

Hobby CONSOLAS

ALUCINANTE

HEAVY RAIN

Examinamos a fondo
la aventura más real

DESCÚBRELO!

ALAN WAKE

Primer contacto con
un juego terrorífico

ESPECTACULAR

METAL GEAR PEACE WALKER

Vuelve Snake y te
contamos todo!

¡El juego que
arrasa en Japón!

MONSTER HUNTER TRI

¡Pásatelo en grande cazando monstruos!!

BIOSHOCK 2 Guía para sobrevivir al horror

Portugal 2,99 €

00222

AHORRA

5€

Al comprar
Final Fantasy X
en PS3/360

¡QUÉ PASADA

JUST
CAUSE 2

¡Esto sí que es
acción de verdad





EL KIOSKO DE MIC___MIC

Un juego grandiosoy necesario



MANUEL DEL CAMPO
Director de
Hobby Consolas

e-mail: manuel@axelspringer.es

Sin menospreciar a ninguna otra saga o juego, faltaría más, una generación de consolas sin su correspondiente Final Fantasy (hablo por supuesto una entrega principal, sin contar remakes o juegos de otras ramas dentro del mismo universo) es una generación incompleta. Pues bien, no va ser el caso. Por fin tenemos aquí a **Final Fantasy XIII**, una aventura grandiosa, una auténtica superproducción a la altura de lo que merecen las consolas actuales. Sí, porque además en esta ocasión, el juego abandona su tradicional exclusividad con PlayStation para llegar también a Xbox 360, con lo que estará al alcance de muchos más usuarios. Ya me habéis leído en más de una ocasión lo importante que resulta que juegos de este calibre sigan contribuyendo a aumentar el prestigio del mundo de los videojuegos. Y desde Hobby Consolas nos sumamos a este acontecimiento con un sensacional especial que explora en profundidad esta maravillosa odisea. Pero este mes no me quiero olvidar de la otra consola doméstica, pues Wii, coincidiendo con la celebración de sus 2 millones de consolas vendidas en nuestro país (ahí es nada) se engalana para recibir un juego que ha arrasado en Japón. **Monster Hunter Tri** se ha convertido en un fenómeno en aquellos lares, y llega dispuesto a conquistar el mercado occidental. Cualidades, desde luego, no le faltan, y nosotros os las contamos todas en un fantástico reportaje. Y aún hay más: la apasionante propuesta de **Heavy Rain**, la inquietante tensión de **Alan Wake** (que por fin está a punto de lanzarse) y todos los trucos para salir con vida del sumergido mundo de Rapture. ¿A qué esperáis para disfrutar de todo ello?

Qué importante es que juegos de este calibre sigan aumentando el prestigio del sector



LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es

Primero el guión. Este mes coinciden en las páginas de la revista «Heavy Rain» y «Alan Wake», dos aventuras que invitan a pasar un fin de semana encerrados en casa hasta acabarlas. Y es que la calidad de su guión y su conseguida atmósfera (apoyada en un excepcional doblaje) las ponen al nivel de la serie más interesante o la novela más envolvente.

La "maca". Estoy aprovechando estos días para restaurar una vieja recreativa que tenía en el trastero. Además de poner a prueba mis conocimientos de electrónica, que no son demasiados, he puesto a prueba mi habilidad... y me da miedo pensar qué ocurriría si los juegos de ahora fuesen tan difíciles como «Ghost and Goblins».

Vuelve, Ryo. Ahora que Sonic vuelve a estar en boca de todos, SEGA ha declarado que estaría dispuesta a hacer «Shenmue III» si alguna compañía lo financiara a cambio de la exclusividad. Yo les daría todos mis ahorros, pero dudo que con 15 euros lleguen lejos. Así pues... ¡Microsoft! ¡Nintendo! ¡Sony! ¡Dadnos una alegría y financiad el proyecto, "plis"!

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

REPORTAJE

Monster Hunter, lo más salvaje de Wii



Salimos a la "caza" del juego que arrasa en Japón, y hablamos con sus creadores. ¡Un reportaje bestial!

PÁGINA
30



PÁGINA

98

GUÍA

Los secretos de Bioshock 2

Descubre todos los finales, las armas, trucos y secretos en nuestra guía más útil.

NOVEDAD

Heavy Rain, un juego de cine

El asesino del origami se oculta en nuestra consola. No os perdáis el análisis más completo.



PÁGINA

62

SUMARIO

8 El Sensor

El lanzamiento de «Final Fantasy XIII» es la ocasión ideal para que repasemos todas las claves que han hecho grande a esta saga.

16 Noticias

Este mes, los protagonistas de la actualidad son «Halo Reach», la nueva entrega de «Metal Gear Solid» para PSP y las últimas cifras de ventas.

28 Big in Japan

La mejor información desde el país del sol naciente, ofrecida por nuestro corresponsal.

28 → Hokuto Musou

39 Prestrenos

Un adelanto de los principales juegos que van a arrasar en nuestras consolas durante los próximos meses. Seguidles la pista muy de cerca, porque en estas páginas puede estar vuestra próxima adquisición:

- 40 → Just Cause 2
- 44 → Yakuza 3
- 46 → Furia de Titanes
- 48 → Mundial FIFA 2010
- 50 → Metro 2033
- 52 → Red Steel 2

61 Novedades

Analizamos y puntuamos los juegos más importantes que se ponen a la venta este mes. Para que conozcáis los títulos que no pueden faltar en vuestra colección:

- 62 → Heavy Rain
- 66 → Battlefield Bad Company 2
- 68 → Aliens vs Predator
- 70 → Sonic & Sega All Stars Racing
- 72 → M.A.G.
- 74 → White Knight Chronicles
- 76 → Muramasa: The Demon Blade
- 77 → Dynasty Warriors Strikeforce
- 78 → Star Ocean The Last Hope
- 79 → SOCOM Fireteam Bravo 3
- 80 → Ace Attorney Investigations
- 82 → Otros lanzamientos

84 Los Mejores

Si todavía no habéis decidido qué juego os vais a comprar, será mejor que le echéis un vistazo a nuestras listas. Os ofrecemos un repaso a los mejores títulos de cada plataforma, clasificados por géneros para ponerlos las cosas fáciles.

PARTICIPA EN NUESTRO CONCURSO RESIDENT EVIL



10

packs de

- ▶ Juego para Wii
- ▶ Wii Zapper
- ▶ Mosquetón linterna
- ▶ Kit supervivencia
- ▶ Camiseta

(en página 60)

SUSCRÍBETE

a Hobby Consolas
y llévate esta bolsa de regalo

www.suscripciones-hobbyconsolas.com



REPORTAJE

El terror camina con Alan Wake

Directamente desde San Francisco, os traemos los últimos datos sobre el título más escalofriante de Xbox 360. ¿Os atrevéis a leer nuestro extenso reportaje?



PÁGINA 54

PREESTRENO

La revolución estalla en Just Cause 2

Acompañamos al agente especial Rico Rodríguez en su nueva misión en el Sudeste de Asia y os ofrecemos nuestra primera impresión.



PÁGINA 40

88 Periféricos

Aún se le puede sacar más partido a nuestros juegos favoritos. ¿Todavía no lo sabéis? Pues es bien sencillo: con cualquiera de los accesorios que os enseñamos en esta sección.

92 Zona de Descarga

Juegos "retro" y un montón de niveles adicionales animan nuestras páginas de descargas. Así estaréis al día de las novedades que se pueden conseguir por Internet.

106 Trucos

Secretos, claves y consejos muy útiles para jugar con ventaja a los títulos más punteros del momento para todas las consolas. ¿Queréis llegar al final de ese título que tanto se os resiste? ¡Pues venga, corred a por el vuestro!

114 Teléfono Rojo

Yen se ha pasado el mes respondiendo a todas vuestras dudas sobre el mundo de los videojuegos. Nadie sabe tanto como él, así que no dejéis de leer lo que tiene que deciros.

122 Planeta Móvil

Los mejores videojuegos también se juegan en nuestros teléfonos móviles. Este mes comentamos la versión para iPhone de uno de los mayores éxitos de Nintendo DS y PSP.

122 ➔ GTA Chinatown Wars

124 Escaparate

Tenemos estrenos de cine, películas en DVD, música y libros... Y, por supuesto, también os enseñamos el mejor "merchandising".

TODOS LOS JUEGOS

PS3

Aliens vs Predator	68
Battlefield Bad	
Company 2	66
Dynasty Warriors	
Strikeforce	77
Furia de Titanes	46
GTA IV Episodes from Liberty City	17
Guitar Hero Van Halen ..	82
Heavy Rain	62
Hokuto Musou	28
Just Cause 2	40
M.A.G.	72
Mundial FIFA 2010	48
Prison Break	22
Sonic 4	16
Sonic and Sega All Stars Racing	70
Star Ocean The Last Hope	78
White Knight Chronicles	74
Yakuza 3	44

Just Cause 2	40
Metro 2033	50
Mundial FIFA 2010	48
Prison Break	22
Sonic 4	16
Sonic and Sega All Stars Racing	70

Wii

Alicia en el país de las maravillas	22
Calling	82
Endless Ocean 2	82
Monster Hunter Tri	30
Mundial FIFA 2010	48
Muramasa The Demon Blade	76
Red Steel 2	52
Sonic 4	16
Super Monkey Ball	82

PSP

Disgaea 2	82
Metal Gear Solid Peacewalker	20
SOCOM Fireteam Bravo 3	79

Nintendo DS

Ace Attorney Investigations	80
Alicia en el país de las maravillas	22
Bleach The 3rd Phantom	82

¡AHÓRRATE UNOS EUROS EN ESTOS JUEGAZOS!!



Mira en la página 111

¡UNA SERIE LLENA DE CURIOSIDADES!

10 claves para conocer la saga Final Fantasy

El lanzamiento de **Final Fantasy XIII** ha vuelto a poner de moda esta saga, pero... ¿sabéis quién la creó? ¿y por qué se llama así? No hace falta que corráis a leerlo en la Wikipedia, porque nosotros repasamos las claves históricas de este superventas.

I El padre de la criatura

■ **HIRONOBU SAKAGUCHI** es el creador de la saga. Tenía 21 añitos (y bigote) cuando entró en Square. Ahora ya no está en la compañía, sino que ha montado la suya propia: Mistwalker («Lost Odyssey», «Blue Dragon»).



II ¿Y por qué ese nombre?

■ **LA BANCARROTA** amenazaba a Square a mediados de los 80, y Sakaguchi pensó que el juego que preparaba iba a ser el último. Por eso lo llamó la "fantasía final", «Final Fantasy». Se lanzó para NES en 1987, y su gran éxito en Japón sacó a la compañía de la crisis.



III Primero rivales, luego hermanos

■ **«DRAGON QUEST»**, EL JUEGO ESTRELLA DE ENIX, era el gran rival de «Final Fantasy» en los inicios de la saga. Como el diseño de personajes corría a cargo de Akira Toriyama ("Dragon Ball"), Square fichó a Yoshitaka Amano ("Vampire Hunter D"). Años después, ambas compañías se fusionaron y crearon la actual Square-Enix.



IV ¡Qué baile de números!

■ **TRAS EL JUEGO ORIGINAL**, la siguiente entrega en llegar a EE.UU. fue «Final Fantasy IV» (SNES). Como se habían saltado los dos capítulos anteriores, allí lo llamaron «Final Fantasy II», y eso originó un lío considerable.



V El juego perdido

■ **«FINAL FANTASY III» NO SE HABÍA PUBLICADO NUNCA** en Occidente hasta que salió la versión para DS en 2007. De ahí que se le considerara el capítulo perdido de la saga.



VI De exclusivas y divorcios

■ **LA SAGA FUE EXCLUSIVA DE NINTENDO** durante las 6 primeras entregas. Como el salto a las 3D no era posible con los cartuchos, Square se "fugó" con Sony y «FF VII» fue uno de los pilares del éxito de PlayStation. Ahora, «Final Fantasy» ha vuelto a Nintendo con la serie «Crystal Chronicles», y «FF XIII» sale también en Xbox 360.



VII Un batacazo de película

■ «FINAL FANTASY» TAMBIÉN HA HECHO SUS PINITOS EN EL CINE DE ANIMACIÓN. Sakaguchi dirigió en 2001 "La fuerza interior", que supuso uno de los fracasos económicos más grandes de la historia del cine. De hecho, se dice que el agujero que dejó en la caja fue una de las causas por las que abandonó Square. En el año 2005, Tetsuya Nomura dirigió "FF VII Advent Children".



VIII ¡Música maestro!

■ NOBUO UEMATSU ES EL COMPOSITOR de la maravillosa banda sonora de «Final Fantasy». Curiosamente, no posee los derechos ni ha recibido ningún pago por los royalties de la música que creó para los once primeros juegos de la saga. Ahora dirige su propia compañía: Smile Please.



IX Dejando secuelas

■ AUNQUE HA HABIDO MUCHOS EPISODIOS, la primera secuela directa fue «FF X-2», protagonizado por el trío femenino de las Yuripa. Sí que ha habido diversas ramificaciones, como «Dirge of Cerberus», «Final Fantasy Tactics», «Chocobo Racing»...



X Ventas millonarias

■ MÁS DE 92 MILLONES DE JUEGOS se han vendido ya, según datos de la propia Square (en total se han editado 19 títulos de la saga). ¡Es como si cada habitante de España se hubiera comprado dos juegos!



↑ SUBEN

▲ **FINAL FANTASY XIII** demuestra, con su estreno en PS3 y Xbox 360, por qué es la saga número uno de rol. ¡Y lo celebramos con un suplemento muy especial!



▲ **XBOX 360** acaba de anunciar sus lanzamientos más potentes en la feria X10. «Halo Reach», «Alan Wake» o «Fable III» la mantienen en plena forma.

▲ **LAS VENTAS DE CONSOLAS.** Este mes, PS3 ha alcanzado los 33 millones de máquinas en el mundo y Wii ha rebasado los 2 millones sólo en España.

▲ **HEAVY RAIN**, una aventura apasionante que ha roto las barreras de la narrativa tradicional en los videojuegos. Una auténtica obra de arte en consola.

▼ **LOS RECORTES** en las compañías de videojuegos. Las últimas afectadas por los despidos han sido Namco-Bandai y Take 2, que verán reducida su plantilla.

▼ **MÁS RETRASOS**, que ahora afectan a «Quantum Theory» y la secuela de «Tom Clancy's Endwar». Ambos quedan sin fecha de lanzamiento determinada.

▼ **LAS ESCASAS UNIDADES** que se han distribuido de títulos como «Muramasa The Demon Blade». Así no hay quien encuentre el juego.



▼ **LAS VERSIONES ANIMADAS** de «Dead Space», y ahora «Halo» y «Dante's Inferno» no están a la altura de sus "hermanos jugables".

BAJAN ↓

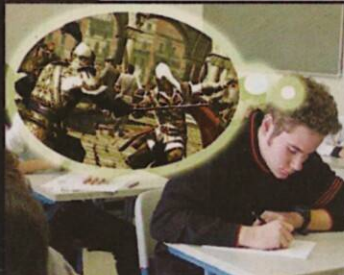
VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO



MOLA



@ ¡Que «Assassin's Creed II» me ayudara a aprobar mi clase de historia sobre el Renacimiento!

Pues verás cuando juegues a «Aliens versus Predator». ¡Seguro que sacas un sobresaliente en biología!

@ Que haya podido jugar con la demo de «Heavy Rain» bastante antes de que la colgaran en la tienda PlayStation Store.

Ey, pues no vayas a reventar la historia a los que no la conozcan, que te pueden apedrear por la calle.

@ Que en casa tengo la PS3, mi cuñado tiene la Wii y en mi trabajo está la 360. ¡Es como si las tuviera todas!

Jo, que envidia, con consolas en el trabajo... Un momento. Pero, ¿qué estoy diciendo?

@ Que pueda jugar con mi primo que vive en otra ciudad todos los días y estar en contacto gracias al servicio Xbox Live. ¡Es una pasada!

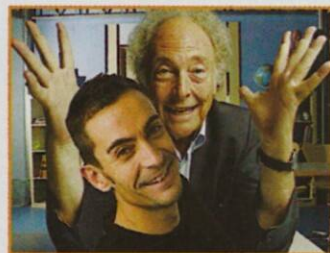
Nosotros nos hemos enterado de que también existe una opción para mandar mensajes electrónicos. ¡Sin sello si nada!

@ Que «Darksiders» sea tan parecido a «God of War III». Así no se hace tan larga la espera de este juego.

El que se parece un montón es «God of War II», oye.

@ Que también añadiráis juegos de PC en la revista, pues está al mismo nivel que las consolas de hoy en día.

No sé yo si tiene mucho sentido que hablemos en Hobby CONSOLAS acerca de juegos de ordenador...



@ Estar viendo La 2 y ver a Manuel del Campo hablar, cómo no, de juegos. ¡Es la primera vez que le oigo hablar!

Como se acostumbre a salir en La 2, lo vamos a tener de contertulio con Punset o en documentales sobre leones africanos. ¡Esperad un poco y veréis!



NO MOLA



@ Que se rumoree que Infinity Ward deja la saga «Modern Warfare».

Si la dejan, seguro que sacan algo todavía mejor en su lugar.

@ Que en la página 67 del número anterior saliera partido un grupo musical por la mitad. ¡Esas comas!

Lo dice por Killswitch Engage, ¿no? Pues mil, perdones, por nuestra, confusión.

@ Que apenas se trabaje en juegos de estrategia basados en la construcción.

Es que con la crisis del ladrillo nadie se anima a construir.

@ Que ya no hagáis montajes con Chuck Norris, para que no os haga una patada giratoria. Aquí tenéis uno.

Ahí tienes la respuesta. ¿Para qué vamos a hacer montajes, si ya hacéis vosotros algunos tan chulos como éste.

@ Que algunas veces hagáis "spoilers" de los videojuegos en vuestros análisis.

¡Eso es tan falso como que Aeris llega viva al final de «Final Fantasy VII»!

@ Que mi peluquero sea Kratos en persona. No me inspira la más mínima confianza, la verdad...

¿Es peluquero y está calvo? Ya se sabe, en casa del herrero...

@ Que participe en casi todos los concursos de la revista y nunca me haya tocado nada. A ver si me toca la Xbox 360 con «Forza Motorsport III».

Bueno, puedes leernos mes a mes y aumentar tu sabiduría. Eso también es un premio, si lo piensas bien...



@ Que en el reportaje de «God of War» os equivocaraís. Kratos no mató a Atenea porque se burlara de él. Además, primero la mató a ella y luego liberó a los titanes.

Es que con tanta trama nos liamos. Parece un culebrón a lo "Pasión de Gavilanes".

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Preferís juegos en formato físico o por descarga digital?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

■ Personalmente, en formato físico. No hay nada como abrir un juego recién comprado, quitar el plástico y ver qué hay dibujado encima del DVD...

Jonathan Bortolozzo

■ El formato físico luce mucho y facilita la segunda mano (porque si te gustan las reliquias o estas "pelao" y eres antipirata...).

Además, ¡mi estantería sin juegos perdería su dignidad!

Fernando Falcó (Valencia)

■ Yo apuesto por la descarga digital siempre que vaya unida a una reducción de precios (ya de por sí altísimos). No puede valer lo mismo un juego en la tienda física que en la virtual.

Dani Sáez (Barcelona)

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE >>

Participa en esta sección escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS
C/Santiago de Compostela, 94, 28035 Madrid.
Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



La imagen del mes

LOS CREADORES DE «FINAL FANTASY XIII» TAMBIÉN LEEN HOBBY CONSOLAS

A lo mejor no os suenan sus caras, pero estos chicos que posan sonrientes junto a Borja, nuestro colaborador, son Yoshinori Kitase y Motomu Toriyama, respectivamente productor y director de la nueva entrega de «Final Fantasy». Pudimos hablar con ellos y, de paso, posaron con nuestra última revista, que les ha encantado.

LA POLEMICA DEL MES

¿El desarrollo de los juegos debería ser más breve?

Se acerca el lanzamiento de «Alan Wake» y de «Gran Turismo 5», dos juegos que llevan más de 5 años de desarrollo. ¿Es demasiado tiempo?

No



Mario Jiménez
Colaborador de Hobby Consolas

Es mejor no adelantarse

En mi opinión, amigo David, el desarrollo de los juegos dura lo que tiene que durar. Con esto quiero decir que, normalmente, los títulos que tardan en llegar son aquellos que van a tener un acabado espectacular o van a ofrecer horas y horas de diversión. Es cierto que a todos nos gustaría estar ya disfrutando de «Gran Turismo 5», pero todo lo bueno se hace esperar. ¿O acaso pensamos que las compañías detrás de estos juegos se retrasan porque quieren? Para ellos también supone un gasto y puede que algunas ventas menos. Quizá el problema esté en una mala comunicación, en tener demasiadas ganas de anunciar el producto, y no tanto en un desarrollo que es el que tiene que ser.

Tenemos que saber esperar, y si un juego tarda en aparecer es porque detrás lleva un trabajo ingente. ¿Una solución? Establecer una estrategia de comunicación más prudente.

Sí



David Martínez
Redactor Jefe de Hobby Consolas

Antiguados antes de nacer

Cuando un desarrollo se prolonga demasiado todos salimos perdiendo. Las compañías, porque se encarece el coste de producción, los usuarios, porque nos toca esperar, y el propio juego, porque la tecnología que era puntera al comenzar el trabajo ha sido ampliamente superada al terminarlo. Hay muchos casos de juegos que se han ido retrasando (ahora se me vienen a la memoria «Prey» o «Too Human») y nunca han cumplido con las expectativas iniciales. Es más, tampoco hay que olvidarse de la competencia. ¿O acaso no ha perdido interés «Gran Turismo 5» después de lanzamientos como «Forza Motorsport III», «Race Driver GRID» o «Midnight Club Los Angeles»?

Puede ser una estrategia de marketing o simplemente que la agenda de trabajo estuviera mal planteada, pero cada vez que un desarrollo se alarga demasiado, se «masca» la tragedia.

Lo que dice la prensa...

Qué, 10 de febrero

«Entre los nominados este año para los premios Fiasco Awards destacan el iPad, Google Wace, la PSP Go o la interactividad en la TDT.»

HC: Parece que las ventas de PSP Go no han ido tan bien como nos gustaría, pero hay algo de mala uva aquí, ¿no?

El Mundo, 15 de febrero

«En Málaga, una estudiante de Ingeniería de Telecomunicaciones ha desarrollado un sistema que permite dirigir una silla de ruedas utilizando el Wiimote. Es más fácil de manejar y más barato.»

HC: Parece mentira lo que se puede hacer con talento e imaginación. ¡Un aplauso para esta «crack» malagueña!

Y tú ¿qué opinas?

■ Definitivamente, formato físico. Apuesto por las nuevas tecnologías, pero me parece una vergüenza que cobren lo mismo por los juegos en los dos formatos.

Juan Ovejero

■ A día de hoy pienso que lo mismo emociona comprarme un super éxito como una tarjeta de

Microsoft Points, porque cuando me canso de pegar tiros o salvar el mundo me encanta jugar a «Uno» con mis amigos en Xbox Live.

Isa Espinosa (Almería)

■ El avance tecnológico es algo imparable. Aunque me niego a pagar lo mismo por una descarga que por un formato físico.

Javier Almenara

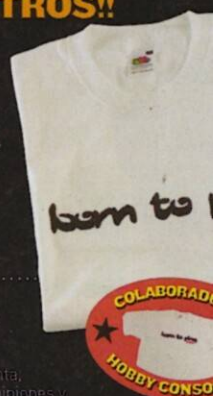
→ Consigue la camiseta de Hobby Consolas

¡COLABORA CON NOSOTROS!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta camiseta junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Dark Inferno, David Vique, Adrián Ponferrada, Rodrigo García, Eric Caballero, Alba Rodríguez, Iván Fernández, José Pedro García, Juan Manuel Gutiérrez, Adrián Ponferrada y Gonzalo Marugán.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados mientras dure el gestión a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S.A. con domicilio en C/Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S.A.



Y EL MES QUE VIENE:

¿QUÉ OPINIÓN OS MERECE EL NUEVO IPAD (ver página 18)?

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE ENERO

DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Call of Duty Modern W 2	(PS3)	1	3
2	Assassin's Creed II	(PS3)	3	3
3	Wii Fit Plus	(Wii)	-	1
4	PES 2010	(PS3)	7	4
5	Wii Play	(Wii)	-	1
6	Uncharted 2	(PS3)	-	1
7	FIFA 10	(PS3)	10	2
8	Mario Kart Wii	(Wii)	8	2
9	Mario & Sonic JJ00 Inv.	(Wii)	9	2
10	Call of Duty Modern W 2	(X360)	-	1



Wii FIT PLUS

La última apuesta por la vida sana de Nintendo encabeza las ventas de Wii. Con tantas novedades y un precio tan bajo, no es de extrañar que sea mejor opción que ir al gimnasio.



ASSASSIN'S CREED II

Ezio ha hecho un trato con Da Vinci para convencer a los españoles poco a poco. Pasito a pasito ha llegado hasta la segunda posición. ¿Podrá "asesinar" a «Call of Duty» también?

Por consolas

PS3

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| 1 Call of Duty Modern W 2 | 6 Darksiders |
| 2 Assassin's Creed II | 7 Assassin's Creed (Plat) |
| 3 PES 2010 | 8 Eye Pet |
| 4 Uncharted 2 | 9 Fallout 3 |
| 5 FIFA 10 | 10 Avatar |

XBOX 360

- | | |
|---------------------------|------------------------|
| 1 Call of Duty Modern W 2 | 6 PES 2010 |
| 2 Assassin's Creed II | 7 FIFA 10 |
| 3 Mass Effect 2 | 8 Forza Motorsport 3 |
| 4 Darksiders | 9 GTA Episodes from LC |
| 5 Lips Canta en Español | 10 Avatar |

Wii

- Wii Fit Plus
- Wii Play
- Mario Kart Wii
- Mario y Sonic JJ00 Inv.
- Trivial Pursuit

NDS

- Zelda: Spirit Tracks
- Mario y Sonic JJ00 Inv.
- New Super Mario Bros.
- Madagascar 2
- Training For Your Eyes

PSP

- Gran Turismo
- PES 2010
- Invizimals
- Assassin's Creed BL
- FIFA 10

PS2

- PES 2010
- SingStar Pop+P09+OT
- FIFA 10
- NFS: Undercover
- Mortal Kombat: Arm.



CALL OF DUTY MW 2

El último «Call of Duty» simplemente no para de vender. Sigue intratable una semana más como el preferido por los españoles, además de ser uno de los títulos más jugados online. Encima este mes vuelve al top la versión de 360.

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 25 al 31 de enero

Datos cedidos por MagicBox

- Dragon Quest VI: Realms of Reviere (DS)
- Resonance of Fate (PS3)
- New Super Mario Bros. Wii (Wii)
- Ar tonelico III (PS3)
- Tomodachi Collection (DS)
- Wii Fit Plus (Wii)
- Kingdom Hearts: Birth by Sleep (PSP)
- Resonance of Fate (Xbox 360)
- Valkyria Chronicles 2 (PSP)
- MAG: Massive Action Game (PS3)



DRAGON QUEST VI se estrena rozando el millón de unidades vendidas. No en vano es una de las sagas con más éxito en Japón. Gran semana para PS3, encabezada por «Resonance of Fate».

En EE.UU.

Del 24 al 30 de enero

Datos cedidos por VGChartz

- Mass Effect 2 (Xbox 360)
- MAG: Massive Action Game (PS3)
- Wii Sports (Wii)
- New Super Mario Bros. Wii (Wii)
- Wii Fit Plus (Wii)
- Tatsunoko vs. Capcom: Ultim. All-Stars (Wii)
- Call of Duty Modern Warfare 2 (Xbox 360)
- Wii Sports Resort (Wii)
- Call of Duty Modern Warfare 2 (PS3)
- Just Dance (Wii)



MAG tiene a los yanquis enchufados a su brutal campo de batalla online... el tiempo que les deja libre el nuevo «Mass Effect». «Tatsunoko» entra con fuerza en una lista con pocas novedades.

En Gran Bretaña

Del 24 al 30 de enero

Datos cedidos por ELSPA

- Mass Effect 2 (Xbox 360)
- Just Dance (Wii)
- Call of Duty Modern Warfare 2 (PS3, Xbox 360)
- MAG: Massive Action Game (PS3)
- Wii Sports Resort (Wii)
- Wii Fit Plus (Wii)
- New Super Mario Bros. Wii (Wii)
- Darksiders (PS3, Xbox 360)
- Army of Two: The 40th Day (PS3, Xbox 360, PSP)
- Avatar (Todas)



MASS EFFECT 2 arrasa en el mundo anglosajón. Ha sido capaz de superar a su excelente primera parte, y eso es mucho decir. Por lo demás, mueven mucho el esqueleto con Wii.

La cifra

2.000.000

DE **Wii** SE HAN VENDIDO EN ESPAÑA, UNA CIFRA SIMILAR A LA QUE SUMAN PS3 Y XBOX 360 JUNTAS.



PRÓXIMO LANZAMIENTO - XBOX 360

Los Spartans seguirán luchando

¿Como os quedáis si os decimos que ya hemos visto **Halo: Reach**, y que en él no aparecerá el Jefe Maestro? Seguid leyendo y veréis por qué...

En el reciente X10, que este año se celebró en San Francisco, Microsoft nos mostró sus novedades más importantes para esta primera mitad del año. El prometedor «Halo: Reach» no iba a ser una excepción, y los chicos de Bungie nos explicaron personalmente cómo planean expandir el universo de la serie con esta "precuela". La acción nos situará en las guerras entre humanos

y Covenant, muchos años antes de la trilogía original. Nosotros tomaremos el control de un Spartan y entraremos a formar parte del Equipo Noble, junto a otros cinco compañeros, con el objetivo de evitar la caída del planeta Reach, la última defensa de los hombres. Bungie ha prometido aumentar la escala de los escenarios y la libertad de movimiento y de desplazamiento del jugador. Seguiremos contando con una buena cantidad de vehículos y armas, pero también tendremos nuevos movimientos, como pillar a los enemigos por la espalda y acabar con ellos.

Por otra parte, el multijugador (cuya beta comienza este mismo mes de mayo) mantendrá la altísima calidad de la saga, pero incluirá novedades como los botiquines o los items reutilizables. ¿Podréis esperar hasta otoño para disfrutar de la entrega definitiva de «Halo»? *



EL IMPECABLE CONTROL que caracteriza a la saga se pulirá aún más en esta precuela.

SPARTAN

Nosotros encarnaremos a este personaje, un nuevo miembro del Equipo Noble que vendrá para reemplazar a otro soldado caído en combate.

NUEVO JUEGO - PS3, XBOX 360, Wii

¡Se te erizará el pelo!

SEGA anuncia **Sonic 4** para este próximo verano.



16 años han pasado desde aquel mítico «Sonic 3» para Mega Drive. Ahora, SEGA anuncia el regreso de su carismática mascota al estilo que le hizo grande: las plataformas 2D (si bien los gráficos serán tridimensionales). El juego, hasta hace poco conocido como «Project Needlemouse», se dividirá en una serie de capítulos descargables a través desde PS Store, el Bazar Xbox o Wii Ware. *

NOTICIAS BREVES



UN OSO DE PELUCHE CON MALAS PULGAS

Un entrañable osito de peluche va a protagonizar el próximo juego de 505 Games. Se trata de «Naugty Bear» y sus malvadas intenciones pasan por arruinarle el picnic a los demás osos utilizando métodos tan "expeditivos"

como patadas, puñetazos y bates de béisbol. ¿Suena divertido? Pues espera a probar el modo multijugador, dentro de unos meses en PS3 y Xbox 360.

CARRERAS A MEDIDA EN NUESTRA PORTÁTIL

Uno de los juegos más sorprendentes que se presentaron en el pasado E3, «Modnation Racers» acaba de anunciar su salto a PSP. Será un juego de carreras en que podremos configurarlo todo, desde crear circuitos a tunear nuestro Kart. Aparecerá en otoño en PS3 y PSP.

MÁS ROL FUTURISTA

Después de enfrentarnos a monstruos y mutantes en «Fallout 3», la franquicia regresa a PS3 y Xbox 360 con un nuevo escenario, «Fallout: New Vegas», previsto para el próximo otoño, estará



LOS NUEVOS MOVIMIENTOS añadirán más variedad y posibilidades a los combates. El sigilo será una opción.



LOS COVENANT, que van a ser nuestros principales enemigos, han sufrido un rediseño importante.



LOS SPARTAN de esta época no estarán tan avanzados como los que conocemos, pero serán muy habilidosos.



LAS ACCIÓN MÁS DIVERTIDA Y FRENÉTICA volverá a nuestras consolas de la mano de «Halo Reach». Esta vez vendrá acompañada de una historia más profunda, en la que los personajes tendrán mayor peso y carisma.



EL EQUIPO NOBLE estará formado por seis spartans con caracteres y habilidades muy distintos.

ambientado en la ciudad del juego, y conservará el estilo de juego y la genial ambientación de su antecesor.

UNA GALAXIA LEJANA... HECHA DE LEGO

LucasArts y Traveller Tales han vuelto a unir sus fuerzas para el desarrollo de «Lego Star Wars III: The Clone Wars», que llegará a todas las consolas en otoño. Será una mezcla de acción y

plataformas, ambientada en la serie de animación y con el consabido "look" de los juegos de construcción Lego.

TORTAZOS EN DOS DIMENSIONES

El próximo 19 de marzo podremos medirnos, a puñetazos, con los protagonistas de «Blazblue Calamity Trigger». Se trata de un juego de lucha desarrollado por Arc System Works, los creadores de famosa saga «Guilty Gear», y llegará a PS3 y Xbox 360.

FE DE ERRORES

En nuestro número anterior, en el reportaje sobre las claves de «God of War III», publicamos que el precio de la "Ultimate Edition" iba a ser de 199 euros, cuando en realidad va a salir a la venta por 149,95 euros.

ANUNCIO - PLAYSTATION 3

La acción no para en GTA IV

Episodes from Liberty City llegará también a PS3.

El próximo 30 de marzo podremos hacernos con las dos expansiones de «GTA IV» también en PS3 (hasta ahora sólo estaban disponibles en Xbox 360). Se trata de dos aventuras: «The Lost and Damned» y «The Ballad of Gay Tony», que se podrán descargar por separado a través de PSNetwork o adquirir en un sólo disco (que no necesita el «GTA IV» original). El precio de la edición física será de 44,95 euros. *



NUEVO DISPOSITIVO - APPLE

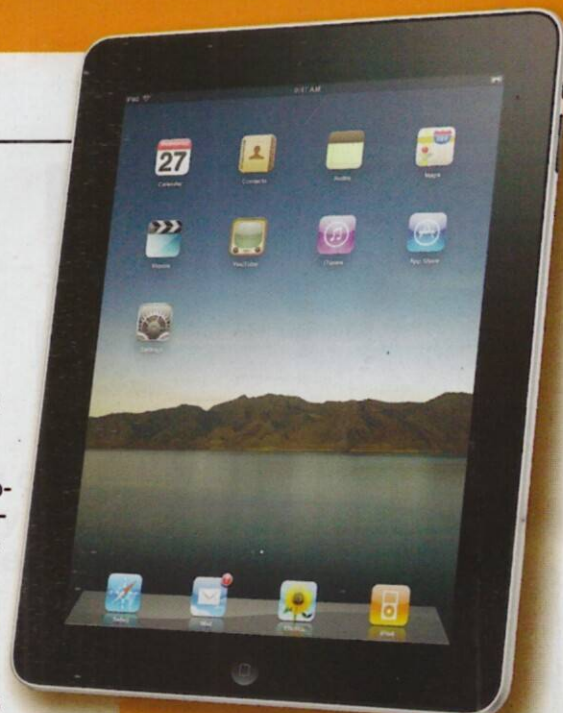
Bonito, plano, táctil... ¡y sirve para jugar!

Apple presenta el **iPad**, un versátil dispositivo que sirve para casi todo, incluso como consola de videojuegos.

Cada vez que Apple anuncia un nuevo producto revoluciona el mundo de la tecnología, pero la **expectación que ha levantado el nuevo iPad** deja en pañales a sus anteriores lanzamientos. Como sabréis, el nuevo dispositivo es una especie de "tablet PC" con una **pantalla táctil de 9,7 pulgadas** que nos permite, de forma sencilla e intuitiva, navegar por internet, consultar el correo, ver vídeos o fotos, crear textos y otros documentos, etc. Además, se ha desvelado la puesta en marcha de la **nueva iBookstore**, para poder descargar libros, y también es compatible con

las más de 14.000 aplicaciones de la Apple Store. Esto implica que no solo podremos disfrutar de **todos los juegos actuales para iPhone e iPod Touch** (reescalados para ajustarse al tamaño de pantalla), sino que en el futuro llegarán **nuevos títulos desarrollados expresamente para iPad**. El nuevo procesador A4, su conexión Wi-Fi y las posibilidades de control multitáctil de la pantalla ya han sido elogiadas por compañías como Electronic Arts o Gameloft.

El iPad **saldrá a finales de marzo en todo el mundo**, aunque de momento solo se ha anunciado su precio en EE.UU. (a partir de 499 \$). En abril se lanzará un modelo Wi-Fi + 3G que tendrá un precio superior (a partir de 629 \$ el modelo de 16 GB).



↑ iPad

- **Lanzamiento:** finales de marzo.
- **Precios (EE.UU.):** 499 \$ (16GB), 599 \$ (32GB) y 699 \$ (64GB)
- **Medidas:** 13,4 mm. de grosor, 680 gramos de peso.



CONTROL MULTITÁCTIL

N.O.V.A., el shoot 'em up de Gameloft para iPhone al que muchos comparan con «Halo», nos anticipa las posibilidades que ofrece la pantalla multitáctil del iPad.



PARA LANZAR GRANADAS arrastramos 2 dedos y así determinamos su trayectoria.



PARA ABRIR PUERTAS ponemos 3 dedos sobre los puntos y giramos la muñeca.

INTERNET ONLINE

«Bayonetta» se pone un parche

Si leísteis nuestro análisis del mes pasado, sabréis que la versión de «Bayonetta» para PS3 sufría unos tiempos de carga demasiado largos en comparación con su "hermana" de Xbox 360. Por suerte, Sega se ha puesto las pilas y ahora anuncia un parche que sirve para solventar ese problema. La actualización se descarga automáticamente y se instala en el disco duro de la consola al ejecutar el juego. Ahora ya podréis disfrutar a tope de un título que ha superado el millón de unidades vendidas en todo el mundo.

Snake se marcha de campeonato

Desde el 26 de febrero está en marcha el campeonato europeo "Seis contra Seis" de «Metal Gear Online». El registro es gratuito, y los ganadores se llevarán material de la marca Astro Gaming. Si os queréis apuntar, visitad <http://mgo4euro.my-liga.com>.

Ya hay campeón de «Forza 3»

El pasado 19 de enero, el onubense Ángel Borrego se proclamó campeón del torneo «Forza Motorsport 3» y logró los 15000 € de premio, récord en torneos de este tipo.

Nuevos episodios de «Resident Evil 5»

Ya tenemos aquí los dos nuevos episodios descargables de «Resident Evil 5». El primero, ya disponible en Xbox Live y PS Network, se llama «Lost in Nightmares» y está protagonizado por Chris Redfield y Jill Valentine. El segundo se podrá bajar el 3 de marzo en Xbox 360 y un día después en PS3. Se llama «Desperate Escape», y tiene a Jill Valentine y Josh Stone como protagonistas. Además, coincidiendo con cada uno de estos lanzamientos, Capcom también pone a disposición de los fans dos packs de trajes.

WEB DE MODA

www.youtube.com/watch?v=TS9Cac4CQGE

No os perdáis el tráiler de «Call of Duty Muther Warfare 2», una parodia del juego de Activision que nos pone en la piel de... una madre que le cambia el pañal a su niño. ¡Pero tener cuidado, que es tóxico!



Otras webs recomendadas:

- www.finalfantasy13game.com
- www.mafia2-eljuego.com
- www.lostplanet2game.com

NUEVOS DATOS - PSP

La mejor infiltración también es portátil

Os ofrecemos los últimos datos sobre **Metal Gear Solid Peace Walker**, la próxima entrega de la saga, que Konami traerá a nuestras PSP el próximo 27 de mayo.

Naked Snake (también conocido como Big Boss) volverá a la acción. Esta vez, al frente de un grupo de mercenarios, los antecesores de "Outer Heaven", que luchará por la libertad de Costa Rica en 1974. Nuestro modo de actuar, como en toda la saga, consistirá en infiltrarnos tras las líneas enemigas y eliminar su principal arma: los Metal Gear (tanques armados con misiles nucleares). Para afron-

tar esta misión podremos actuar en solitario o unir nuestras fuerzas con otros tres amigos en el modo online (cada uno podrá configurar a su personaje). Además, el juego incluirá un modo "versus" en el que se podrán enfrentar dos equipos de 3.

Otra de las novedades será la posibilidad de secuestrar a los centinelas enemigos utilizando globos Fulton. Una vez que estén en nuestro poder

(habrá 300 individuos que tendremos que "coleccionar"), nos echarán una mano desde nuestra base de operaciones. Por último, también se ha confirmado que podremos personalizar el control (entre modos acción y shooter) y que incluso habrá secuencias de vídeo interactivas, cuyo desenlace será diferente según las opciones que tomemos. «Peace Walker» llegará el 27 de mayo. *

SNAKE ↓

El "Big Boss" vuelve a la acción después de los hechos de «Metal Gear Solid 3» (PS2) y «Portable Ops» (PSP). Llega al frente de un grupo de mercenarios, los "Militaires sans frontières", que lucha por Costa Rica en los años 70.



EL SISTEMA DE CONTROL permitirá alternar entre dos configuraciones: "shooter" para los enfrentamientos y "acción" para los momentos de sigilo. También regresará el combate CQB.



LOS SECUNDARIOS

PAZ es una joven estudiante de Costa Rica que se pone en contacto con el grupo de "Militaires sans frontières" para liberar su país de los invasores.



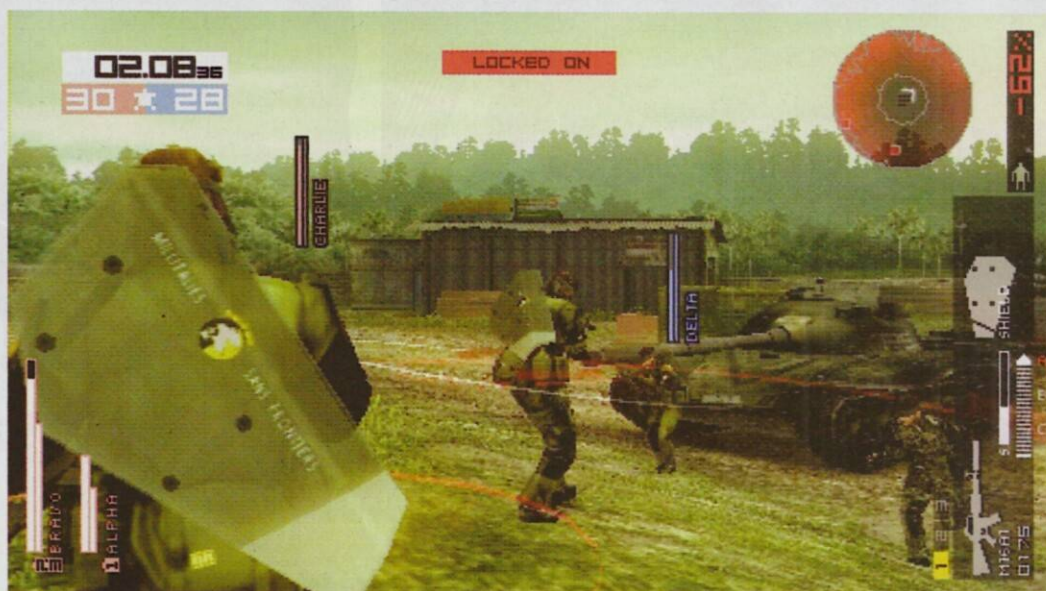
MILLER nos presta ayuda a través del Codec. Se trata de un antiguo miembro de las fuerzas japonesas de auto defensa.



AMANDA VALENCIANO forma parte de la resistencia en Costa Rica. Ella ocupa el papel de mujer guerrera.



HUEY es un científico en silla de ruedas y ayuda a Snake con su equipo. Se parece a Otacon.



EL MULTIJUGADOR permitirá partidas cooperativas de 4 jugadores (contra los enemigos finales) o batallas por equipos de 3. Podemos elegir la configuración de "nuestro Snake" con escudos, camuflaje, movimientos más ágiles....



NUESTRA "MOTHER BASE" (parecida al Big Shell de «MGS 2») será el lugar donde se reúnan nuestros aliados, a los que tendremos que asignar distintas funciones. Podremos "coleccionar" 300 prisioneros con habilidades diferentes.

LOS NUEVOS METAL GEAR

LOS ENEMIGOS (tanques con capacidad nuclear) están inspirados en las fases de la metamorfosis de oruga a mariposa.



COCOON La forma básica, que recuerda al Metal Gear RAXA de «Portable Ops».



CHRYSALIS Es capaz de volar, y posee un cañón como el de Ray en «MGS 2».



PUPA tiene un diseño similar al Shagohod que combatimos en «MGS 3 Snake Eater».



en voz baja

por Javier Abad

→ Hola chicos, ¿estáis todos? Veo que sí, así que pongo ya en marcha mi "ventilador de rumores". Tengo que contaros la repercusión de unas declaraciones de **James Armstrong**, el jefe de Sony en la Península Ibérica, al diario Canarias al día. Dijo que **espera que «Gran Turismo 5» salga en otoño**, y el bombazo no tardó en saltar a las webs de todo el mundo. ¿Será verdad? De momento, por parte de Sony, "no comment"...

→ Otro que no se calla ni debajo del agua es **Satoru Iwata**, el "presi" de Nintendo. Su última perla ha sido que **rechazó una oferta para comprar la tecnología de Project Natal**, porque no cree que pueda lanzarse a un precio competitivo.

→ También ha corrido como la pólvora un rumor que afirma que **Sonic va a ser un personaje jugable en el esperado «Super Mario Galaxy 2»**. Se dice que será en un nivel llamado "Green Hill Galaxy", en homenaje al escenario de los juegos del erizo azul.

→ Y me voy hablando de un clásico como **«Shenmue»**, porque en Sega dicen que no se olvidan de esta añorada franquicia, pero dado que ninguno de los dos primeros capítulos vendió bien, **estarían dispuestos a «resucitarla»** si Sony, Nintendo o Microsoft pagasen para tenerla en exclusiva en su consola. Si es que "la pela es la pela"...



RYO HAZUKI, el protagonista de «Shenmue», espera financiación para salir del paro.

PRÓXIMO LANZAMIENTO - PS3, XBOX 360

Scofield se fuga en las consolas

En marzo llegará **Prison Break**, la adaptación jugable de la serie de TV.

Tras cuatro temporadas de éxito, los hermanos Lincoln Burrows y Michael Scofield volverán a fugarse de prisión. Pero esta vez «Prison Break» saltará de la TV a las consolas. El argumento estará basado en la primera temporada (la huida de la penitenciaría de Fox River) y nosotros encarnaremos al miembro de la compañía Tom Paxton. El juego, que contará con el aspecto y las voces de los principales actores de la serie, está siendo desarrollado por Deep Silver y saldrá a la venta el próximo 26 de marzo.



LA AMBIENTACIÓN de la serie se ha reflejado a la perfección, aunque no podremos controlar a los hermanos protagonistas, Burrows y Scofield.



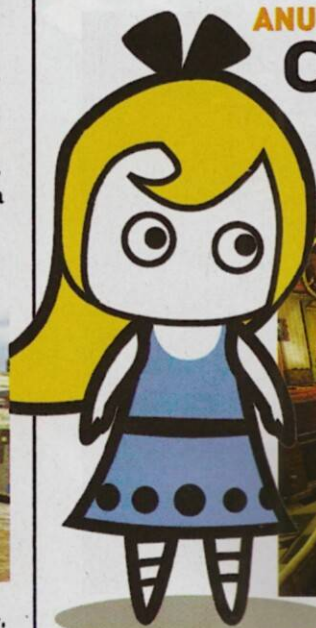
¡Qué flash!

"Esos juegos que llaman PlayStation son un veneno. Una vez hicieron uno con la cara mía, había que buscar a Chávez para matarlo. Se bombardean ciudades, se tiran bombas. Son usados por el capitalismo para sembrar violencia y vender armas."

HUGO CHÁVEZ, presidente de Venezuela

ANUNCIO - Wii, NINTENDO DS

Comienza una partida en el país de las maravillas



LA ESTÉTICA será más fiel a la película en Wii y mucho más desenfadada en DS.

La nueva película de **Alicia** tendrá sus juegos en abril.

Disney va a aprovechar el estreno en abril de "Alicia en el país de las maravillas", la nueva película de Tim Burton, para lanzar sendas aventuras que, ¡sorpresa!, no estarán protagonizadas por Alicia. En Wii será 3D y calcará la estética del film, mientras que DS contará con un peculiar diseño 2D. En ambos títulos deberemos ayudar a Alicia a derrotar a la Reina Roja controlando a secundarios de lujo.

¡PlayStation 2!

En 2006, el juego contaba con un sistema de combate "activo" y estaba protagonizado por una chica. Solo que esta heroína tenía una larga melena rubia y estaba realizada en "cel shading", como dibujos animados.

