año 2020 cuando acaba de estrellarse contra la Tierra un supuesto asteroide en zonas cercanas a las costas de Asia. Es así que arriban al lugar rápidamente tropas norcoreanas que en un principio parecen ser los enemigos a derrotar, pero rápidamente nos damos cuenta de que hay algo más en esta isla que nos traerá más problemas.

En este punto hay un par de cosas que me causaron un poco de rechazo. Por un lado el que caigan en el lugar común de los "comunistas malos" como en las clásicas películas de "Rambo", jejeje, y por otro lado el primer soldado en caer de nuestras tropas especiales es "Azteca", algo realmente significativo. Fuera de esto la historia es bastante buena y original. A partir de nuestra llegada a la isla debemos avanzar con diferentes objetivos como dar de baja aparatos que interfieren nuestras comunicaciones, rescatar a compañeros o científicos que tomarán vital importancia en el resto de la historia.

Para eso contaremos con un variado arsenal que cuenta entre otras cosas con las granadas típicas, granadas de humo y de luz para enceguecer a los rivales, ametralladoras, rifles, pistolas, escopetas, lanzamisiles y un arma de energía. Además, en las áreas donde reine la oscuridad podremos utilizar un dispositivo de visión nocturna que nos será muy útil en el momento preciso, pero en otras ocasiones podrá enceguesernos si no lo desactivamos a tiempo. En la escena de la final podremos utilizar un arma que no estaba disponible hasta ese momento. Una especie de cañón que servirá para derrotar al enemigo final.

Al mismo tiempo podremos utilizar diferentes vehículos como camionetas, jeeps, lanchas, tanques de guerra, todos estos con una excelente maniobrabilidad, excepto las naves de propulsión vertical que deberemos manejar en una misión en particular, que al menos a mí se me hizo bastante difícil controlar sobretodo considerando que debía evitar al mismo tiempo que me atrape un tornado.

Los gráficos son espectaculares. El movimiento y el reflejo del agua cuando nos movemos nadando o en una de las lanchas son muy buenos. La maleza de la selva tiene una definición realmente destacable, al igual que las explosiones, llamaradas y el efecto de como se enturbia el aire por el calor luego de una ráfaga de ametralladora.



Otro punto alto del juego es nuestro nanotraje que nos dotará de cuatro habilidades más la opción de acceder a la configuración de el arma que queremos utilizar. El traje nos permite repelar las balas, movernos más rápido, hacernos más fuertes para poder saltar más alto o golpear más duro y la última, y quizás la más útil, hacernos invisibles. Tanto los soldados enemigos como las naves alienígenas cuentan con una destacable inteligencia artificial. Esto lo podemos ver por ejemplo cuando atacan en grupo y nos rodean para dejarnos sin salida o cuando de repente usamos el traje invisible y los soldados atacan al vacío, donde creen que estamos.

Las escenas de acción son geniales. Hay momentos en los que no sabremos para donde salir ya que las balas vienen de todos los rincones. Sobretudo cuando debemos enfrentar a las naves extraterrestres, una mezcla entre las naves de la Guerra de los mundos y los calamares de Matrix, donde nos haremos fuertes con los lanzamisiles y la artillería antiaérea que también podremos utilizar en algunas misiones.

Un tip para el momento de enfrentar a las naves extraterrestres, es que cuando seamos atacados por el arma que congela todo a su paso gracias a nuestro nanotraje podremos volver a la normalidad moviendo un poco las teclas con las que caminamos. Quizás la misión que me presentó mayor dificultad fue "Core", cuando tenemos que ingresar a una supuesta mina que finalmente es el interior de la nave nodriza, al menos eso interpreté, y en un momento se activa un dispositivo antigravedad. A partir de ese momento, flotaremos en el aire durante toda la misión hasta que encontremos la salida. La dificultad de la misión radica por un lado en el laberíntico camino que debemos recorrer y por otro lado en la escasez de municiones para hacer frente a los extraterrestres.

Aunque la historia se torne un poco corta y tenga esos lugares comunes mencionados antes, sin dudas es uno de los mejores juegos del año y el final, vale mencionarlo, deja abierta la puerta para una secuela.

Mass Effect



 Por Black Panther

No me dejarán mentir: Mass Effect es un juego del género RPG del cual sus desarrolladores deberían estar orgullosos, siendo hasta ahora, uno de los mejores en su tipo, debido a las diversas mejoras que lo acompañan (sobre todo las cinematográficas y de audio). Por esa razón, he aquí un análisis de este título, el cual ha creado un gran "hype" entre los fans este año y que, sin duda alguna, no nos decepcionó, aunque hay que mencionar algunos detalles que le restaron puntos.

Mass Effect, desarrollado por Bioware, cuenta una historia futurista en donde los humanos han comenzado a expandirse por el Sistema Solar y han conseguido llegar a partes importantes de la galaxia.. Sin embargo, y como en toda buena trama, surgieron problemas que impidieron el progreso de esta raza, o mejor dicho, algo que los ayudó a avanzar pero que, asimismo, los condujo directo a su destrucción. Al estar explorando un planeta desconocido, se encontraron con un impactante hallazgo: unas ruinas que pertenecieron a la civilización de los Proteanos, en la cual, había un portal que permitía viajar a distintas partes de la galaxia en "un abrir y cerrar de ojos". Al entrar por ese portal, se transportaron a un lugar alejado del Sistema Solar, en el que se llevaron la sorpresa de encontrar a nuevos seres. Al principio, por una gran confusión, se dio lugar a una guerra a la que se llamó "Guerra del Primer Contacto" contra la raza de los Turianos; no obstante, todos los conflictos se arreglaron y se optó por terminar con esa guerra poco sangrienta, siendo invitados los humanos a formar parte de una organización galáctica conocida como La Ciudadela y cuyo objetivo es salvaguardar la paz entre las diversas civilizaciones de la galaxia. Esta organización es comandada por los Salarios, los Turianos y los Asari, quienes son las tres principales potencias de la Vía Láctea. Así, los humanos luchan por convertirse en una de esas "potencias" continuando su expansión por el Universo y ganar una reputación alta dentro de dicha asociación.

Aunque lo anterior es el principio de la historia, no es difícil hacer un juicio sobre la misma. Yo digo que la historia es muy interesante (y creíble), debido a que narran lo que actualmente está ocurriendo, pues ciertamente los humanos estamos en nuestros inicios de expansión hacia otros mundos, sólo que en el juego se nos narra un tiempo más avanzado que el nuestro. Lo que le resta puntos es, en mi opinión, que faltó un poco más de originalidad, ya que hemos visto historias como ésta dentro de títulos como Halo, además, no es tan emocionante como la de dicho juego. Como dato extra me gustaría señalar el buen trabajo que Bioware hizo al organizar la información que se iba dando, pues se ha guardado en un menú donde se señalan aspectos sobre las especies, tecnologías, conflictos, etc., facilitando la comprensión del jugador.

Uno de los puntos que más encontré interesante fue la posibilidad de personalizar al personaje principal, el cual



siempre llevará el apellido de Shepard. Lo demás podrás editarlo a tu gusto, ya sea el nombre, género (¡puede ser hombre o mujer!), y rasgos físicos de la cara, lo que dará variedad y hará volar tu imaginación un rato. Otra opción que llama la atención es que puedes darle un perfil psicológico, lugar de procedencia y rango a tu personaje. Ésto, claro está, hará que puedas sentir a Shepard tal y como sea tu voluntad. No hay que dejar de mencionar que algunas opciones están muy limitadas, pero hay otras en las que te sentirás indeciso en esta cuestión.

Entrena a tu "creación"

Según la clase que hayas elegido (Fuerza de combate, Tecnológica y Biótica), será el tipo de habilidades y entrenamiento que recibas.