DATOS - TODAS LAS CONSOLAS

Wii y Nintendo DS, las más vendidas

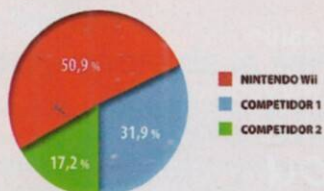
El 61 % de los 2,94 millones de consolas vendidas en 2009 en España son de Nintendo.

Los datos son contundentes. Nintendo presentó un exhaustivo informe auditado por GFK, la compañía encargada de medir las ventas de videojuegos en España, que revela que las consolas más vendidas en cada segmento (sobremesa y portátiles) son, de lejos, Wii y Nintendo DS.

En concreto, **Wii ha alcanzado los 2 millones de unidades vendidas en nuestro país**, mientras que PS3 y 360, haciendo el cálculo de los porcentajes que veis en estos gráficos, estarían en 1.250.000 y 675.000 unidades vendidas respectivamente. Y en cuanto a portátiles, **DS lleva la friolera de 4,8 millones de consolas vendidas en España**, por 1,8 millones de PSP. Además, durante 2009 se han mantenido estos porcentajes, ya que el 61% de las consolas que se vendieron fueron de Nintendo. Y si hablamos de juegos, el panorama es parecido: los juegos más vendidos pertenecen a las consolas de Nintendo. La propuesta de la Gran N ha sido todo un éxito.

SEGMEN TO DE CONSOLAS DOMÉSTICAS DE NUEVA GENERACIÓN CUOTA DE MERCADO DESDE SU LANZAMIENTO

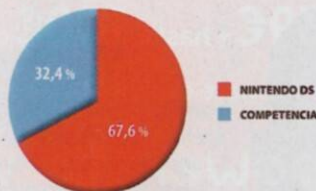
Parque instalado Wii: 2.000.000



FUENTE: Informe semanal GFK
Cifras de venta: Nintendo España, extrapolación sobre datos GFK con un ratio 0,68
BASE: Venta de hardware al consumidor en unidades
PERÍODO: 28-11-2005 a 3-1-2010

SEGMEN TO DE CONSOLAS PORTÁTILES DE NUEVA GENERACIÓN CUOTA DE MERCADO DESDE SU LANZAMIENTO

Parque instalado NDS: 4.800.000



FUENTE: Informe semanal GFK
Cifras de venta: Nintendo España, extrapolación sobre datos GFK con un ratio 0,68
BASE: Venta de hardware al consumidor en unidades
PERÍODO: 7-3-2005 a 3-1-2010

REVENIDOS DE CONSOLAS DOMÉSTICAS DE NUEVA GENERACIÓN TOP 25 VENTAS DE SOFTWARE EN 2009

Ran	Título	Plataforma	Ventas
1	Wii Play	Wii	356.262
2	Wii Sports Resort + Wii Motion Plus	Wii	300.652
3	Mario Kart + Wii Wheel	Wii	294.037
4	Wii Fit + Balance Board	Wii	246.928
5	Pro Evolution Soccer 2010	PS3	231.304
6	Call of Duty: Modern Warfare 2	PS3	229.424
7	FIFA 10	PS3	181.476
8	New Super Mario Bros.	Wii	171.991
9	Wii Fit Plus + Balance Board	Wii	141.320
10	Assassin's Creed II	PS3	113.496
11	Resident Evil 5	PS3	88.006
12	Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Invierno	Wii	85.969
13	Pro Evolution Soccer 2009	PS3	84.181
14	Wii Fit Plus	Wii	78.189
15	Klonoa 2	PS3	74.563

Wii Play: 1.000.000 unidades vendidas en España. Fuente: Nintendo España. Extrapolación sobre datos GFK con un ratio 0,68. Período: 28-11-2005 a 3-1-2010

TOTAL MERCADO CONSOLAS DE NUEVA GENERACIÓN TOP 25 VENTAS DE SOFTWARE GLOBAL

Ran	Título	Plataforma	Ventas
1	Wii Play	Wii	1.012.009
2	Brain Training del Dr. Kawashima	NDS	770.620
3	Mario Kart + Wii Wheel	Wii	681.827
4	Wii Fit + Balance Board	Wii	652.897
5	Mario Brain Training	NDS	563.581
6	New Super Mario Bros.	NDS	513.679
7	Pro Evolution Soccer 6	PS2	347.561
8	Mario Kart DS	NDS	345.168
9	Animal Crossing: Wild World	NDS	342.156
10	Pro Evolution Soccer 2008	PS2	342.114
11	Pro Evolution Soccer 5	PS2	337.777
12	Wii Sports Resort + Wii Motion Plus	Wii	300.652
13	Pokemon Emerald	GBA	294.325
14	Big Brain Academy	NDS	267.785
15	Gran Turismo 4	PS2	266.008

Wii Play: 1.000.000 unidades vendidas en España. Fuente: Nintendo España. Extrapolación sobre datos GFK con un ratio 0,68. Período: 28-11-2005 a 3-1-2010

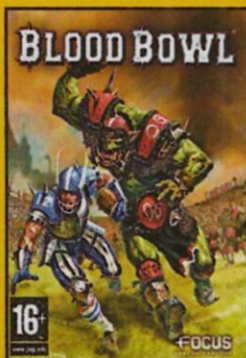
EL PARQUE DE CONSOLAS EN ESPAÑA queda reflejado en esta tarta, tanto en consolas domésticas como portátiles. En las primeras, Competidor 1 hace referencia a PS3 y 2 a Xbox 360, mientras que la competencia de DS en portátiles es obviamente PSP.

LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS tanto en 2009 como en los últimos 5 años, son de Nintendo. Títulos como «Wii Play» (1 millón de unidades) «Wii Sports», «Mario Kart» o «Brain Training», han sido los preferidos por la mayoría de los usuarios en esta generación de consolas.

GANADORES DEL CONCURSO BLOOD BOWL

JUEGO BLOOD BOWL PARA DS

ERIC ASENSIO PÉREZ	BARCELONA
ERIC CABALLERO MUÑOZ	BARCELONA
VICENTE LÓPEZ PÁEZ	BARCELONA
YON AGUIRRE MORA	GUIPÚZCOA
JULIO ARAGÓN RODRÍGUEZ	LA RIOJA
DAVID FARO CHAPARRO	MADRID
SONIA MUÑOZ SÁNCHEZ	MADRID
RUBÉN HERNÁNDEZ ARROYO	MADRID
SARAY ÁLVAREZ SANTOS	SEVILLA
XARACH HERNÁNDEZ FRANQUIS	TENERIFE



JUEGO BLOOD BOWL PARA XBOX360

GUILLERMO PAREDES SÁNCHEZ	A CORUÑA
JUAN MANUEL RODRÍGUEZ MARTÍNEZ	ALICANTE
JAVIER MONTES MARTÍNEZ	ASTURIAS
JOSÉ MARÍA GARCÍA SERRA	BALEARES
ISAAC MORA PÉREZ	BARCELONA
FRANCISCO AYALA BERMÚDEZ	BARCELONA
MANUEL MANZANO MATTIUZZO	GRANADA
HERI ESTEBAN BRIEGA	LA RIOJA
JESÚS MANUEL PRIETO GONZALO	MADRID
AARÓN CARRETERO ROPERO	MADRID
JUAN ANTONIO GARCÍA ROMERO	MÁLAGA
MARÍA AUXILIADORA RUIZ GARCÍA	MÁLAGA
MARIANO SÁNCHEZ DÍAZ	MURCIA
JOSÉ ANTONIO MORENO PATROCINIO	MURCIA
EMILIO JOSÉ BERCIAÑO RUEDA	MURCIA
ENERO ZAPATA EZCURRA	NAVARRA
ANTONIO LÓPEZ CARO	SEVILLA
ONOFRE VERDUGO ALMENDROS	TOLEDO
SERGIO RAÚL RODRÍGUEZ MAESTRE	VALENCIA
ALBERTO GÓMEZ GONZÁLEZ	VALENCIA

FUTUROS LANZAMIENTOS

Los juegos más potentes para los próximos meses

RED DEAD REDEMPTION

EL OESTE ya no queda tan lejano, porque esta esperada aventura de los creadores de «GTA» saldrá el próximo 30 de abril.



JUEGO	CONSOLA	GÉNERO	FECHA
Silent Hill Shattered Memories	Wii, PS2, PSP	Aventura	4 de marzo
Final Fantasy XIII	PS3, Xbox 360	Rol	9 de marzo
Battlefield Bad Company 2	PS3, Xbox 360	Shooter	11 de marzo
Calling	Wii	Aventura	18 de marzo
★ Blazblue Calamity Trigger	PS3, Xbox 360	Lucha	19 de marzo
Runaway	Wii	Aventura	25 de marzo
Furia de Titanes	PS3, Xbox 360	Aventura	26 de marzo
Just Cause 2	PS3, Xbox 360	Aventura	26 de marzo
★ GTA IV Episodes from L. City	PlayStation 3	Aventura	30 de marzo
MotoGP 09/10	PS3, Xbox 360	Velocidad	marzo
Sonic Classic Collection	DS	Varios	marzo
Yakuza 3	PlayStation 3	Aventura	marzo
★ Mundial FIFA Sudáfrica 2010	PS3, Xbox 360, Wii	Fútbol	30 de abril
Red Dead Redemption	PS3, Xbox 360	Aventura	30 de abril
Super Street Fighter IV	PS3, Xbox 360	Lucha	30 de abril
Monster Hunter Tri	Wii	Aventura	abril
★ Alan Wake	Xbox 360	Aventura	21 de mayo

P Precio reducido ★ NUEVA FECHA

NOTA: Las fechas que aparecen en esta lista son las que nos han proporcionado las distribuidoras hasta el cierre de este número. Los posibles cambios que puedan ocurrir en las próximas semanas serán convenientemente actualizados en el siguiente número de la revista.

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosk

→ NINTENDO ACCIÓN

La invasión de los nuevos Pokémon

■ **Pokémon, en portada.** Las ediciones Oro y Plata son las más esperadas por los fans, y este mes en N.A. realizan un completo avance con todos los detalles, secretos y sorpresas.

■ **Abran paso a Monster Hunter** Prepárate para la sensación del año en Wii. Aquí descubrirás todo lo que necesitas saber sobre el juego que marcará una época: pantallas, imágenes de los "bichos", una completa entrevista con los creadores...

■ **18 juegos para una fiesta.** Para la mejor fiesta. Te proponen 18 títulos para montar un buen sarao con tu Wii, tus amigos, tu familia... ¡no te lo pierdas!

■ **Protagonista, la nueva DSi XL.** Nintendo le da un nuevo giro a su portátil, la hace más grande y más cómoda, para que toda la familia disfrute jugando. En N.A. encontrarás todas las razones por las que pronto... cambiarás de consola.

■ **La revista Pokémon** viene con el final de la guía Platino, la guía completa de Pokémon Rumble, un doble póster de Mundo Misterioso 3 e información exclusiva sobre cómo descargar a Arceus...



→ E-GIRL

La nueva cara de Miley Cyrus

■ **Reportaje "Así es la nueva Miley":** En su nueva película "The last song", Miley tiene un papel más maduro, su último disco es súper cañero y ya ha anunciado que dejará la serie Hannah Montana. Miley Cyrus ha cambiado ¡y mucho! e-girl la ha entrevistado en exclusiva. ¿Quieres descubrir a la nueva Miley? No te pierdas este reportaje.

■ **Reportaje Habbo.** Los protas de tus series ya están en Habbo. Sí, sí, los chicos de FoQ, los personajes de El Internado, los de Los Protegidos... ¡¡todos tienen su avatar en esta gran red social!!

■ **Videoguegos:** Este mes traemos las últimas novedades para tu consola: Percy Jackson se cuela en tu DS, pásatelo en grande con Juegos en familia, vive las aventuras de los Jonas o márcate unos temas con Karaoke Revolution. Todos los juegos que te gustan ¡están aquí!



→ PLAYMANÍA

¡Los mejores juegos del momento!

■ **Los análisis más esperados.** BioShock 2, Final Fantasy XIII, Aliens Vs Predator, Dante's Inferno, M.A.G... Las mejores reviews de los juegos más esperados por todos.

■ **Juegazos para el futuro.** Te adelantan los primeros datos de juegazos como Just Cause 2 o Los Episodios de Liberty City y te muestran nuevas imágenes de Red Dead Revolver, Copa del Mundo 2010, Moto GP 09/10, Silent Hill Shattered Memories... Para que estés al tanto de lo que se nos avecina.

■ **Directo desde Japón.** Pasan revista a los juegos 100% nipones que están a punto de aterrizar en nuestras consolas, desde Final Fantasy XIV a The Last Guardian, pasando por Yakuza 3 o los nuevos mangas. Y con mención especial para el esperadísimo Kingdom Hearts Birth by Sleep para PSP.

■ **Y en la parte práctica...** Contestan a vuestras dudas en el consultorio, repasan las últimas novedades de PlayStation Store, actualizan sus Guías de Compras con cientos de juegos analizados y puntuados, os ayudan a estrujar a tope vuestros juegos con los Trucos...

■ **Y de regalo.** Un CD cargado de contenido exclusivo que podrás disfrutar íntegramente en tu PS3: guías de juegos clásicos (Final Fantasy VII y Metal Gear Solid), análisis de juegos de PS3 y PSP, fondos de escritorio, videos...



→ MICROMANÍA

¡Llegan los bombazos de 2010!

■ **Descubre en Preview** el apasionante mundo de Metro 2033, un espectacular juego de acción y rol, adaptación del "best seller" escrito por Dmitry Glukhovsky.

■ **Los avances** de Rey Arturo y Assassin's Creed II. Y los análisis de Mass Effect II, Napoleon Total War y Bioshock 2 ¡nada menos! Y en exclusiva, preentamos un extenso reportaje sobre las batallas entre los colosales mecánicos que protagonizan Supreme Commander 2.

■ **Además, en el DVD,** el juego Blazing Angels de regalo, junto a las mejores demos y extras del mes.





aquí Tokio

por Christophe Kagotani

→ Hola a todos. Hoy vengo de una conferencia sobre distribución digital en la que me han hablado de cómo un niño del tercer mundo podrá recibir educación online desde los EE.UU. y cosas por el estilo, pero nada me termina de convencer de que el juego "físico" acabará desapareciendo.

→ Lo que sí está cada vez más clara es la conexión entre cine y videojuegos. El próximo éxito en saltar al celuloide será «Dead Rising 2», con el productor del juego, Keiji Inafune, como director.

→ En cuanto a novedades, destacan dos títulos portátiles. En PSP veremos pronto «Fairy Tail Portable Guild», basado en el popular manga, y a DS llega «Dragon Quest Monsters: Joker 2», con online incluido.

→ He dejado el mayor bombazo para el final. Y es que, durante la entrega de premios del Japan Media Arts Festival, Shigeru Miyamoto confirmó que Nintendo está desarrollando una nueva consola, aunque obviamente no desveló en qué consiste el proyecto. También dijo que está trabajando en un nuevo título para Wii, que explotará las posibilidades del Motion Plus. ¡Ahí queda eso!



Miyamoto, en el evento en el que desveló que Nintendo proyecta una nueva consola.



TODA LA ACCIÓN de «El Puño de la Estrella del Norte» se traslada a la pantalla en un juego de los creadores de «Samurai Warriors».

■ BEAT'EM UP ■ KOEI ■ Lanzamiento: 25 de marzo (Japón) / Por confirmar (España)

MI PUÑO ES LA ESTRELLA HOKUTO MUSOU

El salvaje y exitoso manga «El Puño de la Estrella del Norte» prepara un debut a lo grande en la nueva generación.

ACCIÓN A TOPE
Toca avanzar y destruir

EL SISTEMA DE «SAMURAI WARRIORS» es el elegido para trasladar los 16 tomos de toda la primera parte del manga. Así pues, el esperado primer título en alta definición de la obra de Buronson y Tetsuo Hara no será un juego de lucha uno contra uno, ni un RPG, como cabría esperar. En su lugar veremos un espectacular derroche de acción en entornos tridimensionales, a imagen de los clásicos beat'em up, con súper combates contra los jefes incluidos. El protagonista será Kenshiro, a quien acompañaremos desde el principio de la serie hasta la lucha contra Shin, su gran rival. ★





« POR SU SISTEMA DE JUEGO Y SU CALIDAD GRAFICA, PROMETE SER EL TÍTULO SOÑADO POR LOS FANS »



TÉCNICAS MORTALES

Tendrá un buen abanico de golpes

HABRÁ DOS MODOS DE JUEGO: uno basado en el manga (Densetsuhen) y otro que nos llevará a una aventura inédita en la serie original (Gotohen), en el que controlaremos a diferentes personajes. Tendremos gran variedad de armas, y podremos usar multitud de elementos del escenario como proyectiles. Pero la clave estará en controlar el sistema de combos: si ejecutamos bien las técnicas, acabaremos con todos los enemigos de un plumazo. Y ojo con enfurecer a Kenshiro, que cuando se quita la camisa se pone de muy mala leche... *



CLAVADITO AL MANGA

El estilo original se mantendrá intacto

EXPLOSIONES Y SANGRE por todas partes marcan la estética de la serie, hasta el punto de que el golpe principal de nuestro héroe, el famoso Hokuto Shinken, hace que su rival reviente por todos los poros. El realismo de la puesta en escena hará que casi nos salpiquen los golpes, además de recoger con precisión esa oscura atmósfera post-apocalíptica en la que Kenshiro va destrozando punkis en busca de su amada Yuria. Por supuesto, no faltarán escenas creadas con el motor del juego que, superando incluso la calidad de la versión en anime, servirán para contar la historia y enfatizar las grandes magias. Y lo mejor de todo: ¡el juego saldrá de Japón! *

UN DIBUJANTE CON SELLO PROPIO

TETSUO HARA es el creador de los particulares diseños de "El Puño de la Estrella del Norte", sobre los guiones de Yoshiyuki Okamura, más conocido como Buronson. Sus figuras alargadas e hipermusculosas, también se dejaron ver hace años en el popular juego de Capcom «Saturday Night Slam Masters».



REPORTAGE

■ Primer contacto con N



MONSTER HUNTER, LA SAGA DE
LA QUE TODOS VAN A HABLAR

¡SIGUE LA SENDA DEL CAZADOR!

Ya hemos conocido unos cuantos títulos de esta franquicia, pero con **Monster Hunter Tri (Wii)**, la caza de monstruos gigantes quiere convertirse en un fenómeno de masas. ¡Afilad las espadas!

ESTA SERÁ TU MISIÓN:



Diseña tu personaje



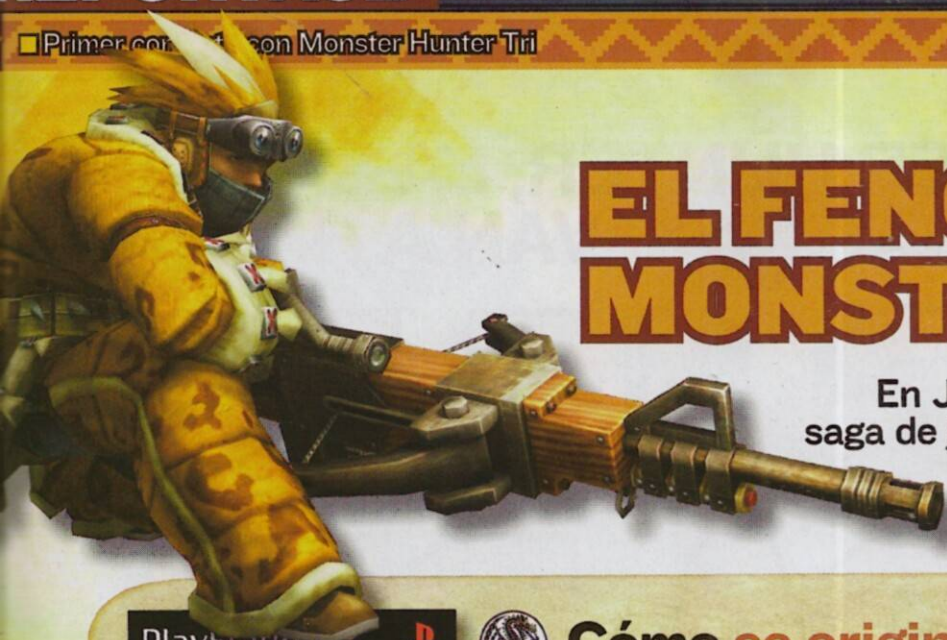
Domina tu arma



Busca amigos en Internet

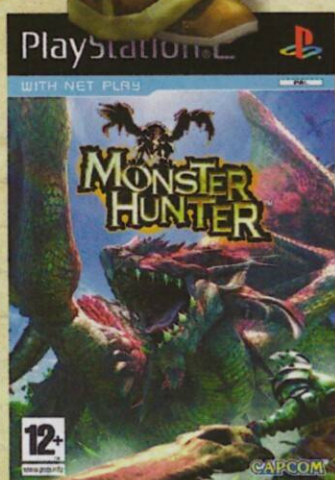


¡Y sal a cazar !



EL FENÓMENO MONSTER HUNTER

En Japón hay verdadera pasión por esta saga de juegos. Millones de copias vendidas, "merchandising" de todo tipo... Una locura que puede repetirse aquí.



EL PRIMER JUEGO ya tenía online, aunque en España perdió esa opción.



Cómo se originó todo

Corrió el año 2004 cuando Capcom publicó el primer «Monster Hunter» para PS2. La mecánica de este primer juego se ha mantenido intacta en todas las secuelas: había que buscar y dar caza en grupo a toda clase de monstruos (inspirados en dragones y dinosaurios) y, usándolos como materia prima, crear mejores armas y equipamiento. En el resto del mundo pasó desapercibida, pero en Japón la saga fue un bombazo, sobre todo con las posteriores versiones para PSP.



LAS VERSIONES DE PSP han sido las impulsoras de la saga. Sus prestaciones online y el catálogo de monstruos ganaron solidez.



Las influencias del juego



SAGA POKÉMON



JUEGOS DE ROL MASIVOS ONLINE



MONSTER HUNTER



MUSHI KING es un curioso ejemplo del vicio que tienen los nipones por el coleccionismo.

Es un hecho constatado que a los japoneses les encanta coleccionar. Las máquinas gashapon (las típicas expendedoras de muñecos en bolitas) inundan las calles de Tokio, por ejemplo. En el terreno "jugón", «Pokémon» lleva ya 14 años llenando las arcas de Nintendo con títulos cuya premisa principal es su propio eslogan: hazte con todos. No es el único caso. En el mercado nipón hay auténticas marcanadas, como «Mushi King», en el que hay que luchar por obtener el mejor... ¡escarabajo! Oh,

bueno... ¿quién no recuerda la prolífica saga «Nintendogs»? El otro ingrediente es ese "palabro", cada vez más común: los MMORPG. En otras palabras, los juegos de rol masivos online, en los que cooperamos por Internet con otros jugadores para superar misiones de combate, búsqueda de objetos... Ahora, el rey de ese campo es «World of Warcraft» (PC), pero en 2004 eran populares sagas como «Phantasy Star Online». «Monster Hunter» tomó lo mejor de esos dos mundos.



LAS CONVENCIONES y sesiones de "cosplay" son comunes. La Monster Hunter Festa congrega a miles de fans.



Repercusiones en Japón

Los fans de la saga son, literalmente, cientos de miles en Japón. Tanto es así que, cuando se prepara un nuevo título, las autoridades suelen pedir que su lanzamiento se haga en fin de semana, de modo que la gente no se ausente del trabajo para comprarlo. Dado el claro componente multijugador de esta saga, son comunes las convenciones o "quedadas" para superar misiones en grupo. La más popular es la Monster Hunter Festa, que se celebra todos los veranos. Allí uno puede jugar, comprar objetos... o disfrazarse como los cazadores más molones.



Productos derivados

Si un concepto tiene éxito en un campo concreto, los japoneses no suelen tardar en explotarlo por otros frentes. «Monster Hunter» es, esencialmente, una serie de videojuegos, pero también ha dado pie a colecciones de muñecos, libros de arte... ¡y hasta chaquetas de cuero! Uno de los productos más valorados suelen ser las guías de juego, que suelen valer entre 1000 y 2000 yenes. También destaca el manga «Monster Hunter Orage», que aún no se ha publicado en España. ¿Alguien se anima a traerlo?



LAS GUÍAS DE JUEGO son superventas que pueden llegar al millar de páginas.



MH ORAGE es un manga de Hiro Mashima, al que los otakus conocen por su obra "Fairy Tail".



LOS LIBROS DE ILUSTRACIONES son escasos (y caros) objetos de coleccionista.

Todos los Monster Hunter

- ✱ **MONSTER HUNTER (PS2)**
- 2004 (Japón) - 2005 (España)
- ✱ **MONSTER HUNTER G (PS2)**
- 2005 (solo salió en Japón)
- ✱ **MONSTER HUNTER FREEDOM (PSP)**
- 2005 (Japón) - 2006 (España)
- ✱ **MONSTER HUNTER 2 (PS2)**
- 2006 (solo salió en Japón)
- ✱ **MONSTER HUNTER i (MÓVILES)**
- 2006 (solo salió en Japón)
- ✱ **MONSTER HUNTER FREEDOM 2 (PSP)**
- 2007 (Japón y España)
- ✱ **MONSTER H. FREEDOM UNITE (PSP)**
- 2008 (Japón) - 2009 (España)
- ✱ **MONSTER HUNTER G (Wii)**
- 2009 (solo salió en Japón)
- ✱ **MONSTER HUNTER TRI (Wii)**
- 2009 (Japón) - 2010 (España)

MONSTER HUNTER FRONTIER ONLINE



EL PRIMER JUEGO PARA XBOX 360 será una conversión del aparecido en PC en 2007 (sólo en Japón). Se pretende que los usuarios de PC y 360 puedan jugar juntos. Saldrá este invierno, al menos en Asia.

LA NUEVA GENERACIÓN:

MONSTER HUNTER TRI

Han sido muchos los juegos previos, pero esta entrega para Wii quiere marcar un renacer para la saga... y ser el primer gran éxito en España.

■ Wii

■ Ya a la venta en Japón

■ A la venta en abril en España



ENORMES MONSTRUOS pueblan nuestro "coto de caza". Acabar con algunos puede ser cuestión de media hora (no, no exageramos), así que pulir nuestra técnica y mejorar las armas será fundamental para vencer. Podremos jugar con Wiimote + nunchako, pero también con el nuevo Mando Clásico Pro.



Pero, ¿cómo se juega?

El juego arranca con nuestra llegada al pueblo Moga, que de repente se ve devastado por un desastre natural. Habrá que resolver qué hay detrás del mismo, pero para ello tendremos que convertirnos en buenos cazadores. En la villa se nos encargarán misiones, consistentes en buscar y vencer monstruos. Por el camino veremos otros, que podremos elegir si matar o no. Cuantos más venzamos, mejores armas y armaduras podremos construir para cazar.



El modo offline:

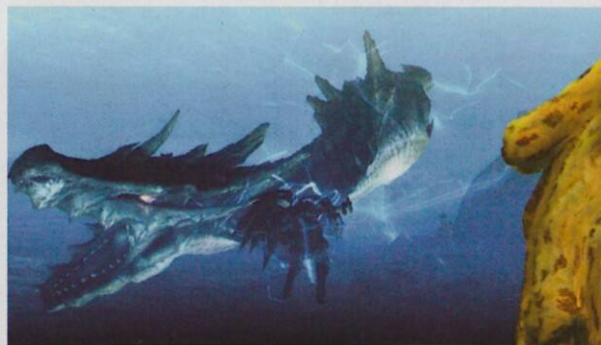
¡Busca, caza, evoluciona!

Jugar en solitario será una buena forma de familiarizarnos con la mecánica. Así nos haremos con el concepto de ecosistema: las bestias se relacionan entre sí (¡algunas hasta pedirán ayuda!), unas serán agresivas con otras... Por cierto, el 80% de los monstruos se han creado especialmente para esta versión. Este modo durará unas 40 horas (¡más 60 del modo online!).



CON LOS RESTOS DE LOS MONSTRUOS que derrotemos podremos construirnos armas más fuertes. Habrá 9 categorías: espadas, hachas, lanzas...

Aún más entornos



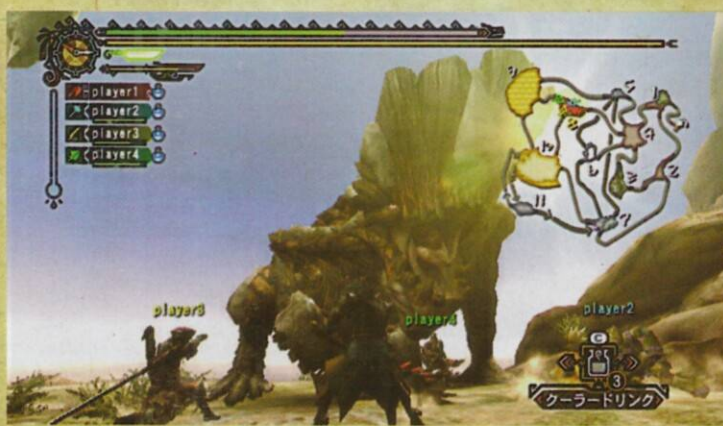
La variedad de emplazamientos crecerá. Por primera vez habrá un entorno volcánico y podremos sumergirnos en el agua para acabar con animales submarinos. ¡Ojo con el oxígeno!



El modo online:

Mejor que en Japón

Aunque en la versión japonesa no estaba la opción, en nuestro modo online podremos usar el micrófono Wii Speak para comunicarnos con los compañeros (podremos formar un grupo de 4 personas). Además, Nintendo está haciendo todo lo posible para que no haya que pagar cuotas para jugar (en Japón vale unos 8 euros al mes). Por último, no será necesario introducir los pesados códigos de amigo para que un colega se una a nuestra partida.



COLABORAR para vencer a los enemigos será imprescindible. Por ejemplo, uno podrá colocar una trampa para frenar al bicho y dejar que los otros lo golpeen.

¿Cuál vas a comprar?



En España se venderán tres versiones de «Monster H. Tri»:

- Solo el juego
- Juego + Mando Clásico Pro
- Juego + Mando Clásico Pro + Wii Speak

LOS "PAPÁS DE LAS CRIATURAS"

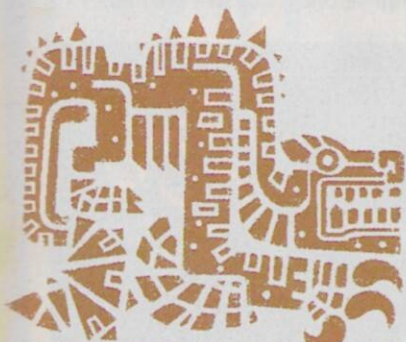
Los creadores del juego, Ryoza Tsujimoto y Kaname Fujioka estuvieron en Madrid y charlamos con ellos.



FUJIOKA-SAN
Director artístico. Ha trabajado en los «Monster Hunter» anteriores.



TSUJIMOTO-SAN
Productor. Participó en «Resident Evil Outbreak» y «Auto Modellista».



EN LA PRESENTACIÓN de «Tri», intentaron acabar con Dani cuando hizo demasiadas preguntas...

Como sucede con todos los "bombazos" recientes, Nintendo quiso tirar la casa por la ventana e invitó a todos los miembros de la prensa a una presentación y posterior entrevista con los creadores del juego. Nosotros tuvimos un rato a solas con ellos (no penséis mal, ejem) y aprovechamos para lanzar algunas preguntillas:

Hobby Consolas: Ryoza, ya tienes un buen "currículum" sobre la creación de juegos online. ¿En qué crees que mejorará el panorama este juego?

Ryoza Tsujimoto: Empecé trabajando en recreativas, que son apasionantes, pero tienen un componente de comunicación más limitado. Fui de los primeros en trabajar con juegos online. ¡Llevo 10 años! En ese campo, me encanta el hecho de que estén menos predefinidos, el factor humano los hace impredecibles. Creo que ese potencial de innovación y es lo que más debemos explotar.

Hasta ahora, «Monster Hunter» no había conseguido despegar en Europa. ¿Qué cambios habéis introducido para cambiar eso?

Ryoza Tsujimoto: La base es la misma, pero hemos depurado el juego mucho respecto a la versión japonesa. Creo que la compatibilidad con Wii Speak es un importante cambio. Además, el juego, aunque supone un reto, es más accesible que los anteriores. Tanto principiantes como expertos se verán satisfechos.

¿Qué es lo que más os enorgullece de esta franquicia?

Ryoza Tsujimoto: Gracias al continuo esfuerzo en la saga hemos creado una subcultura basada en ella. Hasta hay gente que habla en "lenguaje Monster Hunter". En Japón, familias enteras se ponen a jugar juntas. Más que un juego, es una herramienta de comunicación y eso, como creador, supone una gran satisfacción.

Kaname Fujioka: Opino igual. El "feedback" de los fans me hace sentir realizado. Lo mejor es cuando se organizan eventos espontáneos. Suceden porque hay un montón de gente que, sin conocerse, son "colegas de Monster Hunter". Expandimos los círculos sociales gracias al juego.

Una vez salga el juego, ¿qué habéis pensado para mantener el interés durante más tiempo?

Ryoza Tsujimoto: Lo interesante de que sea online es que nos permite organizar eventos y torneos especiales que lo mantengan actualizado. Por ejemplo, ¿qué tal programar un "quest" en el que se pueda cazar un monstruo por tiempo limitado? Queremos hacer algo así cada cuatro meses, más o menos.

Ahora que habéis tenido ocasión de estar en España, ¿os ha servido nuestro país para coger inspiración para próximos títulos? ¿qué tal un monstruo-toro, por ejemplo?

Ryoza Tsujimoto: Je, je, bueno, por ahora no hemos podido ni salir del hotel, pero hemos hablado con las comunidades españolas de fans. Es interesante ver lo que les sorprende sobre el juego y su imaginaria. ¡Son puntos de vista muy distintos!

Kaname Fujioka: Después de nuestro "tour" europeo... ¡al fin tenemos un día libre! Tengo ganas de dedicar tiempo para conocer la cultura española, a ver si me da buenas ideas...

¡UNAS CIFRAS MONSTRUOSAS!

Si aún no os habéis convencido, ahí van unos numeritos sobre el éxito de esta saga:

- Hasta ahora, la saga ha vendido unos **11.000.000** de copias.
- Cuando se organizan "quedadas" en Japón para jugar con las versiones de PSP, suelen reunirse en torno a **5.000** personas.
- «Monster Hunter Tri» vendió en Japón **520.000** copias... ¡en la primera semana! Salió el agosto

pasado y en diciembre llegó al millón de unidades. Aún así, no fue la versión más exitosa: «MH Portable 2nd» coló **700.000** unidades en una semana.

■ «Tri» tiene una nota perfecta de **40/40** en Famitsu. Sólo 11 juegos lo han logrado en esta revista japonesa.



PREESTRENO

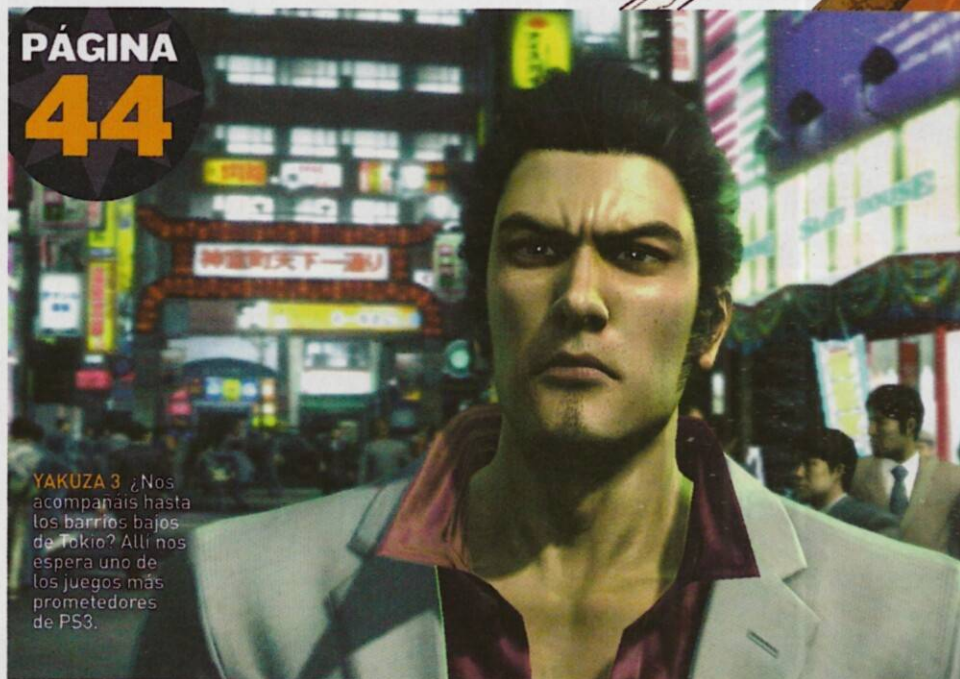
LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR

PÁGINA
40



JUST CAUSE 2 La revolución está a punto de estallar en un pequeño país del Sudeste Asiático, y nosotros no queremos perdérselo por nada del mundo.

PÁGINA
44



YAKUZA 3 ¿Nos acompañáis hasta los barrios bajos de Tokio? Allí nos espera uno de los juegos más prometedores de PS3.

7 **RED STEEL 2**

Desenfundad el mando de vuestra Wii, porque tenemos un montón de enemigos a los que enfrentarnos, a tiros... o armados con una espada.

PÁGINA
52



PÁGINA
46

FURIA DE TITANES Os damos nuestra primera impresión sobre las aventuras de Perseo en nuestra consola.

EN ESTE NÚMERO...

Los amantes de la acción y las emociones fuertes tienen motivos para estar contentos. Echad un vistazo a los títulos que llegarán en los próximos meses y lo comprenderéis.

↓ PlayStation 3

Furia de Titanes	46
Just Cause 2	40
Mundial FIFA 2010	48
Yakuza 3	44

↓ Xbox 360

Furia de Titanes	46
------------------------	----

Just Cause 2	40
Metro 2033	50
Mundial FIFA 2010	48

↓ Wii

Mundial FIFA 2010	48
Red Steel 2	52

Los juegos más potentes que están a punto de llegar.



EL AGENTE RODRÍGUEZ tendrá completa libertad para moverse por la isla de Panau y derrocar a sus gobernantes corruptos.



LAS CLAVES

1 EL GANCHO servirá como arma a media distancia y también para trepar a zonas altas.



2 EL PARACAÍDAS se podrá activar (con un sólo botón) cuando caigamos desde una altura determinada.



3 LA ISLA va a ser un escenario enorme que podremos recorrer al volante de más de 100 vehículos distintos.



Marzo
Eidos
Aventura de acción

JUST CAUSE 2

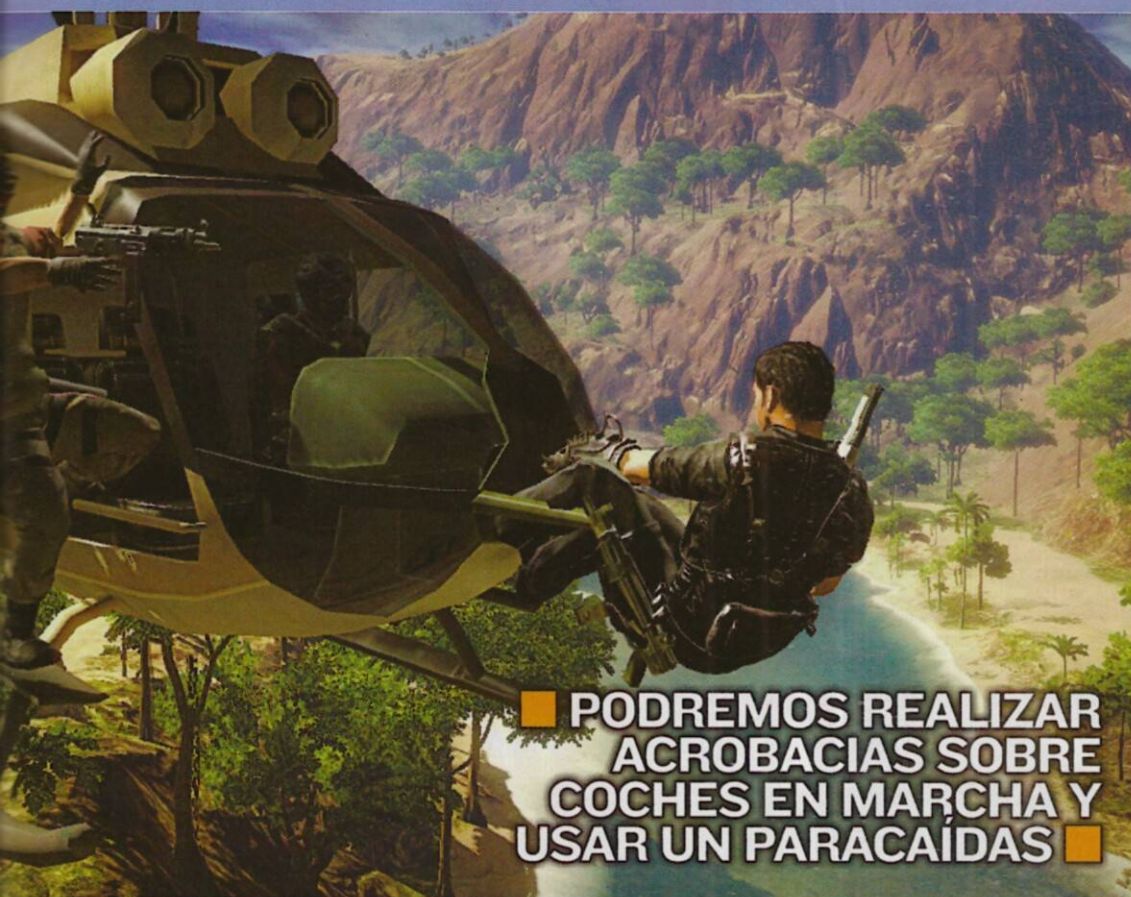
Si pensáis que una revolución sólo ocurre cada vez que Apple presenta un nuevo aparatito, es porque aún no habéis visto cómo se las gasta el agente Rico Rodríguez en esta república bananera.

■ **UNA BENDICIÓN ESTÁ A PUNTO DE CAER** sobre la isla de Panau, en el Sudeste Asiático. Y nunca mejor dicho, porque el agente Rico Rodríguez "el Escorpión" va a saltar en paracaídas sobre este lugar tercermundista, de más de 1.000 Km cuadrados, para terminar con su gobierno corrupto. Lo que tendrá que hacer es cumplir diversas misiones al servicio de la Agencia (y de otros grupos revolucionarios) hasta imponer la ley en el país.

El sistema de juego será similar a la saga «Grand Theft Auto»: un desarrollo de acción en tercera persona en que tendremos libertad para recorrer los escenarios, robar cualquier vehículo y entretenernos con decenas de misiones secundarias, como carreras, robo de combustible o sabotaje de instalaciones. Lo más sorprendente será el entorno, que tendrá desde playas cristalinas a cumbres nevadas, pasando por una enorme jungla y las típicas

ciudades de la zona. Y aunque todo será ficticio, no será difícil descubrir la inspiración "real" de todas estas localizaciones.

➔ **CONTAREMOS CON UN IMPRESIONANTE GARAJE** para desplazarnos. Además de coches y motos, tendremos acceso a más de 100 vehículos militares, helicópteros y algunas "rarezas" típicas de la zona, como los motocarros. Además, nuestro espía podrá utilizar un gancho, que lo ➔



■ **PODREMOS REALIZAR ACROBACIAS SOBRE COCHES EN MARCHA Y USAR UN PARACAIDAS** ■



LA AMBIENTACIÓN de esta aventura tipo "sandbox" estará inspirada en localizaciones reales del sudeste asiático. Y lo mismo ocurrirá con las armas y los vehículos (desde helicópteros a motocarros).

↓ ¡OJO AL DATO!

Edición especial... INCLUIRÁ CONTENIDO DESCARGABLE

Vendrá en caja metálica, con un póster-mapa de la isla de Panau e incluirá contenido exclusivo. Además de un nuevo paracaídas, nos dará acceso a un revólver, un rifle especial, un coche clásico y un hovercraft de la Agencia.

La primera parte... LA PRIMERA PARTE SALIÓ HACE 4 AÑOS

Apareció en PS2 y Xbox 360 y estaba ambientado en la república sudamericana de San Esperito. Rico tenía que cumplir más de 300 misiones a las órdenes de la CIA.



Imagen del primer «Just Cause»

↓ ESCORPIÓN

EL AGENTE RICO RODRÍGUEZ tiene la misión de acabar con un gobierno corrupto, respaldado por su antiguo compañero de la Agencia Tom Sheldon. Va armado con un gancho y un paracaídas.





EL RITMO DE JUEGO se animará con constantes tiroteos y persecuciones. Nos recuerda a algunas películas de acción.



LA ISLA DE PANAU será un escenario tropical de más de 1000 kilómetros cuadrados, por el que podremos movernos con libertad y realizar misiones de todo tipo.

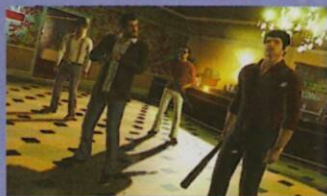


ACCIÓN "REVOLUCIONARIA"

Las "repúblicas bananeras" han sido escenario de unos cuantos juegos. Aquí os mostramos los últimos ejemplos (algunos países son reales y otros ficticios). En la versión japonesa de «Guerrilla War» para NES, incluso se podía jugar con los personajes de Fidel Castro y Ernesto "Che" Guevara que luchaban contra Batista.



MERCENARIES 2 (PS3-XBOX 360 - PS2) El escenario de este juego tipo "sandbox" es una Venezuela que se encuentra en plena guerra civil.



EL PADRINO II (PS3-XBOX 360) La primera parte del juego se desarrollaba en la isla de Cuba, la noche que se inició la revolución.



SCARFACE (PS2-XBOX-Wii) El mafioso Tony Montana iniciaba su aventura en una instalación militar de la Cuba castrista.



TROPICO 3 (XBOX 360) Un juego de estrategia "civil" ambientado en un país revolucionario (ficticio) y que derrocha sentido del humor.

» mismo nos servirá para trepar por las paredes que para golpear a los enemigos que se encuentren a media distancia. Este "gadget" será de especial utilidad si lo combinamos con el paracaídas, que podremos activar (con un sólo botón) en cualquier momento.

Y los recursos del Escorpión no acabarán ahí; también podremos hacer movimientos acrobáticos sobre el capó de los vehículos en marcha, coleccionar piezas para mejorar las armas y aumentar nuestra fama creando el caos. Pero tendremos que andar con cuidado, porque si ayudamos demasiado a un grupo, puede que los guerrilleros rivales se pongan en nuestra contra. ¡Nadie dijo que liberar un país fuera sencillo!

que no nos dará ni un segundo de respiro. Y para resolver las situaciones más complicadas, como secuestrar un helicóptero o desactivar un dispositivo, tendremos que enfrentarnos a secuencias QTE y minijuegos de habilidad.

Podéis dar por sentado que todos los aspectos técnicos van a estar a la altura de este ambicioso planteamiento. Y además el argumento, que narra el enfrentamiento por el control del país entre Rico y Tom Sheldon, su antiguo compañero de la Agencia, también nos tiene reservada alguna que otra sorpresa. Si queréis comprobarlo, solo tenéis que sacar un billete para la isla de Panau el mes que viene. Porque la revolución está a punto de estallar en nuestras consolas. **HC**

→ **«JUST CAUSE 2» TENDRÁ UN RITMO ESPECTACULAR**, que nos recordará a una superproducción de Hollywood. Explosiones, carreras campo a través y tiroteos se van a suceder en un desarrollo

→ PRIMERA IMPRESIÓN

El uso del paracaídas y del gancho le da personalidad a un juego "abierto" que nos recuerda a «Mercenaries 2».

■ Los juegos más potentes que están a punto de llegar.



LA MAFIA JAPONESA será el origen de una aventura muy realista, con un argumento apasionante y muchas posibilidades.



LAS CLAVES

1 LA EXPLORACIÓN por entornos reconocibles va a ser muy realista. Encontraremos cientos de personajes que se comportan con naturalidad.



2 LOS COMBATES serán muy dinámicos. Podremos utilizar armas y también aumentar nuestra energía con movimientos especiales.



3 LOS MINIJUEGOS estarán muy cuidados. Desde antiguas máquinas recreativas, a juegos de golf o clásicos como la pesca con caña.



■ **Marzo**
■ **Sega**
■ **Aventura de acción**

YAKUZA 3

Cuando la mafia japonesa quiere castigar a un traidor, le obliga a cortarse un dedo. ¿Será para que no pueda jugar a esta aventura?

■ **KIRYU KAZUMA ES UN HOMBRE MARCADO** por su pasado. Después de ganarse una reputación en los bajos fondos de Tokio y Osaka (en los dos primeros juegos de esta saga), este antiguo matón se ha retirado a la isla de Okinawa, donde pretende llevar una vida tranquila. Pero dentro de poco tendrá que volver a comportarse como un yakuza, cuando uno de sus jefes sea tiroteado por un personaje misterioso.

Así comenzará esta aventura, que va a estrenarse en nuestro país casi un año después de ver la luz en tierras niponas. Nosotros acompañaremos a Kiryu por dos escenarios: Okinawa y el barrio de Kamurocho (en Tokio), mientras llevamos a cabo más de 300 misiones, desde resolver

discusiones entre niños a enfrentarnos con los jefes de distintos clanes mafiosos. El sistema de juego alternará combates con fases de exploración (con una enorme libertad de movimientos) y conversaciones con decenas de personajes secundarios.

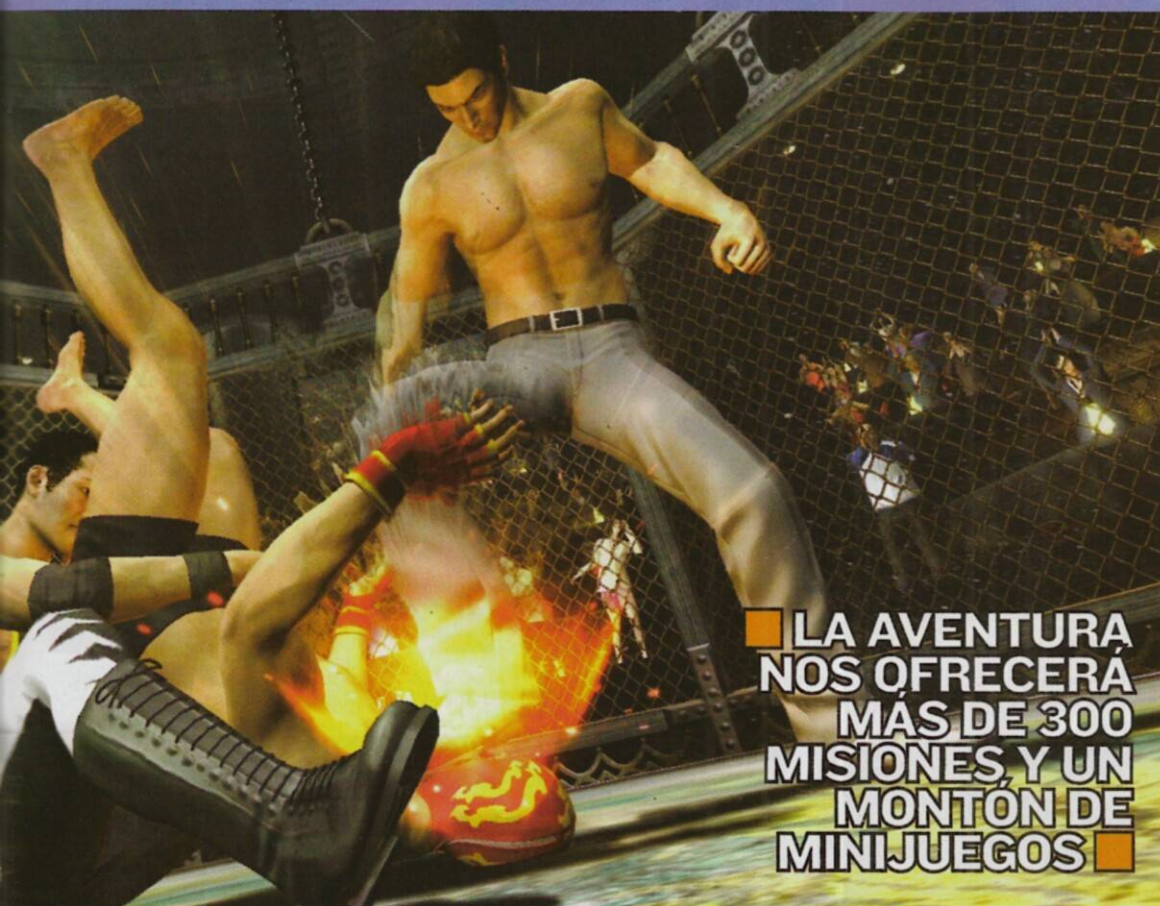
➔ **TAMBIÉN HABRÁ UN MONTÓN DE MINIJUEGOS** en los que podremos participar para entretenernos. Además de coleccionar objetos, Kiryu podrá jugar en los salones recreativos, entrar en un circuito de lucha extrema o incluso jugar al golf o pescar. También regresarán las secuencias QTE, y además, a medida que avancemos, iremos adquiriendo experiencia y nuevas habilidades, como si se tratase de un típico juego de rol.

En lo que respecta al apartado técnico, de nuevo vamos a alucinar con la recreación de las ciudades (con lugares perfectamente reconocibles y cientos de transeúntes moviéndose de manera natural) y con el rostro de los personajes, tan expresivo que nos parecerá que están vivos.

«Yakuza 3» se perfila así como una de las aventuras más cuidadas y mejor ambientadas de PS3, que se va a estrenar en España poco antes de que la cuarta parte llegue a Japón. **HC**

➔ PRIMERA IMPRESIÓN

Ambientación inmejorable, cientos de misiones y un apartado técnico brillante. Es una pena que no vaya a estar doblado a nuestro idioma.



■ LA AVENTURA
NOS OFRECERÁ
MÁS DE 300
MISIONES Y UN
MONTÓN DE
MINIJUEGOS ■

¡OJO AL DATO!

También en el cine... YA SE HA RODADO UNA PELÍCULA

Está dirigida por Takashi Mike y es una versión de los hechos que ocurrían en el primer juego, que apareció en PS2. En nuestro país solamente se ha proyectado en algunos festivales.

Una entrega diferente... HACE DOS AÑOS APARECIÓ UN "SPIN OFF"

El juego, que no ha salido de Japón, se llama «Yakuza Kenzan» y está ambientado en la era de los samurais. Nosotros controlamos a Miyamoto Mushashi, el famoso guerrero, que debe cumplir misiones por las calles de Edo (antiguo Tokio) con el mismo estilo de juego.



Yakuza Kenzan (PS3)



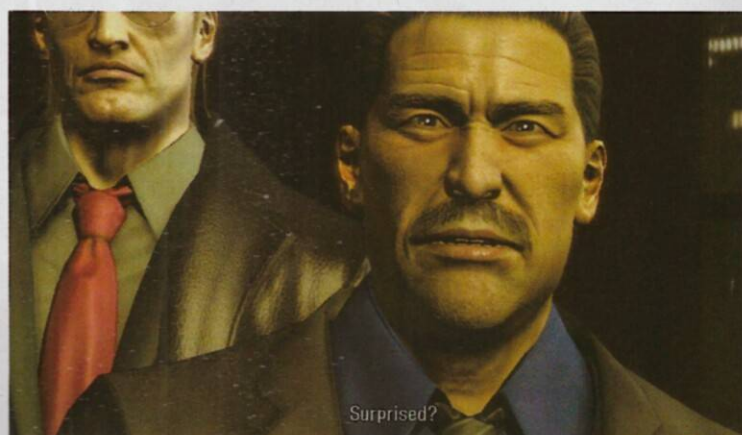
HABRÁ DOS ESCENARIOS: en el barrio de Kamurocho, una zona ficticia de Tokio inspirada en el barrio real de Kabukicho, y en la isla de Okinawa.



HABRÁ MISIONES DE TODO TIPO, desde ajustes de cuentas entre mafiosos a los problemas domésticos de un grupo de huérfanos a los que cuidaremos.



LOS COMBATES serán muy emocionantes. Podremos utilizar los puños, comprar armas o aprovechar elementos del escenario. También habrá movimientos finales.



EL ASPECTO DE LOS PERSONAJES SECUNDARIOS resultará muy expresivo, y será el principal "caballo de batalla" de un apartado gráfico muy cuidado.

Los juegos más potentes que están a punto de llegar.



LOS MONSTRUOS MÁS TEMIBLES intentarán acabar con el valiente Perseo, que se verá involucrado en un largo viaje de venganza. Hades, el dios del Infierno, ha dado pie a una guerra entre los dioses griegos. ¿Podremos con este lío?



ALGUNOS RIVALES no cederán con los ataques normales. Tendremos que buscar una estrategia.



LOS ATAQUES MÁGICOS consumirán una energía llamada Alma. ¡Dosifícadlos con cuidado!



LAS CLAVES

1 ACCIÓN DIRECTA. Nada de puzles complicados. Aquí la acción pura y dura será lo que predomine.



2 MITOLOGÍA. Todos los personajes, seres fantásticos y espectaculares eventos de la película estarán aquí.



■ Marzo ■ Game Republic ■ Acción

FURIA DE TITANES: EL VIDEOJUEGO

¡No quiero tener nada que ver con vosotros, malditos dioses medio desnudos! ¿Discrepáis? Pues habrá que liarse a mamporros...

■ **LOS DIOSES VAN A ENTRAR EN GUERRA** en la próxima película "Furia de Titanes", un remake del film clásico de 1981. Como era de esperar, también contará con su versión para consola, en la que tomaremos el papel de Perseo. Tendremos que ayudarlo a superar montones de duelos contra toda clase de seres mitológicos, y no faltarán jefes finales tan característicos

como el Kraken, Polifemo o Medusa. Para vencerlos podremos emplear 12 tipos de armas y ataques especiales: hachas, espadas, conjuros elementales y muchos otros estarán disponibles.

➔ **PARA REMATAR A NUESTROS RIVALES** podremos participar en sencillos "quick time events" o incluso robarles su energía. Además, en ciertas misiones también se po-

drá incorporar un segundo jugador para ayudarnos en los duelos. Y todo esto con la música y los mismos rostros que veremos en la película. Si os gusta la acción con toques mitológicos... ¡no podréis perdéroslo, por Zeus! **HC**

➔ **PRIMERA IMPRESIÓN**
Tiene variedad de armas y enemigos, pero esperemos que el desarrollo no sea repetitivo.

Los juegos más potentes que están a punto de llegar.



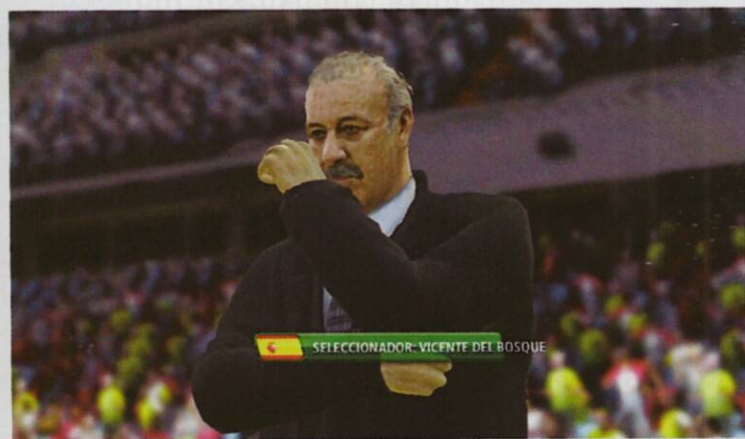
EL JUEGO DEL MUNDIAL DE SUDÁFRICA estará inspirado en la jugabilidad y los modos de juego del último «FIFA». Podremos convertirnos en seleccionadores nacionales y llevar a cualquier país a conquistar el trofeo más ansiado.



LOS PARTIDOS DEL MUNDIAL ya están definidos y aquí podremos anticiparlos antes del mes de junio.



LA SIMULACIÓN tendrá una gran presencia en el juego. No será fácil regatear ni batir a los porteros.



LAS CLAVES

1 **HABRÁ 199 EQUIPOS** de todo el globo con los que afrontar el reto de ganar la Copa del Mundo.



2 **HISTORIA DE LA CLASIFICACIÓN** nos propondrá desafíos de Mundiales pasados y la fase de clasificación.



■ Abril ■ EA ■ Fútbol

MUNDIAL FIFA SUDÁFRICA 2010

¿Os acordáis del gol de Torres en la Eurocopa? Pues lo que vendrá este verano es aún mejor, porque los goleadores seremos nosotros.

■ **ESPAÑA SE PRESENTA COMO LA GRAN FAVORITA** para ganar el Mundial que se disputará en Sudáfrica desde el próximo 11 de junio. Con motivo de esa cita, en breve llegará su equivalente consuelero, apoyado sobre la base técnica y jugable del genial «FIFA 10». Pero no será una mera actualización, sino que se ha procurado crear un juego nuevo en el que podremos rememorar

o reescribir la historia de las selecciones que disputaron la fase de clasificación del torneo.

➔ **LA AMBIENTACIÓN DE LOS PARTIDOS** estará tremendamente conseguida. Podremos jugar el calendario con los partidos ya sorteados en los diez estadios del país anfitrión, donde oiremos los himnos nacionales o el ruido de las "vuvuzelas" (las trompetas típicas

de la zona). ¡Incluso la altura de las ciudades influirá en la fatiga de los jugadores! Tampoco faltarán un buen puñado de modos de juego, incluido el online. **HC**

➔ PRIMERA IMPRESIÓN

La jugabilidad ya es conocida, pero se ha mejorado la IA de los porteros y el juego puede ser una pieza de coleccionista si España logra ganar el Mundial.

Los juegos más potentes que están a punto de llegar.



DEBIDO A LA RADIACIÓN, los mutantes serán los nuevos dueños de la superficie del Moscú post-apocalíptico que nos traerá «Metro 2033». Después de miles de años, el hombre ya no ocupará el primer puesto en la cadena alimentaria.



LA OSCURIDAD Y LAS CRIATURAS van a ser los encargados de meternos el miedo en el cuerpo.



LA SUPERVIVENCIA de los humanos estará en juego. Todo empieza por salvar el Metro de Moscú.



↓ LAS CLAVES

1 LA AMBIENTACIÓN Y LA HISTORIA, basadas en el libro del mismo nombre, serán muy buenas.



2 LOS COMBATES van a ser los protagonistas absolutos del intrigante desarrollo de este shoot 'em up.



■ Marzo ■ THQ ■ Shoot'em up

METRO 2033

Metro de Moscú informa: por motivos ajenos a nuestra voluntad, toda la red se encuentra repleta de horripilantes mutantes asesinos.

■ **20 AÑOS DESPUÉS DEL HOLOCAUSTO NUCLEAR**, los humanos sobreviven en la aparente seguridad de los túneles del metro de Moscú, evitando la radiación de la superficie y conteniendo a peligrosas bestias mutantes. Hasta ahora la defensa ha dado resultado, pero una nueva raza de mutantes humanoides amenaza con liquidar a los supervivientes mediante algún tipo de control mental que les hace volverse locos. Nuestro protagonista, Ar-

tyom, parece el único capaz de resistirlo, así que es elegido para abrirse paso (a tiro limpio y en primera persona) por un entorno post-apocalíptico y así tratar de salvar a la humanidad.

→ **NUESTRO ARSENAL SERÁ DE LO MÁS COMPLETO**, desde cuchillos o un revólver hasta rifles de francotirador y metralletas. Además, la mayoría de armas podrán personalizarse con mirillas telescópicas o silenciadores, por ejem-

plo. Las necesitaremos, porque no será nada fácil avanzar por las estaciones de metro y sus claustrofóbicos túneles... aunque lo peor nos esperará en el exterior, donde además necesitaremos máscaras de gas para respirar. **HC**

→ PRIMERA IMPRESIÓN

La historia y la ambientación tienen una pinta estupenda, pero veremos si los combates pueden competir con el resto de "shooters" del mercado.

Los juegos más potentes que están a punto de llegar.



LA ACCIÓN NO PARARÁ durante los siete capítulos. La ciudad estará llena de enemigos con ganas de pelea, y nuestro deber será acabar con ellos a lo largo de muy diversas misiones.



HASTA CUATRO ARMAS de fuego, más la katana, podremos cargar al mismo tiempo.



NUESTROS AMIGOS nos ayudarán a localizar a "Los Chacales" y desbloquear elementos.



EL PROTAGONISTA será el tipo más duro del "futuro oeste". Con su katana legendaria podrá parar balas y ejecutar poderosos ataques mágicos.



↓ LAS CLAVES

1 EL Wii MOTION PLUS permitirá que cada movimiento se calque en pantalla con precisión.



2 EL PUNTERO facilitará nuestra labor con la pistola, además de ser indispensable para el control de la cámara.



■ Marzo ■ Ubisoft ■ Acción

RED STEEL 2

Para sobrevivir en el lejano Oeste había que ser más rápido con el revólver, pero en Wii, también tendremos que dominar la espada.

■ **CUATRO AÑOS DESPUÉS DEL JUEGO ORIGINAL**, la saga «Red Steel» está a punto de dar un cambio radical. En lugar de regresar a las calles de Tokio, esta secuela nos trasladará al futuro, a una ciudad fronteriza que tendrá un ambientación más propia de un western, ¡y con estilo de dibujos animados! En esta ocasión encarnaremos a un misterioso y duro espadachín, último superviviente de un clan llamado "Los Protectores". Nuestras misiones consistirán en desbaratar

los planes de la banda rival, "Los Chacales", para lo que haremos uso de unos viejos amigos de la saga: el sable y el revólver.

→ **MANEJAREMOS LAS ARMAS EN PRIMERA PERSONA.** Para disparar podremos mover un cursor por la pantalla, mientras que la katana responderá con precisión a los movimientos de nuestro brazo gracias al uso del Wii Motion Plus. Además, podremos realizar magias (como acabar con 6 enemigos al mismo tiempo, o detener

las balas con nuestra espada) que tendremos que comprar a medida que avanzamos. Para rematar este planteamiento tan prometedor, tendremos acción sin descanso, música del Oeste y una pizca de humor a cargo de nuestros aliados: un viejo sensei y una "friki" de la informática.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

El control es tremendamente preciso y los gráficos molan, aunque las primeras misiones parecen algo monótonas.

OS CONTAMOS NUESTRAS IMPRESIONES DESPUÉS DE JUGAR A **ALAN WAKE**

EL MIEDO VIVE EN LA OSCURIDAD

«Alan Wake», uno de los juegos más esperados de Xbox 360, por fin da señales de vida. Nosotros hemos viajado a San Francisco para probarlo, y ahora os contamos todo lo que sabemos sobre este prometedor y aterrador thriller psicológico. ¿Podréis soportarlo?

Han pasado ya cinco años desde que Remedy anunciase su nuevo y misterioso proyecto para Xbox 360, un thriller psicológico llamado «Alan Wake» que prometía revolucionar el terror en las consolas. Tras una larga espera, los creadores de «Max Payne» han elegido uno de los eventos de prensa más importantes de Microsoft, el X10 de San Francisco, para mostrar su juego y anunciar su fecha de salida.

Nosotros hemos tenido que hacer un largo viaje hasta la Costa Oeste, pero finalmente lo hemos probado, y además hemos tenido la oportunidad de hablar con Oskari Håkkinen, el Jefe de Desarrollo de Franquicia de Remedy, que nos ha desvelado los

entresijos del juego que promete ser el nuevo referente en su género. ¿Os apetece descubrirlos? ¡Pues acompañadnos!

→ **ALAN WAKE ES UN FAMOSO NOVELISTA** al que ha abandonado la inspiración, y lleva varios años sin poder escribir. Para recuperarse de su bloqueo mental, decide tomarse unas vacaciones en el idílico pueblecito de Bright Falls junto a su esposa, Alice. Sin embargo, poco después de llegar allí, Alice desaparece y Alan se despierta magullado en un coche sin recordar nada. A partir de entonces comenzarán a producirse extraños sucesos, y nuestro protagonista encontrará fragmentos de una novela firmada por él que relata lo que le está pasan-

do, pero que no es consciente de haber escrito. Según Oskari, una "presencia oscura" ha sido liberada en Bright Falls y se ha apoderado de toda la zona, poseyendo a personas, objetos, animales, etc., que se convertirán en nuestros enemigos. Por si fuera poco, el FBI considera que todos estos sucesos tienen relación con la llegada de Alan al pueblo, por lo que también ordena su captura inmediata.

→ **LA HISTORIA ESTARÁ MUY CURRADA**, con un guión complejo y cuidado que nos mantendrá pegados al sillón. Los personajes tendrán profundidad y recorrido, tanto el protagonista principal como los numerosos secundarios que iremos encontrando a lo largo de

la aventura. Además, el juego va a estar estructurado como una serie de televisión, y constará de numerosos giros argumentales y momentos de suspense. Incluso será un resumen de lo que ya hemos jugado (con la clásica fórmula "anteriormente, en Alan Wake...") el que nos dé la bienvenida antes de comenzar cada partida. Sin embargo, los chicos de Remedy han decidido no fragmentar la historia en capítulos, como hizo Eden Games con el último «Alone in the Dark», porque consideran que «Alan Wake» solamente cobra sentido en su totalidad.

Oskari nos aclaró durante la presentación que la intención del estudio finlandés era "incluir la cultura popular en nuestro juego, con referen-»

¡YA LO
HEMOS
JUGADO!

LO QUE DEBES SABER

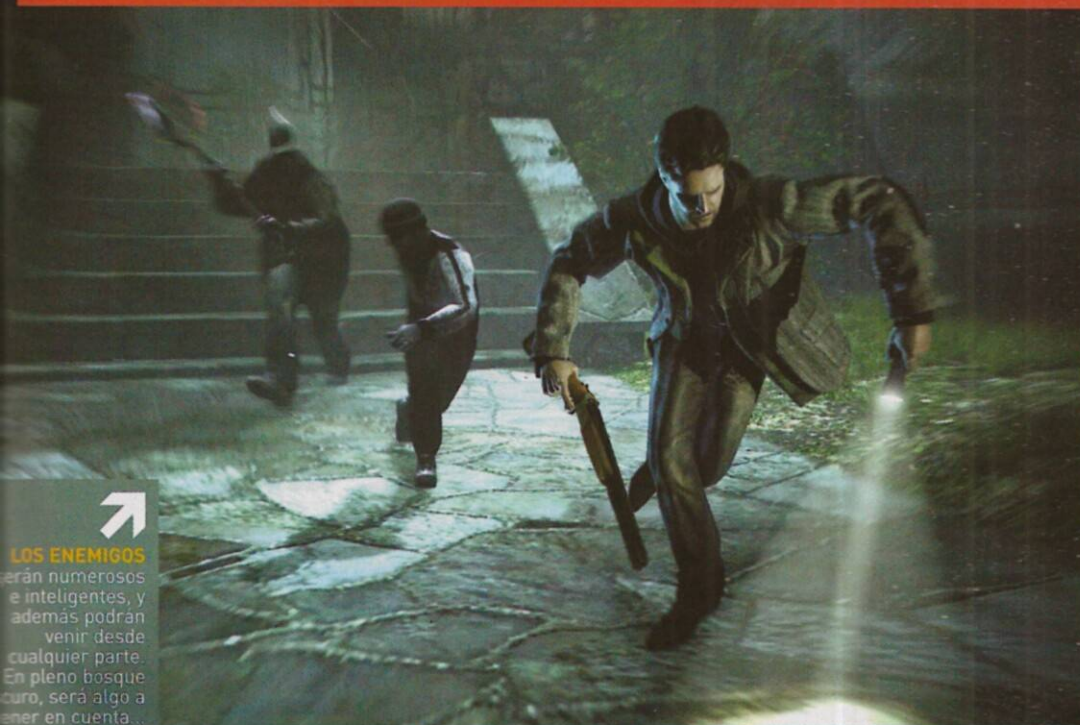
- **¿Qué es?** Un esperado juego de terror psicológico en el que la oscuridad tendrá un papel determinante.
- **Consola:** Xbox 360.
- **Lanzamiento:** 21 de mayo.
- **Compañía:** Remedy Entertainment.



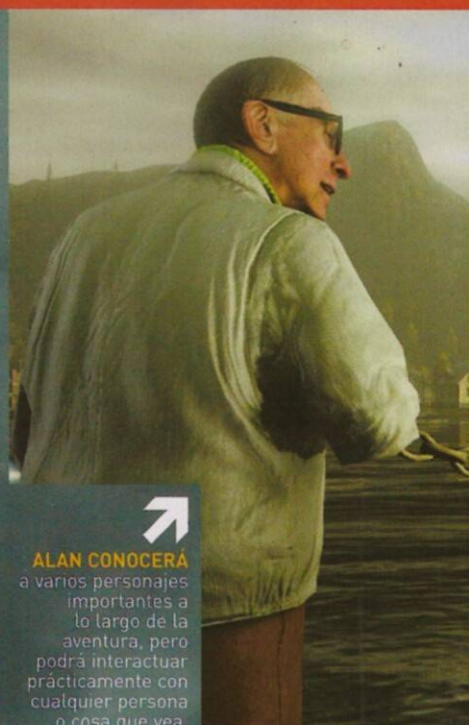
OSKARI HÄKINNEN le contó a Carlos todos los secretos del próximo bombazo de Remedy

REPORTAJE

■ Primer contacto con «Alan Wake»



LOS ENEMIGOS serán numerosos e inteligentes, y además podrán venir desde cualquier parte. En pleno bosque oscuro, será algo a tener en cuenta...



ALAN CONOCERÁ a varios personajes importantes a lo largo de la aventura, pero podrá interactuar prácticamente con cualquier persona o cosa que vea.



LOS OBJETOS se lanzarán a por nosotros, poseídos por la "presencia oscura". Habrá dos opciones para evitarlos: iluminarlos... o correr muy rápido!

» cias a la serie Perdidos o a las novelas de Stephen King, por ejemplo", pero que la habían interpretado a su manera.

El sistema de juego mezclará la acción con la exploración y los pequeños puzles. Nosotros pudimos tomar el control de

Alan justo después de despertarse magullado en el coche, a plena luz de la luna. Nuestro protagonista, sin ser consciente aún del lío en el que se había metido, nos instaba a ir a una gasolinera cercana para buscar un teléfono y pedir ayuda.

→ **OIREMOS LOS PENSAMIENTOS DE ALAN** en todo momento (en un tono muy literario, por cierto), que nos transmitirán sus emociones y opiniones. Además, esto nos ayudará a implicarnos más en la historia.

Siguiendo el consejo de Alan, pusimos rumbo a la gasolinera, pero pronto fuimos a parar en un almacén de madera, lleno de árboles recién cortados. Allí nos esperaba nuestro primer enemigo: un humano "poseído" por la oscuridad. Huyendo de él, nos refugiábamos en una pequeña casa, que nuestro "amigo" se ocupó de tirar colina abajo utilizando una excavadora. Una vez que logramos huir de allí por una ventana, tuvimos que aprender la mecánica que se utilizará para derrotar a los enemigos. »



ALAN WAKE

Es un famoso escritor en crisis personal, que está a punto de entrar en la peor pesadilla de su vida. Y él que pensaba que se marchaba de vacaciones...



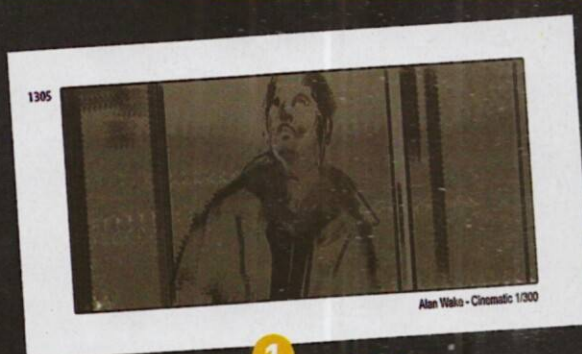
EL DESARROLLO

alternará la tensión de la acción con otros momentos más pausados, en los que sufriremos el terror psicológico.

■ ESTE THRILLER PSICOLÓGICO ESTARÁ REPLETO DE GIROS ARGUMENTALES, MOMENTOS DE SUSPENSE Y ACCIÓN ■

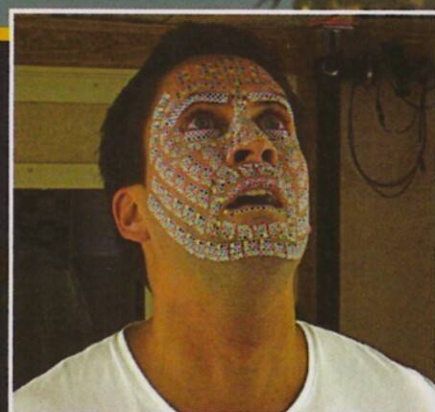
Unos personajes dignos de Oscar

El desarrollo de los personajes en «Alan Wake» será uno de los más trabajados que hemos visto en los últimos años. Cada detalle estará cuidado al milímetro y es producto de un largo proceso. El motor gráfico, diseñado por la propia Remedy, ha hecho posible lograr una calidad visual completamente alucinante. Por supuesto, se ha puesto especial mimo en dar vida al personaje principal, Alan, con el que el jugador se identificará tanto que hasta podrá oír sus pensamientos. Aquí os presentamos las diferentes fases en las que se ha llevado a cabo el diseño del protagonista, hasta dar con el resultado final, que es simplemente espectacular.



1

EL DISEÑO es el primer paso para dar vida a Alan. Storyboards, dibujos, bocetos y muchas, muchas buenas ideas.



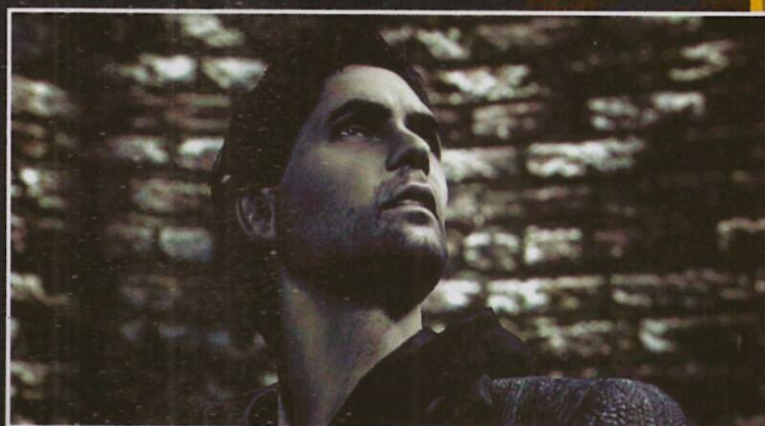
2

LA CAPTURA DE MOVIMIENTOS se ha utilizado para reflejar fielmente las expresiones faciales y el ánimo.



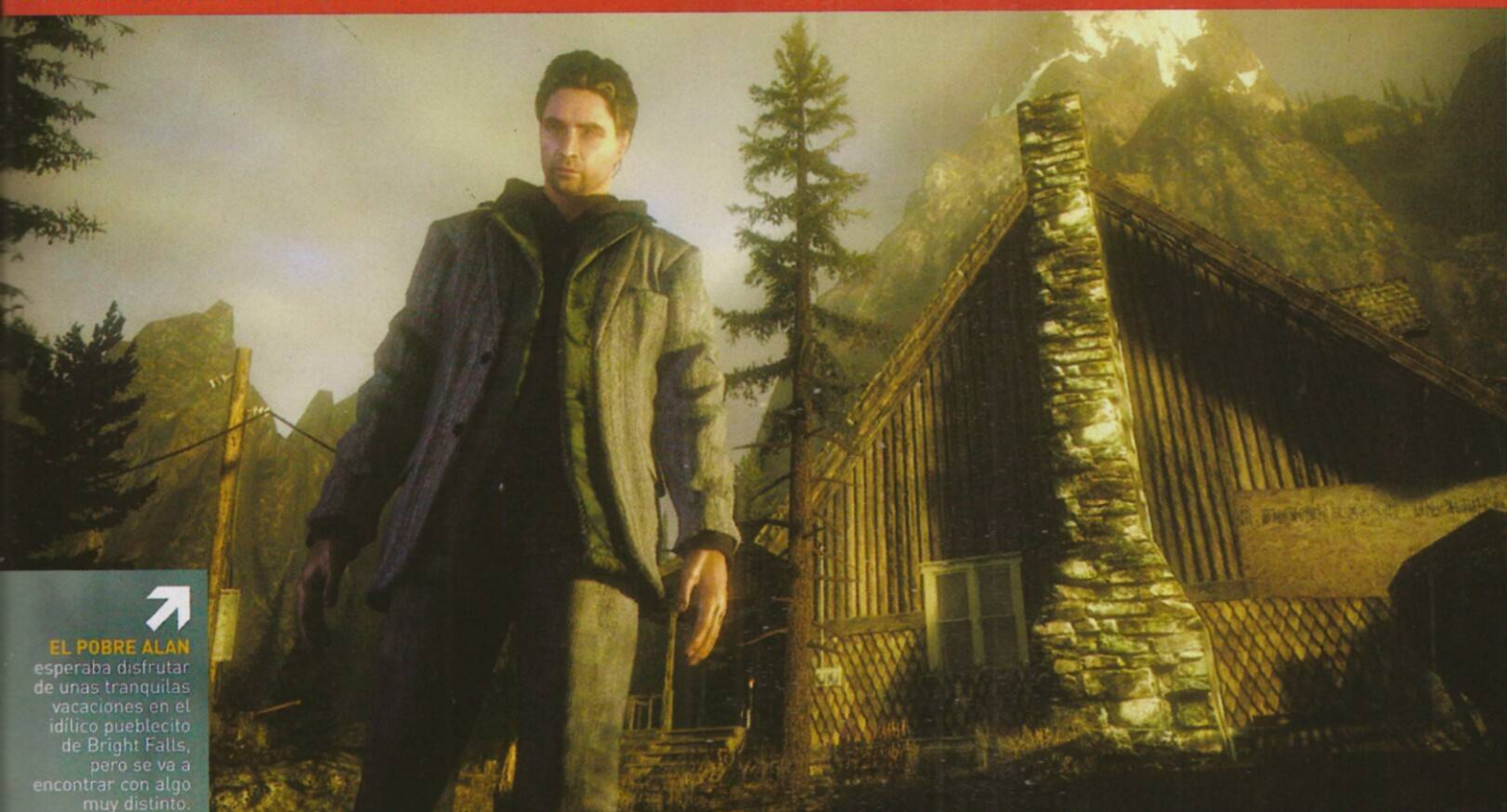
3

EL DOBLAJE al castellano correrá a cargo de excelentes y muy conocidos actores del sector. Lorenzo Beteta (que dobla a Jack de «Perdidos») pondrá voz a Alan, mientras que será Conchi López (voz de Nicole Kidman) quien se encargará de doblar a Alice.



4

EL RESULTADO FINAL es el de unos personajes que parecen tener vida propia. Harán tan bien sus papeles que Hollywood se debería plantear crear un Oscar a la Mejor Interpretación en Videojuego. A nosotros nos molaría.

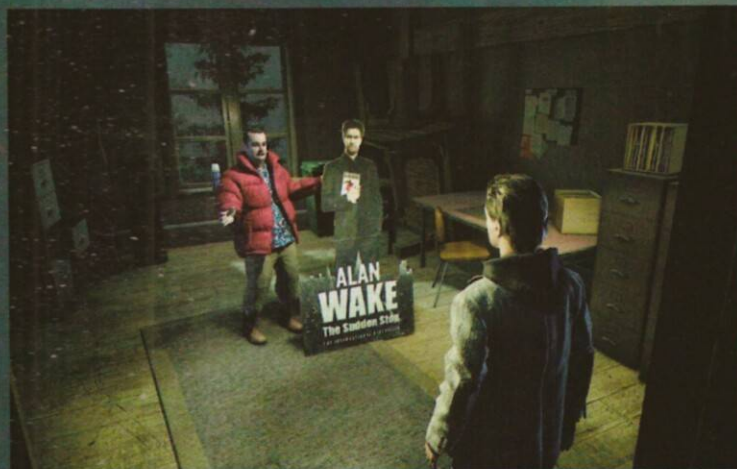
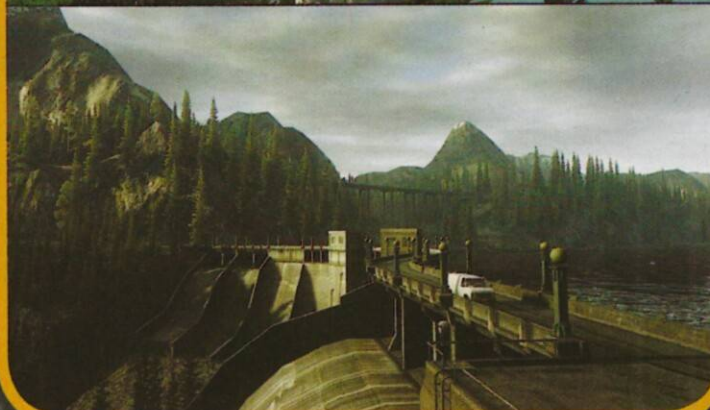


EL POBRE ALAN

esperaba disfrutar de unas tranquilas vacaciones en el idílico pueblecito de Bright Falls, pero se va a encontrar con algo muy distinto.

Escenarios (casi) reales

«Alan Wake» ha estado más de cinco años en desarrollo, y cuando le preguntamos la razón de este largo proceso a Oskari, éste nos explicó que han realizado un arduo trabajo de investigación. Por lo visto, los chicos de Remedy se fueron de acampada para hacer fotografías y experimentar la vida en el campo, recorrieron la Norteamérica rural... ¡y así de clavadito les ha quedado! Solo teneis que ver las imágenes...



EL PROTAGONISTA es un escritor famoso, y tanto es así que la gente le reconocerá por la calle. Al principio del juego, claro, que es cuando quedan humanos cuerdos.

►► Nuestro aliado más importante será la luz, el único elemento capaz de despojar a humanos y objetos de la presencia oscura que les domina.

→ **PARA DERROTAR A LOS "POSEÍDOS"**, primero deberemos apuntarles con nuestra inestimable aliada, la linterna. Una vez que destruyamos el aura oscura que protege a los enemigos, podremos darles caña con las armas normales (pistolas, escopetas, etc.). Por cierto, pronto descubrimos que, aunque Alan sea un simple escritor,

y parezca un poco enclenque, sabrá defenderse por sí mismo.

También podremos utilizar otras fuentes de luz aparte de la linterna, como pueden ser focos fijos (que se asemejarán a ametralladoras de posición, por el uso que les daremos) o unas utilísimas pistolas de bengalas que dejarán secos a los poseídos. El fuego y las luces ambientales que encontremos, como farolas, nos servirán igualmente.

Tras dar cuenta de varios enemigos, continuamos buscando la gasolinera por el bosque, y dando cuenta de los enemigos



LA PISTOLA DE BENGALAS

destruirá automáticamente a los enemigos en un estallido rojo. Es una pena que su munición vaya a ser tan limitada...



■ **ALAN SE ENFRENTARÁ A UNA OSCURIDAD QUE LO POSEE TODO, Y QUE PARECE RECLAMARLE DE MANERA ESPECIAL** ■

que siguieron atacándonos hasta que se terminó la demo.

Además de este escenario, los productores del juego nos enseñaron otras dos fases. La primera fue una cafetería de Bright Falls a la que Alan y Alice acuden al principio del juego, y donde ya se intuyen presagios de la catástrofe que se avecina. El otro escenario era una presa situada en medio del bosque, también de noche, donde vimos los recursos ofensivos que tendrá nuestro protagonista, y también conocimos a dos personajes secundarios. Eran

Sarah, la sheriff del pueblo, y Barry, amigo y agente de Alan, que pondrá el toque cómico cuando la situación lo requiera. Para que os hagáis una idea, este personaje iba corriendo por el bosque forrado de luces de Navidad para protegerse, y llevaba un foco en la cabeza al que llamaba "el ojo de Mordor".

➔ **TRAS VER «ALAN WAKE» EN MOVIMIENTO**, os aseguramos que el motor gráfico es absolutamente flipante. Los efectos de luces y sombras son de lo mejorcito que hemos visto nunca,

y el diseño de personajes y escenarios está tan cuidado que asusta. En general, el estilo gráfico es muy peculiar, y os aseguramos que no se parece a nada que hayáis visto antes.

Por lo que hemos jugado, y teniendo en cuenta su estilo de juego, su cuidado guión y su ambientación, «Alan Wake» promete convertirse en uno de los juegos más deseados de este 2010. También en uno de los más terroríficos, por supuesto, porque promete revolucionar el género con nuevos conceptos y fórmulas. Y no os preocupéis,

que ni siquiera tendremos que esperar tanto tiempo para disfrutarlo, porque el 21 de mayo llegará a las tiendas europeas.

Ya se había anunciado que contaremos con nuevos episodios descargables en Xbox Live! en un futuro, pero Oskari nos confesó que en Remedy ya están pensando en desarrollar una secuela: "este juego es como la primera temporada de una serie, tendrá un final satisfactorio, pero dejará algunas puertas abiertas". Así que, por suerte, parece que tendremos «Alan Wake» para rato. **HC**

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

► **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

► **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 18 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

► **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

► **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

► **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalas échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

► **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

► **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

► **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

► **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudar, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

► **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO		Valoración
Lo mejor	Lo peor	
Gráficos: el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...	Gráficos: el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...	
Sonido: Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...	Sonido: Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...	
Duración: La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...	Duración: La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...	
Diversión: Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...	Diversión: Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...	
Puntuación Final: La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.	Puntuación Final: La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.	
Valoración: La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.	Valoración: La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.	

► **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprarlo.

► **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

► **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

► **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

► **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

► **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

► **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

► **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

► **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA
68

ALIENS VERSUS PREDATOR pone a dos de los extraterrestres más terribles del cine frente a frente. ¡Y los humanos estamos en medio!



PÁGINA
66

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 eleva las contiendas a un nuevo nivel. Una historia más currada, vehículos... ¡menuda batalla espera



PÁGINA
62

HEAVY RAIN es una de las aventuras más sorprendentes de los últimos meses. Su elaboradísimo guión y sus impactantes gráficos os van a dejar sin respiración. ¿Estáis preparados para descubrir al asesino del Orígame?

EN ESTE NÚMERO...

PlayStation 3

Aliens versus Predator 68
Battlefield Bad Comp. 2..... 66
Dyn. Warriors Strikeforce. 77
Heavy Rain 62
M.A.G. 72
Sonic & Sega
All-Stars Racing..... 70
Star Ocean The Last Hope 78
White Knight Chronicles... 74

Xbox 360

Aliens versus Predator 68
Battlefield Bad Comp. 66
Dyn. Warriors Strikeforce. 77
Sonic & Sega
All-Stars Racing..... 70

Wii

Muramasa 76

Nintendo DS

Ace Att. Investigations 80

PSP

SOCOM Firet. Bravo 3 79

Otros lanzamientos

..... 82

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudicamos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.



↖
LOS ENIGMAS,
las emociones
encontradas y una
tensión creciente
son nuestros
compañeros en este
original videojuego.

LA EMOCIÓN TE INUNDA

HEAVY RAIN

La vida está cargada de decisiones trascendentes, pero aquí tendréis que afrontarlas mucho más rápido de lo normal... y en remojo. ¿Estáis preparados para enfrentaros a una aventura única?

■ **CUANDO ETHAN MARS ARRUINÓ SU MATRIMONIO** tras perder a uno de sus hijos, no imaginaba que lo peor estaba aún por llegar. Una espiral de acontecimientos le ha vinculado con el temible Asesino del Origami, un "serial killer" que acaba con niños pequeños usando un extraño arma, el agua de lluvia, y siempre deja una pajarita de papel a modo de firma. Ahora, Ethan ha de someterse a las re-

torcidas pruebas del asesino para dar con él antes de que perpetre un nuevo crimen.

Sin embargo, él no es el único protagonista de esta historia. Otros tres personajes, Norman, Scott y Madison, también investigan el caso a su modo. No se conocen entre sí, pero sus historias confluyen de alguna forma. El control se alterna de uno a otro en función del capítulo en el que estemos. La idea es que, al

juntar las "piezas del puzzle" que cada uno encuentra, podamos comprender al final quién es el asesino y por qué actúa así.

→ **EL SISTEMA DE JUEGO LLAMA LA ATENCIÓN** desde el principio. En lo básico se parece al de otras aventuras: hay que mover al personaje por los escenarios para buscar objetos con los que interactuar o personas con las que hablar. La diferencia está

1





SESENTA ACTORES reales han prestado su rostro y sus movimientos para dar vida a los personajes. ¡Menudo realismo!

acias. Ahora veamos lo que nos dice este sobre...



LAS SITUACIONES TENSAS como esta han de resolverse contrarreloj. Hacer algo cruel puede beneficiarnos más...



LOS GRÁFICOS se han cuidado hasta el extremo: los modelos 3D, los escenarios, la iluminación de cine negro...

REALIDAD AUMENTADA

Norman, el agente del FBI, es el que más investiga. Para ello cuenta con unas gafas especiales llamadas ARI (Interfaz de Realidad Aumentada) con las que podemos ver una especie de hologramas que facilitan un montón los análisis.



SOBRE EL TERRENO nos encargamos de "escanear" los objetos para ver si hay rastros de sangre, pisadas, etcétera.



EN NUESTRO DESPACHO creamos un entorno virtual y repasamos pistas a lo "Minority Report" para sacar conclusiones.



AVENTURA ADULTA

«Heavy Rain» aborda de frente temas a los que no estamos muy acostumbrados en los videojuegos:

- 1. SEXO:** Hay varios desnudos e incluso podemos desnudar a base de Quick Time Events a una chica para, ejem, pasar a segunda base.
- 2. VIOLENCIA:** Hay momentos agresivos como cortes con cristales o amputaciones.
- 3. DROGAS:** Personajes con mono, "yonquis", camellos... Es muy crítico en ese aspecto.

en que este título busca emular la realidad hasta el extremo. Así, junto a acciones importantes se nos plantean otras que no sirven para nada, como sentarnos a mirar, abrir cajones innecesarios... La idea es que creamos estar en un mundo real, en el que el éxito en nuestra misión depende de lo bien que sepamos discernir entre lo que es útil y lo que no. Pero ojo: a veces lo que pensamos que es irrelevante quizá no lo sea tan-

to... Debemos confiar en nuestra intuición, porque al principio sabemos muy poco de nuestro entorno y los personajes.

➔ **EL CONTROL** también tiene sus particularidades. Para cumplir cada acción, debemos "emular" con el mando el movimiento real. Si abrimos una puerta hacemos un cuarto de giro con el stick, si damos un golpe en la pared agitamos el mando hacia ➔

delante... En las acciones más sencillas no supone un problema, pero de vez en cuando nos encontramos con secuencias de "quick time events" en las que ➔

ETHAN ➔

ESTE "ECHAJO A PERDER" tiene el mayor peso de la trama. Le toca luchar con su depresión y a la vez decidir hasta dónde llegará para salvar a alguien especial.



■ Heavy Rain

UN CONTROL DIFERENTE

La mayoría del tiempo controlamos a nuestro personaje de forma normal, pero hay muchas circunstancias especiales en las que tenemos que usar nuestros reflejos y habilidad con el mando.



QUICK TIME EVENTS: Pueden aparecer en cualquier momento. Pueden consistir en apretar botones o en mover el mando.



PARA CIERTAS ACCIONES hemos de pulsar los botones imitando un movimiento real de nuestras extremidades.



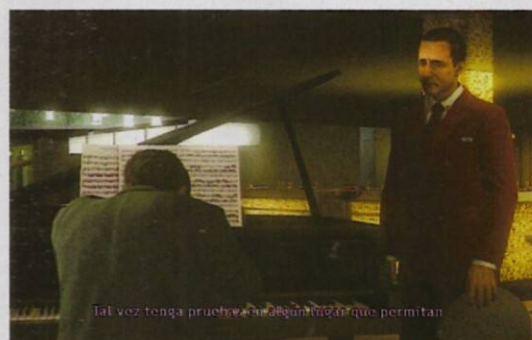
LAS DECISIONES se ven como comandos que giran alrededor. Si el personaje está nervioso, las letras se ven borrosas.



LOS PERSONAJES SECUNDARIOS son numerosos, aunque Lauren (en la imagen) es de los más importantes.



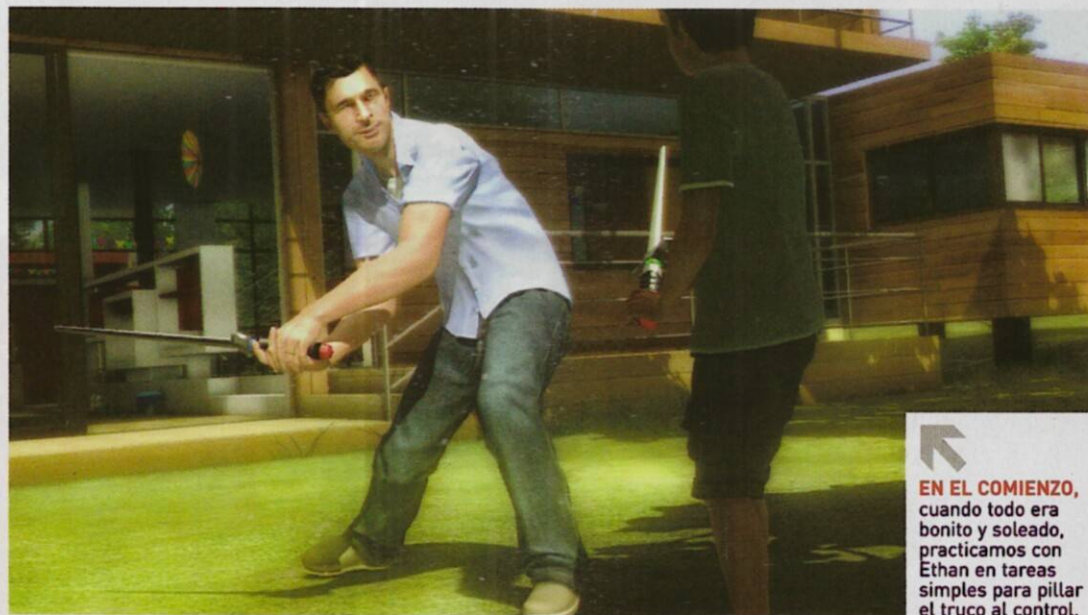
PODEMOS LIBERAR VIDEOS con el "así se hizo" al cumplir ciertas tareas. Aquí está el casting de la bella Jacqui Ainsley.



LAS REFERENCIAS a films como «2001» o «El Resplandor» (como en esta alucinación) salpican el argumento.