- Soldado (Fuerza de combate): en esta categoría, los soldados reciben un entrenamiento especial que los ayudará a manejar todo tipo de armas y a aprender a usar todo tipo de armaduras, lo que te ayudará a sobrevivir mucho más tiempo en la batalla.
- Ingeniero (Tecnología): si eliges ésta, tendrás la posibilidad de que nunca te estorbarán y se cuidarán por sí mismos, lo que hemos visto en muy pocos juegos hasta ahora. Ahora bien, cuando vayas a empezar la misión, podrás personalizar las "hs" son de lo más real y fascinante. Sólo basta con mencionar que cada facción del rostro muestra lo que el personaje está sintiendo, ya sea preocupación, usando cada extra y secreto del título, lo cual únicamente se logra visitando cada uno de los planetas de los variados sistemas solares que nos brinda el título. Por eso dejaré un promedio de 28 horas, tomando en cuenta las duraciones que algunos especialistas han llegado a tener. Debo de aclarar que esta duración no incluye la visita a todos los planetas, por lo que es posible que la duración llegue a ser más prolongada de lo que podamos llegar a pensar.

A mi gusto, Mass Effect es un título lleno de sorpresas y placeres que los poseedores de una Xbox 360 no pueden dejar pasar. Creo que es uno de los mejores juegos (a pesar de sus mínimos defectos), que tiene dicha consola hasta la fecha llegando, tal vez, a estar a la altura de Halo, Gears of War y otros títulos que han logrado sobresalir en esta plataforma de Microsoft.

BioShock



Por Nacho jipot

Los usuarios se desviven mes a mes en buscando juegos que satisfagan sus exigencias. Probablemente, el juego que nos ayudará en esta búsqueda acaba de nacer. Mejor dicho, el juego que pondrá fin a la búsqueda ya está entre nosotros.

¿Qué buscas en un juego?, ¿Acción dinámica con gráficos de nueva generación acompañada por sonido y música únicos? O quizá tu

prioridad sea un game con una trama cautivante y una ambientación que te haga creer que estas viviendo lo que jugas.

También es probable que te interese un juego profundo que además de divertirse te coloque en situaciones en las que tengas que tomar decisiones morales que ponen a prueba tus valores. Que

barbaridad! Es difícil describir BioShock por el hecho de que no se alinea en géneros preestablecidos. La primera impresión nos dice que es un shooter en primera persona pero no es sólo eso. Puede pasar también como survival horror aunque cualquier clasificación que hagamos es insignificante para semejante obra de arte. Estamos ante un juego que rompe cualquier molde.

La existencia de BioShock nos recuerda porque los videojuegos nos encantan tanto. Simplemente un juego soberbio por donde se lo mire y me animaría a decir que compite palmo a palmo con Halo 3 por alcanzar la cúspide como mejor juego de la 360.

La historia es digna de genios como los desarrolladores de 2KAustralia y 2KBoston. La ciudad sumergida de Rapture creada sólo para ser habitada por los mejores hombres y mujeres de la sociedad y con el objetivo de convertirse en un centro científico libre de las restricciones propias de la política y la religión será el escenario de la acción. Esta ciudad ubicada en un punto del océano Atlántico está sufriendo una guerra civil que la ha devastado.

Por cierto, la ciudad es increíble. Diseñada con el estilo arquitectónico norteamericano de los años `50 se puede apreciar en ella todos los estereotipos de esos años en la sociedad yanqui.

Algo más para resaltar es como se muestran los métodos mercadotécnicos para publicitar los productos genéticos de última generación. Sin duda, típicos de los `50 americanos. Chicas con rostros sonrientes mostrando fluidos e injertos genéticos hacen una escena bizarra y tenebrosa. El sonido es superlativo. Conversaciones entre enemigos dementes, risas histéricas y gritos desgarradores de los habitantes de Rapture crean una atmósfera terrorífica que nos tiene alerta todo el tiempo.