LA NARRATIVA usa bastante la pantalla dividida, como ya hacían el juego «Fahrenheit» y la serie «24».



➔ **EN EL COMIENZO**, cuando todo era bonito y soleado, practicamos con Ethan en tareas simples para pillar el truco al control.

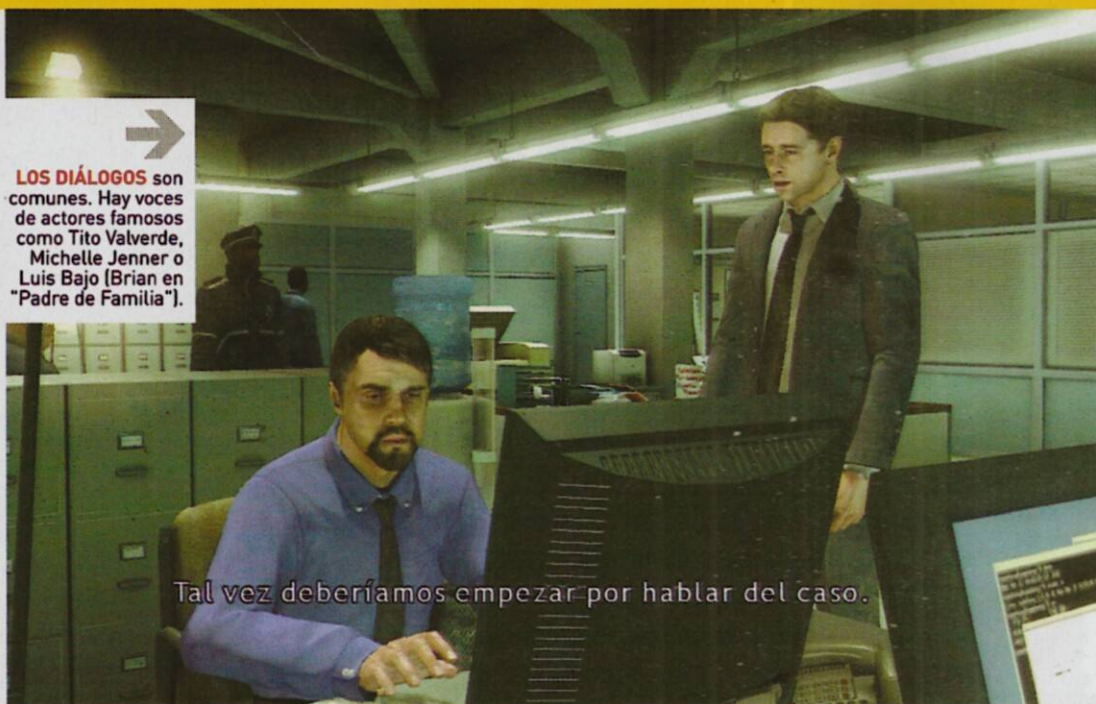
← MADISON

Su trabajo como periodista le ha hecho involucrarse en la búsqueda del asesino... quizá demasiado. Sus problemas de insomnio no ayudan mucho.

» tenemos que realizar varias acciones a toda pastilla. A veces, lo que toca es tomar una decisión: matar a alguien, responder bien en un interrogatorio, etc. Esto afecta drásticamente al desarrollo del juego, de tal forma que pueden morir personajes secundarios... ¡o nosotros mismos! Los cuatro protagonistas pueden "diñarla" en ciertos momentos, pero la aventura sigue desde el punto de vista de los demás. Así,

podemos llegar a finales muy diferentes en función de nuestras decisiones y reflejos.

➔ **EL APARTADO TÉCNICO** es uno de los más asombrosos que hemos visto. Las animaciones se han creado con "motion capture" y los rostros son escaneos 3D de actores reales. El resultado sirve para que PS3 saque pecho respecto a sus posibilidades gráficas. Además, con su elaborado



➔
LOS DIÁLOGOS son comunes. Hay voces de actores famosos como Tito Valverde, Michelle Jenner o Luis Bajo (Brian en "Padre de Familia").

Tal vez deberíamos empezar por hablar del caso.



Madison: Me llamo Madison.



TANTO A NIVEL TÉCNICO COMO NARRATIVO, ESTE JUEGO MARCA UN HITO



NUESTRAS ACCIONES afectan a la historia. En este ejemplo, si no escapamos de la forma correcta, Madison muere calcinada (izq.), pero si tenemos buena intuición, podemos salvar el pellejo (der.).

CUATRO VIDAS

Aunque la historia de Ethan es la que más peso tiene en la trama, jugamos desde cuatro perspectivas diferentes, que confluyen en un momento u otro.



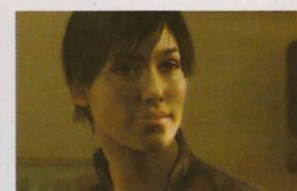
ETHAN: Es el que más tiempo aparece. Ha de resolver los acertijos del asesino contra reloj.



SCOTT: Un detective a la antigua. Investiga al asesino por encargo de los familiares de las víctimas.



NORMAN: Cuenta con la tecnología más avanzada... y un serio problema de drogadicción.



MADISON: Una periodista con insomnio. Su investigación se cruza con la de Ethan.

guión y su atmósfera este título consigue algo que pocos logran: crear empatía. Muchas veces nos sorprenderemos al vernos tristes o tensos junto a Ethan. Pero también hay fallos: dirigir a los personajes es algo incómodo, la expresividad a veces no convence... Y sobre todo, el ritmo es lento y demasiado "realista" al principio, lo que frenará a muchos jugadores. El resto descubrirá un juego que les dejará marca. **HC**

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL REALISMO** en la puesta en escena, los diálogos, el modelado de los personajes... ¡Parece de verdad!
■ **EL GUION "DIVERGENTE"** nos pica para probar alternativas. ¿A qué final conseguiréis llegar?

lo peor

■ **EL CONTROL DIRECCIONAL** es innecesariamente complicado. Además, la cámara despista a veces.
■ **LA EXPRESIVIDAD FACIAL** no está tan conseguida como en otros títulos. «Uncharted 2» convence más.

alternativas

«Fahrenheit» en PS2 o Xbox es lo más parecido que hay. En esta generación podéis probar «Sherlock Holmes versus Jack el Destripador» o «Perdidos». Tienen mucha investigación y giros inesperados, pero no están tan trabajados. Una opción más sangrienta es «Saw», que tampoco es nada del otro jueves en cuanto a control.

■ **GRÁFICOS** Modelado, animaciones, luces y juegos de cámara son simplemente sublimes. Solo falla la expresividad de los personajes a veces.

■ **SONIDO** Una excelente doblaje al castellano se conjuga con música de piano que toca la fibra sensible. Algunos temas se repiten, eso sí.

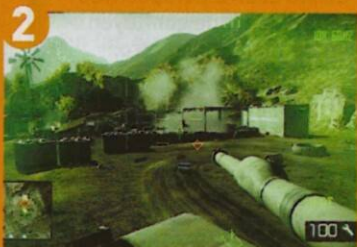
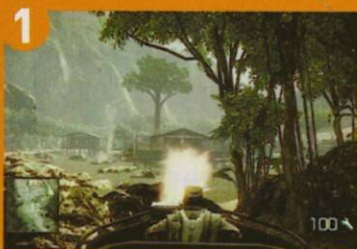
■ **DURACIÓN** La trama cambia según las decisiones, pero el juego dura unas 8 horas. Eso sí, repetiréis muchas veces para ver las alternativas.

■ **DIVERSIÓN** Más que divertido, es tenso, intrigante, íntimo... Muchas emociones en un título que, por su ritmo lento, puede no gustar a todos.

PUNTUACIÓN FINAL **91**

valoración

¡Uff! Es difícil evaluar un título tan diferente. Eso sí, en el apartado técnico no hay dudas: se ha hecho un gran esfuerzo para crear un mundo que impacta por su realismo y sorprende por su guión. Que guste o no un desarrollo tan personal depende del jugador. Habrá a quien le parezca un rollo contemplar al hijo de Ethan y habrá quien lo considere un precioso ejercicio de lírica. Con todo, es un juego cargado de personalidad, que todo usuario (mayor de edad, eso sí) debería probar para vivir de una forma distinta los juegos.



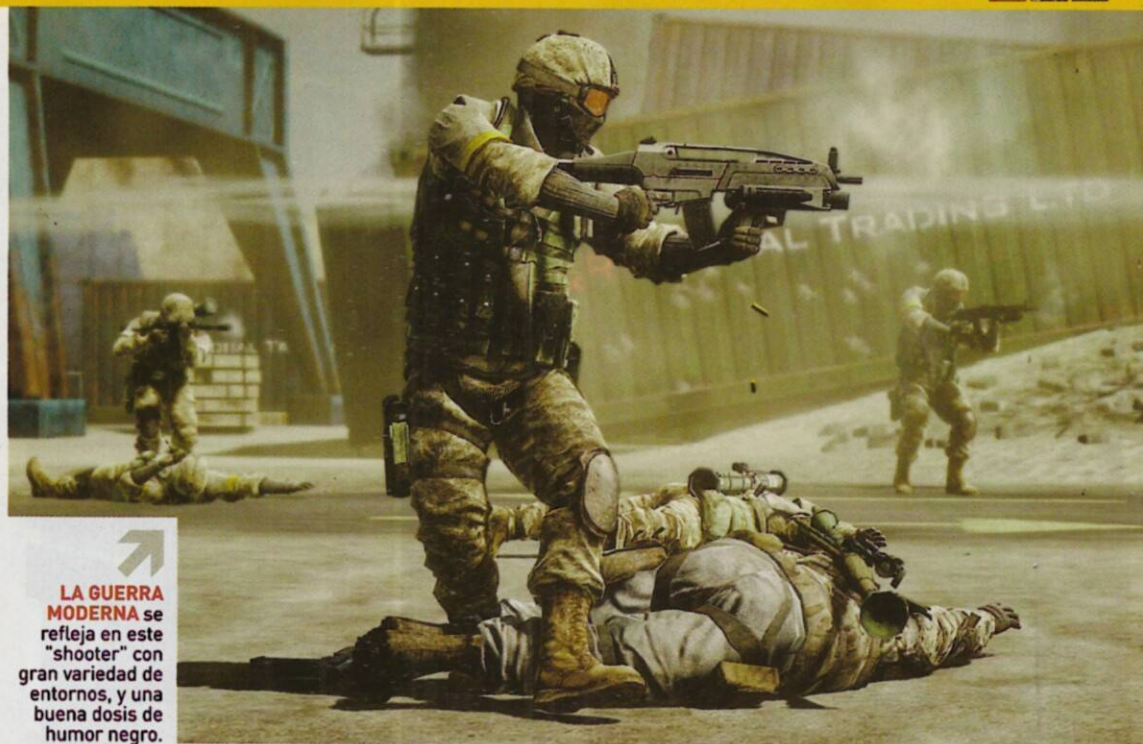
REFUERZOS MOTORIZADOS

Aunque los vehículos son comunes en el género, en «Bad Company 2» tienen más importancia. Casi ocupan la mitad del desarrollo:

1. UNA LANCHAS, como en "Apocalypse Now", nos sirve para remontar un río en la jungla boliviana. Podemos llevar el timón o arrasarlo todo con un lanzagranadas en el puesto de artillero.
2. EL TANQUE M1 ABRAHAMS protagoniza uno de los niveles más emocionantes. Todos los vehículos cuentan con perspectivas interiores (en la imagen) y desde la parte trasera.
3. EN EL AIRE tripulamos un helicóptero tipo Blackhawk y nos tenemos que deshacer de las tropas hostiles disparando una minigun.

MARLOWE →

Este soldado protagoniza la campaña junto a sus tres compañeros de la compañía B. Su misión es encontrar una bomba japonesa de 1944.



LA GUERRA MODERNA se refleja en este "shooter" con gran variedad de entornos, y una buena dosis de humor negro.

ARMAS DE DIVERSIÓN MASIVA

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

Cuando nuestra madre nos dice que no salgamos con malas compañías, lo que trata de evitar es que nos vayamos en misión suicida por medio mundo.

■ **LOS MUCHACHOS DE LA COMPAÑÍA B** ya nos demostraron lo bien que se les da apretar el gatillo en su primera misión, que se lanzó hace un par de años. Ahora regresan a nuestra consola con el mismo ardor guerrero y un modo historia muy mejorado, que alterna niveles abiertos con elementos guionizados y hasta conducción de vehículos.

Desde Japón en 1944 al desierto de Atacama (Chile), tenemos que abrirnos paso en primera persona, disparando a todo lo que se mueva. Este desarrollo está muy inspirado en otros "shooter" (hay un nivel en el Pacífico clavado a «World at War» y dos escenarios, en Rusia y en una favela, que parecen sacados

de «Modern Warfare 2»), pero con los dos elementos claves de esta saga: la posibilidad de volar los escenarios por los aires y un negro sentido del humor.

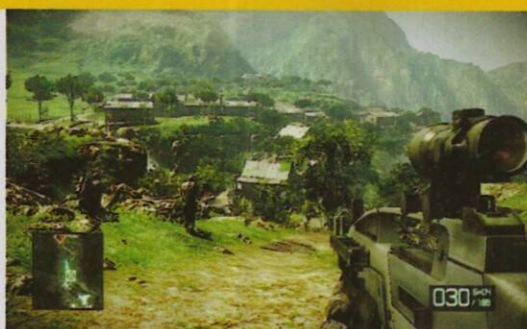
→ **LAS BATALLAS ONLINE SON LO MÁS EMOCIONANTE** de «Battlefield». Podemos seleccionar nuestro soldado entre cuatro clases (asalto, ingeniero, médico y reconocimiento) y acumular experiencia para acceder a nuevas armas y mejoras. Además, se mantienen los escenarios destructibles y también se nos permite organizar nuestro equipo en compañías de 4 hombres.

El apartado técnico ha mejorado considerablemente respecto al juego anterior, y nos sorprende





LOS ESCENARIOS de la jungla y el desierto son tan grandes que necesitamos un transporte para avanzar entre objetivos.



LAS ARMAS aparecen como coleccionables. Podemos escoger nuestro arsenal en los puntos de suministro aéreo.

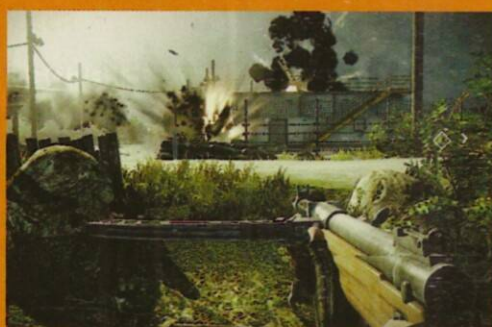


EL MODO ONLINE se desarrolla en escenarios abiertos, con vehículos y la posibilidad de organizar escuadras de 4 hombres.

DESTRUCCIÓN HASTA LOS CIMIENTOS



CASI TODOS LOS MUROS se pueden derribar a tiros, y los escombros también causan daños a los enemigos.



LA FÍSICA está muy conseguida, y además aumenta las posibilidades estratégicas. ¿Abrimos otra puerta?

EL MODO HISTORIA

El modo principal de «Bad Company 2» resulta muy variado. Alterna escenarios abiertos con otros "dirigidos" que recuerdan a las últimas entregas de «Call of Duty»:



EN JAPÓN, en 1944, jugamos un prólogo muy similar al primer escenario de «World at War».



UNA CARRERA EN MOTO en Rusia... ¡incluso hay bromas por usar quads en vez de motonieves!



UN AVIÓN NO TRIPULADO se parece "sospechosamente" a las torretas de un AC-130.



COMO FRANCOOTIRADORES, tenemos que eliminar objetivos cuando suenan los truenos.

con unos escenarios de jungla y desierto sobrecogedores. La contrapartida es que los enemigos se repiten a menudo, y algunos objetos se generan de forma espontánea. Por suerte, el sistema de puntería, que resultaba tan impreciso en «Bad Company», es cosa del pasado, y podemos sumergirnos en la batalla seguros de que nuestras armas van a responder. La diversión (y la destrucción) están servidas.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL MODO HISTORIA** ha ganado protagonismo. Los niveles son espectaculares y muy variados.
- **LA DESTRUCCIÓN** añade un toque estratégico a los combates y además es muy entretenida.

lo peor

- **NO ES MUY ORIGINAL.** Casi todos los niveles están "inspirados" en otros juegos del género.
- **EL APARTADO TÉCNICO** es irregular: escenarios enormes y modelos que se repiten.

alternativas

«Modern Warfare 2» es el mejor "shooter" bélico del momento, tanto por el modo historia como por su frenético multijugador online. Si buscáis unos escenarios más abiertos, «MAG», en PS3, ofrece la friolera de 256 jugadores, aunque no tiene modo historia. En PS3 «Killzone 2» y en Xbox 360 «Halo 3 ODST» también son geniales.

- **GRÁFICOS** Unos escenarios inmensos y destructibles, y una física realista contrastan con la generación espontánea de ciertos objetos.

- **SONIDO** El doblaje al castellano resulta muy divertido, y los efectos de sonido están bien. La banda sonora pasa bastante desapercibida.

- **DURACIÓN** Además del modo historia, que ronda las 8 horas, contamos con un multijugador enorme, con un sistema de rangos muy completo.

- **DIVERSIÓN** El modo historia es variado y espectacular, con algunos toques de humor. Además el multijugador engancha como pocos.

PUNTUACIÓN FINAL 87

valoración

El primer «Battlefield» ya nos sorprendió con un excelente modo multijugador, que destacaba por la posibilidad de usar vehículos de todo tipo (como quads, tanques o helicópteros) y destruir los escenarios hasta los cimientos. Esta secuela recupera sus señas de identidad, incluido su sentido del humor, y lo completa con un modo historia muy entretenido, que alterna escenarios "dirigidos" con otros completamente abiertos. A lo mejor no es tan realista como los "shooter" más modernos, pero resulta divertido como pocos.



LOS MARINES ESPACIALES

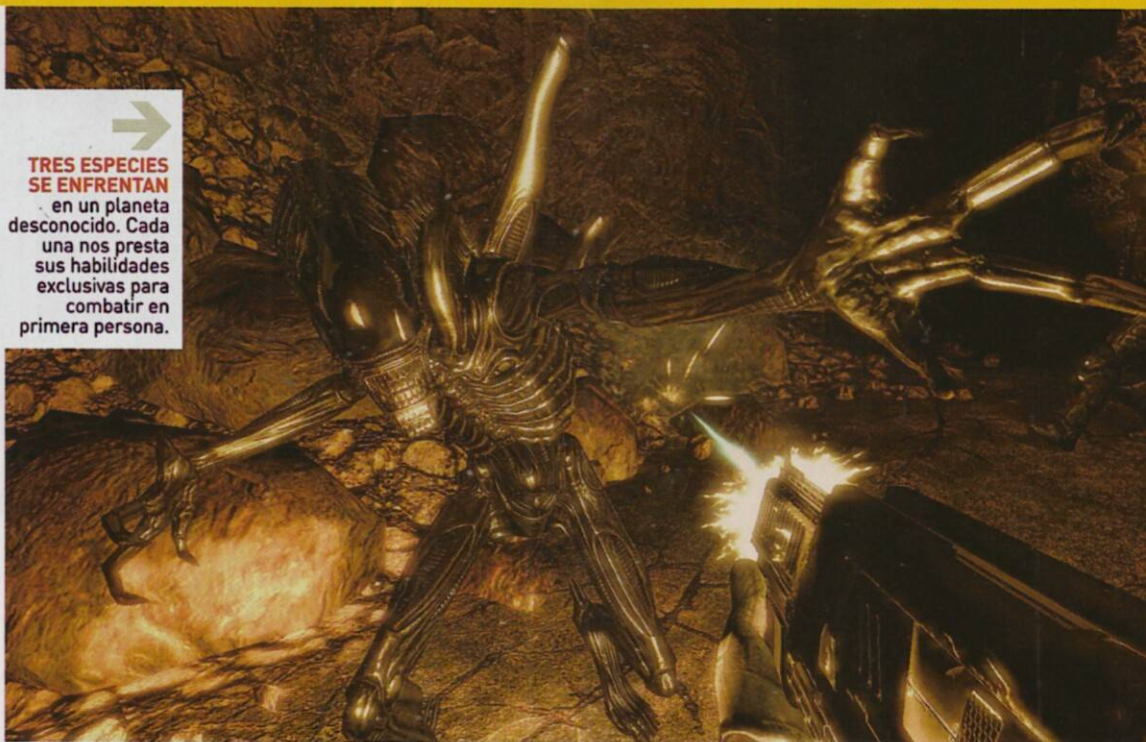
Los humanos tienen las mismas armas y equipo que vimos en la película "Aliens. El regreso". Su estilo de juego es el más convencional; utilizan armas de fuego y necesitan botiquines para recuperar energía.

1. TRABAJAN EN EQUIPO. Aunque no podemos dar órdenes, si que recibimos la ayuda de otros soldados. También podemos aprovechar las torretas automáticas que detectan el movimiento.

2. EL RADAR es nuestra ventaja principal. Nos muestra la posición de los enemigos, aunque sea un depredador utilizando el camuflaje.

3. PODEMOS USAR 6 ARMAS y cargar con un máximo de tres al mismo tiempo. La más espectacular es la smartgun, que apunta de forma automática, aunque no podemos correr con ella.

➔
TRES ESPECIES SE ENFRENTAN en un planeta desconocido. Cada una nos presta sus habilidades exclusivas para combatir en primera persona.



BATALLA A TRES BANDAS ALIENS VS PREDATOR

El espacio no es lo suficientemente grande para que convivan aliens, depredadores y marines espaciales. ¿Qué especie sobrevivirá?

■ **EL INSTINTO, LA SUPERVIVENCIA Y LA CAZA** han llevado a tres especies distintas a luchar por el dominio del planeta BG-386. Nosotros podemos ayudar a cualquiera de ellas en primera persona (el juego se compone de tres campañas que comparten los mismos escenarios) y disfrutar de sus habilidades exclusivas.

Los marines pueden utilizar seis armas de fuego (desde el rifle de pulsos a la smartgun) y su estilo de juego es el más convencional. Los aliens, por su parte, son capaces de trepar por paredes, aunque solo tienen ataques cuerpo a cuerpo. Mientras tanto, el depredador utiliza el sigilo: va armado con cuchillas, camuflaje óptico y un visor infrarrojo. Los

tres personajes están equilibrados y todas sus habilidades son muy fieles a las películas, aunque el control del xenomorfo se complica bastante cuando queremos saltar al techo o entrar por los conductos de ventilación.

➔ **LA AMBIENTACIÓN ES MUY EFECTIVA**, y nos hace sentir tanta angustia como en las películas. Sin embargo, apenas hay puzles y nuestro camino está bastante limitado. Las tres campañas tampoco son largas, aunque el multijugador compensa este defecto. Y es que el modo online nos sorprende con modos como la "caza del predator" (un predator contra los marines), "plaga" (manejamos a un alien que tiene



PREDATOR ➔

Este cazador va armado con cuchillas, camuflaje óptico, un visor térmico y un láser. Su estilo de combate es la infiltración.



LAS CRIATURAS tienen un diseño espectacular, tan detallado como en las pelis, aunque las animaciones fallan.



HAY TRES JEFES FINALES: la reina, el híbrido "predalien" y un sintético con el aspecto de Bishop. Ninguno es muy duro.



← **EL MULTIJUGADOR** soporta hasta 18 jugadores, con modos como "plaga", en el que un alien va infectando a los demás jugadores (que se van pasando a su equipo).

EL OCTAVO PASAJERO

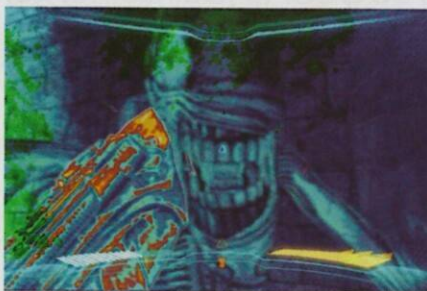
Los aliens que aparecen en el juego han escapado de los laboratorios de la corporación Weyland. Aunque no pueden utilizar armas, se encaraman a paredes y techos, pueden avanzar por los conductos de ventilación y además se ocultan en la oscuridad. Eso sí, su control resulta bastante complicado:



LAS GARRAS Y LA COLA son nuestro "armamento básico". Además, la salud de los aliens se recupera de forma automática y su sangre causa daño.



LAS MANDÍBULAS nos sirven para destrozar mecanismos y para ejecutar movimientos finales, cuando pillamos a un enemigo por la espalda.



EL PREDATOR utiliza un visor térmico (izquierda). Puede moverse sin ser visto para eliminar a sus enemigos con las garras, en el centro, y también dispone de un láser (derecha) con munición limitada.

que infectar a sus rivales) o "survivor" (cuatro humanos avanzan en plan cooperativo contra hordas de aliens), que aprovechan las capacidades de cada raza.

El resultado es una buena adaptación, que satisfará a los fans de las dos sagas, pero se queda corta en número y variedad de niveles, armas y situaciones. Además el apartado técnico alterna buenos modelos con animaciones bruscas y texturas borrosas.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS TRES ESPECIES**, que conservan su estilo y las armas que conocemos por las películas.
- **EL MULTIJUGADOR** tiene modos exclusivos que aprovechan las capacidades de cada raza.

lo peor

- **EL MODO HISTORIA** es soso. No hay puzles, ni grandes batallas, sólo una sucesión de pasillos...
- **EL CONTROL DE LOS ALIENS** (capaces de trepar por paredes y techos) es bastante complicado.

alternativas

El género de los "shooter" futuristas está bien surtido. En PS3 tenéis «Killzone 2» y «Resistance 2» que superan a este en todos sus aspectos, y en Xbox 360 los más recomendables son «Halo 3» y su "spin off" «ODST». Con un estilo más terrorífico también podéis optar por «Bioshock 2» y «Dead Space» (en tercera persona).

■ **GRÁFICOS** El diseño de los monstruos es excelente, pero los escenarios están limitados y las animaciones resultan un poco forzadas.

85

■ **SONIDO** Buen doblaje al castellano y efectos inquietantes, aunque la banda sonora es escasa y no recupera los temas de las películas.

83

■ **DURACIÓN** Las tres campañas (18 niveles) se pueden acabar en menos de 10 horas, pero los modos multijugador prolongan la experiencia.

86

■ **DIVERSIÓN** La ambientación es genial, y aunque el modo historia es irregular, el multijugador lo compensa de sobra.

85

PUNTUACIÓN FINAL 85

valoración

Es admirable la fidelidad con que aliens, depredadores y marines espaciales se han reflejado en el juego. Pese a compartir los mismos escenarios, cada campaña se juega de un modo diferente, respetando al máximo lo que ya hemos visto en las películas. Sin embargo, el "precio" que pagamos por esta gran adaptación son unos escenarios limitados, algunas irregularidades en el control y un modo historia que se acaba pronto. Eso sí, el multijugador es muy bueno y eleva tanto la diversión como la duración.



¡TIRA MILLAS!

El objetivo es quedar primero, pero hay una recompensa extra: las millas Sega. Según nuestro resultado, obtenemos más o menos de esta "moneda". A la hora de correr, elegimos entre:

- 1. GRAND PRIX:** se divide en 3 niveles de dificultad. Cada uno de ellos tiene varias copas, que a su vez engloban a unos cuantos circuitos. Por cada circuito completado en buena posición, liberamos otro y ganamos un montón de millas Sega para nuestra "cole".
- 2. PRUEBAS:** se nos proponen tareas como derrapar el mayor tiempo posible, disparar a dianas... Hemos de conseguir una categoría "A" para superarlas. Las recompensas no son tan altas en este modo, pero son pruebas rápidas.
- 3. TIENDA:** aquí gastamos las millas ganadas en la compra de nuevos personajes, circuitos para correr en solitario o canciones extra.



LOS CIRCUITOS MÁS COLORIDOS son el "terreno de juego" para estas alocadas carreras. Escoged a vuestra estrella favorita y... ¡a quemar rueda!

¡NO HAY QUIEN ME "SEGA"! SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

¿Por qué participar en carreras realistas con Alonso y compañía si podemos flipar con las mayores estrellas de SEGA? ¡Go, Sonic, go!

SONIC

El erizo más veloz se ha "agenciado" este vehículo tan chulo para competir con su "pandilla". ¿Podréis convertirlos en Super Sonic?



LOS "PIQUES" ENTRE SONIC Y SUS COLEGAS

tienen ya su tiempo: en Saturn tuvimos «Sonic R» y en la pasada generación llegó «Sonic Riders». Esta vez, la apuesta sube y se ha invitado a un montón de personajes míticos de SEGA: Ulala, Ryo Hazuki o AiAi de «Monkey Ball» son algunos de los 20 personajes que han decidido quemar rueda. Cada uno tiene su propio vehículo personalizado (lamentablemente, no podemos elegir alternativas). Todos corren que se las pelan, así que para llegar los primeros a la meta hará falta alguna "ayudita": hay rampas de aceleración por el escenario, y también ítems que nos dan algún poder: inmunidad temporal, un turbo... Nada que no

hayamos visto ya en otros juegos del género, pero con un añadido: los poderes All-Star. Si vamos muy retrasados es probable que recibamos esta ventaja, que consiste en una habilidad especial: Sonic se convierte en Super Sonic, Robotnik (lo sentimos, nos negamos a llamarle Eggman) lanza misiles... Además del campeonato, podemos participar en carreras sueltas o competiciones multijugador. Sirven en modo local (hasta 4 jugadores con pantalla partida) o por Internet.

➔ **LOS CIRCUITOS** se inspiran en los mundos propios de cada juego: entornos "pseudo-prehistóricos" de «Billy Hatcher», las calles de Tokio que veíamos en «Jet Set Radio»... Aunque a nivel estético quedan muy bien, resultan



EL MULTIJUGADOR se puede disfrutar de forma local (con pantalla partida hasta en 4) o a través de Internet.



LOS AVATARES también se pueden controlar en la versión de Xbox 360. ¡Vuestra propia cara junto a la de Sonic! ¡Yeah!



RYO HAZUKI (el de «Shenmue») es controlable. Los que hayan reservado el juego en Game tienen además este toro como vehículo extra.

PODERES "A CHOLÓN"



HAY ITEMS TÍPICOS como el turbo, el ataque a un enemigo o nublar la vista del rival... ¡con un arcoíris!



EL ALL-STAR es un poder exclusivo de cada personaje, que lo "catapulta" varios puestos hacia delante.

LLUVIA DE ESTRELLAS

Si por algo destaca este juego, es por su colección de mitos del videojuego. Muchos pertenecen a la etapa en la que Sega hacía consolas. Aquí van unas cuantas muestras:



B.D. JOE era uno de los locos conductores que salían en «Crazy Taxi». ¡Here-we-go!



ULALA, la presentadora de «Space Channel 5» vuelve con los Morolians. ¡Chu, chu, chu!



OPA-OPA, la nave de «Fantasy Zone», llega a última hora. Qué difíciles eran sus juegos...



BANJO Y KAZOOIE aparecen en exclusiva para Xbox 360, con el look de «Baches y Cachivaches».

algo sosos en su trazado respecto a clásicos como «Mario Kart» (bueno, vamos a salvar los basados en «Super Monkey Ball», que tienen más miga). A esto se unen las esporádicas ralentizaciones que se dan en los circuitos más recargados. Así, este es un juego que no se preocupa de inventar nada, pero sirve para traer el género de las "carreras locas" a estas consolas y reúne a los héroes de SEGA con sus fans.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **REUNIR A TANTOS PERSONAJES** de SEGA (más algún invitado extra) es una gozada.
- **JUGAR ENTRE VARIOS** a través de Internet es la parte más divertida de las carreras.

lo peor

- **ES POCO ORIGINAL.** Los ataques están copiados de «Mario Kart» y los circuitos son simples.
- **FALLOS GRÁFICOS**, como los bajones de "frames" o la expresividad de los personajes.

alternativas

Si queréis carreras desenfadadas, probad «Motorstorm II» en PS3, que es mucho mejor, aunque algo más "realista". Las mejores opciones para carreras serias son «Forza Motorsport 3» en Xbox 360 o «Midnight Club L.A.» en ambas. Si lo vuestro es la nostalgia "seguera", probad «Mega Drive Ultimate Collection».

■ **GRÁFICOS** Los escenarios tienen mucho color y movimiento, pero la fluidez es irregular y los personajes no son muy expresivos.

■ **SONIDO** Melodías alegres y algún que otro grito se mezclan con un narrador que, aunque habla en español, se hace bastante pesado.

■ **DURACIÓN** 24 circuitos, tres niveles de dificultad y varias pruebas extra es buena cifra. Como siempre, jugar online es lo más entretenido.

■ **DIVERSIÓN** Desbloquear personajes y lanzar trampas es lo mejor, pero a los circuitos son algo simples y los bajones gráficos molestan.

PUNTUACIÓN FINAL 80

valoración

15 años atrás muchos habrían dado un riñón por un juego así, con tantas estrellas. Hoy en día, el juego queda más como un recordatorio de grandes clásicos que se niegan a regresar (queremos más «Alex Kidd», más «Shenmue») que como un glorioso retorno, pues las carreras podrían dar más de sí. Los circuitos se parecen (pasan cosas de fondo, pero a la hora de jugar apenas hay matices), los items ya están muy vistos... Aún así, es colorido y simpático y permite jugar a un «Mario Kart» en PS3 y en Xbox 360.



UN MILITAR DE CARRERA

Aunque no hay un modo historia, el juego nos anima a avanzar gracias a un elaborado sistema de rangos y experiencia:

1. CREAMOS AL PERSONAJE (su rostro, color del uniforme y accesorios) en un editor, aunque las armas están predefinidas por el bando que hayamos escogido.
2. VAMOS GANANDO EXPERIENCIA en cada batalla, dependiendo del número de bajas y de acciones puntuales. Así subimos de nivel.
3. CADA NIVEL OTORGA PUNTOS con los que conseguimos mejoras, nuevas armas, miras, empuñaduras... También ganamos medallas de combate al cumplir logros.



LOS COMBATES en primera persona alcanzan una nueva dimensión con 256 jugadores. La estrategia cuenta tanto como nuestra puntería al disparar.

LA GUERRA EN BANDA ANCHA M.A.G.

Hasta ahora las batallas online recordaban más a la toma de Perejil que a una guerra de verdad. Pero eso se acabó: llega el primer "shooter" masivo a PS3.

■ INTERNET ESTÁ QUE ECHA HUMO... Y METRALLA.

Se acabaron las pequeñas escaramuzas, porque «MAG» (las siglas de "juego de acción masivo") nos propone participar en conflictos bélicos de hasta 256 jugadores simultáneos. El sistema es poco innovador, un "shoot'em up" en primera persona ambientado en un futuro cercano en que controlamos a soldados de tres corporaciones militares privadas: Valor, Craven y S.V.E.R.N.

El juego no tiene modo historia. Nuestro objetivo es acumular experiencia para abrir nuevas armas y complementos, hasta llegar al nivel 60 y convertirnos en veteranos. Lo bueno es que, a medida que subimos de grado, podemos dar órdenes a nuestro ejército, que se divide en escuadrones de 8 soldados. Lo que pa-

sa es que nuestras indicaciones (colocando iconos en el mapa o a través del headset) son "voluntarias": si la tropa nos obedece, ganan bonus, pero no reciben penalizaciones por ignorarnos.

➔ LOS MODOS DE JUEGO consisten en batallas de entrenamiento, robo de vehículos y sabotaje en un total de 15 escenarios gigantes, pero similares. Con tal despliegue de unidades, al final el caos se apodera de la pantalla: no hay forma de coordinarse con más de una veintena de soldados y la abundancia de "campers" (rivales que esperan agazapados sin moverse) obstaculiza la acción.

En el plano técnico, «MAG» cumple. No es tan espectacular como un «Call of Duty», pero resulta muy solvente con tantos jugadores en pantalla. Los escenarios son sólidos, y nos permiten jugar a nuestro estilo, ya seamos

VALOR ➔

es la corporación de aspecto más militar. Mientras que Craven utiliza un look futurista y S.V.E.R.N. es más revolucionario. Las armas están equilibradas.





EL APARTADO TÉCNICO alcanza un buen nivel. Las armas son reales y se pueden modificar con miras y empuñaduras.



EL CONFLICTO GLOBAL evoluciona según los resultados de las partidas que se juegan por todo el mundo.



LOS 15 ESCENARIOS son muy grandes, y además están completamente abiertos. Sin embargo, la ambientación en todos ellos es bastante similar.

LA GUERRA SE MUEVE

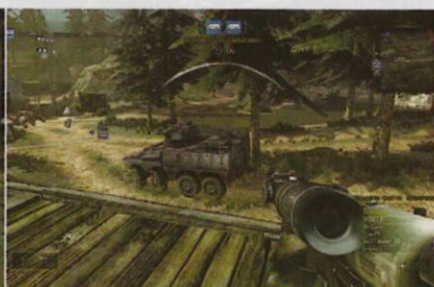
En «MAG» también aparecen vehículos, que tenemos que tomar en el campo de batalla. No son tan demoledores como en otros "shooter", pero dado el tamaño de los escenarios, sí tienen su utilidad. Podemos pilotarlos, ir en el asiento de copiloto o colocarnos en la torreta para disparar.



LOS VEHÍCULOS juegan un papel importante dependiendo del escenario. En general, son escasos y no resultan determinantes en la batalla.



EN PARACAÍDAS nos lanzamos sobre los objetivos, como si fuera un punto de "respawn". El control es limitado, pero mejora con puntos de experiencia.



LAS MISIONES son sencillas. En el entrenamiento, hay que acabar con los rivales (izquierda), en supresión y dominación hay que tomar checkpoints y en sabotaje (derecha), debemos robar sus vehículos.

tiradores, médicos u hombres de acción. Sin embargo, los modelos son poco variados, se echan en falta más vehículos y el arsenal, que depende de cada facción, tampoco es muy variado.

Como la guerra real, «MAG» resulta imprevisible; la diferencia entre una partida memorable o frustrante depende de que encontremos un grupo equilibrado con el que jugar. Aun así la experiencia merece la pena. **HC**

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **JUGAR CON 256** jugadores, en escenarios amplísimos y con posibilidades de personalización.
■ **EL SISTEMA DE RANGOS**, premios y experiencia, que nos anima a seguir jugando.

lo peor

■ **NO TIENE HISTORIA**. De hecho, no podemos jugar a «MAG» sin tener una conexión a Internet.
■ **NO HAY MUCHOS MODOS**. Especialmente se echa en falta batalla por equipos y "deathmatch".

alternativas

Tanto por sus aspectos técnicos como por la intensidad del juego online, nuestro favorito sigue siendo «Call of Duty Modern Warfare 2». Con una ambientación futurista, y también en gran multijugador, tenemos «Killzone 2» y «Resistance 2», que hasta ahora ostentaba el récord de jugadores en una misma partida, nada menos que 64.

■ **GRÁFICOS** Los escenarios son enormes, pero se parecen bastante entre sí, y los modelos se mueven sin problema, pero no son muy variados.

■ **SONIDO** Espectaculares efectos y voces en castellano, con certificado THX, que contrastan con la ausencia casi total de una banda sonora.

■ **DURACIÓN** No tiene modo historia, y sólo hay 15 escenarios de juego, aunque el sistema de rangos y mejoras consigue "picarnos".

■ **DIVERSIÓN** Las batallas son intensas, pero con tanta gente en juego a veces reina el caos. Se echan en falta algunos modos clásicos.

PUNTUACIÓN FINAL 82

valoración

Las batallas de «MAG» no se parecen a ningún otro "shooter" que hayamos probado antes. Nuestra única posibilidad de triunfo consiste en coordinar nuestras acciones con el resto del ejército, lo que resulta bastante complicado. Esto hace que algunas partidas resulten frenéticas, mientras que otras veces somos blancos fáciles por culpa de la desorganización y acabamos aburriéndonos. Se trata de una experiencia muy cercana a la guerra real, desde luego, aunque no es apta para todo tipo de jugadores.



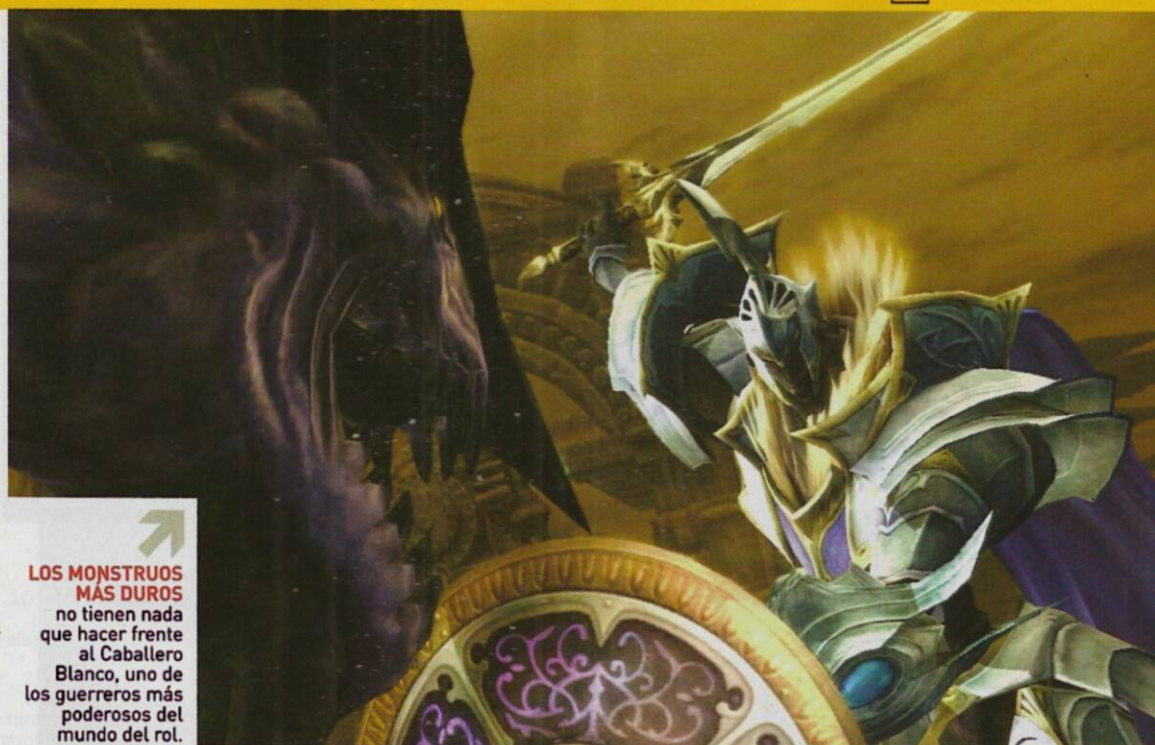
UN HÉROE "TUNEADO"

Sin duda, un punto fuerte de este título es la posibilidad de evolucionar nuestros personajes como nosotros queramos.

1. EN EL MENÚ "ADIESTRAR" asignamos puntos de experiencia. Los podemos usar en 8 categorías distintas: arcos, magia blanca, hachas...

2. ESOS MOVIMIENTOS se pueden ejecutar en solitario o encadenados en combos que nosotros mismos creamos. Hay que tener en cuenta que, cuanto mayor sea el combo, más "puntos de acción" gastamos.

3. LA TRANSFORMACIÓN EN CABALLERO solo es posible con el personaje Leonard. Nos volvemos mucho más eficaces así, pero el consumo de "puntos de acción" es enorme en este caso.



LOS MONSTRUOS MÁS DUROS no tienen nada que hacer frente al Caballero Blanco, uno de los guerreros más poderosos del mundo del rol.

A CABALLERO REGALADO... WHITE KNIGHT CHRONICLES

¿Por qué elegir entre jugar rol online u offline? Este título os propone las dos cosas a la vez y, de propina, una armadura de lo más molona.

■ **¡UN SECUESTRO EN EL REINO!** La encantadora princesa Cisna, tras el terrible asesinato de su padre, ha sido atrapada por las fuerzas del general Dragias y toda la estabilidad de la región de Balandor está en peligro. Sin embargo, un grupo de chavales, dirigidos por el intrépido Leonard, están dispuestos a emprender un largo viaje para traerla de vuelta. Nosotros podemos controlar a cualquiera de ellos (al final podemos reunir un grupo de seis héroes) cuando queramos, si bien el protagonismo recae sobre nuestro amigo "Leo". Ello se debe a que puede invocar el poder del Caballero Blanco, una armadura de 7 metros de altura con la que destrozará a

los rivales es coser y cantar. Además, al inicio podemos diseñar a nuestro propio héroe (chico o chica) y dotarlo del aspecto que queramos. Este acompaña a los otros personajes, aunque no dice una palabra en toda la aventura.

➔ **LOS COMBATES SON, MÁS O MENOS, EN TIEMPO REAL.** Aunque no hay turnos, cada ataque tiene un "tiempo de carga". La distancia a la que estemos de los rivales no afecta mucho, así que podemos dar un hachazo al aire y aún así alcanzarlos. Además, a poco que tengamos al día las habilidades de nuestros compañeros, se dedicarán a sanarnos y apoyar cuando haga falta. Así, ironías de la vida, su inteligencia artificial es tan eficaz que repercute negativa-



CABALLERO ➔

Es un traje mágico forjado para salvar el mundo en el pasado. Solo el más apto podrá usarlo... y somos nosotros.



EL GENERAL DRAGIAS es el "malo de la película". Con esa armadura, no esperarías que fuera un santurrón...



LOS JEFES FINALES son bastante comunes y duros de matar, aunque rara vez os pondrán en un aprieto.



LAS MAGIAS resultan bastante espectaculares y se pueden combinar para causar efectos devastadores... aunque os costará mucha energía.

ALARGA TU AVENTURA

Las "quests" a través de Internet bastan para robaros muchas horitas de juego, pero además hay otras tareas complementarias para los más "coleccionistas". Unas son más prácticas que otras, pero todas tienen su interés. Aquí van algunas:



LA CÁMARA se consigue pronto en el juego y sirve, como no, para sacar fotos. Podéis usarla en cualquier momento y las fotos se pueden intercambiar con las de otros usuarios.



HAY COFRES por el mapeado, los cuales generalmente están custodiados por enormes monstruos. En ellos esperan materiales valiosos para mejorar vuestras armas.



ONLINE: permite crear una villa para que otros la visiten (izq.). Las quests online se completan junto a héroes de otros jugadores (centro). Han de tener un nivel determinado (derecha).

mente en el juego, pues los combates resultan muy, muy fáciles.

Si preferimos pelear junto a otros jugadores, podemos acceder a la opción Geonet para entrar en misiones extra a través de Internet. Mantenemos el nivel y los items que tengamos en el modo individual, pero, por lo demás, resultan sosas y lineales. Una pena, porque a nivel visual y de opciones de personalización es un título a considerar. **HC**

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS COMBOS** son vistosos y se pueden personalizar a nuestro gusto. Invitan a experimentar.

■ **LOS ENEMIGOS GIGANTES** tienen diseños chulos. En general, los personajes son atractivos.

lo peor

■ **EL DEMASIADO FÁCIL** y el interfaz es tan discreto que nos perdemos detalles del progreso

■ **LA TRAMA Y LAS MISIONES** son clavadas a las de cientos de juegos previos. Es muy predecible.

alternativas

Seguro que no se os escapa el lanzamiento de «Final Fantasy XIII», el cual se queda bastante por encima en todos los aspectos. En el terreno del rol estructuralmente japonés, «Disgaea 3» también es buena opción. Si buscáis un planteamiento más occidental, «Dragon Age Origins» es una propuesta larga y de mucha calidad.

■ **GRÁFICOS** Los personajes son sencillos, pero atractivos, y los golpes resultan satisfactorios. Los enemigos se repiten bastante, eso sí.

■ **SONIDO** Las voces en inglés no destacan demasiado y la música, aunque resulta muy apropiada, no es particularmente variada.

■ **DURACIÓN** Aunque la trama principal es más corta que en muchos RPGs, hay decenas de misiones extra para jugar por Internet.

■ **DIVERSIÓN** Es fácil de jugar y mola enlazar combos, pero las misiones son insulsas y exigen poco esfuerzo por parte del jugador.

PUNTUACIÓN FINAL 78

valoración

Este juego hace suyo el refrán "quien mucho abarca, poco aprieta". Al intentar tener lo mejor de los juegos de rol en solitario y de los online, queda a medio camino de ambos estilos. Los diseños de personajes y enemigos están a un buen nivel. Las transformaciones en Caballero son un buen añadido y el sistema de combos da margen a la creatividad. Así, queda un título que puede venir bien a los que quieran estrenarse con facilidad en el mundo del rol, pero que no acabará de satisfacer a los más curtidos.



UNA AVENTURA TRADICIONAL

El sistema de juego de «Muramasa» recupera las señas de identidad de los juegos de desarrollo horizontal:

- 1. HAY CIENTOS DE PANTALLAS** diseñadas en 2D por las que nos movemos libremente. En cualquier momento podemos retroceder para buscar objetos o combatir. El mapeado es enorme y tiene vías alternativas.
- 2. LOS COMBATES** a espada tienen un control muy básico (sólo hay un botón de ataque). La profundidad viene dada por la posibilidad de cambiar de katana (cada una con una resistencia y unos poderes determinados).
- 3. LAS DOS HISTORIAS** (un argumento independiente para cada personaje) se desarrollan mediante diálogos, en japonés subtítulos, con personajes secundarios. También podemos visitar el pueblo para comprar objetos, cocinar o forjar nuevas espadas.

■ **EL HERRERO MÁS FAMOSO DEL ANTIGUO JAPÓN**, Muramasa, le presta su nombre (y sus espadas) a un juego de acción muy tradicional. No sólo porque conserva un desarrollo horizontal en 2D (plagado de saltos y combates) sino porque su ambientación y su estilo visual recuerdan el arte clásico nipón.

Nosotros controlamos a dos guerreros, Momohime y Kisuke, que deben recorrer cientos de



LA ACCIÓN TRADICIONAL es la clave de este juego de impresionante belleza, que está ambientado en el Japón de la época de los samurais.



LOS ENEMIGOS FINALES son muy duros y tienen un tamaño considerable. Este Oni está a punto de tragarnos... y tendremos que pelear en su estómago.

ACCIÓN CON ARTE... MARCIAL

MURAMASA: THE DEMON BLADE

El alma de un samurái reside en su espada, pero para enfrentarnos a estos demonios, vamos a necesitar más de cien.

pantallas enfrentándose a un montón de ninjas, espíritus y monjes malvados. Para ello cuentan con más de 100 espadas (con poderes diferentes) que tenemos que forjar y coleccionar.

→ **EL CONTROL TAMBIÉN ES CLÁSICO** (olvidaos de los sensores de movimiento) y resulta muy sencillo encadenar combos, cambiar de espada o realizar ataques mágicos. Pero lo que más nos ha

impresionado es el diseño de escenarios y personajes, seguramente los más bonitos que hemos visto en Wii. Además, algunos fondos se completan con efectos de luz que le dan un aspecto único.

«The Demon Blade» es un juego excelente, que va mostrándose más profundo y entretenido a medida que avanzamos. Eso sí, no es convencional, y puede que su desarrollo «clásico» no convenga a todos los jugadores. **HC**

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	91
■ SONIDO	84
■ DURACIÓN	89
■ DIVERSIÓN	86

Valoración Un juego de planteamiento tradicional y de una belleza sobrecogedora, que además demuestra ser más profundo y divertido cuanto más avanzamos.

PUNTUACIÓN FINAL 88



EL "REPARTO" MÁS JUSTO

Cada personaje seleccionable dispone de dos armas con las que repartir mandobles. Y a ninguno le falta apoyo:

- 1. LAS TRES FACCIÓNES** entre las que podemos elegir (Shu, Wu y Wei) suman más de 30 personajes seleccionables. Aunque las misiones no cambian entre ellas, sí lo hacen el hilo argumental y las diversas cinemáticas.
- 2. LA COOPERACIÓN CON TRES AMIGOS** es el gran atractivo. Si no jugamos online, nos acompañan tres personajes controlados por la CPU. Además, el juego tiene toques de RPG como las subidas de nivel.
- 3. EL MODO FURIA** permite multiplicar la velocidad y la capacidad de ataque. Cada personaje tiene sus propios parámetros y puede manejar dos armas. Algunos incluso pueden volar y atacar suspendidos en el aire.

■ **LA ACCIÓN TÁCTICA MÁS AÑEJA** llega de la mano de una nueva entrega de la saga «Dynasty Warriors», ambientada esta vez en la novela china del «Romance de los Tres Reinos» y que ya apareció con una versión más reducida en PSP. Con cualquiera de las tres dinastías presentes (Shu, Wei y Wu), hemos de luchar contra los Turbantes Amarillos por el control de la China imperial mientras tomamos for-

talezas y bases enemigas, custodiadas por hordas de soldados y bestias salvajes como tigres.

→ **LA INCLUSIÓN DE UN COOPERATIVO ONLINE** para cuatro jugadores es la gran novedad. Aunque hay algún toque de rol, como las subidas de nivel o el equipamiento de objetos, la premisa sigue siendo "zumar" a los centenares de enemigos que salen a nuestro paso, algunos de ellos durísimos



LA ACCIÓN TÁCTICA de esta longeva saga de guerreros aterriza de nuevo con una versión mejorada de lo que ya se pudo ver en PSP.



DERROTAR A RIVALES para ir abriendo puertas y conquistar fortalezas enemigas es la clave para avanzar. Algunos jefes reparten estopa de la buena.

TODO POR EL "IMPELIO"

DYNASTY WARRIORS STRIKEFORCE

China ya era un gigante hace tiempo, y si no, que se lo digan a estos guerreros imperiales, adalides del buen mamporro.

jefazos. Lo cierto es que el sistema de combos es muy limitado y acaba por ser un machacabotones, a lo que se añaden ralentizaciones y algo de "clipping" (algunos polígonos se superponen y no es raro ver la espada de un personaje atravesar su capa). Lo repetitivo de las misiones también juega en contra del conjunto. No obstante, os gustará si es para disfrutarlo en compañía de otros "guerreros" y sois fans de su toque oriental. HC

NUESTRO VEREDICTO

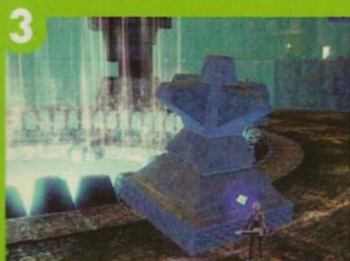
■ GRÁFICOS	72
■ SONIDO	75
■ DURACIÓN	82
■ DIVERSIÓN	74

Valoración La aventura, pese a la variedad de personajes y armas, se hace repetitiva. El sistema de lucha es un machacabotones, si bien el cooperativo y la duración son un punto a favor.

PUNTUACIÓN FINAL 75



■ ROL ■ SQUARE ENIX ■ 1-4 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,99 € ■ Lanz.: Ya disponible ■ 12



LAS PAUTAS DEL ROL

«Star Ocean» es divertido y muy disfrutable, pero le falta algo para destacar en un panorama repleto de alternativas roleras.

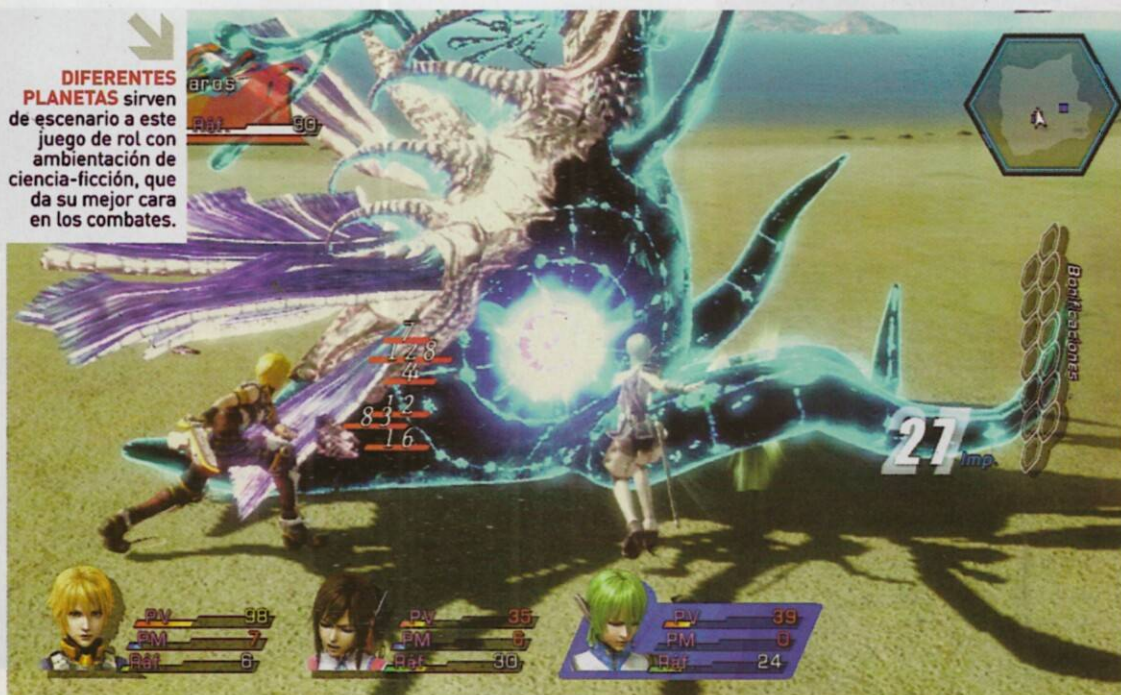
1. LA HISTORIA es un tanto tópica, y abusa de clichés que se han visto en otros juegos anteriores. No obstante, es amena y también nos sorprende con algún giro de guión inesperado.

2. EL COMBATE, directo y dinámico, es la mejor baza del juego. Se puede detener la acción para realizar algunas acciones, cambiar al momento de personaje, elaborar estrategias y subir de nivel a cada héroe. Pueden participar cuatro jugadores.

3. LOS ESCENARIOS ofrecen cierta diversidad, pero la dinámica del juego, basada en la exploración y el combate, acaba resultando un tanto repetitiva. Hay algunos puzles que le aportan diversidad y cierta tensión, pero aun así no logra despegar del todo...

■ CASI UN AÑO DESPUÉS DE SALIR EN XBOX 360, «Star Ocean: The Last Hope» coloniza también la galaxia de PS3. El planteamiento es, básicamente, idéntico: Edge y su grupo de héroes (de los que podemos llevar cuatro al combate) exploran el espacio en busca de un nuevo planeta donde trasladar a la humanidad, aunque se van a topar con ciertos "problemillas" por el camino. Todo esto se plasma en

↓
DIFERENTES PLANETAS sirven de escenario a este juego de rol con ambientación de ciencia-ficción, que da su mejor cara en los combates.



←
LA VARIEDAD de habilidades y magia es limitada, aunque pueden subirse de nivel. La diversidad se encuentra más bien en los personajes que podemos usar en los combates.

ROL INTERPLANETARIO

STAR OCEAN: THE LAST HOPE INTERNATIONAL

Décadas después de la Tercera Guerra Mundial, los humanos se lanzan al espacio para explorar... ¡y seguir guerreando!

un juego de rol que presenta dos apartados básicos: la narración y la exploración, con numerosos combates de por medio.

→ **LA NARRACIÓN** se basa en largas y hermosas secuencias animadas. Puede hacerse algo pesada, aunque el juego ofrece la opción de saltarse estas escenas y leer un resumen en su lugar. En el otro apartado encontramos el meollo: frente a una exploración

bastante sencilla, el combate en «Star Ocean» es vibrante. Se desarrolla en tiempo real, y nos ofrece la posibilidad de cambiar de personaje en cualquier momento. Se pueden encadenar combos, usar habilidades especiales, magia, y un modo especial, el modo ráfaga, que permite combinar ataques imparables de varios miembros. Estos momentos son lo mejor de un RPG largo, pero que no destaca en los demás apartados.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	80
■ SONIDO	80
■ DURACIÓN	90
■ DIVERSIÓN	75

Valoración Clásico en muchos aspectos, destaca por un combate directo y satisfactorio. Las secuencias son espectaculares, pero la historia se nos antoja demasiado tópica...

PUNTUACIÓN FINAL **78**



■ ACCIÓN ■ SONY ■ 1 - 16 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 36,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16



LA GUERRA EN INTERNET

Las principales mejoras de «SOCOM Fireteam Bravo 3» se encuentran en el modo multijugador, "Ad Hoc" (en red local) o a través de internet:

1. EL MULTIJUGADOR soporta 4 jugadores en el cooperativo (en la historia principal) y un máximo de 16 en los modos clásicos, como la guerra de banderas o el todos contra todos.

2. TAMBIÉN PODEMOS EDITAR nuestros mapas (hay un total de 8 escenarios) colocando enemigos y objetivos y cambiando la dificultad.

3. GANAMOS RECOMPENSAS como nuevas armas, trajes y accesorios, que podemos utilizar en el modo online. Además, la campaña nos recompensa con medallas al valor o la puntería, con un sistema muy similar al de los trofeos de PlayStation 3.

LA ACCIÓN vuelve a ser protagonista de «SOCOM», aunque los controles se han simplificado con el uso de puntería automática.



EN EQUIPO es mucho más sencillo cumplir determinadas misiones. Podemos dar órdenes con un solo botón y, en modo cooperativo, usar el micro.

INFANTERÍA PORTÁTIL

SOCOM FIRETEAM BRAVO 3

Los Navy Seals son capaces de infiltrarse en cualquier parte, desde un cuartel enemigo hasta nuestra consola portátil.

■ **DESPUÉS DE DIRIGIR A LAS TROPAS** en «Tactical Strike», volvemos a «ensuciarnos las manos» con un «SOCOM» enfocado a la acción. Esta vez, nos toca acompañar al sargento Wraith a lo largo de nueve misiones que se desarrollan en la zona de influencia rusa. El sistema de juego se ha simplificado mucho: nos movemos, en tercera persona por unos escenarios de tamaño considerable, mientras eliminamos

decenas de enemigos utilizando un sistema de puntería automático. Las opciones tácticas se limitan a la selección de equipo (lo hacemos antes de cada misión) y a sencillas órdenes para nuestros tres acompañantes

→ **EL MULTIJUGADOR HA DADO UN PASO DE GIGANTE.** En primer lugar, podemos jugar la historia en modo cooperativo (con tres amigos y chat de voz) e incluso

editar nuestros propios mapas. Además, los modos tradicionales (deathmatch, batalla por equipos, guerra de banderas) soportan hasta un máximo 16 jugadores.

Las mejoras técnicas se reflejan en el tamaño y detalle de los escenarios y en la inteligencia artificial. Puede que el modo historia se quede un poco corto, pero recoge la intensidad de los primeros «SOCOM», y el modo multijugador es inagotable. **HC**

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	88
■ SONIDO	89
■ DURACIÓN	84
■ DIVERSIÓN	87

Valoración Recupera las virtudes de los primeros «SOCOM», con un multijugador lleno de opciones y un apartado técnico mejorado. Quizá el modo historia puede resultar corto.

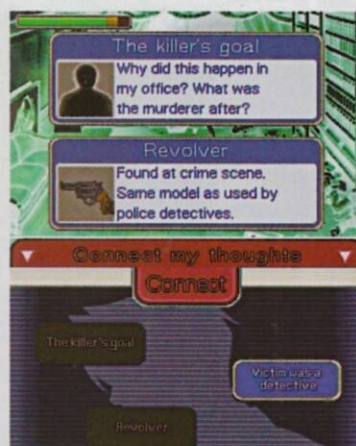
PUNTUACIÓN FINAL 86



■ AVENTURA ■ CAPCOM ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12



INVESTIGAR varios actos delictivos es la base de este título. El nuevo protagonista es Miles Edgeworth.



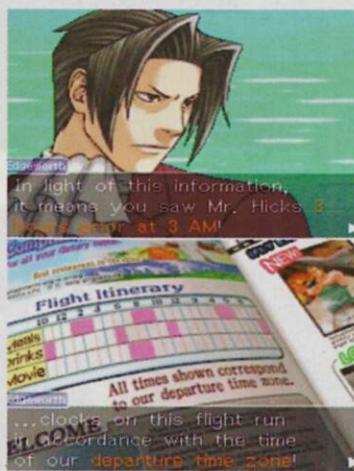
LA DEDUCCIÓN representa un papel fundamental a la hora de obtener pistas.



MIRANDO CON LUPA

Para resolver los casos hay que hacer una buena investigación. Estos son los pasos a seguir:

1. **MOVERNOS** por la escena del crimen en busca de cualquier pista es lo primero que hemos de hacer.
2. **UN PRIMER PLANO** de algunas zonas nos puede aportar datos que no se aprecian a simple vista.
3. **LUEGO, LA LÓGICA.** Hilando un par de ideas podemos llegar a una conclusión que lo cambie todo.



LOS DIÁLOGOS son muy largos. Pueden llegar a aburrir, y no están traducidos.



LA LIBERTAD DE MOVIMIENTOS por los escenarios es una de las grandes novedades de esta aventura.

ELEMENTAL, QUERIDO MILES ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS

Mezclad a Sherlock Holmes con un japonés un poco hortera y tendréis al protagonista perfecto para este juego. ¡A indagar!

■ **JUGAR UN CAPÍTULO DE LA SAGA «ACE ATTORNEY»** sin el elegante Phoenix Wright es algo raro al principio, como si estuviéramos en otro juego. Sin embargo, esa sensación no tarda mucho en desaparecer, sobre todo cuando vemos que el protagonista es Miles Edgeworth, el excéntrico fiscal que ya apareció en anteriores aventuras. Pero sobre todo desaparece porque enseguida comprobamos que el estilo de

juego es muy diferente a lo que Phoenix nos tenía acostumbrados, pasando de los juicios y los interrogatorios a la investigación del escenario del crimen.

→ **AHORA GANAMOS LIBERTAD DE MOVIMIENTOS**, ya que podemos desplazarnos usando la pantalla táctil o la cruceta y así investigar la escena del crimen en busca de pruebas. La otra novedad es la aplicación de la Lógica, una

habilidad de Miles que nos permite unir pensamientos para lograr nuevas pistas y poder avanzar.

Por lo demás, el juego sigue la línea de los anteriores: largas conversaciones (¡ojo, en inglés!) y mucha observación para resolver los 5 casos que forman la aventura y que van desde un secuestro en un parque de atracciones hasta un asesinato en un avión en pleno vuelo. Afinad el olfato y la vista y manos a la obra. **RS**

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	75
■ SONIDO	79
■ DURACIÓN	87
■ DIVERSIÓN	86

Valoración Las novedades lo acercan un poco más al género de las aventuras gráficas, incrementando así su diversión y dándole un giro a la saga. Le falta la traducción.

PUNTUACIÓN FINAL **85**

■ Aquí puedes encontrar otros juegos que salen a la venta este mes.



PSP DISGAEA 2

■ ROL ■ NIPPON ICHI ■ 1 JUGADOR
■ INGLÉS ■ 39,95 € ■ 12

SE TRATA DE UN "REMAKE" del juego de PS2 que apareció en 2006. El protagonista de la historia, Adell, es el único humano que no se ha convertido en demonio, así que emprende un viaje para acabar con Zenon (el culpable de todo) y devolver a sus padres a su forma natural. Pero Adell no está solo; también le acompañan unos cuantos amigos, cada uno con un "rol" distinto (magos, guerreros, ladrones, etc.). Esta historia está muy trabajada, los diálogos son desternillantes y las secuencias anime que se encargan de la narración se salen. El desarrollo es clásico; el campo de batalla está dividido en casillas y usamos puntos de acción para movernos, rodear a los enemigos y atacar. Además, se han añadido unos cristales que cambian las condiciones de cada casilla: en algunas somos invencibles, otras multiplican el poder mágico... lo que aumenta las posibilidades tácticas.

valoración Los combates tienen posibilidades y el apartado técnico es bastante resultón, aunque se hace demasiado repetitivo.

78

Wii | S. MONKEY BALL Step & Roll

■ MINIJUEGOS ■ SEGA ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ 3

Versión mejorada de «Banana Blitz», con un aspecto gráfico más pulido, mejor cámara y más opciones. La mayor novedad es el uso de la tabla de equilibrio, pero no está bien implementada. También estrena un modo cooperativo, además del "Maratón" y el "Espejo".



valoración Divertido y simple como siempre. Falta el control con la Balance Board y la calidad de los minijuegos es irregular.

74

DS | BLEACH: THE 3rd PHANTOM

■ ROL ■ SEGA ■ 1 - 2 JUGADORES
■ INGLÉS ■ 39,95 € ■ 12

Tras dos excelentes juegos de lucha, la saga salta al rol "estratégico" sin demasiado acierto. El sistema de combate resulta tan anticuado como aburrido, técnicamente es mediocre, y la trama, inventada para la ocasión, está diseñada para que los muy fans resuelvan alguna duda.



valoración No aporta nada a un género con grandes títulos en DS. Mola hacer equipos de Soul Reapers, pero es demasiado simplón.

62

Wii | ENDLESS OCEAN 2

■ SIMULACIÓN ■ NINTENDO ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ 7

La inmensidad del océano se abre de nuevo al Wiimote, pero ahora con una misión: investigar el mito del canto de los dragones. Entre tanto, larguísimas charlas se intercalan con exploraciones tremendamente lentas, en las que se hecha en falta más calidad gráfica y dinamismo.



valoración Es muy completo, online incluido, y gráficamente es bonito... pero no tanto como debería. El desarrollo resulta aburrido.

71

Wii | CALLING

■ TERROR ■ KONAMI ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 29,95 € ■ 12

Los fantasmas se han apuntado a llamar por el móvil, algo que, gracias al continuo uso del altavoz del mando da mucho juego. Por lo demás, repite muchos tópicos, tiene un flojo apartado técnico, un control frustrante, una exploración demasiado tediosa... y algún susto.



valoración La atmósfera no está mal, pero con un desarrollo tan monótono y un control tan desacertado, aburre más que asusta.

65

PS3 - 360 | GUITAR HERO Van Halen

■ MUSICAL ■ ACTIVISION ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 59,95 € ■ 12

Teniendo en cuenta la banda en cuestión, esperábamos un juego mejor. El repertorio lo forman 47 canciones, de las cuales 29 son de Van Halen, pero faltan extras y los modos de juego se simplifican con respecto a las últimas entregas de la saga. Total, rock descafeinado.



valoración No será el juego que esperaban los seguidores de la banda, aunque en su conjunto os resultará entretenido.

79

Wii - PSP - PS2 | ASTRO BOY

■ ACCIÓN ■ D3 PUBLISHER ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 39,95 € (Wii) ■ 3

Manejando al niño-robot Astro Boy, hemos de acabar con la violencia de las calles de Metro City. El juego combina fases de plataformas con otras de vuelo, todas en 2D, en las que los disparos son el camino para avanzar. Hay también un Coliseo con oleadas de enemigos para derrotar.



valoración A nivel técnico el juego es muy mejorable, a lo que hay que añadir la escasa profundidad del control y niveles repetitivos.

60

■ Los juegos más destacados del momento.

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS
C/Santiago de Compostela, 94, 28035 Madrid.
Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestroscriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

➊ NUEVA ENTRADA EN LISTA

R: REENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Assassin's Creed 2 PS3 - XBOX 360  Vaya lucha llevan estos dos. Si el mes pasado Nathan pasaba a Ezio, en este recupera la delantera el florentino.	2 Uncharted 2 PS3 - XBOX 360  Tras ocupar la primera posición de la lista, Drake no puede con Ezio y se coloca segundo. ¡Menudo duelo de titanes!
3 Call Of Duty MW 2 PS3 - XBOX 360  Aunque la guerra es lo suyo, estos soldados "pasan" de combatir por los primeros puestos y mantienen posición.	4 Bioshock 2 PS3 - XBOX 360  Uno de los regresos más esperados por los amantes de los shooters ya está aquí. Y nosotros encantados, claro.
5 FIFA 10 PS3 - XBOX 360  Los jugadores de «FIFA» no aguantan la presión de los nuevos juegos y bajan un puesto, pero aún queda liga.	6 Heavy Rain PLAYSTATION 3  Otro de los estrenos que esperábamos con más ganas ya está en nuestra PS3. ¡Y no pensamos sacarlo de ahí!
7 Metal Gear Solid 4 PLAYSTATION 3  A nuestro veterano favorito le pueden las "nuevas promesas" y baja dos puestos. ¡Mucho ánimo, abuelo!	8 Mass Effect 2 XBOX 360  Este genial RPG entra directamente en el octavo puesto. Vaya tres pedazo de estrenos que hay en nuestra lista, ¿eh?
9 Resident Evil 5 PS3 - XBOX 360  Ante la avalancha de nuevos juegos a Chris no le queda más remedio que replegarse y retroceder dos posiciones.	10 Street Fighter IV PS3 - XBOX 360  Ni los combos más potentes han podido evitar que este fantástico juego de lucha baje hasta la última posición de la tabla.

LOS PREFERIDOS DE...

Manuel del Campo	Javier Abad	David Martínez	Daniel Quesada
1 Assassin's Creed II PS3	1 Call of Duty MW2 XBOX 360	1 Call of Duty MW2 XBOX 360	1 Street Fighter IV XBOX 360
2 Uncharted 2 PS3	2 Assassin's Creed II PS3	2 Metal Gear Solid 4 PS3	2 Fallout 3 XBOX 360
3 Darkside PS3	3 Uncharted 2 PS3	3 Uncharted 2 PS3	3 Heavy Rain PS3
4 FIFA 10 XBOX 360	4 FIFA 10 XBOX 360	4 GTA IV PS3	4 Mass Effect 2 XBOX 360
5 Bioshock 2 XBOX 360	5 Heavy Rain PS3	5 Bioshock 2 XBOX 360	5 Shenmue II XBOX
6 Wii Fit Plus Wii	6 Zelda Spirit Tracks NDS	6 Resident Evil 5 PS3	6 Little Big Planet PS3
7 Profesor Layton 2 NDS	7 Wii Sports Resort Wii	7 Mass Effect 2 XBOX 360	7 Bioshock 2 XBOX 360
8 Singstar PS3	8 Resident Evil 5 PS3	8 Assassin's Creed II PS3	8 Assassin's Creed II 360
9 Metal Gear Solid 4 PS3	9 Profesor Layton 2 NDS	9 Gran Turismo PSP	9 Bayonetta XBOX 360
10 Invizimals PSP	10 New Super Mario B. Wii	10 Field Runners PSP	10 Dead Space PS3

La lista de Los Favoritos de la Redacción se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS

- 1 Heavy Rain**
PlayStation 3
 ¡Ya ha llegado! Seguramente ya estéis "dándolo todo" con este pedazo de juego, pero el número de votos que ha recibido este mes ha sido tan grande como su calidad.
- 2 Dead Space 2**
PS3 - XBOX 360
 Aún no se conocen demasiados detalles de esta secuela, pero después de la genial (y terrorífica) primera parte, cada vez tenemos más ganas de volver al espacio.
- 3 Alan Wake**
XBOX 360
 Y si el juego "de arriba" promete ser terrorífico, no os queremos decir nada de este, cuya tétrica historia y oscura ambientación pretenden dejarnos helados.
- 4 Halo: Reach**
XBOX 360
 La "precuela" de la saga «Halo» tiene una pinta impresionante... aunque eso ya debéis saberlo vosotros, porque le habéis dado muchos votos. ¡A ver si sale pronto!
- 5 God of War III**
PlayStation 3
 ¡La de tiempo que lleváis esperando este juego! Tranquilo, que dentro de nada habrá que quitarle de esta lista y empezaremos a verle por las de favoritos.

La lista de Los Más Esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

LAS 5 MEJORES

- 1 S. Smash Bros. Brawl**
 Aunque ya le habíamos visto pelear en el antiguo «Sonic Fighters», en este juego el incombustible Sonic demostró sus grandes dotes como luchador enfrentándose a rivales de la talla de Link, Mario o Solid Snake. ¡Este erizo se atreve con todo lo que le echen!



VUESTRAS CRÍTICAS



COLABORADORES
HOBBY CONSOLAS

BAYONETTA

La valoración de Hobby Consolas (nº 220) fue de 93 (360). Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ Una bruja muy descarada

Jerónimo García (Murcia)

«Bayonetta» supera a su juego más parecido, «Devil May Cry», en casi todos los aspectos. Los escenarios, aunque poco amplios, están muy detallados, así como Bayonetta, que además es un personaje muy carismático. Lo peor es la falta de doblaje, la casi nula libertad y ciertos comentarios del guión, que son innecesarios.

VALORACIÓN: 91

@ Acción en estado puro.

Alejandro Díaz (e-mail)

De todos los grandes juegos de acción y lucha que he jugado en mi vida («Ninja Gaiden 2», «Ninja Blade», «DBZ: Raging Blast») «Bayonetta» se lleva la palma. Grandes gráficos, enorme jugabilidad, monstruos muy originales... Por eso creo que ha sido el mejor juego de acción del año 2009.

VALORACIÓN: 93

@ La bruja se queda corta

Marco Insa (e-mail)

La acción es frenética, los enemigos enormes, la protagonista tiene personalidad propia y mucho sentido del humor... Las únicas pegas son los tiempos de carga, los vídeos, que se hacen pesados, y la duración, que puede parecer escasa. Yo lo he completado en poco más de 8 horas, dato a tener en cuenta a la hora de comprarlo.

VALORACIÓN: 90

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:

BIOSHOCK 2

¡Y podéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

1 Uncharted 2 PLAYSTATION 3 La rivalidad entre Ezio y Nathan está al rojo vivo. Este mes ha ganado el segundo, pero la diferencia ha sido mínima. POSICIÓN ANTERIOR: 2 MESES EN LISTA: 4	2 Assassin's Creed II PS3 - XBOX 360 En su dura lucha con Nathan Drake, Ezio ha perdido su liderazgo. ¿Serán sus fans capaces de dar la vuelta a la tortilla? POSICIÓN ANTERIOR: 1 MESES EN LISTA: 3
3 Resident Evil 5 PS3 - XBOX 360 Vaya subida que se ha marcado este juego. De desaparecer de la lista a entrar séptimo... ¡y ahora es tercero! POSICIÓN ANTERIOR: 7 MESES EN LISTA: 2	4 FIFA 10 PS3 - XBOX 360 Los partidos más realistas se mantienen en la cuarta posición. Aún están cerca de la zona "Champions". POSICIÓN ANTERIOR: 4 MESES EN LISTA: 2
5 Bioshock PS3 - XBOX 360 La reciente salida de su secuela no ha hecho perder fuelle a este shooter. Aunque veremos que pasa el próximo mes... POSICIÓN ANTERIOR: 5 MESES EN LISTA: 5	6 Metal Gear Solid 4 PLAYSTATION 3 Ajeno a todo lo que pasa por encima y debajo de su posición, Solid Snake sigue impasible en la tabla. Y van 20 meses ya. POSICIÓN ANTERIOR: 6 MESES EN LISTA: 20
7 Dead Space PS3 - XBOX 360 Otro que repite posición. Y es que no ha habido mucho movimiento en la zona media de vuestra lista este mes. POSICIÓN ANTERIOR: 7 MESES EN LISTA: 2	8 Gears of War 2 XBOX 360 Ya echáramos de menos a Marcus y compañía por estos lares, pero los habéis vuelto a votar con fuerza este mes. POSICIÓN ANTERIOR: - MESES EN LISTA: 1
9 Left 4 Dead 2 PS3 - XBOX 360 La acción frenética y cooperativa regresa a vuestra lista de favoritos. Y es que despachar zombis relaja, ¿verdad? POSICIÓN ANTERIOR: - MESES EN LISTA: 1	10 GTA IV PS3 - XBOX 360 Vuelve uno de los habituales de esta sección tras pasar un tiempo en la sombra. ¿Conservará mantenerse? POSICIÓN ANTERIOR: - MESES EN LISTA: 1

La lista de Vuestros Favoritos se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	Heavy Rain	Dante's Inferno
HC	Un juego cargado de personalidad que todo usuario debería probar. 91	Peleas fluidas y bien ambientadas, pero su duración es algo escasa. 87
Famitsu (Japón)	Parece más una peli interactiva que un juego. Su historia es excelente. 92	Un muy buen juego de acción con una atmósfera "infernál". 80
GamePro (EEUU)	Su trama atrapa desde el principio y los gráficos son increíbles. 99	Los combates molan, pero la historia no termina de enganchar. 80
Game Master (UK)	Un "thriller" absorbente con un sistema original como pocos. 91	Es buen juego, pero hay opciones más interesantes en su género. 80

•HC: Hobby Consolas •Famitsu: Revista Japón •GamePro: Web EEUU •Game Master: Revista UK

APARICIONES DE SONIC



2 Sonic & Sega: All Star Racing
Como piloto, Sonic se enfrenta a unas carreras repletas de ítems y curvas imposibles.

3 Sega Super Stars Tennis
Como si de un Nadal azul se tratara, Sonic protagoniza unos peculiares partidos de tenis.

4 Mario y Sonic en los JJ.OO.
En plan atleta, se unió a los personajes de Sega y Nintendo para disputar las Olimpiadas.

5 Sonic Riders: Zero Gravity
No uno, sino dos juegos en "aeropatin" tuvo nuestro erizo junto a algún colega nuevo.

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

NUEVO **PRECIO REDUCIDO**

→ PLAYSTATION 3



Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA IV	97
2 Metal Gear Solid 4	96
3 Resident Evil 5	96
4 Assassin's Creed II	95
5 Uncharted 2	94
6 Darksiders	93

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 10	93
2 Pro Evolution 2010	89
3 FIFA 09 / PES 2009	—

Shoot'em up	Puntuación
1 Call of Duty MW 2	96
2 Bioshock 2	94
3 Resistance 2	94

Plataformas	Puntuación
1 Little Big Planet	95
2 Spyro La fuerza del...	81
3 Sonic the Hedgehog	68

Velocidad	Puntuación
1 Midnight Club L.A.	92
2 Race Driver GRID	92
3 Motorstorm Pacific R.	91

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy XIII	95
2 Fallout 3	94
3 Oblivion	93

Lucha	Puntuación
1 Street Fighter IV	94
2 Tekken 6	94
3 Soul Calibur IV	93

Estrategia	Puntuación
1 Civilization Revol.	89
2 C. & C: Red Alert 3	87
3 Valkyria Chronicles	86

Deportivos	Puntuación
1 NBA 2K10	93
2 Top Spin 3	92
3 NBA 2K9	92

Varios	Puntuación
1 Guitar Hero World Tour	94
2 Rock Band 2	94
3 Singstar (Vol. 1)	88

Imprescindibles por orden alfabético

- ASSASSIN'S CREED II
- CALL OF DUTY MW2
- FIFA 10
- FINAL FANTASY XIII
- GTA IV
- LITTLE BIG PLANET
- METAL GEAR SOLID 4
- RESIDENT EVIL 5
- STREET FIGHTER IV
- UNCHARTED 2

El juego del mes



F. FANTASY XIII

¿Os acordáis cuando en 2007 se desvelaron los primeros detalles del primer «Final» de nueva generación? Durante tres años parecía que este momento nunca iba a llegar, pero «finalmente» ya está entre todos nosotros. Ahora sólo os queda disfrutar de uno de los mejores RPG's del momento.

→ Wii



Aventura/Acción

	Puntuación
1 Zelda Twilight Pr.	95
2 Metroid Prime Trilogy	95
3 Resident Evil 4	90
4 Madworld	90
5 Okami	90
6 Zack & Wiki	88

Fútbol	Puntuación
1 Pro Evolution 2009	91
2 Pro Evolution 2010	88
3 Pro Evolution 2008	85

Shoot'em up	Puntuación
1 Call of Duty MW	91
2 Call of Duty WAW	90
3 The Conduit	90

Plataformas	Puntuación
1 Super Mario Galaxy	97
2 New Super Mario B.	94
3 Crash: L. de Titanes	90

Velocidad	Puntuación
1 Mario Kart	91
2 Excite Truck	82
3 NFS Carbono	80

Rol	Puntuación
1 Little King's Story	90
2 FFCC Echoes of Time	76
3 D. Quest Swords	71

Lucha	Puntuación
1 S. Smash Bros Brawl	94
2 Tatsunoko vs Capcom	92
3 Dragon Ball BT 3	90

Estrategia	Puntuación
1 Pikmin 2	91
2 Pikmin	90
3 Anno: Crea un...	84

Deportivos	Puntuación
1 Wii Sports Resort	90
2 SSX Blur	88
3 Grand Slam Tennis	87

Varios	Puntuación
1 Guitar Hero WT	94
2 Rock Band 2	94
3 Wii Fit Plus	87

Imprescindibles por orden alfabético

- CALL OF DUTY MW
- GUITAR HERO WT
- MARIO KART
- METROID PRIME TRILOGY
- NEW SUPER MARIO BROS.
- RESIDENT EVIL 4
- SUPER MARIO GALAXY
- S. SMASH BROS BRAWL
- WII SPORTS RESORT
- ZELDA TWILIGHT PR.

El juego del mes



MURAMASA

Un excelente y preciosista aspecto en 2D ambientado en la mitología y cultura japonesa, sirve como telón de fondo para este beat 'em up de corte clásico, que incluye algunos tintes de exploración y RPG, y en el que tenemos que superar cerca de una treintena de niveles a golpe de katana.

→ XBOX 360



Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA IV	97
2 Resident Evil 5	96
3 Gears of War 2	95
4 Assassin's Creed II	95
5 Dead Space	94
6 Gears of War	94

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 10	93
2 Pro Evolution 2010	89
3 FIFA 09 / PES 2009	—

Shoot'em up	Puntuación
1 Halo 3	96
2 Call of Duty MW 2	96
3 Halo 3: ODST	95

Plataformas	Puntuación
1 Spyro La fuerza del...	81
2 Sonic the Hedgehog	68
3 No disponible	—

Velocidad	Puntuación
1 Forza Motorsport 2	95
2 Forza Motorsport 3	94
3 Project Gotham 4	93

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy XIII	95
2 Mass Effect	94
3 Fallout 3	94

Lucha	Puntuación
1 Street Fighter IV	94
2 Tekken 6	94
3 Soul Calibur IV	93

Estrategia	Puntuación
1 Civilization Revolution	90
2 Viva Piñata	89
3 Halo Wars	85

Deportivos	Puntuación
1 NBA 2K10	93
2 Top Spin 3	92
3 NBA 2K9	92

Varios	Puntuación
1 Guitar Hero World Tour	94
2 Rock Band 2	94
3 Lips canta en español	86

Imprescindibles por orden alfabético

- ASSASSIN'S CREED II
- CALL OF DUTY MW 2
- FIFA 10
- FINAL FANTASY XIII
- GEARS OF WAR 2
- GTA IV
- HALO 3
- MASS EFFECT
- RESIDENT EVIL 5
- STREET FIGHTER IV

El juego del mes



F. FANTASY XIII

Y ahora... ¿recordáis la que se montó cuando Microsoft anunció que «Final Fantasy XIII» saldría en 360? Han pasado más de dos años de aquello, pero la espera ha merecido la pena y ya podemos adentrarnos en su precioso mundo de magia y fantasía.

NUEVO **PRECIO REDUCIDO**

→ PSP



Fútbol	Puntuación
1 Pro Evol. Soccer 6	92
2 Pro Evolution 2008	91
3 FIFA 08	90

Shoot'em up	Puntuación
1 Resistance Retribution	92
2 Socom F. Bravo	90
3 MOH Heroes 2	86

Plataformas	Puntuación
1 Little Big Planet	93
2 Crush	90
3 Jack & Daxter	88

Velocidad	Puntuación
1 Gran Turismo	95
2 Midnight Club LA	91
3 Motorstorm Artic E.	90

Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA: Vice C. Stories	96
2 GTA: Liberty City St.	96
3 God Of War: Chains.	95
4 Silent Hill Origins	94
5 MGS Portable Ops	94
6 Ult. Ghost 'n Goblins	93

Rol	Puntuación
1 Monster Hunter F. U.	92
2 Crisis Core: FFXIII	90
3 Monster Hunter 2	90

Lucha	Puntuación
1 Tekken Dark Res.	95
2 Tekken 6	93
3 Soul Calibur	90

Estrategia	Puntuación
1 Patapon	92
2 Patapon 2	90
3 Metal Gear Acid 2	87

Deportivos	Puntuación
1 Virtua Tennis 3	91
2 Smash C. Tennis 3	89
3 Everybody's Golf	87

Varios	Puntuación
1 Echochrome	89
2 Gitaroo Man	83
3 Ape Academy	81

Imprescindibles

por orden alfabético

- GOD OF WAR: CHAINS...
- GRAN TURISMO
- GTA: VICE CITY STORIES
- LITTLE BIG PLANET
- MGS PORTABLE OPS
- MONSTER HUNTER F.U.
- PATAPON
- RESISTANCE RETRIB.
- SILENT HILL ORIGINS
- TEKKEN DARK RESURR.

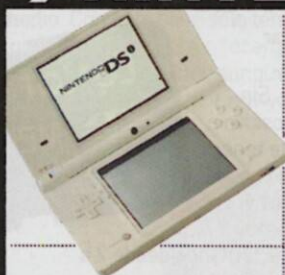
El juego del mes



SOCOM: FIRETEAM BRAVO 3

La vuelta de esta saga a PSP nos pone de nuevo en mitad de un conflicto bélico. Además de un divertido modo individual, lo más destacable son sus capacidades online, que nos permiten organizar partidas por Internet.

→ NINTENDO DS



Fútbol	Puntuación
1 FIFA 06	85
2 FIFA 08	83
3 Pro Evolution 6	76

Shoot'em up	Puntuación
1 Dead & Furious	85
2 Big Bang Mini	83
3 Nanostray	81

Plataformas	Puntuación
1 Super Mario 64 DS	93
2 New S. Mario Bros.	93
3 Yoshi's Island DS	90

Velocidad	Puntuación
1 Mario Kart DS	94
2 NFS ProStreet	85
3 NFS Underground 2	84

Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA Chinatown Wars	97
2 Zelda Phantom Hour.	96
3 Zelda Spirit Tracks	96
4 Metroid Prime Hunt.	93
5 Prof. Layton y la Villa...	91
6 Prof. Layton y la Caja...	91

Rol	Puntuación
1 Kingdom Hearts	95
2 Chrono Trigger	93
3 The World Ends With..	92

Lucha	Puntuación
1 Bleach Dark Souls	90
2 Bleach	89
3 Dragon Ball Z S. W.	85

Estrategia	Puntuación
1 Final F. Tactics Ad. 2	91
2 Animal Crossing	90
3 Advance Wars D.C.	90

Deportivos	Puntuación
1 Tony Hawks	88
2 Touch Golf	86
3 Rafa Nadal Tennis	86

Varios	Puntuación
1 Elite Beat Agents	92
2 Meteos	91
3 Nintendogs	90

Imprescindibles

por orden alfabético

- ANIMAL CROSSING
- GTA CHINATOWN WARS
- KINGDOM HEARTS
- MARIO KART DS
- METROID PRIME HUNT.
- N. SUPER MARIO BROS
- RESIDENT EVIL DS
- SUPER MARIO 64 DS
- ZELDA PHANTOM H.
- ZELDA SPIRIT TRACKS

El juego del mes



ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS

En esta nueva entrega de la saga «Ace Attorney» dejamos de lado al abogado Phoenix Wright para ponernos en la piel del fiscal Miles Edgeworth. Varios casos por resolver, novedades jugables y cientos de textos... en inglés.

→ PLAYSTATION 2



Fútbol	Puntuación
1 Pro Evolution 2008	97
2 FIFA 09	96
3 FIFA 08	96

Shoot'em up	Puntuación
1 Call of Duty 3	94
2 Call of Duty B.R.O.	94
3 Black	93

Plataformas	Puntuación
1 Jak & Daxter	91
2 Sly Raccoon	91
3 Crash Lucha de Tit.	90

Velocidad	Puntuación
1 Gran Turismo 4	97
2 NFS Carbono	94
3 Need for S. MW	93

Aventura/Acción

	Puntuación
1 God of War II	98
2 Metal Gear Solid 3	97
3 GTA: San Andreas	97
4 Metal Gear Solid 2	96
5 Splinter Cell 3 C.T.	95
6 God of War	95

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy XII	98
2 Final Fantasy X	96
3 Dragon Quest	95

Lucha	Puntuación
1 Tekken 5	95
2 Soul Calibur III	95
3 Soul Calibur II	94

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 Full Spect. Warrior	88
3 Los Sims 2	86

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 08	94
2 NBA 2K7	93
3 NBA Live 07	93

Varios	Puntuación
1 Guitar Hero WT	93
2 Guitar Hero III	92
3 Guitar Hero Metallica	92

Imprescindibles

por orden alfabético

- CALL OF DUTY 3
- FINAL FANTASY X
- FINAL FANTASY XII
- GOD OF WAR II
- GRAN TURISMO 4
- GTA SAN ANDREAS
- METAL GEAR SOLID 2
- METAL GEAR SOLID 3
- PRO EVOLUTION 2008
- TEKKEN 5

El juego del mes



FINAL FANTASY XII

Mientras esperamos a que pasen los pocos días que quedan para la llegada de «Final Fantasy XIII», no es mala idea desempolvar la duodécima entrega de la saga. Sin duda uno de los mejores RPG que vio la luz en la consola de Sony.

Los mejores accesorios para sacarle el máximo partido a tu consola.

MEJORA TU CONSOLA

Ejercicio casero

■ Nombre: Kit Wii Fit ■ Compañía: Kaos Videogames/Maxwise
■ Consola: Wii ■ Precio: 34,95 €

Uno de nuestros propósitos favoritos en el comienzo del nuevo año es apuntarnos a un gimnasio. Si habéis hecho como nosotros pero no tenéis tiempo para ir ni ganas de pagar uno, quizá vuestra solución sea «Wii Fit» y su plan de ejercicios en casa. Con este kit podréis sudar en casa, gracias la cinta para el pelo o las muñequeras. También podéis proteger la Balance Board de la suciedad con la funda de neopreno y llevarla en una bonita bolsa. Incluye un soporte para sujetar el mando a la pierna o brazo, dos calcetines antideslizantes, una esterilla de yoga y una bolsa para transportarla. Echamos de menos una batería recargable.

■ Valoración: ★★☆☆



Para empezar en la red

■ Nombre: Pack Xbox Live ■ Compañía: Microsoft
■ Consola: Xbox 360 ■ Precio: 39,95 €

Siguiendo el hilo de un pack que lanzó con el adaptador inalámbrico de la consola, Microsoft ha preparado otro conjunto de accesorios la mar de útiles para quien quiera iniciarse en el mundo online. Aquellos que se hayan hecho con una versión básica de la consola, pueden conseguir del tirón un disco duro de 20 GB, un headset con cable y una suscripción de 3 meses para probar el servicio Xbox Live. Todo, además, a un precio bastante ajustado.

■ Valoración: ★★☆☆



Más memoria para PSPGo

■ Nombre: Memory Stick Micro ■ Compañía: Lexar
■ Consola: PSP Go ■ Precio: Desde 10,95 €

El nuevo modelo de PSP incluye un disco duro. Sin embargo, puede que queráis llevar de un dispositivo a otro vuestras fotos y canciones o sencillamente tener más espacio. Lamentablemente, os informamos que la anterior versión de la Memory Stick ya no vale y hay que utilizar el modelo Micro. Además, hay muy pocas compañías que las fabriquen. Lexar tiene tamaños desde 2 a 16 GB con precios que oscilan entre los 11 y los 95 euros.

■ Valoración: ★★☆☆



★ LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3



TECLADO WIRELESS
Inalámbrico y recargable.
39,90 €



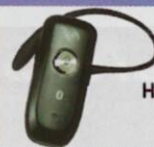
VOLANTES DRIVING FORCE
El volante de referencia de PS3.
149,95 €



PADS CONTROL DUAL SHOCK 3
Para jugar por fin con vibración.
59,99 €



REFRIGERACIÓN FUSION COOLING FAN
Refresca tu PS3.
19,99 €



AURICULAR 'HEADSET' MILOS-9
Habla on-line y sin cables.
22,95 €

Wii



VOLANTES VOLANTE CON BASE
Buena opción para conducir.
14,95 €



ACCESORIO Wii MOTIONPLUS
Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote.
19,95 €



PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER
Para los juegos "tradicionales".
19,90 €



PISTOLA DUAL TRIGGER GUN NW
Con gatillo para pulsar A.
15,95 €



BATERÍA T CHARGE ALL NW
Orden y carga para 2 mandos.
29,95 €

XBOX 360



VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL
Sin cables y muy ergonómico.
119,90 €



AURICULARES HEADSET INALÁMBRICO
Comunicate sin usar cables.
49,99 €



PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS
Cómodo e inalámbrico.
44,90 €



BASE CHARGER BATERÍAS
Dos baterías con base.
29,90 €



VENTILADOR INTERCOOLER
Para evitar calentones.
19,95 €

Películas bajo control

- **Nombre:** Minimando BluRay-DVD
- **Compañía:** Ardistel
- **Consola:** Playstation 3
- **Precio:** 9,95 €

Los mandos para consolas están perfectamente diseñados para jugar. Sin embargo, a la hora de controlar, por ejemplo, una película no resultan el paradigma de la comodidad. Este mando de reducidas dimensiones (8x4 centímetros) presenta un control más cómodo, aunque lo cierto es que no ofrece muchos más accesos directos -audio, subtítulos, etc- que el Sixaxis o el Dual Shock, al margen de un acceso al menú. Lo peor es que con él no se puede encender directamente la consola. Funciona con una pila de botón incluida y necesita un receptor.

■ **Valoración:** ★ ★ ★ ★

¡Carga tu DS sin cables!

- **Nombre:** Induction Charger ■ **Compañía:** SpeedLink
- **Consola:** Nintendo DSi ■ **Precio:** 19,99 €

No queremos cables y afortunadamente es algo que incluso está llegando a la transferencia de energía. Como ocurre con algunos móviles, es posible recargar dispositivos mediante inducción -la misma tecnología que las últimas vitrocerámicas- y basta con que exista algún contacto pero no cables de por medio. Con esta base sólo tendréis que apoyar la consola y comenzará a recargarse. La batería incluida dura unas ocho horas, aunque necesita un tiempo de carga de hasta cuatro. En www.speed-link.com.