Por su parte, la innovación de BioShock para el género de shooter tiene que ver con el arsenal de armas y la jugabilidad. Los plásmidos y tónicos son elementos de gran novedad que abren un camino nuevo en cuanto a sistemas de ataques. Los plásmidos dan habilidades especiales (incineración, telequinesis, hipnosis, etc.), mientras que los tónicos nos proveen de mejoras constantes que dan beneficios estables (reducción del tiempo de alarmas, botiquines más

potentes, etc.). Las habilidades consumen EVE cada vez que las utilizamos, mientras que los beneficios pasivos se intercambian por ADAM (sustancia que generan las Little Sisters).

Confieso que al principio me parecieron algo extravagantes la utilización de los plásmidos y tónicos pero luego me di cuenta de que en ellos reside el secreto de la tremenda jugabilidad de BioShock. En este juegazo hay mil maneras de acabar con nuestros enemigos y todo depende de la creatividad del player. Es imposible encontrar monotonía en los métodos de ataque. Podemos electrificar un objetivo y después incinerarlo, dispararle con armas convencionales. También se puede usar el ingenio en la utilización de trampas y el uso de la telequinesis.

Vale aclarar que BioShock es un must-have. Incluso es un juego que justifica la adquisición de una consola porque además otro aspecto importante es el hecho de que durante el juego nuestro carácter será puesto a prueba ya que en numerosas ocasiones deberemos tomar decisiones morales. La vida de las Little Sisters estará en nuestras manos y la decisión afectará la trama notablemente. ¿eligiras perdonarles la vida o sacarles hasta la última gota del preciado ADAM? Sin duda, otro ingrediente genial que convierte al juego de 2K en una obra maestra que replanteará la manera de hacer videojuegos.

Call of Duty 4: Modern Warfare



Por Nacho jipot

Una entrega que trae consigo una descomunal renovación para la saga. Call of Duty 4: Modern Warfare llega en el momento justo para refrescar una franquicia que estaba en declive. De esta manera, cambia el rumbo de la saga bélica que ha sabido explotar muy bien, aunque en demasía, las acciones de la Segunda Guerra Mundial.

El desarrollo del juego fue retomado por Infinity Ward. Días después del estreno, los creadores del primer juego

precedentes que dejará boquiabierto a más de uno...

CoD4 continua liderando el rubro de FPS bélicos y también marcando el camino en la industria en general. Infinity Ward es el responsable ya que se arriesgó basándose en la guerra actual para crear el juego. De este modo, el estudio norteamericano logra que la saga evolucione. Algo que venía necesitándose por cierto.

Call of Duty 4 en acción
Por Black Panther

Las misiones son muy variadas. Bueno... la saga COD siempre ha mostrado variedad, pero esta vez sí que se "volaron la barda". Sin embargo el estilo no ha cambiado; siempre tendrás que ir del punto A al punto B, pero los obstáculos y retos que aparecen en cada escenario son únicos. Un ejemplo es la primera misión: tu objetivo será salir de un barco a punto de irse al fondo del mar. Tienes un límite de tiempo para encontrar la salida, pero las cosas se ponen "negras" cuando tu personaje se marea, lo que provocará que no te sea fácil controlarlo.

La manera en la que las misiones se ligan entre sí es muy buena, pues dan una continuidad que no te confundirá para nada. A pesar de que el juego es corto, las misiones vaya que son largas, debido en mayor parte a la cantidad de objetivos que hay que cumplir.

Las misiones en vehículo ya no son tan aburridas como en pasadas entregas -detestaba la misión del bombardero en Call of Duty 2-. Ahora las misiones en helicóptero y en avión son de lo más divertido del juego. En la misión del avión, tu objetivo será proteger a un convoy, pero no sólo deberás protegerle a él, sino que a tí también (eso es obvio).

Esta entrega nos ofrece una configuración de controles muy, pero muy cómoda, y es de lo mejor que ha hecho Infinity Ward. Lo que más me gustó es que la precisión al apuntar ha sido totalmente mejorada, y ya no dirás las clásicas palabras: "¡maldito joystick!".