■ **Valoración:** ★ ★ ★ ★



★ NO LO PIERDAS DE VISTA

VOLANTE PS3, XBOX 360 Y PS2

Un coche en el salón

- **Nombre:** Racing Seat Wireless ■ **Compañía:** BigBen
- **Consola:** PS2, PS3, Xbox 360 ■ **Precio:** 159,95 €

No hombre, no nos ha dado por coger el interior de un monoplaza y meterlo en la redacción. Es que BigBen ha lanzado un interesante volante que no solo incluye la habitual rueda y los pedales, sino también un soporte de asiento y eje de sujeción. A su favor: es inalámbrico y compatible con PlayStation 3 y Xbox 360 (algo que no sucede prácticamente nunca con este tipo de periféricos), además de con PlayStation 2. El asiento es acolchado pero el trasero se resiente al cabo de un rato -tenemos que poner el accesorio en el suelo- y, eso sí, el respaldo aguanta hasta al "tiarrón" más grande. El volante es algo pequeño -tipo monoplaza- y carece incomprensiblemente de vibración. Eso sí, el acceso a los pedales y al volante es lo más parecido a conducir un coche gracias a la postura que adoptamos. Podemos ajustar completamente las barras de aluminio del soporte, así como el ángulo del volante. A pesar de su volumen, es posible plegarlo de una forma bastante compacta.

■ **Valoración:** ★ ★ ★ ★



★ LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

NINTENDO DS



ESTUCHE DSI T-CRYSTAL CASE
Se adapta con un guante al último modelo de DS.
9,99 €



ESTUCHE JUEGOS THE GAME CHAMBER
Hasta 8 juegos asegurados.
14 €



KIT DS LITE TRAVEL PACK NG5
Funda, cascos, stylus y correa con un diseño limpio.
15,95 €



CON PERSONAJES STYLUS NOBILIS
La mejor forma de interactuar con la pantalla.
12,95 €



MEMORIA TARJETAS SD
Almacena todos tus datos en hasta 16 GB.
De 6 a 30 €

PSP



PSP SLIM EN LA TV CABLE COMPONENTES
Conecta a la tele tu PSP.
15,95 €



GPS GO!EXPLORE
Nunca pierdas el rumbo con PSP.
Desde 129,95 €



SONIDO AURICULARES CON MICROFONO
Para usar Skype y Go!Messenger.
39,99 €



TARJETAS MEMORY STICK DUO Y PRO DUO
Tamaños de 1 a 16 gigas. A partir de: 10 €



PACKS TECH PACK
Funda, cargador de coche, auriculares y cable USB.
A partir de 19,95 €

PLAYSTATION 2



VOLANTES DRIVING FORCE
El volante más real.
149,99 €
(Con «GT 4», 179,99 €)



PISTOLAS SCORPION 2
Para tv de 100 Hz.
43 €



PADS CONTROL DUAL SHOCK 2
Fiable a tope
30 €



MEMORIA MAX MEMORY 32 MB
Todo el espacio que necesitas.
34,95 €



PACKS TRIPLE PACK
Tres accesorios a precio de saldo.
49 €

NOVEDADES ONLINE

¡Vaya ganas de pelea tiene Wii este mes! Vuelven un par de clasicazos de la lucha, mientras PS3 sigue redescubriendo «Final Fantasy». Los juegos de Xbox 360 de este mes pueden parecer algo abstractos... ¡pero no veáis lo que enganchan!

Wii

Wii Ware

juegos
descargables originales

Overturn: Mecha Wars

■ Precio: 800 WP ■ Compañía: GameBridge
■ Género: Acción ■ Jugadores: De 1 a 4

Enfrentar a nuestro propio robot contra otro es una fantasía que ya podemos cumplir. Hemos de elegir entre cuatro tipos de "mechas" y personalizarlos con las armas que prefiramos. Una vez en el escenario hemos de salir victoriosos en combates uno contra uno. El juego falla en que solo están los dos rivales (sin parapetos o trampas especiales) en mitad de unos escenarios enormes, por lo que da la sensación de que estamos en un vacío. Aún así, cuenta con un modo multijugador en el que cuatro colegas pueden pelear a la vez a través de Internet, lo que resulta más satisfactorio. Para fans de los "mechas".

PUNTUACIÓN **78**



EXCITEBIKE: WORLD CHALLENGE

■ Precio: 1000 Wii Points

El clásico de NES regresa con gráficos poligonales pero idéntico desarrollo: correr y "piruetear" con nuestra moto en frenéticos circuitos. Tiene multijugador (sólo online) y editor, pero el desarrollo es algo simple.

PUNTUACIÓN **78**

Consola Virtual

juegos de
consolas clásicas



STREET FIGHTER ALPHA 2

■ Super Nintendo: 800 WP

Cuando PlayStation ya despuntaba, Super NES sacó pecho con una versión de este juego que no tenía nada que envidiar a la recreativa: 19 personajes, una jugabilidad pulidísima y montones de movimientos ocultos. Los gráficos podían tener más detalle, pero...

PUNTUACIÓN **87**

Final Fight 3

■ Super Nintendo: 800 WP ■ Compañía: Capcom
■ Género: Beat 'em up ■ Jugadores: 1 ó 2



La lucha callejera de Super Nintendo llegó a su cenit con este juego. Hagar y Guy repetían, pero dos nuevos personajes entraban en escena: Lucia y Dean. Contaba con nuevos super movimientos (incluido el uso de armas blancas), rutas alternativas y distintos finales. Sin duda, uno de los mejores "beat 'em up" que hay, aunque quizá se hace un poco corto.

PUNTUACIÓN **88**



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ La consola usa Wi-Fi, pero se puede comprar un adaptador LAN. Si no os habéis conectado nunca, entrad en las opciones del menú principal y allí en Configuración, Internet, Ajustes de Conexión. Nintendo no cobra por usar Internet.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ Entrad en el Canal Tienda. Desde su menú, pulsad Entrar. Pinchad en Añadir Puntos. Podéis canjear una tarjeta Wii Points Card (de venta en tiendas) o usar tarjeta de crédito. En ese último caso, podéis adquirir 1000, 3000 o 5000 Wii Points. 1000 Wii Points valen 10 euros.

3- COMPRAR

■ Entrad en Canales de Wii, Wii Ware o Consola Virtual. En el primero hay programas. En Wii Ware y Consola Virtual están los juegos (los de C. Virtual son de consolas antiguas). Podéis descargarlos o regalarlos. Si tenéis Wii Points y memoria, pinchad en Confirmar.

4- JUGAR

■ Una vez se haya descargado el juego (mientras se descarga no podéis hacer otra cosa), éste aparecerá como un nuevo canal en el menú. Para jugarlo, pinchad en él. Al salir del juego, la partida quedará grabada en ese punto.

PLAYSTATION 3 - PSP

© Juegos



Final Fantasy VIII (PS3 y PSP)

■ Compañía: Square ■ Género: Rol
■ Jugadores: 1 ■ Precio: 9,99 €

Las andanzas de Squall fueron un clasicazo en PSOne y lo siguen siendo hoy en día. Más de 40 horas de juego, los mejores gráficos que vio la consola y un original sistema de evolución siguen siendo una propuesta irresistible.

Puntuación 94

SWITCHBALL (SÓLO PS3)

■ Precio: 7,99 €

Al igual que en la anterior versión para Xbox 360, hemos de guiar a esta bola hacia la salida de cada nivel, cuidando de no caer por los huecos o tocar las trampas de cada entorno 3D. Puede parecer sencillo, pero superar cada tramo requiere habilidad con el stick y el "coco".

Puntuación 75

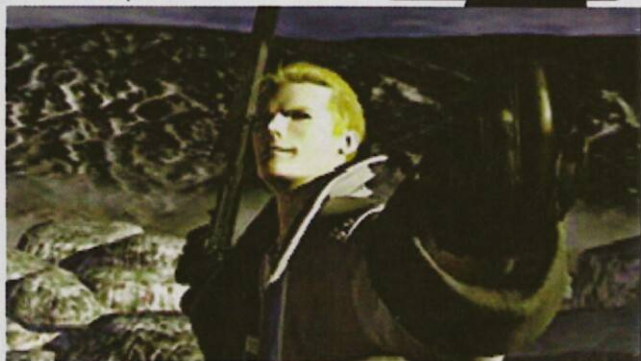


CONSTRUCTOR (PS3 y PSP)

■ Precio: 4,99 €

Este clásico de PSOne se inspira en mitos de la estrategia como Sim City. Nuestro objetivo es prosperar en la época de los gánster y la Ley Seca. Alberga bastante humor y posibilidades de construcción, pero el desarrollo es más lento de lo que nos gustaría.

Puntuación 65



EL MINI DEL MES (minijuego de PSP)

SPACEBALL REVOLUTION

■ Precio: 4,99 €

Con las bolas que caen hemos de iluminar las casillas adecuadas, de tal forma que reproduzcamos la forma que se ve en la esquina superior izquierda de la pantalla. Se hace repetitivo, pero en modo multijugador gana bastante.

Puntuación 75



© Expansiones y demos

UNCHARTED 2 recibe el divertido pack de skins basados en otros héroes de Sony: por 4,99 € (un precio algo alto, ¿no?) podéis convertirlos en Cole de «Infamous» o un Quimera de «Resistance», por ejemplo. Los fans de «Assassin's Creed II» ya tienen el nuevo capítulo «La Batalla de Forti» (3,99 €) que, la verdad, no les ha quedado muy espectacular. ¡Ah! ¡Y no podéis perderos la demo de «Heavy Rain»!



© Multimedia

FINAL FANTASY XIII ya llega a las tiendas, así que para echar un primer vistazo podéis ver el tráiler de la versión internacional. Si tenéis ganas de viajar al averno, hay un fondo de «Dante's Inferno» basado en el círculo de la violencia. Además, acaban de llegar a un montón de temas dinámicos: «Heavy Rain», «Buzz» o «Singstar» están a 1'99 € cada uno.



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ La consola PS3 se conecta por Wi-Fi pero también admite cable LAN. Si no os habéis conectado nunca a Internet, cread una cuenta nueva (a la izquierda del menú) y seguid las instrucciones en pantalla. Internet es gratuita en PlayStation 3.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ En el menú, accedid a la categoría PS Network y entrad en Administrar Transacciones. Una vez allí, seleccionad Administrar Monedero. Dentro podéis canjear una tarjeta prepago o pagar con tarjeta de crédito. En este último caso, se puede agregar entre 5 y 100 euros.

3- COMPRAR

■ En el menú principal, id a PlayStation Network y allí a PS Store. Desde aquí, comprad juegos para PS3 o PSP (seguid las instrucciones en pantalla para PSP). Si tenéis una PSP Go, podéis descargar los juegos directamente desde esa consola. El interfaz es exactamente igual.

4- JUGAR

■ Una vez se descargue la compra, salid al menú principal y entrad en la categoría que corresponda: Juego, Vídeo, Foto o Música. En el caso de PSP, los títulos quedan grabados en un Memory Stick, en el directorio propio de juegos.

XBOX 360

Juegos

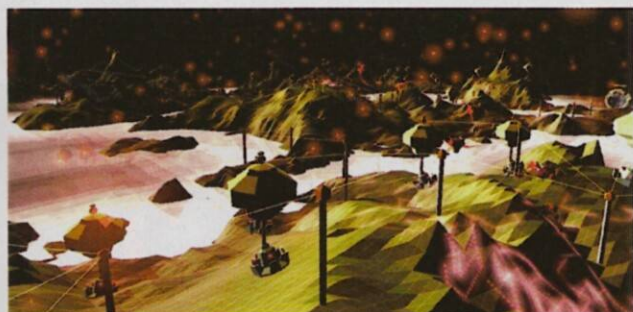


Darwinia+

■ Comp.: Introversión ■ Género: Acción ■ Jugad.: 1 a 4 ■ Precio: 1200 €

Los darwinianos son unas IAs que viven en el programa de un tal doctor Sepúlveda. Sin querer, estas IAs introducen un virus y ahora están al borde de la extinción. El plan es ayudarles a eliminar los virus de cada nivel en un desarrollo a caballo entre la estrategia y el "shooter". Incluye un multijugador online llamado Multiwinia, con modos como Rey de la Colina o Dominación. Un juego psicodélico y algo difícil de dominar, pero que tras unas partidas os enganchará.

Puntuación 87



CHIME

■ Precio: 400 €

Un juego de puzzle en el que hemos de rellenar la mayor parte que podamos de una cuadrícula mediante el movimiento de piezas que se colocan en pantalla. Le falta un multijugador, pero tiene otras virtudes: música y estética son geniales y todos los beneficios del juego van destinados a la ONG Save The Children. ¡Bravo!

Puntuación 80



VANDAL HEARTS: FLAMES OF JUDGMENT

■ Precio: 1200 €

¿Os acordáis del «Vandal Hearts» original de PlayStation? ¡No? Una pena, pues era majo. Como en aquél, hemos de superar batallas moviendo nuestros personajes por cuadrículas. Podemos mejorar sus habilidades o elegir entre varias armas, pero por lo demás es el típico rol estratégico.

Puntuación 72

EL JUEGO INDIE DEL MES (creado por los usuarios)



ASYLUM

■ Precio: 80 €

Un cruce entre los juegos "tower defense" y «Lemmings». Hemos de generar zombies que caminan hacia la derecha mientras unos cañones les disparan. La idea es mandarlos a distintas velocidades para que los cañones no puedan dispararles a todos. Al principio es algo complicado, pero tiene su punto.

Puntuación 70

Expansiones y demos

ALIENS VS. PREDATOR ha generado mucha expectación, pero ya podéis echarle un primer vistazo con esta demo. En el departamento de expansiones, «Forza Motorsport III» recibe el paquete del Gran Premio de Nürburgring por 400 € y «Resident Evil 5» se apunta a una ración gratuita de figuras de colección.



Multimedia

PERFECT DARK es el próximo gran bombazo de la categoría Arcade. Llega este marzo, pero antes podéis ver un tráiler con lo más destacado de la campaña y el modo multijugador. No os perdáis tampoco la presentación del Game Room, la nueva sala en la que podréis disfrutar de arcade clásicos. Por último, una serie de videodiaris gratuitos os cuentan paso a paso la gestación del esperado «Fable III».



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ Podéis contratar Xbox Live versión Silver (gratuita, pero no permite jugar online) o Gold (que vale 5 euros al mes). Para empezar, pulsad "Unirse a Xbox Live". Si ya teníais cuenta en la Xbox original, pulsad "Recuperar Gamertag".

2- CARGAR EL MONEDERO

■ Si tenéis una tarjeta prepago (de venta en tiendas), pulsad el botón Xbox e id a la pestaña Bazar. Pulsad "Canjear Código". Si usáis una tarjeta de crédito, entrad en el Bazar de juegos o video, elegid producto y pulsad X. La moneda que se usa son los Microsoft Points (€): 100 € = 1,20 €

3- COMPRAR

■ Desde el menú principal, elegid la categoría Bazar de Juegos o Bazar de Video. Allí, podéis elegir entre las categorías Nuevas Llegadas, Los Más Populares o ver todos. Dentro del Bazar de Video, podéis bajar videos independientes o alquilar films en Películas.

4- JUGAR

■ Desde el menú principal, entrad en la categoría Mi Xbox y elegid Biblioteca de Juegos o Biblioteca de Videos, según corresponda. Una vez dentro, podéis consultar por Los Más Recientes o según la categoría en que se encuadre el producto.

DSi

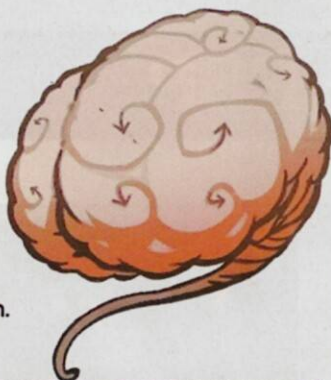
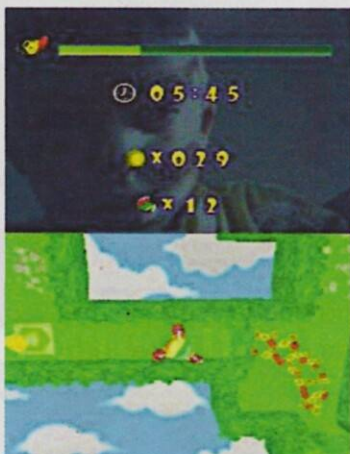
DSi Ware

Move Your Brain: Rollway Puzzle

■ Precio: 500 DP ■ Compañía: Assoria
■ Género: Puzzle ■ Jugadores: 1

Hay que llevar una pelota al final de cada recorrido. Para moverla, hay que agitar la consola a un lado u otro: la cámara toma la referencia de nuestra cabeza para ver cuánto se gira. No es variado, pero sí original y se controla bien.

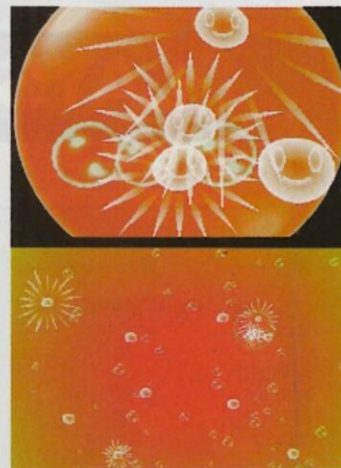
PUNTUACIÓN 75



ELECTROPLANKTON

■ Precio: 200 DSI Points cada uno
Fue uno de los primeros títulos en salir para DS y ahora llega disgregado en 8 partes, una por cada personaje. Como recordaréis, no se trata estrictamente de un juego, sino de una aplicación musical. A base de mover a los personajes y hacerlos interactuar creamos melodías que coinciden con efectos visuales. Su utilidad es limitada, pero resulta curioso.

PUNTUACIÓN 68

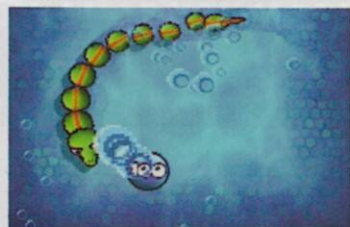


SNAKENOID

■ Precio: 500 DSI Points

He aquí un curioso cruce entre el clásico juego «Snake» para móviles y «Arkanoid». Hemos de usar nuestra serpiente para hacer rebotar una pelota hasta la pantalla superior de la consola y así romper los bloques que aparecen en cada ronda. Se controla con el "stylus", pero la precisión en el apuntado es nula y el ritmo es incesante, por lo que puede desesperar.

PUNTUACIÓN 76



Let's Golf!

■ Precio: 800 DP ■ Compañía: Gameloft
■ Género: Deportivo ■ Jugadores: 1 ó 2

En la línea de clásicos como «Everybody's Golf», este título nos invita a escoger un personaje "cabezón" y probar nuestro putt en campos ambientados en distintos países. El control es sencillísimo, pero la IA de los rivales no os dará tregua hasta que os acostumbréis al desarrollo.

PUNTUACIÓN 79



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ Ojo, esto no sirve para las DS "normales", sólo para DSi. En el menú principal, entrad en "Configuración de la Consola" y en su apartado 3, opción "Internet". Una vez ahí, elegid "Configuración de la CWF de Nintendo" y seguid las indicaciones.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ Se paga con DSI Points o DP. 1000 DP valen 10 euros. Para añadir DP a la cuenta, acceded a "Tienda Nintendo DSI" en el menú principal. Luego, seleccionad "Añadir Puntos". Podéis usar una tarjeta de crédito o Nintendo Points Card (se vende en tiendas de videojuegos).

3- COMPRAR

■ Dentro de "Canal Tienda DSi", pulsa "Entrar en Tienda" y luego en "DSi Ware". Ahí podéis encontrar juegos o programas en cuatro categorías, según su precio: gratuitos de 200 DP, de 500 DP o Premium (de 800 DP). Elegid un juego y pulsad el botón de descarga.

4- JUGAR

■ Una vez el juego esté descargado, aparecerá el icono de un paquete azul en el menú principal (este icono será el canal que esté más a la derecha). Pulsad sobre él y aparecerá el juego en cuestión. Pulsad una vez más y empezará la partida.

LOS MEJORES ONLINE

«Street Fighter Alpha 2» se cuela entre los mejores de la Consola Virtual, pero por lo demás no hay cambios en unos rankings ya abarrotados de clásicos.

PLAYSTATION 3 - PSP

PlayStation 3

- 1 WARHAWK**
■ 19,99 € ■ 810 MB
- 2 TEKKEN DARK RESURRECTION**
■ 19,99 € ■ 830 MB
- 3 WIPEOUT HD**
■ 17,99 € ■ 997 MB
- 4 BRAID**
■ 9,99 € ■ 240 MB
- 5 ECHOCHROME**
■ 9,99 € ■ 137 MB

PSP

- 1 NOBY NOBY BOY**
■ 3,99 € ■ 75 MB
- 2 SUPER STARDUST PORTABLE**
■ 3,99 € ■ 29 MB
- 3 RIFF: EVERYDAY SHOOTER**
■ 7,99 € ■ 47 MB
- 4 NO GRAVITY**
■ 9,99 € ■ 51 MB
- 5 FLOW**
■ 7,99 € ■ 174 MB



NO GRAVITY recupera la esencia de los "shooters" frontales clásicos, pero con un adecuado barniz de tres dimensiones. ¡Impactante!

Clásicos PS

- 1 FINAL FANTASY VII**
■ 9,99 € ■ 1200 MB
- 2 METAL GEAR SOLID**
■ 9,99 € ■ 700 MB
- 3 CRASH BANDICOOT 3**
■ 4,99 € ■ 134 MB
- 4 SYPHON FILTER 3**
■ 4,99 € ■ 723 MB
- 5 VAGRANT STORY**
■ 5,99 € ■ 113 MB

XBOX 360

Arcade

- 1 PORTAL: STILL ALIVE**
■ 1200 € ■ 629 MB
- 2 MARVEL VERSUS CAPCOM 2**
■ 1200 € ■ 197 MB
- 3 BRAID**
■ 1200 € ■ 144 MB
- 4 THE S. OF MONKEY ISLAND**
■ 800 € ■ 500 MB
- 5 WORMS 2 ARMAGEDDON**
■ 800 € ■ 176 MB



MARVEL VERSUS CAPCOM 2 es un juego que seguro os va a hacer más entretenida la espera hasta el próximo «Super Street Fighter IV».

Originales Xbox

- 1 GTA: SAN ANDREAS**
■ 1200 € ■ 2,87 GB
- 2 HALO: COMBAT EVOLVED**
■ 1200 € ■ 4,56 GB
- 3 FABLE**
■ 1200 € ■ 3,25 GB
- 4 NINJA GAIDEN BLACK**
■ 1200 € ■ 5,93 GB
- 5 JADE EMPIRE**
■ 1200 € ■ 6,17 GB

Juegos Indie

- 1 MITHRA**
■ 400 € ■ 62 MB
- 2 ARTOON**
■ 400 € ■ 26 MB
- 3 JOHNNY PLATFORM**
■ 200 € ■ 16 MB
- 4 MACHIAVELLI'S ASCENT**
■ 200 € ■ 15 MB
- 5 TOBE'S VERTICAL ADVENTURE**
■ 240 € ■ 43 MB

Wii

Wii Ware

- 1 WORLD OF GOO**
■ 1500 WP ■ 319 Bloques
- 2 DR. MARIO Y BACTERICIDA**
■ 1000 WP ■ 103 Bloques
- 3 BOMBERMAN BLAST**
■ 1000 WP ■ 271 Bloques
- 4 ONSLAUGHT**
■ 1000 WP ■ 309 Bloques
- 5 NYXQUEST: KINDRED SPIRITS**
■ 1000 WP ■ 299 Bloques

Consola Virtual

- 1 ZELDA: OCAR. OF TIME (N64)**
■ 1000 WP ■ 368 Bloques
- 2 SUPER MARIO 64 (N64)**
■ 1000 WP ■ 90 Bloques
- 3 STREET FIGHTER ALPHA 2 (SN)**
■ 800 WP ■ 70 Bloques
- 4 SUPER METROID (SNES)**
■ 800 WP ■ 67 Bloques
- 5 STREETS OF RAGE II (MD)**
■ 800 WP ■ 42 Bloques

DSi

DSi Ware

- 1 REAL FOOTBALL 2009**
■ 800 DP ■ 124 Bloques
- 2 UNA PAUSA CON DR. MARIO**
■ 500 DP ■ 32 Bloques
- 3 REFLECT MISSILE**
■ 500 DP ■ 35 Bloques
- 4 LITTLE RED RIDING HOOD...**
■ 800 DP ■ 122 Bloques
- 5 BOMBERMAN BLITZ**
■ 500 DP ■ 49 Bloques



REFLECT MISSILE puede parecer un juego extraño, pero engancha como pocos arcade lo han hecho. ¿Ya lo habéis probado?

BIOSHOCK 2

El sujeto Delta despierta tras diez años en coma y se encuentra perdido en la locura de Rapture. Regresa así uno de los shooters más exquisitos de esta generación, y aquí os damos todas las claves para sobrevivir a una pesadilla vista desde la escafandra de un Big Daddy.

CONSEJOS PREVIOS

1 Los plásmidos, en especial ElectroRayo, Incineración y Ráfaga Invernal, son vitales para mantener a raya y atacar con calma con los enemigos.

2 No se puede volver atrás, por lo que antes de avanzar con el tren a una nueva zona hay que asegurarse de haber cubierto los secretos del nivel.

3 Existen 14 posibles mejoras de armas, pero al haber 6 armas con 3 niveles de mejora, debemos descartar 4 mejoras que no vayan a ser útiles.

4 Las vita-cámaras son los puntos de continuación. Al morir, aparecemos con los mismo botiquines, EVE y munición, por lo que a veces merece la pena dejarse matar y no derrochar.

5 Las armas pueden utilizar un zoom mayor, que es más preciso, pero hay que ser cuidadoso, pues en ese modo los plásmidos no se pueden utilizar.

6 EL ADAM se obtiene de las Little Sisters (recolección más cosecha o salvación), las Big Sisters y algunas zonas acuáticas. No os dejéis una gota.

7 Las grabaciones de radio desarrollan el argumento en sustitución de las cinemáticas. Para saberlo todo, conviene buscar las 128 que hay.

■ **LA CIUDAD DE RAPTURE** nos recibe por segunda vez en esta escuela. Los plásmidos y las armas vuelven a ser las claves para avanzar y derrotar a los splicers, Daddies y demás fauna que anda suelta por Rapture. Para ello, el entorno es el mejor aliado, pues podemos electrificar vados de agua o prender gasolina derramada. De este modo, si por ejemplo quemamos a un splicer y éste acude raudo a "apagarse" en una zona de agua... será el momento de freírlo con ElectroRayo.

Aunque no escasean, es importante dosificar los botiquines y jeringas de EVE (necesarias para hacer uso de los plásmidos). Las jeringas se equipan solas cuando el medidor llega a cero, pero no así los botiquines, ya que podemos decidir cuando usarlos, incluso dejándonos morir para no malgastarlos si los enemigos nos están avasallando. Del mis-

mo modo, siempre será más rentable acudir a una máquina de salud cuando la encontremos a mano que tirar de nuestras provisiones.

Aventura lineal, pero bifurcada

El desarrollo de la aventura es bastante lineal, algo que podemos aprovechar para extraer todos los secretos de los escenarios. Si queréis encontrar todos los terminales de Poder para el pueblo, diarios y tónicos desperdigados, es aconsejable dejar activada la flecha de dirección, pero ignorarla e ir a todas las zonas aledañas que estén disponibles antes de seguir avanzando.

Por otra parte, si hacéis eso, como el dinero no suele escasear, no dudéis en comprar todo lo que necesitéis en las máquinas expendedoras, dejando unos 150-200

dólares de margen siempre, por si acaso. Lo mismo con el ADAM: comprad siempre las mejoras de salud y EVE del Jardín de las Recolectoras, además de plásmidos como Ráfaga Invernal y las mejoras de ElectroRayo e Incineración.

Asimismo, tenéis que saber que las decisiones tomadas respecto a las Little Sisters (salvar o cosechar) y respecto a tres personajes que encontramos durante la aventura condicionan las cinemáticas del final, por un lado, y algunos comentarios, por otro. Respecto a las decisiones morales sobre esos tres personajes, no os liéis pensando qué es lo moral y qué no lo es. Es fácil: perdonarlos a todos es hacer el bien y matarlos a todos, hacer el mal, independientemente de sus actos. Sabiendo eso, es hora de adentrarse en las profundidades del mundo, en el sueño de Rapture. **HC**

PERSONAJES

En las profundidades de Rapture habitan individuos sometidos por la particular filosofía utópica de la ciudad submarina. Pero nuestro protagonista no está solo; muchos disidentes están de su lado.

DELTA

Pionero del proyecto de Big Daddies

EL SUJETO DELTA nos presta sus ojos en esta segunda visita a Rapture. El protagonista despierta del coma tras 10 años, sin recordar quien es, y se embarca en un viaje para reencontrarse con su pasado. Como primer prototipo de Big Daddy, su poder es descomunal a medida que adquiere plásmidos y nuevas armas.



ELEANOR

Una niña de extraño poder

EL SUEÑO DE RAPTURE ha hecho de ella una adolescente con increíbles poderes, como se aprecia en los mensajes de radio que protagoniza. A lo largo de todo el desarrollo nos presta su inestimable ayuda, dándonos plásmidos como ElectroRayo, Telequinesis y Diana de Seguridad, además del lanzagranadas y algún que otro apoyo de incalculable valor.



SOFÍA LAMB

La sucesora de Andrew Ryan al frente de la utopía y el colectivo



ESTE "CORDERO" DE DIOS intenta influir en Delta a lo largo de la aventura, con numerosos comentarios acerca de la vida y los actos morales. Tras la muerte de Andrew Ryan se erige como la líder de Rapture, con un mensaje a favor del colectivo. Los habitantes de Rapture la glorifican y siguen al pie de la letra su deseo expreso de hacerte la vida imposible a Delta.

LITTLE SISTER

La inocencia perdida

ESTAS PEQUEÑAS son el símbolo de los anhelos de Rapture, la mayoría arrebatadas de las manos de sus padres para vincularlas a los Big Daddies. Como Big Daddy, Delta recibe su apoyo si antes acaba con su "papi". Son la única forma de obtener ADAM, protegiéndolas y luego salvándolas o cosechándolas.



AUGUSTUS SINCLAIR

La colaboración de la disidencia



ES EL MAYOR ALIADO DE DELTA desde los compases iniciales. En el pasado colaboró en las atrocidades de Rapture, pero aquí se presenta como un rebelde dispuesto a ayudar al protagonista en su viaje por recuperar su pasado. Guía nuestros pasos y nos da consejos e informaciones acerca de Rapture y sus desquiciados habitantes.

BRIGID TENENBAUM

La conciencia arrepentida

COMETIÓ PECADOS en el pasado, pero está de regreso en Rapture para redimirse, ayudando a las Little Sisters, a las que manipuló, a recuperar su condición humana. Ayuda a Delta en el primer tramo de la aventura y nos llegamos a reunir con ella antes de que Sinclair haga acto de aparición y nos adentre en Rapture.



GRACE, STANLEY Y GIL

Símbolos de los errores morales



ESTOS TRES PERSONAJES se cruzan con Delta, dándole pistas en función de sus propios intereses. Vamos conociendo los detalles más oscuros de su pasado y, al final, tenemos la posibilidad de salvarlos o matarlos, algo que influye en el destino de Sofia Lamb y en la temática de la escena final.

ANDREW RYAN

El artífice de Rapture

SU FILOSOFÍA ANTISISTEMA le llevó a fundar la ciudad submarina de Rapture. Murió en la primera entrega de la saga, pero en esta secuela aparece en múltiples grabaciones que ayudan a conocer un poco más los entresijos de la utopía de Rapture.



PLÁSMIDOS

La esencia de Rapture se resume en el uso de estos poderes. Algunos los encontramos y otros se compran con ADAM. Tienen tres niveles de mejora, pero conviene mejorar más unos que otros.

ELECTRORAYO

Alto voltaje

LO CONSEGUIMOS nada más empezar la aventura. Con él podemos paralizar a los enemigos temporalmente y evitar así que nos ataquen, además de inutilizar cámaras y bots de seguridad. Si veis agua alrededor, no dudéis en electrificarla para freír a los enemigos.



ESPIÁ

Avanzadilla

SI ANDAMOS MALTRECHOS, se puede hacer uso de una "sombra" con la que otear la zona que se avecina sin que nos vean. No se puede atacar, pero sí usar plásmidos y piratear máquinas.



SEÑUELO

Un monigote muy amistoso

ENGAÑAR A LOS ENEMIGOS es posible creando un clon que recibe los golpes por nosotros. Tiene su utilidad, pero es mejor gastar el ADAM en otros poderes.



NUBE DE INSECTOS

Un enjambre que tu ayuda

LAS ABEJAS son el mejor animal de compañía en Rapture. Usadlas para distraer a los enemigos o prepararles trampas creando "bombabejas" con los cadáveres.



DIANA DE SEGURIDAD

Bots a tus pies

PODEMOS CONVOCAR BOTS para que nos presten la ayuda de sus disparos. El plásmido nos lo regala Eleanor mediada la aventura. No dudéis en mejorarlo hasta el nivel 2 para así poder convocar el fuego de útiles robots aéreos.



TELEQUINESIS

¡Usa los objetos!

EL PODER A DISTANCIA de este plásmido permite arrojar objetos y, en su tercer nivel, incluso tirar a los enemigos por los aires. No olvidéis usarlo para atraer los ítems que parezcan fuera de alcance.



TRAMPA CICLÓN

Si no hay otra cosa...

UN PEQUEÑO REMOLINO puede ser nuestro aliado y combinarse con otros plásmidos para lanzar a los enemigos por los aires. Si no os sobra el ADAM, no le hagáis mucho caso.



RÁFAGA INVERNAL

Frío imprescindible

CONGELAR es, probablemente, la técnica más útil del juego. Los enemigos se convierten en bloques de hielo que podemos "quebrar" por la vía rápida. Comprar este plásmido cuanto antes es obligado.



HIPNOTIZAR

Ganando aliados

LOS ENEMIGOS se ponen a luchar entre ellos si los "encantamos". El plásmido nos lo regala Eleanor en Proper's Drop y, aunque su efecto es limitado, podemos incluso reclutar Big Daddies.



INCINERACIÓN

Calor achicharrante

SU LLAMARADA es extremadamente útil. Quita vida de manera continuada a los enemigos hasta que logran "apagarse" y distrae su atención. Y no olvidéis apoyarnos en los charcos de gasolina.



INVOCAR A...

Desata el apocalipsis

EL PLÁSMIDO MÁS DESTRUCTIVO se logra al final. Cierta personaje se nos une y acaba con todo. Consume mucho poder, pero el truco es usarlo cuando quede poco EVE de una barra.



ARMAS

Delta cuenta con las armas de un Big Daddy para arrasar a las criaturas de Rapture. Todas tienen tres tipos de munición y tres niveles de mejora en los terminales de Poder para el Pueblo.

AMETRALLADORA

La más certera

LA CADENCIA DE TIRO es su principal característica. La conseguimos al principio de la historia y cuenta con munición del calibre 50, antipersonal y perforante, esta última muy recomendable para acabar con Big Daddies y Big Sisters. Mejoradla en sus tres niveles para que las balas reboten.



LANZAGRANADAS

Destrucción explosiva



EL ARMA MÁS PODEROSA nos llega como un regalo de Eleanor. Ya sea con granadas de fragmentación, minas de proximidad o cohetes termodirigidos, los enemigos caen como moscas, sobre todo si antes los congelamos. Obligatorio mejorarlo en sus tres niveles para generar múltiples explosiones.

ESCOPEA

Perdigones a bocajarro

LOS DISPAROS DE CERCA tienen su mejor apoyo en la escopeta, que obtenemos de algunos enemigos muertos. El perdigón normal, el sólido y el de fósforo son muy destructivos. Conviene mejorarla en sus dos primeros niveles, en especial la reducida capacidad de su cargador.



PERFORADORA

Ideal para la lucha cuerpo a cuerpo

PARA LUCHAR DE CERCA no hay nada como esta arma. Su utilidad es grande, sobre todo combinada con los tónicos apropiados. Lo malo es su consumo de combustible. Mejoradla en sus dos primeros niveles, para así incrementar su poder y reducir el consumo.



LANZA-ARPONES

Munición de quita y pon



LA ÚNICA ARMA A DISTANCIA que no emplea el fuego es útil para combates reducidos. Su munición (normal, explosiva y trampa) empuja a los enemigos contra la pared y luego se puede recoger. El problema es su lentitud, a menos que la mejoréis del todo.

REMACHADORA

Disparos rápidos y sin miramientos

ES EL ARMA ESTÁNDAR del equipamiento, pero su poder es suficiente contra los splicers de a pie si les apuntamos a la cabeza. La munición se reparte entre el remache normal, el pesado y el trampa. No dudéis en mejorarla hasta el nivel 3 para que los enemigos ardan cada 2 ó 3 tiros.



CÓMO LLEGAR A LOS 14 TERMINALES DE PODER PARA EL PUEBLO

ATRACCIONES RYAN (2 TERMINALES)

El primero está en la zona inicial, detrás de las taquillas, antes de coger el ticket de entrada. El segundo, después de llevar a la primera Little Sister al conducto de ventilación, en una zona con varios robots en un sofá.

PAUPER'S DROP (3) El primero está en la plaza de la ciudad, tras meter el código 0047 en una puerta. El segundo,

en la sala del limbo, tras el escenario. El tercero, en los pasillos oscuros, antes del apartamento de Grace.

AVENIDA DE LA SIRENA (2) El primero está en el Salón Sirena, en "Mermaid Lounge", tras piratear un control. El segundo, en la oficina de Lamb.

PARQUE DYONISUS (2) Nada más empezar, hay que meter el código

1080 en la puerta cerrada para llegar al primero. Con el segundo, cerca del parque, nos topamos necesariamente mientras buscamos a Stanley.

FONTAINE FUTURISTICS (2) El primero está en la sala que se abre tras desconectar los cuatro relés de señales. El segundo, al lado la zona donde Eleanor y Delta fueron vinculados, pirateando un control

desde fuera de la sala y volviendo a la zona anterior para poder acceder.

PERSEPHONE (3) El primero está en el pasillo semiderruido nada más llegar al exterior de Persephone. El segundo, ya en el interior de Persephone, en la zona donde se atrinchera Sinclair, metiendo el código 2673 en la puerta. El tercero está en el ala de enfermería, en una ventana donde hay una torreta.

TÓNICOS GENÉTICOS Y HERRAMIENTAS ÚTILES

Las capacidades físicas y mentales de Delta pueden verse mejoradas con estos productos, el mejor complemento de los plásmidos y armas de Rapture. Darles el uso que queráis está a vuestro alcance.

TÓNICOS GRATUITOS

Registrad hasta el último rincón de cada escenario

LOS TÓNICOS GENÉTICOS aportan pequeñas mejoras que facilitan los combates y otros apartados como el piraterío o el precio de las máquinas expendedoras. Comprando ranuras con ADAM (el precio aumenta progresivamente de 25 a 45), se pueden equipar hasta 18 al mismo tiempo. La mayoría se pueden comprar en el Jardín de las Recolectoras... pero muchos de ellos aparecen desperdigados a lo largo de la aventura. Para encontrarlos, registrad a conciencia las salas, buscando recovecos o códigos con los que abrir puertas (como el 5254 en la zona del teatro de Fontaine Futuristics) y no olvidéis investigar a las nueve categorías de enemigos.

ES RECOMENDABLE usar aquéllos tónicos destinados a fortalecer la perforadora y la habilidad para piratear y regatear precios en las máquinas. Así, no dudéis en equiparos con Poder perforador (1 y 2), Pirata cuidadoso (1 y 2) y Regateador experto (1 y 2). También son útiles Experto EVE, que permite cargar hasta seis jeringas de EVE, Ahorra-EVE (muy útil para reducir el consumo de EVE) y Cazador de cabezas, que incrementa considerablemente el daño de los disparos a la cabeza. En cualquier caso, optad por la combinación que mejor se adapte a cada momento.

SI SALVAMOS A TODAS LAS LITTLE SISTERS, éstas nos regalarán primero el tónico Padre orgulloso, con el que se consigue 60 de ADAM en vez de 40 en cada proceso de cosecha, compensando a la larga parte de lo que perdemos si optamos por no cosecharlas. Más tarde también nos obsequian con Padre exigente, que reduce la duración del proceso de cosecha y, por tanto, el riesgo de que el número de splicers crezca hasta desbordarnos por completo.



CÁMARA DE INVESTIGACIÓN

Conocer al enemigo antes de combatirlo, sinónimo de jugosos premios

ESTA CÁMARA DE VÍDEO analiza el ADN de los enemigos y los hace más vulnerables a nuestros ataques. Podemos analizar hasta nueve tipos de enemigos (los cinco tipos de splicers, seguridad, los dos tipos de Big Daddies y Big Sisters). Conviene que investiguéis, sobre todo, a los más poderosos, ya que así se nos muestran sus puntos débiles y disminuye su resistencia. Para cubrir rápidamente los cuatro niveles de investigación, ponedla en marcha y combinad plásmidos y varios tipos de munición para multiplicar la puntuación.

LAS RECOMPENSAS merecen la pena, ya que llegar al cuarto nivel de investigación de cada categoría otorga un tónico especial. Asimismo, investigando a los Splicers Matones incrementamos la capacidad de la cartera hasta los 800 \$, mientras que si lo hacemos con los Splicers Araña podemos recoger sus órganos como si se tratara de botiquines. Lo mismo con las Big Sisters, que incrementan el EVE.



PIRATEADORA Y SEGURIDAD

Abordar y 'hackear' lo que se mueva



LA PIRATEADORA se incluye dentro del apartado de armas, pero aunque puede lanzar minitorretas de apoyo, su uso fundamental es el de desbloquear puertas y poner de nuestro lado los disparos de los bots y torretas, así como las cámaras de seguridad. Funciona con dardos que podemos volver a coger si erramos el tiro. Al usarla, la acción no se detiene, sino que aparece un minijuego de parar una aguja en el punto correcto (ha desaparecido el minijuego de las tuberías del primer «BioShock»). Intentad parar la aguja en la zona azul o verde, pero cuidado con la roja (salta la alarma) y la neutra (electrocuta). Si vais apurados, usad un dardo automático y os ahorraréis el minijuego. A medida que avanzamos, es más difícil piratear... pero podéis ralentizar la aguja con tónicos o haciendo uso de Ráfaga Invernal.



LAS MÁQUINAS EXPENDEDORAS también se pueden piratear para reducir el precio de sus productos. Pirateadlas siempre, ya que en todo momento pueden ser de utilidad. Podéis pagar el pirateo, pero es tan caro que no compensa.

TIPOS DE ENEMIGOS

El ADAM ha hecho estragos bajo el mar, dando lugar a nuevos enemigos descontentos con la presencia de Delta. Pero poco pueden hacer contra su poder y estas estrategias.

SPLICERS

Carcomidos por ADAM

LOS SPLICERS son habitantes comunes de Rapture destruidos por el ADAM, la famosa droga genética de la ciudad submarina. A los que ya había presentes en la primera entrega se ha unido Splicer Bruto, una especie de Big Daddy de los splicers. Por lo general, para derrotarlos con facilidad basta con usar plásmidos como ElectroRayo, Incineración y Ráfaga Invernal, que permiten mantenerlos quietos y, desde esa posición, reventarlos a balazos.



SPLICER ESCUPEPLOMO se centra en disparar. Quemad, paralizad o congeladlos y luego disparadles.



SPLICER HOUDINI puede volverse invisible y lanzar misiles. Paralizadlo o congeladlo y dadle muerte.



SPLICER MATÓN ataca cuerpo a cuerpo en los niveles iniciales. ElectroRayo e Incineración son lo más útil.



SPLICER ARAÑA es muy ágil, corre por paredes y lanza cuchillas. No dejéis que os pateee desde cerca.



SPLICER BRUTO es muy peligroso en distancias cortas. Mantenedlo a raya o, si no, usad la perforadora.

BIG SISTER

Una Little Sister de armas tomar



LOS EXPERIMENTOS CON LITTLE SISTERS se traducen en este feroz enemigo, mucho más ágil e inteligente que un Big Daddy. Aparece sólo si salvamos o cosechamos a todas las Little Sisters de un nivel, lo que se traduce en un total de siete posibles enfrentamientos durante el juego (incluido uno doble cerca del final). Además de lanzarnos diversos objetos, puede curarse cazando splicers. En las primeras fases lo mejor es atacarle con ElectroRayo, la perforadora y munición perforante. Más adelante, la Ráfaga Invernal se combina de maravilla con el lanzagranadas, a lo que conviene añadir bots.

BIG DADDIES

Coraza de hierro

LA PESADILLA DEL PRIMER «BIOSHOCK» ya no lo es tanto en esta secuela gracias a que también nosotros somos un Big Daddy. La mayoría de ellos, con la excepción del Serie Alfa, ataca sólo si les atacamos antes. Acometedlos con todo lo que tengáis, intentando mantenerlos paralizados en todo momento. Es bueno usar bots y torretas como ayuda, así como splicer hipnotizados.



RUMBLER lanza minitorretas que podemos piratear en nuestro beneficio. Se le puede atacar desde cerca.



ROSIE Y GORILA DE ÉLITE disparan y pegan de cerca. No hay que dejar de atacarles en ningún momento.



SERIE ALFA aparece con frecuencia, pero tiene muy poca resistencia. Lo mejor es congelarlo y dispararle.



MÁQUINAS EXPENDEDORAS Y OBJETOS DE AYUDA

A lo de toda la aventura contamos con la ayuda de determinadas máquinas que proporcionan todo lo necesario para sobrevivir a la utopía de Rapture. No olvidéis piratear las que se dejen.

JARDÍN DE LAS RECOLECTORAS

Hogar de plásmidos y tónicos

EL ADAM recolectado se puede invertir en estos escasísimos terminales. La mitad de los plásmidos se consiguen aquí, junto a tónicos y mejoras de salud y EVE. Si optáis por salvar a todas las Little Sisters, no olvidéis recoger aquí sus regalos: dos tónicos, dinero y 450 de ADAM.



BANCO GENÉTICO

Redistribución del cuerpo

LAS RANURAS para plásmidos y tónicos son limitadas (8 y 18 a lo sumo), por lo que a menudo hay que acudir a estos bancos a equiparse con los materiales que más convengan en cada momento. Pese a ello, nunca dejéis de llevar encima los plásmidos ElectroRayo, Incineración y Ráfaga Invernal.



CIRCUS OF VALUES

En la variedad está el gusto

CUALQUIER OBJETO COMÚN que necesitéis seguramente lo encontraréis en estos terminales. Desde botiquines y jeringas de EVE hasta munición variada y tentempiés para recuperar algo de salud. Pirateadlas según os topéis con ellas, y que no se os olvide acudir con los tónicos de regateo.



BANDIDO DE LA MUNICIÓN

El señor del contrabando

SI OS FALTAN BALAS esta máquina tiene munición para todas las armas, aunque de algunas solo se puede hacer una única compra. Para no tener que acudir mucho a ellas y gastaros un pastón, revisad siempre los cuerpos de los enemigos derrotados y no derrochéis balas.



TERMINAL DE SALUD

Te da la vida y a ellos los mata

ESTAS MÁQUINAS tienen una utilidad máxima. Pirateadlas para curaros a buen precio... y provocar que los enemigos no puedan curarse y sean gaseados si acuden a ellas. Si las pirateáis en la zona azul, no olvidéis coger el botiquín extra. Si ya no son útiles, rompértas da otro botiquín.



PANEL DE SEGURIDAD

El mecanismo antialarmas

SI OS VE UNA CÁMARA y no hay tiempo para piratearla y ponerla de vuestra parte, podéis acudir a estos mecanismos, que normalizan la situación y hacen que los molestos bots dejen de perseguiros. Basta con que os acerquéis y la activéis sin más, pues ni siquiera hay que piratearla.



OBJETOS Y MECANISMOS DE APOYO

Ayuda extra

LA CIUDAD DE RAPTURE está plagada de ítems que son de gran utilidad durante la historia. Registrar los cadáveres caídos es una buena forma de encontrarlos, igual que chequear todas las mesas, armarios y recipientes que veáis. Si no os dejáis nada atrás, casi nunca os faltará de nada.



LAS JERINGAS DE EVE se compran con dinero y permiten el uso de plásmidos



LAS VITA-CÁMARAS permiten continuar tras morir. A veces es útil dejarse matar.



LAS CAJAS FUERTES contienen buenos premios, sobre todo dinero y munición.

EXTRAS, SECRETOS Y FINALES

«BioShock 2» nos pone ante diversas decisiones morales a lo largo del juego que modifican ciertos sucesos y mensajes del final, en función de si hemos sido malvados o benévolos.

EL PROCESO DE RECOLECCIÓN

Salvar o cosechar

LA INTERACCIÓN CON LAS LITTLE SISTERS es vital para lograr ADAM y para definir los finales alternativos del juego. En total, entre todos los niveles podemos tratar con 12 Little Sisters. A veces se esconden en los conductos de ventilación pero vuelven cuando un Big Daddy las recoge. Éste, si no le atacamos, no nos hará nada, pero conviene acceder a todas para conseguir más ADAM. Lo mejor es adoptarlas e ir a por los dos cadáveres de los que cada una puede extraer ADAM (40 por cada uno o 60 si tenemos el tónico Padre Orgullosol) y ya después salvarlas (80) o cosecharlas (160).

LOS SPICERS HUELEN EL ADAM y nos atacan durante el proceso de cosecha, por lo que conviene preparar la zona. Aseguraos de tener munición suficiente, EVE y botiquines, por si acaso, y convocad bots y minitorretas para que os presten su apoyo. También es aconsejable pegarse a una pared desde la que tengamos una buena panorámica, para ver así alrededor de la Little Sister y, al mismo tiempo, asegurarnos de que ningún splicer nos aborda por la espalda. Desde ahí, Incineración es una buena opción para combinarla con los disparos o, si lo preferís, ElectroRayo o Ráfaga Invernal. Cuando estéis con la última pequeña de un nivel, recordad que luego os asaltará la Big Sister, que deja 40 de ADAM.