Ahora sí te sentirás como si realmente estuvieras en la batalla. Recuerdo como me impresionó Call of Duty 2 recién salió, pues jamás me imaginé que un juego tuviera el potencial de recrear escenarios llenos de explosiones y muerte en todas partes (tenía poco tiempo de haberme comprado el Xbox original). Todo lo que ví en COD 2 se queda muy corto a comparación de esta entrega. Ahora los enemigos te saldrán de "montones", además de que su inteligencia artificial ha sido mejorada. Esto es porque la mayoría de ellos si saben lo que hacen, pues se cubren (de hecho se cubren demasiado bien) y te atacan tal y como si un humano los estuviera controlando (aunque no alcanza la perfección).



allá por 2003 ya han demostrado que gran parte del éxito y fama de Call of Duty se debe a ellos.

El trabajo con esta nueva entrega es formidable en el aspecto gráfico sobretodo. Realmente lo mejor que he visto. Call of Duty 4 ha superado una nueva barrera en cuanto a calidad visual. Las texturas de personajes propios y enemigos son casi idénticas. Las armas se ven fabulosas y los vehículos poseen detalles que rozan la realidad. Sin dudas, un 10 para el apartado visual.

Por supuesto, los gráficos soberbios son acompañados de efectos visuales igual o más soberbios. Es muy buena la representación de los escenarios. Los colores y tonos se han aplicado magistralmente para manifestar el clima y geografía de Oriente Medio. Por su parte, el ingrediente secreto de este juego es la atmósfera y adrenalina que se vive en él. La verdad, da miedo el combate encarnizado que se llega a sentir en Call of Duty 4. Por momentos, el jugador cree que realmente se encuentra luchando en un pueblo de Medio Oriente. Emboscadas al mejor estilo talibán: proyectiles de RPG volando por todos lados, varias AK 47 escupiendo a pleno y la espectacularidad de los operativos yanquis hacen una ambientación sin



El verano gamer tiene sus ventajas



Por Nacho128

Enero... febrero... dos meses lentos y aburridos en el ámbito gamer en América Latina, mientras lo mismo sucede en Europa a mitad de año. Para todos nosotros estas épocas del año son aburridas (en materia de videojuegos) y nos guste o no, esto es completamente normal si analizamos un buen par de factores:

-Se fue diciembre, la época navideña y con ello todos los grandes y buenos estrenos que las empresas desarrolladoras reservaron para vender hasta el alma con tal de obtener rentabilidad en el balance de fin de año y de paso aprovechar la fiebre consumista de los niños cuyos padres son capaces de pagar un hobby tan costoso como el nuestro.

-Es un "punto muerto" en el tiempo. A poco menos de 5 meses de mayo las compañías desarrolladoras guardan -en general- los buenos títulos para el periodo de invierno nuestro ya que, como pueden concluir, en el hemisferio norte a esa misma fecha están por comenzar el verano y con ello las vacaciones masivas que ayudan a disfrutar de una buena nueva racha de ventas y compras para celebrar tan magno evento.

Todo ello deriva en que mientras "los del norte" estén con lluvias, frío, clases y trabajos de oficina, nosotros estemos enfrascados en calor, playas, ropa ligera y vacaciones. Pero si bien para el gamer adicto puede ser un momento aburrido, hay que darle un giro al asunto y pensar en que es justamente en esta época del año donde podemos encontrar éxitos del invierno a precios módicos para adquirir y disfrutar. También podemos considerar el darle la oportunidad a ese juego que, por un motivo u otro, no

Por ello recomiendo que, seas un poseedor de una Xbox360, Wii o Playstation3 des una vuelta por internet



o las tiendas de tu país y busques juegos de segunda mano (o incluso ofertas de juegos que ya no son estrenos) para que puedas matar los momentos de ocio que se generan en estas acaloradas tardes veraniegas. No sería mala idea darle una oportunidad a juegos como "Eternal Sonata", gran RPG de Xbox360 que pasó sin pena ni gloria en 2007; "Trauma Center - Second Opinion" de Wii que simula con mucha diversión el trabajo de un doctor; "Resistance: Fall of Man" en la poderosa PS3 o algún buen juego de portátil como pueden ser "Zelda Phantom Hourglass" de Nintendo DS o "Metal Gear Portable Ops" de PSP por nombrar solo algunos.