CADA SISTER puede extraer ADAM de dos cadáveres. Si no andáis justos de munición o salud, aprovechadlo.



SALVEMOS O COSECHEMOS, a la larga la cantidad de ADAM que obtenemos es similar con los dos sistemas.

LOS CÓDIGOS

Contraseña numérica

MUCHAS PUERTAS se abren con la ayuda de códigos numéricos que, por lo general, están recogidos en paredes, grabaciones de radio e incluso cajas de pizza. No varían de una partida a otra, una ventaja a la hora de rejugar. Incluso podemos saltarnos la dura lucha con Daniel Wales si en cierta puerta metemos el 1919.



LOGROS

Presa fácil de cazar

LA MAYORÍA DE LOGROS JUGOSOS se obtienen completando la aventura y en el multijugador (el de las grabaciones de radio, basta con encontrar 100 de los 128), pero aquí está la lista de los logros y trofeos secretos que hay que conocer:

DEVOLUCIÓN DE GRANADA: Hay que matar a un splicer devolviendo un proyectil con telequinesis.

IRONÍA: En Atracciones Ryan hay que coger un palo de golf con telequinesis y descabezar a alguno de los maniqués de Andrew Ryan.

IRROMPIBLE: Hay que derrotar a una Big Sister sin que muramos en la pelea.

SALVADOR: Para obtenerlo, hay que salvar a absolutamente todas las 12 Little Sister del juego y, a su vez, perdonar a Grace, Stanley y Gil.



FINALES

Cómo conseguirlos

HAY VARIOS FINALES ALTERNATIVOS según las decisiones que tomamos durante el juego. Las relativas a las Little Sisters afectan a las imágenes del final y a ciertos comentarios en el Interior de Persephone, mientras que las decisiones morales respecto a Grace Holloway, Stanley Poole y Gil Alexander condicionan el destino de Sofia Lamb y las palabras del narrador en el último vídeo.

SI SALVAMOS A TODAS LAS SISTERS que nos encontramos, aparece la cinemática más positiva. Con esa premisa, si perdonamos a uno o más de los tres personajes que nos ponen en un dilema moral durante el juego, el final va acompañado por la narración más positiva de todas. Si los matamos a los tres, la voz en off, aun siendo positiva, se presenta de manera diferente.

SI COSECHAMOS A TODAS LAS SISTERS las imágenes de la última parte se corresponden con el peor final. Partiendo de ahí, si matamos a uno o más personajes clave, la voz en off es acorde con el peor de los finales. Si los salvamos a todos, los comentarios quedan algo suavizados.

SI SALVAMOS AL MENOS A UNA SISTER Y COSECHAMOS AL MENOS A OTRA aparece una tercera vía que se bifurca en otros dos finales. Llegados a ese punto, se nos plantea una decisión. Si optamos por la a priori más beneficiosa, veremos un final malo, mientras que si optamos por la otra, veremos el más ambiguo.



EL FINAL BUENO se consigue salvando a todas las Little Sisters que nos encontramos en la aventura.



EL FINAL MALO hace acto de presencia si se cosecha a todas las Little Sisters vistas a lo largo del juego.



LA TERCERA VÍA se bifurca en dos y se accede a ella cosechando y salvando al menos a una Little Sister.

PLAYSTATION 3

Army of Two: The 40th Day

■ CONSEGUIR NUEVAS ARMAS

Cuando uno piensa enfrentarse a todo un ejército de chalados, lo mejor es llevar unas buenas armas.

AS-KR1:

- Es necesario tener guardada una partida del primer Army of Two. Aparecerá en el menú de personalización y os costará 300.000 \$.



SB-Z \$450,000:

- Como en la anterior, debéis tener una partida del primer juego guardada. También aparecerá en el menú de personalización y esta vez tendrá un precio de 450.000 \$.

■ ALGUNAS VENTAJAS MÁS

Tras terminar el juego

la primera vez (da igual el nivel de dificultad en que lo hagáis), se habilitarán algunos extras que aparecerán en el menú de opciones. Estas ventajas son Munición infinita y un Modo cabezudo.

■ UN BUEN FONDO DE ARMARIO

Si completáis el juego aparecerán nuevos trajes para los personajes. Podréis cambiarles el look en la pantalla de selección de personajes. Los trajes son los siguientes:

- Beat-up.
- Ropa de civil.
- Armadura ligera.
- Ropa mal.
- Armadura media.
- Armadura de la vieja escuela (armadura del Army of Two original).

Assassin's Creed 2

■ ESTE CHICO TIENE PLUMA

Recogiendo plumas a lo largo del juego conseguiréis diversos ítems. Cuando tengáis las que hacen falta para



desbloquear el ítem, colocaos enfrente de la caja del pueblo y hablad con la madre.

MARTILLO DE GUERRA CONDOTTIERO:

- 50 plumas.

CAPA AUDITORE:

- 100 plumas.

Bayonetta

■ NUEVAS ARMAS Y ACCESORIOS

En el Capítulo 2, nada más superar el Verso 3, id a la plaza y usad el teléfono que está a la izquierda de las escaleras para desbloquear nuevas armas; el de la derecha para los accesorios, y el del centro para conseguir personajes. Esto se puede hacer de dos formas, bien con los requisitos que os piden para cada cosa o bien siguiendo nuestros consejos, que para eso



EL TONTOTRUCO

GTA IV

■ SOBREVOLAR EL VACÍO

Coged un helicóptero e id hacia el aeropuerto, donde veréis que hay una especie de rectángulos metálicos. Hay cuatro y están dispuestos en forma de cuadrado. Bajad en picado hacia el espacio que hay entre ellos y, de repente, veréis que estáis debajo de la ciudad, en el vacío, y podréis ver las calles desde abajo, como si el suelo fuese transparente.

Que os divirtáis con esto, y seguid con esta revista, que es la mejor del mundo.

Adrià Martínez (email)



ARMAS:

- Se pueden obtener consiguiendo estos requisitos:

BAZILLIONS:

- Completar el modo de dificultad Difícil.

PISTOLAS:

- Terminar el modo de dificultad Normal.

CONVERSACIÓN ÍNTIMA:

- Acabar el modo Clímax Infinito.

RODIN:

- Comprar el Billete de Platino y derrotar al Padre Rodin.

SAI-FON:

- Completar cien capítulos en el modo de dificultad Normal o superior.



estamos. Introducid estas combinaciones de botones y todo será pan comido.

■ ARMAS:

BAZILLIONS:

- ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ▲.

CONVERSACIÓN ÍNTIMA:

- ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X.

RODIN:

- ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L1.

■ ACCESORIOS:

BRAZALETE DEL TIEMPO:

- ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L2.

BRAZALETE DEL CLÍMAX:

- ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, R2.

TESTIMONIO ETERNO:

- ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, R1.

■ PERSONAJES:

JEANNE:

- ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●.

LITTLE ZERO:

- ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■.

Pero además de esto, existen maneras alternativas de conseguir estos extras.



■ ACCESORIOS

Los conseguiréis en la tienda de Rodin después de completar lo que se indica en cada caso:

BRAZALETE DEL TIEMPO:

- Terminad el juego en menos de tres horas en el modo de dificultad normal o superior.

BRAZALETE DEL CLÍMAX:

- Conseguid 101 lágrimas de sangre de

Umbran.

TESTIMONIO ETERNO:

- Obtened 50 lágrimas de sangre de Umbran.

MARIONETA INMORTAL:

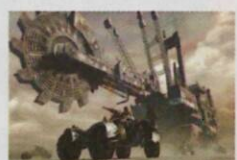
- Finalizad el juego en el modo de dificultad Muy Fácil o Fácil.

Borderlands

■ CONSEGUIR ARMAS FÁCILMENTE



En New Heaven encontraréis unos cofres que suelen estar en los tejados y que al abrirlos contienen armas de gran calidad y no tan fáciles de encontrar en otros sitios. Cogedlas y, una vez cogidas todas, guardad la partida y salid del juego. Cargad la partida guardada y abrid de nuevo los cofres. Repetid el proceso tanto como queráis y tendréis armas para rato. Parece



TRUCOS DE LOS LECTORES

DJ Hero

¡Hola! Soy un seguidor de vuestra revista desde que tenía mi SNES (tengo 23 años), así que ya podéis mandarme esa camiseta para ir a la playita ¿vale? Je, je. Un saludo y seguid así, que para mi gusto sois los mejores.

PD: De vez en cuando los souvenirs atraen bastante al público...

Introduce esos códigos en el menú trucos y obtendrás lo siguiente:

DJ Z-TRIP Y SUS MEZCLAS:

- 5rTG

ITEMS DAFT PUNK:

- D1H?

DJ SHADOW:

- oMxV

DJ JAZZ JEFF:

- n1fz

GRAND MASTER FLASH:

- Ami8

DJ AM:

- k07u

TODO EL CONTENIDO:

- toL0

Francisco Nieto Bordallo (email)



XBOX 360

Army of Two: The 40th Day

■ ES MEJOR SER MALO

Siendo bueno se desbloquean menos armas. Optad por las opciones morales negativas para desbloquear más armas desde el principio.



■ MÁS ARMAS Y MEJORAS

Cuando comencéis una nueva partida, usad el dinero que os ha sido asignado para mejorar y comprar armas. Ahora jugad hasta que alcancéis la escena de la opción moral. Seleccionad la opción moral e id al menú principal durante la escena de las explosiones. Escoged el modo Campaña y escoged la partida a la que estabais jugando. Seleccionad "Nuevo" y tendréis todas las armas antes compradas, mejoras, el dinero de la misión anterior, y además podréis mejorar

las armas de nuevo. Repetid este proceso cuantas veces queréis, hasta mejorar y comprar todas las armas que hay en el juego.

Bakugan

■ ALGUNAS VENTAJAS EXTRA

Al comenzar una nueva partida, introducid cualquiera de estos códigos como si fueran vuestro nombre de personaje para obtener la ventaja que otorga cada uno de ellos.

33204429:

- 1.000 Puntos de Batalla.

42348294:

- 5.000 Puntos de Batalla.

46836478:

- 10.000 Puntos de Batalla.



18499753:

- 100.000 Puntos de Batalla.

26037947:

- 500.000 Puntos de Batalla.

44982493:

- Bronce Warius.

Batman Arkham Asylum

■ TODOS LOS MAPAS DE ENIGMA

El bromista de Enigma ha escondido unos cuantos mapas por el juego en los que se indica la posición de todos sus objetos. Aquí va la ubicación de los mismos para que no tengáis que buscarlos.

TRATAMIENTO INTENSIVO/TRÁNSITO SEGURO:

En la zona de la entrada a la guarida de Cocodrilo Asesino, está sobre la mesa de la habitación de vigilancia.

EDIFICIO MÉDICO/CÁMARA EXPERIMENTAL:

En la sala situada detrás de donde Harley Quinn mantiene preso al Comisario Gordon. Está encima de la mesa, al lado del oso de peluche.

MANSIÓN DE ARKHAM/DESPACHO DEL ALCALDE:

En la habitación grande de la derecha encontraréis el mapa sobre la mesa que está situada a la derecha de la chimenea.

PENITENCIARÍA/AISLAMIENTO EXTREMO:

Entrad en la sala que hay en línea recta, y en el



escritorio de la izquierda encontraréis el mapa.

JARDINES BOTÁNICOS/GENERADORES DEL INVERNADERO:

Nada más entrar en la sala girad a la izquierda y subid a la pasarela.

A continuación subid la escalera y utilizad el secuenciador criptográfico con la puerta (necesitaréis también la mejora de amplificación). Entrad y veréis el mapa encima de la mesa.

CUEVAS/SALA DE CONTROL:

Como en las anteriores, buscad el mapa en una de las mesas.

ARKHAM NORTE:

Encontraréis el mapa en una de las habitaciones exteriores del patio, justo en la que podéis romper el techo con el gel explosivo.

ARKHAM ESTE:

La encontraréis en la habitación exterior que está cerca de la estatua. Para acceder necesitáis el secuenciador criptográfico.

ARKHAM OESTE:

Cerca de los muelles, donde hay dos ambulancias, veréis una habitación exterior. Como os imaginaréis, el mapa está dentro. Para entrar necesitáis el secuenciador criptográfico.

ARKHAM SURESTE:

Cerca de los muelles, donde hay dos ambulancias, veréis una habitación exterior. Como os imaginaréis, el mapa está dentro. Para entrar necesitáis el secuenciador criptográfico.

ARKHAM SUROESTE:

Cerca de los muelles, donde hay dos ambulancias, veréis una habitación exterior. Como os imaginaréis, el mapa está dentro. Para entrar necesitáis el secuenciador criptográfico.

ARKHAM SUR:

Cerca de los muelles, donde hay dos ambulancias, veréis una habitación exterior. Como os imaginaréis, el mapa está dentro. Para entrar necesitáis el secuenciador criptográfico.

ARKHAM NUESTRO:

Cerca de los muelles, donde hay dos ambulancias, veréis una habitación exterior. Como os imaginaréis, el mapa está dentro. Para entrar necesitáis el secuenciador criptográfico.

ARKHAM LEJANO:

Cerca de los muelles, donde hay dos ambulancias, veréis una habitación exterior. Como os imaginaréis, el mapa está dentro. Para entrar necesitáis el secuenciador criptográfico.

ARKHAM MÁS LEJANO:

Cerca de los muelles, donde hay dos ambulancias, veréis una habitación exterior. Como os imaginaréis, el mapa está dentro. Para entrar necesitáis el secuenciador criptográfico.

Comprad el objeto Súper Espejo y podréis desbloquear los trajes. Para ir alternando entre ellos, presionad R1 en la pantalla en la que pone Comenzar Capítulo, id a Cambiar Traje y escoged el que mejor os siente.

Los trajes existentes son: d'Arc, Monja, Viejo, Uniforme P.E., Reina, Umbra, Kimono y Bikini.

■ NIVELES DE DIFICULTAD EXTRA

Para poder acceder a ellos haced lo siguiente:

DIFÍCIL:

- Completad todos los capítulos en el modo de dificultad Normal.

BRUTAL:

- Completad todos los capítulos en el modo de dificultad Difícil.

BRUTAL LEGEND:

- Completad todos los capítulos en el modo de dificultad Brutal.



CLÍMAX INFINITO SIN DESCANSO:

- Completad todos los capítulos en el modo de dificultad Difícil.

CLÍMAX INFINITO SIN DESCANSO:

- Completad todos los capítulos en el modo de dificultad Difícil.

CLÍMAX INFINITO SIN DESCANSO:

- Completad todos los capítulos en el modo de dificultad Difícil.

CLÍMAX INFINITO SIN DESCANSO:

- Completad todos los capítulos en el modo de dificultad Difícil.

CLÍMAX INFINITO SIN DESCANSO:

- Completad todos los capítulos en el modo de dificultad Difícil.

CLÍMAX INFINITO SIN DESCANSO:

- Completad todos los capítulos en el modo de dificultad Difícil.

CLÍMAX INFINITO SIN DESCANSO:

- Completad todos los capítulos en el modo de dificultad Difícil.

CLÍMAX INFINITO SIN DESCANSO:

- Completad todos los capítulos en el modo de dificultad Difícil.

CLÍMAX INFINITO SIN DESCANSO:

- Completad todos los capítulos en el modo de dificultad Difícil.

CLÍMAX INFINITO SIN DESCANSO:

- Completad todos los capítulos en el modo de dificultad Difícil.

CLÍMAX INFINITO SIN DESCANSO:

- Completad todos los capítulos en el modo de dificultad Difícil.

CLÍMAX INFINITO SIN DESCANSO:

- Completad todos los capítulos en el modo de dificultad Difícil.

es el nivel que debéis alcanzar en casa caso para conseguirlas. Ahora, a probarlas con esos enemigos:

MG4 (LMG):

- Nivel 16.

MINI UZI (SMG):

- Nivel 44.

MP5K (SMG):

- Nivel 04.

P90 (SMG):

- Nivel 24.

PP-2000 (SECUNDARIA):

- Nivel 01.

RANGER (ESCOPETA):

- Nivel 42.

RPD (SMG):

- Nivel 04.

RPG-7 (LANZA GRANADAS):

- Nivel 65.

SCAR-H (RIFLE DE ASALTO):

- Nivel 08.

GRANADA SEMTEX:

- Nivel 01.

SPAS-12 (ESCOPETA):

- Nivel 01.

STINGER (LANZA GRANADAS):

- Nivel 30.

STRIKER (ESCOPETA):

- Nivel 34.

TACTICAL INSERTION:

- Nivel 11.

TAR-21 (RIFLE DE ASALTO):

- Nivel 20.

CUCHILLO PARA LANZAR:

- Nivel 07.

THUMPER (LANZA GRANADAS):

- Nivel 14.

THUMPER (LANZA GRANADAS):

- Nivel 14.

THUMPER (LANZA GRANADAS):

- Nivel 14.

THUMPER (LANZA GRANADAS):

- Nivel 14.

THUMPER (LANZA GRANADAS):

- Nivel 14.

THUMPER (LANZA GRANADAS):

- Nivel 14.

THUMPER (LANZA GRANADAS):

- Nivel 14.

THUMPER (LANZA GRANADAS):

- Nivel 14.

THUMPER (LANZA GRANADAS):

- Nivel 14.



EL TONTOTRUCO

Assassin's Creed 2

■ LA CAIDA DE FE

Hola, compañeros de Hobby Consolas. Soy Daniel Cabañas, de Madrid, y quería mostraros este "tontotrúco" que he descubierto haciendo el tonto en «Assassin's Creed 2». Lo he llamado así por esta razón:

Cuando hayáis escalado hasta la zona de sincronización y hayáis sincronizado, dejad caer y quedad colgando del saliente donde se sincroniza, dando la espalda al carro con paja donde se realiza el salto de fe. Soltaos y veréis como Ezio se cae de espaldas como si estuviese cayendo al vacío hacia el carro de paja. NOTA: si el carro de paja está muy lejos, Ezio se cae de forma normal y se puede matar.

Daniel Cabañas (email)



MASS EFFECT 2

■ NUEVOS COLORES PARA LOS MIEMBROS DEL GRUPO

Terminad en su totalidad una misión de lealtad para un miembro del grupo.

■ HABILIDADES DE LEALTAD

Tenéis que completar las misiones de lealtad de cada uno de los miembros de vuestro equipo.

■ MÁS EXPERIENCIA Y MEJORAS EN ARMAS Y ARMADURAS

Si al empezar una partida tenéis guardada una del primer «Mass Effect» en ese mismo perfil, conseguiréis puntos de experiencia basados en vuestro nivel en el juego anterior, además de ciertas mejoras en armas y armaduras.



Dragon Ball Raging Blast

■ PERSONAJES OCULTOS

Si seguís nuestros consejos no os costará mucho liberarlos.



BROLY, SUPER BROLY, BROLY LSSJ:

- Completad la misión ¡Libertad!

BROLY SSJ3:

- Completad El Super Saiyan Legendario Reborn (la batalla secreta 39: Super Saiyan Saga Legendario).

SSJ3 VEGETA:

- Completad el Super Saiyan Strongest 3 (batalla secreta 47).

SUPER GOGETA:

- Terminad la fusión en Super Gogeta Parte 1.

VEGETTO, SUPER VEGETTO:

- Lograd la fusión completa en Super Vegetto Parte 2.

Forza 3

■ MEJORAR EL COCHE GRATIS

Escoged cualquier vehículo de los que tengáis en el garaje, entrad en Mejorar y luego en Tienda de mejoras. Comprad todas las mejoras que queráis,



o hasta que agotéis los créditos. Cuando hayáis terminado de mejorar o agotados los créditos, pulsad Start y escoged "Volver a ajustes predeterminados de las mejoras". La máquina preguntará si queremos volver a los ajustes predeterminados. Entonces pulsáis A y luego el Botón Guía del Mando (el Orbe con el símbolo de Xbox), con lo que volveréis a la interfaz de la consola (dirá que se perderán los cambios, pero salid igualmente). Ejecutad de nuevo el juego y volved a Mejorar/Tienda de mejoras y veréis que las piezas que comprasteis para ese vehículo continúan compradas, pero tenéis el mismo dinero que antes de comprarlas. Ahora solo tenéis que volver a montar las piezas compradas (al salir sin guardar, las piezas que comprasteis se desmontan del coche, pero son vuestras). Montad una y veréis que el coste de volver a montarlas es cero.

Left 4 Dead 2

■ NUEVOS TRAJES

¿Quién dijo que la moda era incompatible con la caza de zombis? Aquí tenéis la forma de lograr unas cuantas camisetas:

KIT MÉDICO:

- Sobrevivid a las cinco Campañas.

CAMISETA CHARGUER:

- Ganad 10 veces en modo Enfrentamiento.

CAMISETA

LEFT 4 DEAD 2:

- Ganad 10 veces en modo Búsqueda.

CAMISETA DE LA MANO

ZOMBI:

- Matad a 10.000 Infectados.

CAMISETA DE DEPECHE MODE:

- Rescatad al Gnomo Chompski de la Feria Sinistra.

■ ACABAR EL ÚLTIMO CAPÍTULO

Una vez que hayáis llegado al puente y os parezca que no podéis continuar, dad marcha atrás y subíos al camión cisterna por unas escaleras que veréis en su parte trasera. Saltad de vehículo en vehículo y llegaréis al final del puente. Llegaréis a una parte en la que el puente se inclina hacia la derecha. Usad la adrenalina para ser más rápidos y no fallar. Avanzad despacio y volved a la zona en la que el puente está entero, momento en que los zombis surgirán de todas partes y os harán muy complicado el camino. Aguantad como podáis (aquí no hay truco que valga) y esperad hasta que os digan que un helicóptero llega en vuestra ayuda. Cuando creáis que ha llegado vuestro fin, desviados a la derecha y milagrosamente encontraréis una valiosísima ametralladora pesada para enfrentaros a estos asquerosos bichos.

Despejad el camino y salid corriendo hacia el helicóptero. Cuando lleguéis a él, no dejéis



de disparar hasta que lleguen los compañeros. La nave despegará y habréis acabado el juego.

MX vs ATV Reflex

■ JUSTIN BRAYTON Y NUEVAS MOTOS

En el menú de códigos, introducid la siguiente clave y desbloquearéis a un nuevo personaje y conseguiréis más motos KTM.

READYTORACE

Splosion Man

■ ALGUNOS EXTRAS Y VENTAJAS

Para darle más vidilla al juego:

IMAGEN DE JUGADOR DE SPLOSION MAN:

- Completad los niveles del 1 al 4 en la modalidad para un jugador.

TEMA PREMIUM DE SPLOSION MAN:

- Terminad los niveles del 3 al 18 en la modalidad para un jugador.

IMAGEN DE JUGADOR DE CIENTÍFICO:

- Finalizad los niveles del 1 al 4 en la modalidad multijugador.

Star Wars el Poder de la Fuerza Ed. Sith

■ TODOS LOS TRUCOS DEL JUEGO

Ni siquiera aunque fuerais el mejor caballero Jedi conseguiríais tantos trucos como los que

os damos aquí. Pausad la partida e introducid cualquiera de estos en el apartado de códigos:

OSSUS:

- Todas las entradas de la base de datos.

EXARKUN:

- Todos los niveles del empuje de la fuerza.



JOCASTA:

- Todos los talentos.

ADEGAN:

- Todos los niveles de lanzamiento de sable.

KATARN:

- Los poderes de la fuerza al máximo.

DATHOMIR:

- Niveles máximos de la fuerza de repulsión.

FREEDON:

- Nuevo Combo.

LUMIYA:

- Nuevo Combo.

MASSASSI:

- Nuevo Combo.

SAZEN:

- Nuevo Combo.

MARAJADE:

- Nuevo Combo.

YADDLE:

- Nuevo Combo.

RAGNOS:

- Combo desbloqueado.

VENTRESS:

- Combo the Aerial Ambush.

EETHKOTH:

- Combo the Aerial Assault.

PLOKON:

- Combo the Saber Slam.

KITFIISTO:

- Combo the Saber Slingshot.

DARAGON:

- Combo the Sith Slash.

WOOKIEE:

- Trajes de Kento.

HOLOCRON:

- Trajes de aventura Jedi.

DANTOOINE:

- Trajes ceremoniales de Jedi.

KORRIBAN:

- Armadura Sith.

AAAYLA:

- Traje de Aayla Secura.

CHOSENONE:

- Traje de Skywalker.

GRANDMOFF:

- Desbloquea todos los trajes.

Ultimate Fighting Champ.

■ NUEVOS LUCHADORES



SKYSCRAP EN MODO EXHIBICIÓN:

- En la pantalla de título introducid: ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, Start.

PUNKASS:

- Conseguid un patrocinador "Tapout" en el modo Carrera para desbloquearlo en el modo Exhibición, en la clase Peso ligero.

MASK

- Superad 3 submisiones consecutivamente en el modo Carrera.

BROCK LESNAR:

- Introducid el código BROCKCHAMP en el menú de códigos. Lo pide para desbloquearlo.



TRUCOS DE LOS LECTORES

Assassin's Creed 2

Primero, felicidades por vuestra revista, la leo siempre y me encanta. Ahora os voy a contar un pequeño truco para «Assassin's Creed 2», a ver si os gusta. Como ya sabéis, en este gran juego hay notoriedad y es mejor tenerla baja, quitando carteles, matando a corruptos, sobornando a heraldos... pues bien, cuando sobornéis a un heraldo, después de haberle pagado acercaos a él otra vez y robadle. Con eso conseguiréis que baje vuestra notoriedad y encima recuperaréis vuestro dinero y el de el heraldo, que con esta crisis hay que ahorrar. Felicidades por la revista y espero ganar la camiseta (si gano la camiseta, que sea una XL).

Sergio Soriano (email)



Wii

Astro Boy



■ PARA QUE BOY SEA AÚN MÁS ASTRO

Introducíd cualquiera de estos códigos para que este pequeño gran héroe sea aún más fuerte.

INDUMENTARIA SWAP (ARENA/TRAJE CLÁSICO):

- 2, 1, ↑, ↓, 2.

DESHABILITAR SUPERS:

- 1, 1, 2, 2, 1, ↑.

IMPULSOS INFINITOS:

- 2, 2, 1, 2, ↑, ↓.

DESBLOQUEAR NIVELES:

- ↑, 1, ↑, ↓, 1, ↓.

ESTADÍSTICAS AL MÁXIMO:

- ↑, ↓, ↓, ↑, 1, 2.

SUPERS INFINITOS:

- ↑, 1, ↑, ↓, 1, ↓.

Castlevania ReBirth

■ SELECCIÓN DE NIVELES

En la pantalla del título, elegid la opción Comenzar Partida y dejad pulsada la tecla derecha en el pad direccional durante unos cuantos segundos. Al poco aparecerá una

pantalla que os dejará seleccionar y jugar en cualquiera de los niveles que hayáis superado previamente en el juego, aunque eso sí, en el mismo nivel de dificultad.

■ AVENTURA AL ESTILO CLÁSICO

Cuando hayáis terminado la aventura, tendréis la posibilidad de cambiar el estilo del juego y jugar con el clásico de la saga.

Final Fantasy C.C: The Crystal Bearers

■ DOS APARTADOS EXTRA DEL JUEGO

Un par de extras para que no pare la aventura. ¡Os quejaréis!

NEW GAME +:

- Derrotad al jefe final y guardad la partida.

LAYLE MOOGLE EN LA ENTRADA DE ALFATARIA:

- Tenéis que iniciar un New Game +.

MURAMASA: The Demon Blade

■ VER TODOS LOS CRÉDITOS

Para acceder a los créditos finales del juego desde la pantalla del título, debéis completar el modo

historia de Momohime y Kisuke.

■ TODOS LOS FINALES

Para que veáis el juego al completo.

KISUKE: FINAL DE LA PRIMERA HISTORIA:

- Derrotad a Tokugawa Tsunayoshi.

KISUKE: FINAL DE LA SEGUNDA HISTORIA:



- Completad el modo historia de ambos personajes una vez. Luego, en el castillo de Edo, equipad a Mumei Tamanoo y a Tsukiotoshi cuando entréis en el arco del jefe Tsunayoshi.

KISUKE: FINAL DE LA TERCERA HISTORIA:

- Completad la segunda historia de los dos personajes una vez. Luego, en el castillo de Edo, equipad a Oboro Muramasa cuando entréis en el arco del jefe Tsunayoshi. Ganad la batalla.

MOMOHIME: FINAL DE LA PRIMERA HISTORIA:



- Venced a Fudo-Myoo. MOMOHIME: FINAL DE LA SEGUNDA HISTORIA:

- Terminad el modo historia de ambos personajes. Luego, en Yamato, equipad a Mumei Tamanoo y a Tsukiotoshi antes de entrar en el arco de Fudo-Myoo y ganad.

MOMOHIME: FINAL DE LA TERCERA HISTORIA:

- Completa la segunda historia de los dos personajes. Luego, en Yamato, equipad a Oboro Muramasa antes de entrar en el arco de Fudo-Myoo.

New Super Mario Bros

■ TODAS LAS SALIDAS SECRETAS

Como ya sabréis, en el juego hay repartidas varias salidas secretas. En ocasiones conducen a un mundo que se encuentra mucho más adelante de donde estáis o incluso a mundos a los que no se puede acceder de otra forma. Por si las habéis pasado por alto o simplemente sois demasiado vagos para buscarlas, aquí tenéis una ayudita.

MUNDO 5 - SALIDA 1:

- Hay que encontrar la salida secreta en la torre del mundo 1. Está un poco antes de llegar a la tercera moneda. Saltad al saliente que hay en el techo y desde allí usad a Yoshi para posaros en el techo. Una vez ahí, avanzad hasta llegar a la salida secreta.

MUNDO 5 - SALIDA 2:

- Esta vez hay que encontrar la salida secreta en el nivel 2. Muy cerca del final del nivel veréis una tubería roja arriba de la pantalla. Cuando



podáis usad el disfraz de helicóptero y meteros por ella. Luego todo lo que tenéis que hacer es mantener el equilibrio hasta llegar a la salida secreta.

MUNDO 6:

- Buscad la salida secreta en la casa fantasma del Mundo 3. La salida que os llevó hasta la tercera moneda estrella, la que está en una habitación con una cuerda en el techo, es la misma que os llevará hasta el cañón que os lanzará directamente hasta el mundo seis.

MUNDO 7:

- Salida secreta en la casa fantasma, pero esta vez del Mundo 4. En la primera estancia, buscad la segunda la plataforma que tiene un bloque encima. Cuando baje del todo podréis ver que tiene una puerta. Entrad y, una vez dentro, pasad por la última puerta.



MUNDO 8:

- De nuevo, encontrad la salida secreta en una casa fantasma, en este caso en el Mundo 5. Otra vez en la primera habitación, buscad un hueco en el suelo y dejaos caer. Luego avanzad, saltad el segundo hueco y subid por las escaleras. De nuevo saltad el hueco que encontraréis y luego tiraos por el que está al final del camino, seguid hacia delante y dejaos caer por el que viene después. Moveros por la izquierda y veréis una puerta secreta

que conduce a una habitación. Pues bien, la puerta al final es el acceso al cañón del mundo 8.

■ ACTIVAR EL MODO SÚPER GUÍA

Con esta opción de juego, Luigi puede completar un nivel si es que nosotros no podemos hacerlo. Para activarlo hay que morir ocho veces en un mismo nivel. Tras esto al inicio del nivel aparecerá una caja verde que



preguntará si queréis recibir la ayuda de Luigi. Finalmente os saltarán las opciones de poder volver a jugar el nivel o pasar al siguiente.

Resident Evil Zero

■ DESBLOQUEAR NUEVO VESTUARIO

Si completáis el juego en modo Normal o Difícil, encontraréis la llave del armario en el inventario de Rebecca al iniciar un nuevo juego.

■ MINI-JUEGO LEECH HUNTER

Completad el juego en campaña difícil.

■ RECOMPENSAS DEL MINI-JUEGO

Cuando abráis el mini-juego de Leech Hunter, obtendréis las ventajas que se muestran a continuación para la campaña principal, siempre y cuando recojáis el número de sanguijuelas que os decimos en cada caso.

MUNICIÓN ILIMITADA PARA TODAS LAS ARMAS QUE ENCONTRAMOS:

- 100 sanguijuelas.

PISTOLA MAGNUM:

- De 90 a 99 sanguijuelas.

MUNICIÓN ILIMITADA PARA EL RIFLE DE CAZA:

TRUCOS DE LOS LECTORES

A Boy And His Blob

Hola, me llamo Rui y os escribo desde Portugal. Mi padre va mucho a España y siempre me trae la Hobby porque estoy estudiando español y me viene genial para practicar. Os mando unos trucos para el juego «A Boy And His Blob» y espero que salga, porque me haría mucha ilusión.

■ DESBLOQUEAR NIVEL DESAFÍO

Encuentra los tres cofres del tesoro en un nivel regular para desbloquear un nivel reto, al que podrás acceder desde el escondite.

■ CONTENIDO ADICIONAL

Completa el Nivel Desafío, para desbloquear contenido adicional, al que tendrás acceso desde el escondite.

Rui Carvalho (email)





- De 60 a 89 sanguijuelas.
- MUNICIÓN ILIMITADA PARA TODAS LAS PISTOLAS QUE ENCONTREMOS:**
- De 30 a 59 sanguijuelas.
- MUNICIÓN PARA LA AMETRALLADORA:**
- De 1 a 29 sanguijuelas.

■ TODOS LOS EXTRAS

Completad el juego en el nivel de dificultad Normal o Difícil obteniendo la clasificación que se especifica en cada caso, para desbloquear el extra correspondiente.

LANZACOHETES, AMETRALLADORA, LLAVE DEL ARMARIO Y MINI-JUEGO LEECH HUNTER:

- Alcanzad el Rango S,

completando el juego en 3:30 horas o menos.

AMETRALLADORA, LLAVE DEL ARMARIO Y MINI-JUEGO LEECH HUNTER:

- Alcanzad el Rango A, completando el juego entre 3:31 y 5:00 horas.

LLAVE DEL ARMARIO Y MINI-JUEGO LEECH HUNTER:

- Alcanzad el Rango B, completando el juego entre 5:01 y 7:00 horas.

LLAVE DEL ARMARIO Y MINI-JUEGO LEECH HUNTER:

- Tenéis que alcanzar el Rango D, completando

el juego a partir de 9:01 horas o más.

WWE Smackdown vs Raw 2010

TODOS LOS PERSONAJES

Para repartir leches y palos como nadie.

COWBOY BOB ORTON:

- Jugando como Randy Orton, no deis ningún golpe con el botón A en la semana 9.

DUSTY RHODES:

- Jugando como Randy Orton, ganad a Cody Rhodes en WrestleMania y conseguid un K.O. ganando a Dusty después de la lucha.

EVE:

- Jugando como Mickie James, hacdele un KO a Maryse en la semana 2.

EZEKIEL JACKSON:

- Jugando como un CAW, sacad a cada oponente del ring en el Fatal 4-way de la semana 3.

TRUCOS A LA CARTA

Mad World

Esteban Imaz (email)

¡Qué nervios! ¿Se publicará esta petición? ¿Recibiré respuesta de los sabios expertos de Hobby Consolas? ¡Ojalá! De momento aquí va. ¿Tenéis algún truco para «Mad World»? Gracias.

Hola Esteban. Has tenido suerte. Parece que tu correo te ha gustado al babuino que selecciona los trucos y aquí va la respuesta.

■ ARMAS DESBLOQUEABLES

Son sólo dos, pero te aseguramos que no te hará falta nada más.

MOTOSIERRA DOBLE:

- Completa el juego en el nivel de dificultad Normal una vez.

KATANA:

- Completa el juego en el nivel de dificultad Normal.

■ MODO DIFÍCIL

Para conseguirlo, termina el juego en cualquier nivel de dificultad.

GREEN Y RED:

- Jugando como Randy Orton, rechazad la ayuda de Cody y hacdele tres reversal a Batista en la semana 3.

JESSE:

- Jugando como Edge,

conseguid hacde finisher a los oponentes en la semana 2.

MR. MCMAHON:

- Jugando como Edge, subid a Triple H en la mesa de los comentaristas en la semana 11.

"THE MILLION DOLLAR MAN" TED DIBIASE:

- Jugando como Randy Orton, ganad a Ted DiBiase Jr. en Road to Wrestlemania y hacdele un K.O.



THE ROCK:

- Terminad el modo Road to Wrestlemania como Randy Orton.

TRISH STRATUS:

- Terminad el modo Road to Wrestlemania como Mickie James.



Precio mínimo garantizado

Si lo encuentras más barato te devolvemos la diferencia

GAME

Tu especialista en videojuegos

Descuento



Final Fantasy XIII

~~69,95~~

64,95



Final Fantasy XIII

~~69,95~~

64,95



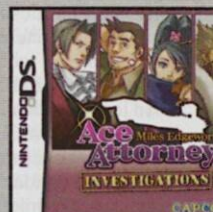
Sonic & SEGA All-Stars Racing

~~69,95~~

44,95



Descuento



Ace Attorney Investigations

~~39,95~~

36,95



5.00 €

3.00 €

NINTENDO DS

GTA Chinatown Wars

■ ÚLTIMA MISIÓN DEL JUEGO

Para superar esta misión prestad atención a estos consejos: el objetivo es hackear al FBI y para ello se indican dos marcas en el mapa y, justo entre las dos, el lugar donde empieza la descarga de archivos, en un callejón. Al bajar los datos aparecerá la primera estrella de búsqueda. La segunda descarga está en el oeste, y la tercera en un callejón al norte de la última posición, al oeste de un bloque de edificios. Al finalizarlas contaréis con tres bonitas estrellas. Intentad deshaceros de ellas antes de reunirlos con Kenny en la K del mapa para comenzar la misión Rat Race. En ella os dirigiréis junto a Kenny a ver a Hsin, y lo haréis en una furgoneta en la que tendréis que ir disparando a todo lo que se mueva. Más tarde seréis vosotros los que conduzcaís, al tiempo que evitáis a un helicóptero que os lanza misiles. Moveos en zig-zag vigilando las marcas que indican dónde caerá el misil. Luego elegid acabar con Chan antes que con Zhou y dirigíos a su posición, donde tendréis que acabar con todos los enemigos de la zona. Usad los explosivos y cubríos bien. Tras esto, entrad en el edificio y atravesadlo dando cera a todos los enemigos hasta que salgáis por el otro lado, justo a tiempo de ver cómo Chan se escapa. Subíos al coche y disparadle hasta que salga de su vehículo. Cuando lo haga, acabad con él y su guardaespaldas. Coged todas las armas que podáis e id a por

Zhou. Entrad en su edificio rompiendo el cerrojo, seguid de frente y no os dejéis el rifle de asalto que está en el contenedor rojo. Rodead el edificio por el lado de la derecha y veréis como Zhou entra en el helicóptero y desaparece. Se ve que lo de estos chicos es huir. Os quedaréis solos ante el peligro, así que acabad con todos los guardias y, cuando lo hayáis hecho, recoged los paquetes de vida y armadura que están en la zona. Luego subid



al ascensor y llegad hasta el tejado, donde os estará esperando un helicóptero. Coged el lanzamisiles que está al lado y derribadlo. Esquivad sus ataques parapetándoos en alguna parte y cuando desaparezca, bajad en el ascensor. Eliminad a los guardias que volverán a aparecer, y coged el segundo ascensor para repetir el proceso con todos los helicópteros. Este proceso habrá que repetirlo una vez más. Con el helicóptero ardiendo y Zhou muerto, comenzará la parte final, que se inicia cuando lleguéis a la letra H del mapa. Entrad en el coche e irs con Heston a la planta de desalinización, y aparcad en la zona de la H. Ahora os tocará acabar con Kenny y además enfrentaros con el FBI. Corred hacia el norte esquivando los ataques y cuando

lleguéis al final, Heston intentará abriros la puerta y os tocará protegerle de las oleadas de enemigos que llegarán por detrás. Con la puerta abierta, veréis a Kenny escapar en barco. Id a la señal amarilla y podréis usar una ametralladora con munición ilimitada contra los guardias de Kenny que intenten daros alcance. Ahora, a usar el coche. Kenny irá a casa de Hsin, así que id hacia allí y avanzad hacia la señal. Tras la secuencia, Kenny atacará y tendréis que acabar con él y, al mismo tiempo, con la aventura.

Scribblenauts

■ CÓMO SUPERAR EL MUNDO 2: METRO

Todos los objetos que tenemos que invocar para superar las fases.

PUZZLE 2-1:

- Dadle al niño una espada.

PUZZLE 2-2:

- Invocad un caramelo.

PUZZLE 2-3:

- Escribid estudiante.

PUZZLE 2-4:

- Dadle unas gafas al personaje.

PUZZLE 2-5:

- Escribid pantalón, camiseta y casco.



PUZZLE 2-6:

- Coged una pelota y corred hacia la portería con ella.

PUZZLE 2-7:

- Usad un cubo.

PUZZLE 2-8:

- Usad una cesta para recoger los tres objetos y pagad con oro.

TRUCOS DE LOS LECTORES



Kingdom Hearts 358/2 Days

Muy buenas a todos. Soy seguidor vuestro desde que me acuerdo y es la primera vez que os escribo. Espero tener suerte y que me saquéis. Un abrazo.

■ PERSONAJES DESBLOQUEABLES

Estos son todos los que yo he conseguido.

DONALD:

- Alcanza el día 244 en el modo Historia.

GOOFY:

- Alcanza el día 277 en el modo Historia.

RIKU:

- Alcanza el día 171 en el modo Historia.

SORA:

- Completa el juego y compra el artículo "El alma de Sora" en la tienda moogles.

XION:

- Alcanza el día 96 en el modo Historia.

KING MICKEY:

- Completa el juego y compra el artículo "El retorno del rey" en la tienda moogles.

■ CONSEGUIR EL MODO TEATRO

Completa el juego por primera vez y tendrás acceso al modo Teatro, donde podrás ver todas secuencias de vídeo del juego.

Ricardo Dijon (email)

PUZZLE 2-9:

- Despertad al niño con un tambor y dadle unos cereales a la niña.

PUZZLE 2-10:

- Usad un pollo y metedlo en el horno. Sacadlo y escribid agua y tarta.

PUZZLE 2-11:

- Usad un gato.

ACCIÓN 2-1:

- Invocad un monstruo para acabar con los animales. Ahora, cavad con una pala para encontrar la Starite, que está en una de las cajas de la derecha.

ACCIÓN 2-2:

- Construid un puente a un lado de la dinamita, sin que la toque para que no explote. Cavad con una pala en la tierra, echando a un lado las cajas de metal. Poneos un paracaídas y coged la Starite.

ACCIÓN 2-3:

- Dejad inconsciente al guardia con cloroformo y disparad a la cámara de seguridad con una pistola. Bloquead las bombas usando dos



cajas y luego volad utilizando un jetpack.

ACCIÓN 2-5:

- Usad un monopatín.

ACCIÓN 2-6:

- Activad el interruptor rojo de la esquina superior izquierda y, ayudados por un jetpack, coged después la Starite.

ACCIÓN 2-7:

- Acabad con los enemigos usando un monstruo y luego coged la Starite usando un pegaso.

ACCIÓN 2-8:

- Lanzad un rayo sobre el TNT para que explote. Romped la plataforma

con un martillo y acabad con el enemigo usando un agujero negro. Finalmente, atravesad el agua y usad un jetpack para alcanzar la Starite de esta pantalla.

ACCIÓN 2-9:

- Usad un bazooka o algo explosivo para destruir una de las capas de hielo. Volad con un jetpack hacia la parte superior y apagad los tres fuegos con agua. Coged la Starite.

ACCIÓN 2-10:

- Usad un conductor, una pistola y un jetpack.

ACCIÓN 2-11:

- Usad una medusa, un perro y alas.



PSP

Army of Two The 40th Day



■ DESBLOQUEAR MÁS PERSONAJES

Para que tengáis opciones para elegir a la hora de jugar. Si queréis más trucos, los que damos en la sección de PlayStation 3 son igualmente válidos.

JONAH:

- Completad el juego una vez en cualquier nivel de dificultad.

SMILEY:

- Completad el juego una vez en cualquier nivel de dificultad.

DANTE:

- Completad el juego en cualquier nivel de dificultad, eligiendo todas las opciones moralmente malas.

ISAAC CLARKE:

- Completad el juego en cualquier nivel de dificultad, eligiendo todas las opciones moralmente buenas.

God of War: Chains of Olympus



■ OBTENER TODOS LOS TESOROS

Para conseguir todos los tesoros que esconde este grandísimo juego, haced lo que se indica a continuación o el mismo Kratos vendrá en persona para tener una "amistosa" charla con vosotros.

DESAFÍO DE HADES:

- Completad el juego en cualquier nivel de

dificultad para poder acceder a este desafío, digno sólo de los dioses más atrevidos.

ARTE DE LAS TOMAS FALSAS:

- Hasta los dioses del Olimpo se equivocan a veces. Completad el juego en el modo dios para ver las tomas falsas del juego.

ARTE DE LOS PERSONAJES:

- Completad el juego en cualquier nivel de dificultad para acceder a los bocetos de los personajes.

ARTE DE LOS ENTORNOS:

- Terminad el desafío de Hades y podréis ver cómo se crearon los escenarios.



DENTRO DE READY AT DAWN STUDIOS:

- Si lo vuestro es cotillear, terminad el juego, da igual en qué nivel de dificultad lo hagáis, y estaréis dentro de los estudios de desarrollo.

MODO DIOS:

- Para jugar como "dios" manda, acabad el juego en cualquier nivel de dificultad.

PELÍCULAS

IN-GAME:

- Al igual que con el modo dios, basta con que terminéis el juego.

Disgaea 2: Cursed Memories

■ JUGAR EN MODO AXEL

Para iniciar el juego en el modo Axel debéis colocaros sobre la opción New Game en el comienzo del juego e introducir dos veces la combinación:

- ▲, ■, ●, X.

En el modo Axel, los enemigos estarán en niveles reducidos de fuerza.

Prinny

■ HISTORIA

ALTERNATIVA

Es posible desbloquear la historia alternativa consiguiendo una serie de cartas durante el juego o introduciendo la siguiente combinación de botones en la pantalla de título, con la opción "Nuevo juego" seleccionada. Si lo hacéis correctamente se oír un sonido que lo corroborará:

- ▲, ■, ●, ▲, ■, ●, X.

■ DIFERENTES

FINALES DEL JUEGO

Por si acaso no tenéis bastante con uno solo, aquí está el resto:

FINAL NORMAL:

- Completad el juego normal.

FINAL ASAGI:

- Completad el modo Historia.

THE ESCAPE OF THE PRINNY:

- Hablad con el Ninja y elegid la primera opción.

A NEWS OF EXPLOSION

PENGUIN:

- Perded las 1000 vidas.

Silent Hill Shattered Memories

■ NÚMEROS DE TELÉFONO

Los siguientes números se pueden introducir en el teléfono de Harry y sirven para conseguir ayuda a la hora de resolver los puzles.

555-9400:

- Hospital Alchemilla.

555-0207:

- Seguridad Bedrock.

555-3800:

- Seguros Bodkin.



TRUCOS DE LOS LECTORES



Dissidia: Final Fantasy

Hola Hobby Consoleros, quería mandaros un truco de «Dissidia: Final Fantasy» que realmente es muy útil. Me llamo Álvaro Lope Morales Quevedo, espero que sea de su gusto el truco.

■ PARA SUBIR DE NIVEL DE MANERA RÁPIDA EN EL DISSIDIA

Ante todo debes tener a Gabranth. Una vez hecho esto, elige al personaje al que quieres subir de nivel, (en tu día favorito de jugar, para así tener aún más exp.) y equípale con cola de fénix, ala de fénix y semejantes. Después de esto, lucha con Gabranth en el nivel 100, elige el escenario que te permita correr con mayor facilidad, y a continuación ¡lucha! Verás que Gabranth consigue su expansión (límite), recargándola él mismo y así recupera muy rápido la vida, pero sus ataques son bastante flojos si te mantienes a distancia. Lo que tienes que hacer es atacarle con ataques usando el Cuadrado. Cuando esté a punto de ser derrotado, déjale que recupere su vida, así obtendrás mucha experiencia y conseguirás que tu personaje aumente 20,30 ó incluso llegar al 100 en cuestión de media hora o una hora, lo que realmente es muy útil.

Álvaro Lope (email)



555-3411:

- Control del puente.

555-3900:

- Seguros Brodie.

555-9300:

- Hospital Brookhaven.

555-5477:

- La casa Cat.

555-3663:

- Cine Fone.

555-5253:

- Protección de la Policía.

555-7659:

- Servicio del clima del país.

555-2925:

- Cybil.

555-7399:

- Dahlia 1.

555-8432:

- Dahlia 2.

555-5612:

- Gas Eastway.

511:

- Servicios de emergencia.

555-4241:

- Garage Fir tree.

555-4663:

- Casa.

555-7243:

- ¿Cómo lo hago?

555-7872:

- Administrador HR.

411:

- Información.

220-8330:

- Soporte al cliente Konami.

555-3253:

- Parque de atracciones Lakeside.

555-2502:

- Hotel Lakeview.

555-3323:

- Lisa.

555-5678:

- Niños Perdidos.



555-3587:

- Michelle.

555-5122:

- Midwich High.

555-5664:

- Mr. Gordon.

555-4139:

- Nightingale Apts.

Super.

555-6358:

- Departamento de Policía.

555-4340:

- Motel Riverside.

555-7857:

- Revista Escolar.

311:

- Servicio al cliente de

Silent Hill.

555-2212:

- Salvamento Southside.

555-3474:

- Departamento de

Recursos Naturales.

555-8733:

- Departamento

Forestal.

555-7669:

- Autoridades de Agua y

Alcantarillado.

555-7588:

- Tammy.

555-1212:

- Tiempo.

555-6255:

- Centro Comercial

Toluca.

555-8665:

- Tookie.

555-0719:

- Poblado.

555-7325:

- Llamado de Juguete.

555-3825:

- United Fruitcake

Outlet.

555-6649:

- La camarera necesita

ayuda.

555-2628:

- Water Tours.

555-6328:

- Wonderland Burger.

555-6128:

- Propiedades

Woodland.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



No penséis que en Japón esto de las 3D está gustando tanto como en occidente. La señora que estaba a mi lado casi me vomita encima... Mejor me pongo a responder cartas.

Duda sobre Final Fantasy

@ Hola Yen, ¡Qué nervios! ¡Es la primera vez que te escribo! Soy un fanático de los videojuegos desde tiempos de la Mega Drive, cuando tan solo tenía 7 años y llevo muchos años leyendo vuestra revista. Soy poseedor de una PS3, una PSP y una Nintendo DS, y de unas cuantas preguntillas. Ahí van:

■ ¿Se sabe algo sobre un nuevo «GTA» para PS3?

Los Episodios descargables saldrán el 30 de marzo y Rockstar está, por el momento, centrada en «Red Dead Redemption».

■ ¿Cuál es el mejor juego de rol (estilo occidental) para PS3?

Si entiendo a lo que te refieres con estilo "occidental", pues te diría que «Fallout 3», «Oblivion» o «Dragon Age».

■ Esto del «Final Fantasy XIII» me llama muchísimo la atención,



FINAL FANTASY XIV ONLINE será el siguiente juego de la saga, pero sin nada que ver con los juegos "principales", sino que sigue la línea de «Final Fantasy XI», un juego de rol online masivo, que requiere una cuota periódica.

soy un gran fan de esta saga pero no he entendido muy bien la historia que se tienen los de Square-Enix. ¿Qué es eso de «Fabula Nova Crystallis»?

A ver, bajo ese denominador se engloba todo el universo de «Final Fantasy XIII», que además del juego principal incluye «Final Fantasy versus XIII» para PS3 (que aún no tiene fecha de salida) y «Final Fantasy Agito XIII» para la consola PSP.

■ En vuestra revista numero 220 comentaban algo del «Final Fantasy XIV», ¿Será un juego masivo online o una nueva entrega? ¿Será de pago mensual?

Ambas cosas. Aunque su referente será el anterior juego online de la saga, «FF XI», aún no se ha hablado nada de pagos, pero todo apunta a que sí tendrá una cuota.

■ En la página web oficial de «The Elder Scrolls IV: Oblivion» tienen publicada una sección para PSP, ¿Este título llegará a ver la luz algún día en PSP?

Me temo que no. Este proyecto fue cancelado hace tiempo.

■ ¿Hay algún juego de rol estilo occidental para PSP?

Ninguno que merezca la pena, pero hay muchos y muy buenos con "estilo oriental".

■ He leído en internet rumores sobre una PSP 4000 porque Sony había publicado un pack de accesorios de «Little Big Planet» y especificaba los modelos PSP 1000, 2000, 3000, "4000" y Go. ¿Esto fue un fallo de imprenta o de verdad saldrá a la luz? ¿Qué novedades traerá?

Sony no se ha pronunciado al respecto, así que de momento habrá que considerar que es simplemente un rumor.

■ Por último, estoy un poco preocupado con mi PS3 Slim. Me la regalaron por reyes y funciona perfectamente pero de vez en cuando suelta chasquidos (algunos, fuertes), sobre todo al apa-

La pregunta del mes

¿Tiene previsto Sega lanzar una nueva consola en 2010?

■ ¡Hola! He oído rumores de que Sega (después del fracaso de Dreamcast) podría sacar una nueva consola de sobremesa. ¿Es eso cierto? ¿Saldrá a lo largo de este año?

Aunque no se trata de una consola propiamente dicha (porque no admite la entrada de más juegos) Sega lanzará en primavera un dispositivo llamado Zone, que se conecta al televisor y nos permite jugar a 20 títulos clásicos de Megadrive (como «Alex Kidd», «Sonic Spinball» o «Golden Axe») junto a 30 nuevos juegos compatibles con un sensor de movimientos. Sega Zone incluye dos mandos totalmente inalámbricos, muy parecidos a un Wiimote, y entre los 30 lanzamientos exclusivos, que son bastante sencillos, hay 14 arcades y 16 títulos deportivos. De momento se ha presentado en colores blanco y negro, y su precio está por confirmar.

Mª Mercedes González-Nicolás (Madrid)



FALLOUT 3 GAME OF THE YEAR EDITION es una nueva versión del juego que incluye todos los contenidos lanzados con posterioridad a su salida. La versión de PlayStation 3 no es fácil de encontrar.

¡HABLA CON YEN!

Escribe tus cartas o e-mails a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS, C/Santiago de Compostela, 94, 28035 Madrid. Indicando en el sobre: Teléfono Rojo
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

garla y al encenderla. Yo pienso que esto se debe al calentamiento normal de la consola pero por si acaso... ¿Debería mandarla a garantía o no me preocupó?

A ver, depende de qué chasquidos hables. Si te parece demasiado anormal, consulta con el servicio técnico.

Adrián Suárez

Sobre ediciones especiales

@ ¡Hola, Yen! Para empezar me encanta vuestra revista y sobre todo tu sección, porque

« EL CONTENIDO QUE NOS DESCARGAMOS ESTÁ VINCULADO A NUESTRO PERFIL Y NO SE PUEDE TRASLADAR CON EL JUEGO »

me ha servido para resolver mis dudas. Quisiera que me resolvieras unas cuestiones.

■ Me he comprado el juego «In the pit» en el Bazar de Xbox 360, pero al iniciarlo, no se ve nada, solo se oyen sonidos. ¿Será eso de mi consola o es así el juego? Porque si es el juego, vaya desperdicio de Microsoft Points...

Pues el juego es así. Precisamente la gracia es esa, que tienes que jugar como si no vieras nada, guiándote por la vibración

y los sonidos... eso sí, está en inglés, así que si no controlas ese idioma olvídate.

■ ¿Qué ha sido del «Fallout 3 GOTY» para PS3? No lo encuentro en ningún sitio, en cambio para Xbox y PC sí que lo hay...

«Fallout Game of the Year Edition» ha salido para las 3 plataformas, pero por lo que he visto la versión de PS3 está agotada. Tendrás que buscar bien o esperar a que lleguen más.

■ ¿Sabes si aún venden los auriculares remotos para PSP?

Sí, en las tiendas Game, por ejemplo, tienes algún modelo. Roberto Fernández (Asturias)

Descargas y expansiones

@ Hola Yen, ¿cómo andamos? Tengo una PS3 y unas cuantas dudas:

■ Si yo me descargara contenido adicional como las expansiones de «Fallout 3» y le prestara el

juego a un amigo, ¿a él le aparecerían las expansiones o tendría que descargárselas? ¿Cómo hago para que a él le aparezcan?

Tiene que descargárselas él. El contenido que te descargas está vinculado a tu perfil y está descargado en tu disco duro. Por lo tanto, no lo puedes "trasladar" con el juego.

■ Cuando salga «Gran Turismo 5», ¿Saldrá un pack con volante? Si es así, ¿cuánto costará?

Sony no ha dicho nada al respecto, pero es probable que así sea. Siendo el juego que es, habrá mucha gente dispuesta a adquirirlo junto a un volante.

■ ¿Saldrán las expansiones de «GTA IV» en PS3?

Como ya has visto en las noticias, las previsiones se han cumplido y finalmente los usuarios de PS3 también podrán disfrutar de los dos episodios adicionales de «GTA IV» el 30 de marzo.

Gabriel Pérez (La Palma)

En busca de una buena televisión

@ ¿Qué tal estamos, Yen? Aprovecho para felicitarte la mayoría de edad, aunque fue hace ya cuatro meses...

■ Pues a ver, soy un gran fan de los videojuegos, adepto desde «Super Mario Bros. 3» para NES. Ahora estoy loco con la PS3 (le tocó a mi novia en un centro comercial por 1 euro, XD), pero lo malo es que lo único que tengo para disfrutarla es una TV de tubo de las viejas de 14 pulgadas... ya ves qué cutrada. Te escribo

El problema de la crisis

Ángel José Carrión

Hola a todo el equipo que forma esta revista. En las últimas ediciones de la revista se ha dado bastante empeño en tachar la piratería como la lacra que es, si bien es cierto, por desgracia me gustaría sumar una cosa más, la crisis. En la actualidad mi padre está en el paro, y yo estoy en un ERE, que por si hay gente que no lo sabe es un expediente de regulación de empleo, la verdad es que esto afectará muchísimo a este sector, ya que si bien es cierto, antes necesitábamos comer que conseguir nuestros juegos favoritos, la verdad es que me apena profundamente toda esta situación... ¿En qué acabará el sector de los videojuegos en nuestro país? Se que esto no viene a cuento pero es la pura verdad no puedo ayudar tampoco al sector, porque no puedo permitirme comprarme juegos, en San Valentín mi novia quiere comprarme uno («Uncharted 2») de lo poco que gana en un restaurante (sin contrato) pero me gustaría hacerme con futuros títulos, juegos que son obligados comprarlos y no podré... Incluso en países vecinos se están recuperando como Francia, ¿Qué está pasando aquí? Espero que no sigan cayendo mas empresas por culpa de todo esto, ni por piratería, ni por economía de los españoles que cada día pagamos mas impuestos.

Yen: La crisis está haciendo mucho daño a nuestro país y el sector de los videojuegos lo está sufriendo. Confiemos en que pronto empiece a mejorar todo.



GRAN TURISMO 5 sigue sin tener una fecha definitiva de salida, y hay rumores sobre que puede retrasar su lanzamiento previsto para verano. No se sabe si habrá algún pack de venta que incluya volante, aunque es bastante probable.



■ Resolvemos tus dudas y nos hacemos eco de tus opiniones.



vuestra OPINIÓN

El precio de los juegos

Marcos Erro (Ibiza)

Dicen las compañías de videojuegos que los altos costes de producción no permiten bajar el precio final del juego, aunque cuando ya no vende lo bajen a la mitad (platinum) e incluso a la mitad de la mitad (valor).

Luego las distribuidoras quieren su parte y encarecen más el producto ya que ponen el soporte (dvd, blu-ray, etc.), y luego están los piratas que se aprovechan del trabajo de otro para su beneficio. Pero que no nos vendan la moto, son las compañías al intentar obtener el máximo beneficio las responsables del alto precio, y eso hasta lo entiendo, cualquier compañía hace lo mismo, pero parece que aunque se ahorren el soporte, la caja, el plus de distribuidora-tienda y el transporte, los precios no van a bajar, y si no mirad la diferencia de precio entre el mismo juego para PSP descargado de internet o comprado en cualquier tienda. Ninguna. Yo no sé si la compra por internet es el futuro, parece que sí, pero aquí todo cambia menos el precio, que siempre es el más alto aplicable sin que por ello se resientan las ventas. En fin, espero equivocarme. Un saludo de un consolero veterano que os sigue desde hace la tira.

Yen: Estoy contigo en que un juego comprado online debe ser más barato, pero me parece injusto criticar la política de precios de las compañías de videojuegos: ¿No hacen las mismas las compañías de ropa, coches, calzado...? ¿Es que estas no buscan ganar dinero también?

« LAS TV EN 3D, SI ES QUE ESTA TECNOLOGÍA LLEGA A TRIUNFAR, TARDARÁN AÚN BASTANTE TIEMPO EN POPULARIZARSE »

► para preguntarte sobre televisiones. He visto ofertas muy ricas para 40-50 pulgadas, que es lo que llevo buscando desde hace tiempo. Sin embargo la noticia de las TVs en 3D me hace pensar. ¿Y si resulta que tras comprarme la de plasma se queda obsoleta en un par de años? No quiero que me pase como cuando me compré la GB Pocket allá en los 90, que al año siguiente sacaron la Color. Me sentí un auténtico pardillo. Además, ¿es cierto que ya existen las TVs 3Ds que ni siquiera necesitan de gafas?, ¿Se impondrán pronto éstas a las que requieren gafas? ¿Cuánto costarán las unas y las otras?, ¿Qué hago, por Dios? Saludos Yen, no cambies.

A ver, hace muy poco un alto directivo de Sony comentó que como mínimo hasta bien avanzado 2012 la tecnología 3D no se empezará a introducir en los hogares de forma generalizada. Obviamente es tu decisión, pero creo que ahora mismo puedes comprar una TV estupenda de 40-50 pulgadas a un precio bastante razonable que te va a dar un gran servicio durante mucho tiempo. Todavía está por ver que las 3D sea al futuro, y aunque así

fuera, hasta que se popularice, pasarán muchos años.

Juan Ovejero Moreno (Madrid)

Lanzamientos en Wii

@Hola, os sigo desde el número dieciséis. Os he escrito unas cuantas veces pero hasta ahora no he tenido suerte.

■ ¿Hay fecha oficial (u oficiosa) para el lanzamiento en España de «No More Heroes 2: Desperate Struggle» para Wii? ¿Tendrá un desarrollo algo más largo que el juego anterior?

que si mediados, que si finales...

Pues quédate con la última. Será uno de los juegos estrella de las próximas Navidades.

■ Aún no ha salido pero lleva ya mucho tiempo en Japón. Si voy a jugar fundamentalmente solo, ¿Crees que puede merecer la pena comprar el próximo «Monster Hunter Tri»?

En Japón es todo un fenómeno y el juego desde luego está muy bien siempre que te guste la idea de cazar monstruos en un desarrollo de rol. Supongo que nuestro reportaje de este mes te habrá aclarado mucho las cosas.

■ ¿Crees que hay posibilidad de que saquen una nueva edición de «Animal Crossing» para Wii?

La saga es una de las joyas de Nintendo. Es muy probable.

■ Si solamente pudieras escoger uno, ¿cuál preferirías, «Mario & Sonic en los JJOO de Invierno» o «en los JJOO de verano»?

El de los Juegos de Invierno está mejor, más completo y divertido, más allá de que prefieras unas modalidades u otras.

■ No habéis puntuado ni «NBA 2K10» ni «Tales of Symphonia» para Wii. ¿Podrías darme una puntuación para ellos?

El «NBA» es regular, está por debajo de las otras versiones, mientras que el «Tales of Symphonia» es un juego de rol apañado, correcto técnicamente y además viene traducido, aunque se hace algo lento. Depende de si te gustaron los anteriores.

Pablo Valdés

Esperemos que llegue a lo largo de 2010, ya que sale ahora en Japón. Por lo que se sabe, sí que será más largo.

■ ¿Hay alguna posibilidad de que aprovechen para reeditar la primera parte? Es que no lo encuentro nuevo por ningún lado.

Me extraña que lo hagan, si no lo encuentras nuevo tendrás que conseguirlo de segunda mano.

■ ¿Qué fecha aproximada de lanzamiento tendrá «Super Mario Galaxy 2»? Es que ya he visto de todo que si principios de 2010,



NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE acaba de ser lanzado en USA para Wii. Esta segunda parte incluye muchas novedades y mejora la calidad del primer juego. Todavía no hay fecha de lanzamiento del juego en Europa.

Un usuario de PS2

@Hola hobbyconsoleros. Me llamo Javi, tengo 12 años y es la primera vez que escribo. Os quiero hacer unas preguntillas. Por favor, respondedlas.

■ ¿Van a salir mas «Resident Evil» para PS2? Soy un friki de ese juego.

Para PlayStation 2 ya no saldrá ninguno, me temo.

■ ¿Salió una edición de «Metal Gear Solid 1» para PS2?

Solo hubo un remake para GameCube, «Twin Snakes». Aho-



PROJECT NATAL, la revolucionaria tecnología de captura de movimiento de Microsoft que nos permitirá jugar sin mandos, será lanzada a finales de año. Sin embargo aún no se sabe cuál será el precio definitivo ni los detalles.

« EL LANZAMIENTO DE SUPER MARIO GALAXY 2 ESTA PREVISTO PARA ESTAS NAVIDADES, SERÁ UNA DE LAS ESTRELLAS DE NINTENDO »

ra ha salido el original para PS3 y PSP en PS Network.

■ Me han dejado un juego de PlayStation 2, se llama «Super-detective en Hollywood». ¿Es bueno o malo?

No era especialmente bueno, la verdad, pero si te hacía gracia el amigo Axel Foley...

■ Y por último. Estoy indeciso sobre si comprarme «Resident Evil DS» o «Zelda Spirit Tracks». ¿Qué me podéis recomendar?

Pues depende de lo que busques. Los dos están muy bien, aunque «Zelda» es mucho más juego. Yo me decantaría por él, salvo que te guste mucho la saga «Resident» (como es el caso).

Javier Gómez Romero (Sevilla)



TRIVIAL PURSUIT, el legendario juego de preguntas, también está disponible para 360. Junto con las diferentes entregas de «Scene it» e, hilando fino, «You are in the movies», son las opciones de juegos "de sobremesa" en 360.

Preguntas en Xbox 360

@Hola y gracias por vuestra revista.

■ ¿Está previsto que salga algún juego tipo «Buzz» para Xbox 360 de preguntas generales o minijuegos o solo tenemos los 3 «Scene it?» de cine?

Tienes el más clásico, el «Trivial Pursuit». En formato descargable, también puede servirte «Brain Challenge». «You are in the movies» también te puede valer en un momento dado.

Gaspar Candela

Le gusta mucho Paper Mario

@Buenas noches, os escribía para haceros una pregunta.

■ ¿Sabéis si se está planeando una secuela de «Paper Mario» como el de GameCube o el de N64 para NDS o para Wii? Gracias por contestar. Un saludo.

Buenas noches... ejem, a ver, tienes un «Super Paper Mario» en Wii pero además cuentas con el gran «Mario & Luigi Viaje al Centro de Bowser» para DS, que está muy en la línea.

María Isabel Cabrera

Más sobre Project Natal

@Hola, Yen. Me llamo Carlos y tengo unas dudas, es la primera vez que escribo y quiero felicitaros por esta revista tan buena. Tengo una Xbox 360 y una PSP. Bueno, vamos al grano:

■ ¿Sabes si hay alguna forma de instalar juegos de Xbox 360 en un disco duro externo?

No, no puedes salvo que manipules ilegalmente la consola.

■ ¿Sobre el rumor de «Project Natal» a menos de 55€ se sabe algo más?

De momento que ya es una realidad y que estará listo para finales de año. Ahora, lo de los 55 euros es pura especulación, Microsoft aún no ha dicho nada.

■ ¿Va a haber continuación de «Modern Warfare 2»?

Visto el éxito del juego, apuesto a que sí. Pero no hasta 2011. »

vuestra OPINIÓN

Contenidos descargables

Adriano Martín Castillo

Saludos Yen, quería aprovechar este espacio para mostrar mi opinión sobre los DLC. Downloadable content o, en español, Contenido descargable, son pequeñas expansiones, capítulos adicionales o modos de juego que las compañías ponen a nuestra disposición, previo pago de estas, para sacarle más partido a nuestros juegos. Hasta ahí todo parece positivo pero lo indignante de la situación llega cuando descubres que no vas a descargarte un DLC, sino que vas a comprar una "llave" para desbloquear contenido que ya se encontraba en el juego físico. Me parece también de muy mal gusto anunciar varios DLC cuando aún no ha salido el juego al que están destinados, como ha ocurrido con «Assassin's Creed II». Ante esta situación ¿no es lógico empezar a sentirse un poco estafado? En definitiva, me parece bien tener la oportunidad de extraer más jugo de mis títulos pero no tener que pagar 70€ por uno que viene "capado".

Yen: Es un tema complejo el de los contenidos descargables. Es cierto que suponen una forma de alargar la vida de los juegos por un precio razonable. Pero en algunos casos se está aprovechando esta opción para "hacer caja". Usuarios y medios deberemos estar muy atentos para que la tecnología sea beneficiosa para todos, no solo para conseguir engordar los beneficios sin ningún pudor.



► **Y por último ¿Hay algo sobre «Star Wars Battlefront III» o «Gears of War 3»? Gracias por contestar.**

Nada. Del primero hace tiempo que no se ha vuelto a hablar y del segundo, la propia Epic confirma que no está en desarrollo... todavía. De hecho, ahora se encuentran trabajando en un shooter nuevo para Electronic Arts. Lo que se sabe es que Marcus saldrá en «Lost Planet 2», como "personaje invitado".

Carlos Robres



DC UNIVERSE ONLINE es el juego de rol masivo exclusivo para PS3 cuyos protagonistas son los superhéroes de la famosa factoría. Aún se han dado pocos detalles sobre él, pero de momento sigue previsto para este año.

« EPIC GAMES ESTA TRABAJANDO EN UN SHOOTER PARA EA ASÍ QUE DE MOMENTO NO HAY NADA SOBRE GEARS OF WAR 3 »

Le gustan las secuelas

@ ¡Hola, Yen! Soy un joven admirador de vuestra revista aunque llevo poco tiempo leyéndola. Tengo la PlayStation 3 y he leído por Internet algunos rumores y quisiera ver qué puedes aportar de ellos:

■ ¿Se sabe algo de un posible «Legend of Dragoon 2»? El primero, que salió en el 2000 desarrollado por Sony para PSX me encantó y me harían el hombre más feliz si lo sacaran.

Tu felicidad absoluta tendrá que esperar porque no hay nada sobre este juego.

■ ¿«Prototype» tendrá una continuación? He visto por Internet algo de «Project Prototype 2».

Pues será una patraña porque los chicos de Radical no han dicho nada sobre el tema.

■ ¿Se sabe algo de una posible continuación de «Shadow of the Colossus»? He leído rumores de una posible continuación online en el que hay que matar colosos entre varios personajes.

Te gustan los rumores, ¿eh? Hace tiempo que su creador, Fumito Ueda, descartó una secuela. Pero sí está en desarrollo otro juego suyo del mismo corte

que tiene muy buena pinta, «The Last Guardian».

■ Por último, ¿puedes explicarme qué diferencias exactamente hay entre un remake y una secuela?

Claro, un remake es una nueva versión de un juego que ya haya salido antes, por ejemplo, el «Resident Evil 0» que acaba de salir para Wii y que ya lo hizo en su momento para GameCube. Puede incluir algunas mejoras técnicas y algún elemento nuevo, pero para considerarse remake tiene que ser básicamente el mismo juego. Y una secuela, es una nueva entrega (es decir, un juego totalmente nuevo) pero que pertenece a una saga (misma personajes, ambientación) de la que ya han salido uno o más juegos; es decir, una continuación: «Resident Evil 5», «Final Fantasy XIII», etc.

José Antonio Cantalejo (Sevilla)

Juegos para Xbox 360

@ ¡Hola, Yen! Soy un argentino afincado en Málaga desde hace tiempo. Antes que nada, felicitarte porque me encanta tu sección, has logrado que sea la primera revista en la que leo los correos (¡ji, ji!).

■ Quería preguntarte si el juego «Chaotic Shadow Warriors» de Wii saldrá en Pal o solamente lo sacan para aquellos lados (NTSC) y también si hay o saldrá alguna versión para Xbox 360 del mismo.

Hay versiones de este juego para Wii, PS3, 360 y DS, pero ninguna ha llegado ni tiene pinta de llegar aquí.

■ ¿Ya hay fecha para el «Batman Arkham Asylum 2» o todo sigue en el aire?

Todo sigue en el aire. Se espera que sea a lo largo de 2010, pero no hay fecha definitiva.

■ También leí por ahí que saldrá una versión de «DC Universe» para PS3. ¿Saldrá también para Xbox 360?

No, está es una exclusiva de Sony, y por tanto, al menos a día de hoy (ya sabes que en estas cuestiones nunca se puede asegurar al 100%), no habrá versión para la consola de Microsoft.

Luciano Bautisteza HC



CHAOTIC: SHADOW WARRIORS es un juego de rol para PS3, 360, Wii y DS basado en una serie de anime y en un juego de cartas. Aunque estaba previsto su lanzamiento en España, ninguna de las versiones tiene fecha de lanzamiento.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ **EN DEFINITIVA, ENHORABUENA POR ESTA ESTUPENDA REVISTA, QUE NOS HACÉIS LAS HORAS MAS CORTAS A LOS QUE TRABAJAN, ESPERO QUE MI JEFE NO SEA AFICIONADO, A LOS VIDEOJUEGOS...**

Yen: Yo espero que sí, y si compra Hobby Consolas mejor. Y sería una buena excusa para llevarte bien con él, ¿no crees?

✉ **HOLA YEN. SOY UN APASIONADO DE LOS VIDEOJUEGOS, Y NO SÉ QUÉ HACER CUANDO ME COMPRE LA CONSOLA NUEVA.**

Yen: Pues cuando te compres la consola, lo suyo es usarla, pero no me hagas mucho caso...

@ **HOLA PLAYMANIACOS. PRIMERO, ENHORABUENA POR SER LA MEJOR REVISTA DE ESPAÑA.**

Yen: ¡Gracias hombre! Segundo, somos Hobby Consolas, no Playmania...

@ **YEN, ¡DILE A DAVID MARTINEZ DE MI PARTE QUE ES EL PUTO AMO Y QUE SUS GUSTOS EN VIDEOJUEGOS SON LA PO...!**



Yen: No hace falta que se lo diga, ya has sido tú bastante explícito...

@ **ESTO DEBERÍA DE IR EN EL "MOLA": QUE VAYAN A SACAR EL HEAVY RAIN JUSTO CUANDO ESTÁ CAYENDO DONDE VIVO UNA TREMENDA JA, JA. MUY ACERTADOS LOS DE SONY.**

Yen: Pues como me lo has mandado a mí, lo pongo aquí. Muy bueno, colega.

@ **TAMBIÉN QUERÍA PREGUNTARTE SI VAN A SACAR UNA CONSOLA NUEVA QUE NO SEA DSIXL EN UN FUTURO.**

Yen: Sí, amigo, sí, alguna más sacarán en el futuro, pues no hay siglos ni "na"...

JUEGOS PARA MÓVILES

Este mes os traemos la adaptación para iPhone de «Chinatown Wars», una de las aventuras más ambiciosas que han recibido las portátiles en los últimos meses. Poneos el chaleco antibalas y comenzad la partida.

→ EL JUEGO DEL MES

■ precio: 7,99 € ■ compañía: ROCKSTAR ■ género: AVENTURA
■ dónde descargarlo: Apple Store

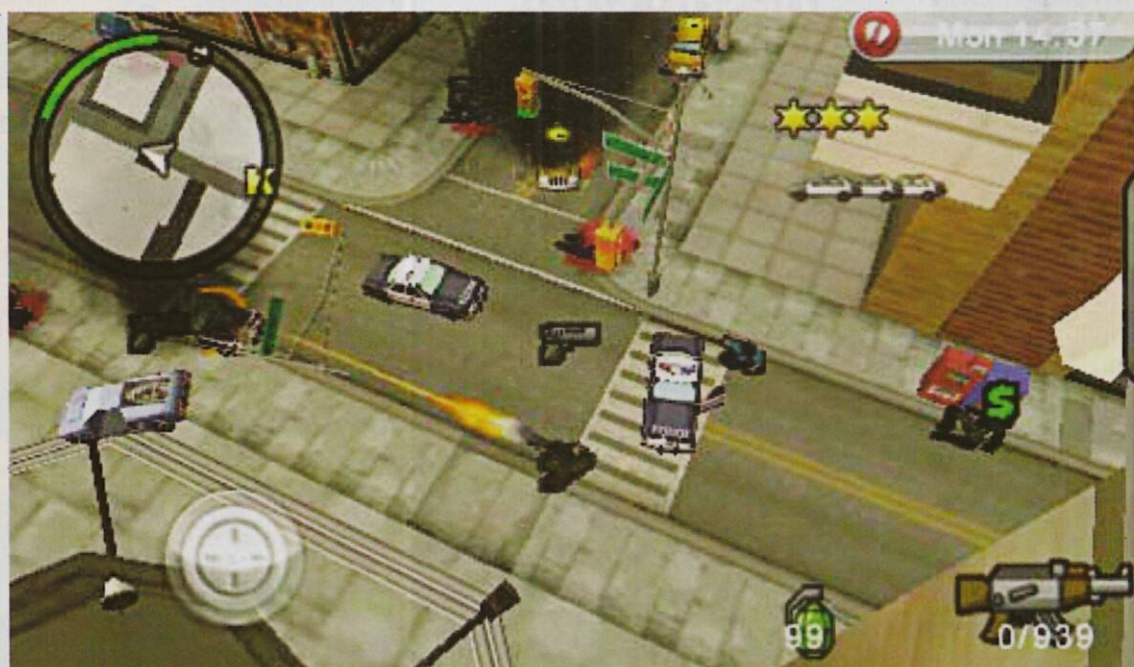
■ Móviles compatibles:
iPhone e iPod Touch.



1. LAS MISIONES son muy numerosas y variadas. Nos proponen desde hacer de conductor a demostrar nuestra puntería...

2. LOS MINIJUEGOS aprovechan a tope las funciones de la pantalla táctil de iPhone e iPod Touch.

2. EL APARTADO GRÁFICO destaca por su fluidez, efectos y un genial aspecto en plan dibujos animados.



UN TOQUE DE LIBERTAD

GTA: CHINATOWN WARS

Gracias a sus enormes posibilidades, los dispositivos de Apple son capaces de albergar todo un «GTA». ¡Solo para adultos!

■ LA SAGA «GTA» SE ESTRENA EN IPHONE con una conversión directa de «Chinatown Wars», el título que ya pudimos disfrutar hace unos meses en DS y PSP. En esta adaptación regresamos de nuevo a Liberty City, donde Huang Lee (nuestro protagonista) es un recién llegado con una misión vital para el futuro de los bajos fondos de la ciudad. Este argumento da pie a un «GTA» en toda regla, en el que

la libertad de acción es enorme y nos brinda la sensación de que podemos hacer cualquier cosa.

→ A LO LARGO DE LA BASTA EXTENSIÓN DE CIUDAD accedemos a las misiones principales, que incluyen momentos de acción, persecuciones, minijuegos, etc. Además, en diferentes puntos también encontramos retos secundarios, como misiones de taxista, comercios e incluso

tráfico de estupefacientes, lo que completa un desarrollo variado, muy inmersivo... y muy adulto.

A esto contribuye tanto la vista elevada como el acertado diseño en «cel shading», que redondean un gran apartado gráfico. No tan eficaz es el sistema de control, al que cuesta adaptarse, sobre todo en los momentos de conducción, aunque con un poco práctica es posible dominarlo y disfrutar de un juego en toda regla. **HC**

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	94
■ SONIDO	92
■ DURACIÓN	95
■ DIVERSIÓN	93

Valoración Tener todo un «GTA» de última generación en nuestro móvil es impresionante. Si se hubiera pulido algo más el control sería un título casi perfecto.

PUNTUACIÓN FINAL 94

ENVÍA TUS DUDAS

Si tienes dudas sobre móviles escribe a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS.
C/Santiago de Compostela, 94; 28035 Madrid.
Indicando en el sobre: Planeta móvil
- móvil.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Juegos económicos



■ He visto que en la Apple Store hay juegos a 0,79€ ¿me recomendáis algunos?

Hola Raúl. Vamos a ver si te recomendamos juegos variados, divertidos ¡y a 0,79 €! Apunta: si te gustan los juegos deportivos para echar una partida rápida, «World Cup Table Tennis» ofrece unos encuentros de tenis de mesa muy adictivos y bien resueltos. Siguiendo con el estilo arcade, «iFighter» es un divertidísimo juego de combates aéreos que recuerda al clásico «1943», pero que aprovecha todas las características de los dispositivos de Apple.

Por otro lado, «Doodle Jump» es un título tan sencillo como adictivo, y en el que tenemos que saltar por plataformas mientras esquivamos Ovnis y otros peligros. Igual de sencillo es «Flight Control», que nos propone ser controladores aéreos, y con el que es casi imposible no «picarse» para superar los niveles. Por último, también te recomendamos «Secretos del Vaticano», una aventura gráfica cortita, pero muy absorbente.

Raúl Griego (e-mail)

LISTAS

Nuestros favoritos

- 1 Metal Gear Solid Mobile (N-Gage)
- 2 GTA: Chinatown Wars (iPhone)
- 3 N.O.V.A (iPhone)
- 4 Resident Evil 4 (iPhone)
- 5 God of War: Traición
- 6 One (N-Gage)
- 7 Metal Slug M3
- 8 The Secret of Monkey Island (iPhone)
- 9 Real Football 2009 (iPhone)
- 10 Modern Combat: Sandstorm (iPhone)



GTA: CHINATOWN WARS
La saga GTA se estrena en iPhone e iPod Touch, y lo hace por la puerta grande. Con un genial aspecto y un sistema muy bien adaptado a estos dispositivos, resulta uno de los juegos más atractivos y completos de la Apple Store.

Los más descargados

- | | |
|---------------------------|----------|
| 1 Reto Mental 3 | MOVISTAR |
| 2 Bubble Bash 2 | |
| 3 Avatar: La película | |
| ----- | |
| 1 Pasapalabra 2 | VODAFONE |
| 2 Call of Duty: Modern... | |
| 3 Monopoly: Gran Edición | |
| ----- | |
| 1 Los Sims 3 | ORANGE |
| 2 Need For Speed Shift | |
| 3 Risk | |



PASAPALABRA 2
La segunda entrega de la versión para móviles del popular concurso de televisión sigue siendo el rey de las descargas en Vodafone. Como sigáis dándole al coco a este ritmo, no va a haber "rosco" que se os resista.

Los móviles recomendados por HC

1 IPHONE Desde 39 € (Movistar)	2 NOKIA N97 Desde 19 € (Movistar)	3 SONY ERICSSON W595 Desde 19 € (Vodafone)	4 NOKIA N95 Desde 189 € (Vodafone)
5 SAMSUNG F480 Desde 0 € (Orange)	6 HTC HERO Desde 0 € (Orange)	7 LG NEW CHOCOLATE BL20 Desde 19 € (Yoigo)	

NOTICIAS MÓVILES

EZIO LLEGA A IPHONE

Si os gustaron las aventuras de Altair en iPhone e iPod Touch, os alegrará saber que ya está disponible su secuela, «Assassin's Creed II Discovery», en la App Store de Apple. Con un desarrollo muy parecido a la versión para NDS, pero con nuevas características y un apartado gráfico muy mejorado, debemos guiar a Ezio Auditore en una emocionante historia de asesinatos y venganza ambientada en la Italia renacentista.

NUEVO TERMINAL DE NOKIA

Nokia ha anunciado el lanzamiento de un nuevo terminal móvil de gama



económica. Se trata del Nokia 6303i, una revisión del reciente 6303, que incluirá, entre otras cosas, una pantalla TFT de 2,2 pulgadas, teclado físico y cámara de 3,2 megapíxeles con doble flash LED. Tendrá una compatibilidad total con todos los juegos y aplicaciones de la plataforma OVI de Nokia, y su precio, si lo compramos libre, estará en torno a los 100 €.

¿IPHONE DISPONIBLE EN VODAFONE?

Como sabréis, para conseguir un iPhone en España toca ser cliente de Movistar debido al contrato de exclusividad existente entre Telefónica y Apple. Pues bien, los últimos -y a priori

bastante fiables- rumores apuntan a que hacia el próximo verano Vodafone también podría empezar a incluir a tan preciado "gadget" en su gama de terminales disponibles en nuestro país. La verdad es que el rumor adquiere bastante fuerza si tenemos en cuenta que en el Reino Unido ya lo están ofertando, pero tiempo al tiempo.

GPS PARA TODOS

En una atractiva estrategia de marketing, Nokia ha decidido empezar a ofrecer de forma totalmente gratuita su servicio OVI Maps. Esta genial aplicación convierte nuestro teléfono móvil en un potente navegador GPS con el que podemos organizar nuestras rutas a pie o en coche. Podéis consultar los terminales compatibles, así como descargarlos la propia aplicación, en la siguiente dirección de internet: www.nokia.es/ovi/mapas.

EL REGRESO DE UN CLÁSICO

La mítica aventura gráfica «Broken Sword» acaba de ser adaptada a los dispositivos táctiles de Apple. Esta "versión del director" del juego original incluye escenas inéditas, nuevas ilustraciones y toda la magia de la aventura protagonizada por George Stobbart y Nicole Collard. Ya está disponible en la App Store por 5,49 €.



MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS

DVD



Gamer

- Género **Acción**
- Protagonistas **Gerard Butler, Michael C. Hall...**
- Director **M. Nevelandine, B. Trailor**
- Precio **21 € (Edición Especial)**
- También en Blu-Ray **30 €**

VALORACIÓN:

PELÍCULA ★★☆☆☆
EXTRAS ★★☆☆☆



ARGUMENTO: El millonario Ken Castle ha inventado un videojuego en el que los protagonistas son presos reales controlados por los usuarios. Kable es uno de los que debe luchar a muerte para conseguir su libertad, ya que el primero que llegue a las 30 victorias obtendrá la absolución.
EXTRAS DVD: Como se hizo Gamer, Entrevista a los protagonistas, Ficha técnica, Ficha artística... *



Planet 51

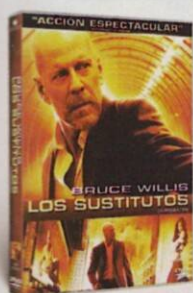
- Género **Comedia**
- Protagonistas **"Chuk" Baker, Lem, Rover, Neera...**
- Director **J. Blanco y J. Abad**
- Precio **21,95 € (Ed. Especial)**
- También en Blu-Ray **25,95 €**

VALORACIÓN:

PELÍCULA ★★☆☆☆
EXTRAS ★★☆☆☆



ARGUMENTO: El astronauta americano Charles "Chuck" Baker aterriza en Planet 51 pensando que es la primera persona en pisar el planeta. Para su sorpresa, descubre que está habitado por unas pequeñas criaturas verdes cuyo único temor es ser invadidos por alienígenas... ¡como él! Ayudado por el robot Rover y su nuevo amigo Lem, tiene que buscar la forma de volver a la Tierra.
EXTRAS DVD: Escenas extendidas, Vídeo musical, 2 documentales... *



Los Sustitutos

- Género **Thriller**
- Protagonistas **Bruce Willis, Radha Mitchell...**
- Director **Jonathan Mostow**
- Precio **19,95 €**
- También en Blu-Ray **25,95 €**

VALORACIÓN:

PELÍCULA ★★☆☆☆
EXTRAS ★★☆☆☆



ARGUMENTO: En un futuro no muy lejano, las personas viven a través de robots sustitutos perfectos que ellos mismos controlan con su mente. Es un mundo ideal donde el crimen, el dolor y el miedo no existen. Cuando un universitario relacionado con el creador de estas réplicas es asesinado, un agente del FBI debe volver a la vida real y arriesgarla para resolver el misterio.
EXTRAS DVD: Comentarios en audio del director, Vídeo musical... *



MÚSICA

Gorillaz

"Plastic Beach" es el tercer álbum de este grupo, que se ha convertido en la banda "virtual" más exitosa de la historia tras vender más de 12 millones de copias de sus dos primeros trabajos. Sale el 9 de marzo, aunque el primer single, "Stylo", está disponible desde el 26 de enero.

■ Compañía **EMI** ■ Precio **16,50 €**



LIBROS

Orgullo y prejuicio y zombies

Seth Grahame-Smith es el autor de esta versión ampliada de la clásica novela de Jane Austen en la que se mezclan típicas escenas victorianas con otras donde los zombies siembran el terror.

■ Editorial **Umbriel** ■ Precio **16 €**

VIDEOJUEGO

ESTRENOS

DVD



Halo Legends

- Género **Ciencia Ficción**
- Protagonistas **Jefe Maestro, Spartan, ODSTs...**
- Director **Varios**
- Precio **19,99 € (Ed. Especial)**
- También en Blu-Ray **24,99 €**

VALORACIÓN:

PELÍCULA ★★☆☆☆
EXTRAS ★★★★★



ARGUMENTO: Estas siete historias de animación profundizan en el mundo de «Halo» y se centran en el misterioso origen del Jefe Maestro, la capacidad de combate de los Spartans y la tensa rivalidad con los ODST.

EXTRAS DVD: Making of, La historia del mundo de Halo: una mirada al Universo Halo hasta el final de «Halo 3», Comentarios de los directores... *



2012

- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **John Cusack, Amanda Peet, W. Harrelson...**
- Director **Rolan Emmerich**
- Precio **19,99 € (Ed. Especial)**
- También en Blu Ray y UMD

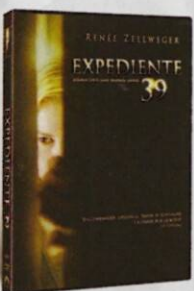
VALORACIÓN:

PELÍCULA ★★☆☆☆
EXTRAS ★★★★★



ARGUMENTO: Siglos atrás, los mayas crearon un calendario que predecía el fin del mundo en el año 2012. Esta película convierte esa profecía en realidad, y ayudada por unos espectaculares efectos especiales, nos muestra la épica lucha de los supervivientes del cataclismo global que amenaza con destruir el planeta.

EXTRAS DVD: Escenas nunca vistas, Documentales, Como se creó el fin del mundo, El maestro de la épica moderna, Final alternativo... *



Expediente 39

- Género **Terror**
- Protagonistas **Renée Zellweger, Kerry O'Malley, B. Cooper...**
- Director **Christian Alvart**
- Precio **19,95 €**
- También en Blu-Ray **29,95 €**

VALORACIÓN:

PELÍCULA ★★☆☆☆
EXTRAS ★★★★★



ARGUMENTO: A Emily, una trabajadora de los servicios sociales, se le asigna el insólito y desconcertante caso de Lillith Sullivan, una niña que tiene un extraño y misterioso pasado. Cuando decide llevársela a su casa para tratar de ayudarla, su vida se convierte en una terrorífica y mortal pesadilla.

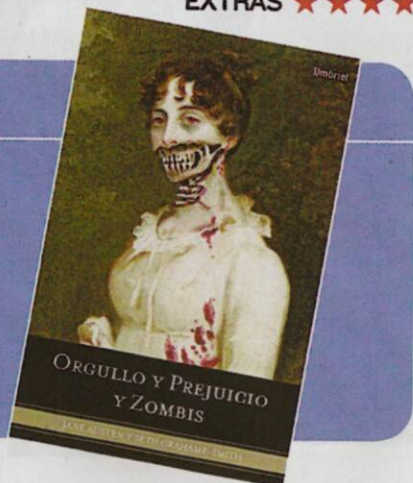
EXTRAS DVD: Archivado como "Diabólico", Dentro del Expediente 39, Jugando con fuego, Escenas eliminadas, Subiendo el nivel del factor terror... *

CINE

Daybreakers

En el año 2019, los vampiros se han hecho dueños del mundo. La base de su "dieta" es la sangre de los humanos, cuya cacería indiscriminada ha provocado que estén al borde de la extinción. Un grupo de vampiros y humanos luchará por salvar a los pocos supervivientes.

■ Productora **Lionsgate** ■ Estreno **26 de febrero**



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones



◀ LOS HÉROES DE «STAR OCEAN» COLONIZAN TU HABITACIÓN

De la mano de la propia Square-Enix llegan las figuras oficiales de «Star Ocean: The Last Hope», cuya edición para PS3 acaba de salir. Son cinco, miden 12 cm. y se envían al azar, aunque también podéis comprar una caja completa. Más información en: www.strikesp.com
Precio: 8,50 €

PARA ABRIR LA PUERTA A LA FANTASÍA ▶

Poder jugar por fin a «Final Fantasy XIII» después de tanto tiempo de espera es un lujo, pero los fans de la saga pueden ponerle un broche de oro con este llavero. Es de cuero y lleva una réplica de la espada que usa Lightning. Más información en: <http://ssl.square-enix-shop.com>
Precio: 15,50 €



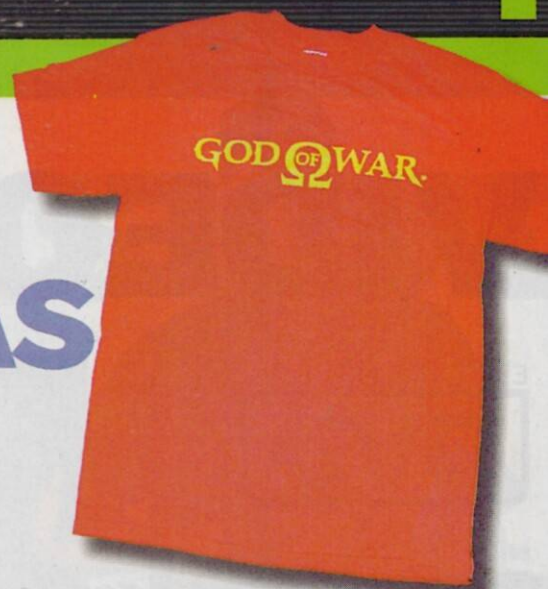
◀ SI QUIERES SOBREVIVIR A LOS ALIEN... ▶

Después de ver las batallas a tres bandas que se montan en «Aliens vs Predator», quizá os sintáis más seguros teniendo en casa esta réplica, fabricada en resina y a tamaño real, del shuriken de los Predator. Eso sí, sale por un picho... Más información en: www.planetacomix.net
Precio: 290 €



ÚNETE A LA RESISTENCIA ▶

Un héroe de la talla de Nathan Hale, el protagonista de «Resistance», se merecía una figura como la que se pone ahora a la venta. La desgracia para él es que no se va a librar de la amenaza de los Quimera tan fácilmente, porque junto con ella nos llegan las réplicas de tres de estas horribles criaturas. Más información en: www.skynet-shop.com
Precio: 19,95 €



▲ ¡QUE LOS DIOSES DEL OLIMPO TE HAGAN IR CONJUNTADO!

Las aventuras del guerrero Kratos van a continuar en breve con la tercera entrega de «God of War», y buscando en la red "merchandising" relacionado con el juego hemos encontrado esta camiseta, que lleva el logo en el pecho. Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 23,85 €

MANGA Y CÓMIC

I's

El gran Masakazu Katsura ("Video Girl Ai", "Zet-man") creó esta obra, en la que el joven Seto lucha por el amor de Lori, su compañera de clase. Una comedia romántica plagada de golpes de humor, referencias generacionales y un dibujo pulidísimo. Está en formato tomo y con páginas en color.

Publicado por: **Planeta** Precio: 9,95 €



Capitán América: Renacimiento

Los que estéis al día sobre el Universo Marvel sabréis que el Capitán América murió no hace mucho. En este tomo se cuenta el intento de hacer regresar a Steve Rogers, el "capi" original, a su puesto como héroe. ¿Lo lograrán?

Publicado por: **Panini** Precio: 19,95 €

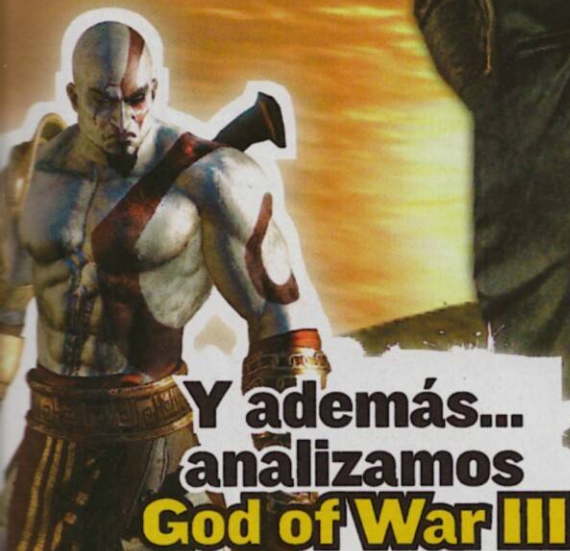


EL MES QUE VIENE

■ Los contenidos más destacados del próximo número

Yo que tú compraba el próximo número, forastero

De lo contrario te perderás el succulento reportaje de uno de los juegos del año. Vamos a estar un día entero jugando a **Red Dead Redemption** y os contaremos hasta el último detalle...



Y además... analizamos **God of War III**

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN

SUBDIRECTOR: Javier Abad

REDACTOR JEFE: David Martínez

JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN

JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño

MAQUETADOR: David Plana

DIRECCIÓN DE ARTE

Abel Vaquero

SECRETARÍAS DE REDACCIÓN:

Ana María Torremocha y M^a Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso,

Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez,

Patricia Gamo, Carlos Hergueta, Carlos

Villasante, Borja Abadía, Rafael Aznar,

Luis M. Galán, Raúl Barrantes

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD

DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino

JEFE DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime

DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín

PUBLICIDAD: Tatiana Sigüenza

COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña

C/ Santiago de Compostela, N° 94.

28035-Madrid.

Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera

DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS:

Amalio Gómez

SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO:

José Aristondo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias

COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil

DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES:

Virginia Cabezón

DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val

DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN: C/ Santiago de Compostela,

N° 94, 28035-Madrid.

Tlf. 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:

Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: ESPAÑA.

Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta

28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30

Portugal: Johnsons Portugal

Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.

1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00

Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151

Depósito Legal: M-32631-1991

Edición: 04/2010

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA

HISPAMEDIA, S. L.

Tlf.: 902 73 42 43

ARGENTINA: York Agency, S. A.

MÉXICO: Pernas y Cía., S. A. de C. V.

VENEZUELA: Distribuidora Continental.

Printed in Spain

HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor. Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Publicación controlada por



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