Es cierto que no todo es videojuegos y no pretendo en lo absoluto que pasen estos hermosos días encerrados en casa, pero un gamer de corazón sabe buscar y reconocer un buen juego para que esa tarde que no sabes que hacer y ni siquiera tengas un trabajo o tarea pendiente, puedas sentarte

disfrutamos durante 2007 y que al final resulto no ser tan malo o poco atractivo como esperábamos.

frente a tu televisor, encender tu consola y hacer lo que más nos gusta: jugar.



World in Conflict

Por b1aster

World in Conflict es un juego que ha estado en boca de todos en 2007, y no es para menos. Éste es un juego que destaca por su calidad visual y su revolucionario modo de juego.

Si bien sus desarrolladores se esforzaron por mantener en secreto lo mejor de World in Conflict, en GuiaMania supimos darte en su momento muchas de las claves que presentaría en su lanzamiento. Ahora, más relajados, podemos hablarte del mismo tras haberlo probado durante varias horas.

Bueno, comencemos por hacer un poco de historia antes de continuar. Massive Entertainment es la compañía encargada de desarrollar World

in Conflict, aunque ésta no es su primera incursión en el mundo de los RTS, ya que en su haber tienen a Ground Control, mismo que está considerado como un gran giro en la mecánica común de este tipo de juegos, por su eliminación de la recolección de recursos y la total falta de mecanismos para generar unidades a lo bestia. Por todo lo anterior, este juego merece mención especial, así que continuaré más extenso en algún otro artículo.

Ya con algo de trasfondo podemos continuar. World in Conflict es un gran proyecto y con mucho futuro, sobre todo por lo que se puede leer sobre su beta. Posee una mecánica multiplayer única para su género, y es que no puedo ubicar ningún otro juego de su categoría en el que puedas entrar a mitad de la partida y ponerte a patear traseros sin alguna estrategia predefinida. El juego tiene 5 modalidades de multiplayer, en las que podrán jugar hasta 16 jugadores al mismo tiempo. En lo personal me suena tan frenético como cualquier FPS, lo cual ya es motivo suficiente nada más para probarlo.

Un gran punto a destacarse, es el tipo de recursos que usamos, ya que el juego toma un esquema muy parecido al de Ground Control. Al principio de cada partida tenemos a nuestra disposición un número determinado de créditos

para comprar unidades de bajo nivel. Estos mismos créditos se van reponiendo conforme la partida avanza y servirán para generarnos unidades más pesadas y con más apoyo táctico. Por otro lado, como los comandantes podemos hacer uso de habilidades especiales con el uso de puntos de... pues sí, comandante, algo parecido a lo visto en Company of Heroes.



El juego posee un motor gráfico impresionante, que supera con creces al mismísimo Company of Heroes, y aunque sus características hablan de exclusivas llamativas, ninguna de ellas es totalmente nueva, ya que cada una ya se ha visto en uno u otro juego.

En definitiva, éste es un juego que no sólo es un derroche visual,

ya que también se busca que funcione en ordenadores más comunes, y se ha dicho que un procesador a 1.8 puede hacer cosas muy impresionantes con este juego. Claro que para los más exigentes está la opción de tenerlo funcionando compatible a la nueva Directx 10





Metroid Prime 3 Corruption



Por Lu4r

A finales del agosto salió a la venta Metroid Prime 3: Corruption (MP3), juego que da fin a la trilogía de Metroid Prime (los dos juegos previos salieron para el GameCube). No había mejor forma para concluir esta historia, que se cuenta a través de tres entregas distintas (todas cuidadosamente entrelazadas), que con un jugazo. A continuación les tengo una reseña que escribí del juego.



acostumbrados a jugar juegos de disparos en primera persona (FPS - First Person Shooters), pero como es tan intuitivo el uso del Wiimote, no toma mucho tiempo acostumbrarse a él.

Durante los primeros 15-20 minutos del juego no habrá mucha acción. Claro, esto

Como sus antecesores, en MP3 la historia se desarrolla a través de tres diferentes canales: El primero es a través de las escenas (animaciones) que se muestran conforme vas avanzando en el juego y los diálogos con unos cuantos personajes. Aunque debería de ser el método más usado, realmente son pocas las animaciones que veremos dentro del juego. El segundo canal es a través de la información que recabas de los objetos: por ejemplo, al escanear a un cuerpo sin vida se te dirá que murió recientemente al ser atacado por la espalda. Este método es más común que el de las animaciones.

Por último tenemos a los documentos históricos ("lore") a través de los cuales nos enteraremos de la mayoría de los sucesos: cómo inició una civilización, la guerra que prosiguió, y su perecimiento a consecuencia de ésta. Los documentos históricos están muy detallados y los vas encontrando en fragmentos, así que a veces no tendrán sentido sino hasta que son leídos junto con el resto. Estos dos últimos "canales" involucran bastante lectura, y esto es algo que hace al juego un poco lento, ya que te tienes que retirar de la acción para dedicarte a leer.

En lo que se refiere a la trama, tres asteroides (semillas de Phazon) cuyo origen no se conoce se dirigen contra unos planetas. Una vez que estos asteroides impactan a un planeta, lo empiezan a corromper usando el Phazon; Samus tendrá que liberar a estos planetas de dicha corrupción, pero para hacerlo tendrá que aceptar ser corrompida por dicho mineral. Es una mezcla interesante, y el hecho de estar salvando a un planeta engrandece la sensación de que Samus Aran es toda una heroína. De hecho, conforme avanzas en el juego irá cambiando el color del traje de Samus, haciéndose cada vez más oscuro (lo que simboliza qué tan corrompida está). La historia es mucho más profunda, pero no la detallaré más para no arruinársela a nadie. Siendo un juego en el que disparas a través del puño de la protagonista, Samus Aran, el uso del Wiimote parece casi natural e instintivo, pues tanto tú como ella apuntan con la mano (A lo que si hay que acostumbrarse es a la precisión del mismo). Moviendo el puntero hacia el borde de la pantalla del televisor puedes mover el campo visual de Samus, tal como si movieras su cabeza, mientras que con la palanca/Stick del Nunchuk controlas la dirección de movimiento. Este sistema será un poco complicado para aquellos que no están

no significa que el juego esté aburrido; los programadores hicieron esto justamente para que te puedas acostumbrar a los controles. Para disparar tienes que presionar el botón A, pero si has jugado Red Steel o cualquier otro juego de disparos en el Wii, probablemente te sientas más cómodo disparando con el botón B; este muy necesitado cambio lo puedes realizar en el apartado de las opciones del juego. La mayoría del juego te la pasarás presionando nada más los botones A y B (Saltar y disparar); también se usan otros botones, pero no tan frecuentemente: abajo en la cruz direccional disparará un misil, mientras que con el botón - cambias de visor y con el + cambias a Hipermodo. El botón 1 muestra el mapa y lo que podríamos considerar el menú en general. Y eso es lo que se realiza con el Wiimote. Bastante sencillo aprenderlo, ¿no? Recordemos que eso es algo que Nintendo busca con el Wii: que el esquema de control sea sencillo.

El Nunchuk también interviene hasta cierto grado, ya que lo moverás hacia delante para extender el látigo de Samus y engancharlo a objetos, y luego lo jalarás hacia atrás para arrancar ese objeto. En mi opinión, esto resulta un poco estorbo y no añade nada interesante al juego, ya que se vuelve tedioso estar usándolo. Lo que si no tiene gran presencia en el juego es la modalidad de Morph-Ball (en la que Samus se hace bola). Si tiene cierta presencia, pero muy esporádicamente. Me atravesaría a decir que es más importante el uso que ha adquirido la nave (transportación de planeta a planeta, arma destructiva, y grúa).





Los gráficos del juego son de lo mejor que encontrarás en el Wii. Retro Studios realmente los pulió, y te podrás dar cuenta de esto comparándolo rápidamente con Metroid Prime 2: Echoes (No es una diferencia impactante, pero a final de cuentas sí hay diferencia). Si lo que te importa en un juego es que tenga gráficos detallados y espectaculares, este juego no te decepcionará.

La música es otro elemento esencial de cualquier juego. Ésta es excelente y contribuye en gran parte a crear la atmósfera del juego (atravesar un pasillo con música espeluznante que te indica que algo malo va a suceder contribuye al realismo del juego). Sin embargo, llega un momento en el que la música se vuelve



repetitiva: Después de un par de horas de estar explorando la misma región me cansé de escuchar lo mismo e incluso le bajé el volumen a la televisión porque me desesperé un poco.

Estoy jugando en normal y tengo que admitir que la dificultad está correctamente balanceada: Ni muy difícil ni muy fácil. Si algo se vuelve extremadamente difícil es porque lo estás haciendo mal y debes buscar otra forma de realizarlo (ejemplo: buscar el punto débil de los jefes, o; en una batalla contra muchos enemigos, buscar un lugar dónde cubrirte).

Los acertijos dentro del juego tampoco están difíciles. Escaneando los objetos en el cuarto en el que estás atorado muy seguramente te llevará a encontrar la solución: Puede ser que tengas que congelar algo o jalar una palanca, entre otras cosas. Quizá no tienes lo que se necesita, así que tendrás que explorar otra zona (incluso una zona en la que creías que ya no había nada por explorar) antes de poder avanzar. Todo esto hace al juego muy interesante. Si la dificultad Normal se te hace muy fácil, puedes intentar con una superior.

Al ver la calificación que le otorgué quizá estés pensando que el juego incluye pocos extras. Sin embargo, no es así. El juego contiene montones de extras. Primero que nada, obtendrás algunas cosas especiales si terminas el

juego al 100%, recolectando todos los ítems opcionales y escaneando a todos los objetos importantes y a las criaturas. Todo esto se puede obtener con únicamente el juego y contribuye a la duración del mismo, lo cual es bueno.

Ahora, hay otras cosas que no podrás obtener solamente teniendo el juego. Algunos desbloqueables requieren de

unos recibos llamados "Friend Vouchers" que obtienes al mandar un ticket a otra consola Wii que tenga el juego. Entonces tú mandas un ticket y obtienes a cambio un recibo.

Ahora, si tu consola no tiene Internet, es imposible desbloquear las cosas que requieren de los recibos porque no puedes mandar los Tickets. Esto es lo que afecta

negativamente al juego.

Por si eso no fuera poco, también hay unas calcomanías que obtienes sólo si hay una partida de otro juego guardado en la memoria del Sistema Wii.

Si no tienes esos juegos y no conoces a alguien que los tenga, entonces la única forma de obtener esas calcomanías sería comprando el juego en cuestión. Tanto los recibos como las calcomanías repercuten negativamente en Metroid Prime 3 porque impiden completar el juego (exprimirlo al 100%) y requieren de elementos externos que no todo mundo tendrá.

Antes que nada, la calificación final no es un promedio de las anteriores. Simplemente expresa cómo me he sentido con el juego; estoy totalmente complacido con él y siento que no pude haber hecho mejor inversión que comprarlo.

En mi opinión es el no sólo es el mejor juego que salió el mes pasado, sino de todo lo que va del presente año, y de entre todos los que he jugado, lo colocaría en segundo lugar, sólo debajo de Twilight Princess (porque me parece que tiene una historia más profunda). También tengo que recalcar que el juego le podría parecer hasta cierto grado aburrido a aquellas personas que no les gusta leer ni explorar.

**PENSANDO EN LA
PORTADA DEL
PROXIMO ANUARIO
GULAMANIA 2009**

**GRACIAS POR
CONFIAR EN
NOSOTROS!!!**

