72
Argentina $12.90
Paraguay $18.000
Colombia $6.900
Uruguay $100
Chile $3.000
México $35

LOADED

WWW.LOADED.VG

PC PS3 XBOX 360 WII [illegible] PSP NINTENDO DS TECNOLOGIA



LA NUEVA NINTENDO 3DS

MICROSOFT KINECT

COMO PASAR EL INVIERNO

CALL OF DUTY VS. MEDAL OF HONOR

METAL GEAR SOLID RISING

TENEMOS LA TECNOLOGÍA, PODEMOS HACERLO

ISSN: 1668-3234
9 771668 323008 00072

MORTAL KOMBAT / **THE LEGEND OF ZELDA: THE SKYWARD SWORD** / NEED FOR SPEED WORLD / **TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON** / SINGULARITY / **TOY STORY 3** TIGER WOODS PGA TOUR 11 / **LEGO HARRY POTTER YEARS 1-4** / CRACKDOWN 2

compumundo

Sabemos

La mejor financiación con todos los medios de pago.





MICROSOFT XBOX 360 ARCADE + MICROSOFT BANJO-KAZOOIE Y MICROSOFT VIVA PIÑATA
Procesador de gráficos 500MHz ATI. Puerto HDMI Juegos en alta definición 1080p. Memoria de 256MB. USB. Reproduce peliculas en DVD, fotos y más, gracias a la capacidad de Xbox 360 de reproducir contenido de medios en su MP3, PC Media Center. Incluye control inalámbrico.
Origen: MEXICO. [34132]
Stock 30 U C/U

XBOX 360 + 2 JUEGOS



Origen: MEXICO.

CONTADO $2899



EUROcase

MICROFONO EUROCASE EG-200
Origen: CHINA. [34006]
Stock 100 U.

CONTADO $159



ELECTRONIC ARTS DANTE INFERNO
Origen: USA. [32466] Stock 30 U.

CONTADO $419



UBISOFT ASSASSIN'S CREED 2
Origen: USA. [32041] Stock 30 U.

CONTADO $359



WII + FIFA WC 2010

CONSOLA NINTENDO WII + EA SPORT FIFA WC 2010
Mando Wii Remote (se maneja con una sola mano y cuenta con sensor de movimiento). Dispositivos con conector USB.
Origen: CHINA/CHINA. [33868] Stock 30 U. C/U

Wii

Nintendo

Wii Sports

CONTADO $2999



LEVEL UP

WII PS2 PS3

BATERIA LEVEL UP WII/PS2/PS3
Compatible con todas las versiones de RockBand. 4 paneles. Pedal a bombo. Estructura de metal.
Origen: CHINA. [29954]
Stock 80 U.

CONTADO $449



DISNEY ALICE IN WONDERLAND
Origen: USA. [33990] Stock 30 U.

CONTADO $399



NINTENDO SUPER MARIO GALAXY II
Origen: USA. [33992] Stock 30 U.

CONTADO $469

Compujuegos compumundo

PROMOCION VALIDA EN SUCURSALES COMPUMUNDO DEL 01/08/2010 AL 15/08/2010 O HASTA AGOTAR STOCK INDICADO POR CADA PRODUCTO. LOS PRECIOS NO INCLUYEN GASTOS DE ENVIO. COMPUMUNDO S.A.: GUEVARA 533 CAPITAL. C.U.I.T.: 30-68211572-2. TEL:4556 8070.

PS3 + FIFA WC 2010 + PELOTA

PS3



SONY playsation 3 + EA SPORT FIFA WC 2010 + REPLICA DEL BALON OFICIAL DEL MUNDIAL SUDAFRICA 2010
120 GB de capacidad, más liviana, reproductor Blu-Ray con entrada HDMI. Conexión a Internet WI-FI. Joystick con sensor de movimiento SIXASIS.
Origen: CHINA [33567] Stock 30 U.

Origen: CHINA/CHINA. Stock 30 U C/U.



SONY make.believe

CONTADO $2999

PS3 PS2 PC



EUROcase



VOLANTE CON PEDALERA EUROCASE EUGA-80
Origen: CHINA. [31747] Stock 50 U.

CONTADO $299



DISNEY TOY STORY 3
Origen: USA. [34034] Stock 30 U.

CONTADO $399



EIDOS BATMAN ARKHAM ASYLUM
Origen: USA. [33985] Stock 30 U.

CONTADO $449

CONSOLA PORTATIL + JUEGO



Origen: USA. Stock 30 U.





LUCAS ARTS STAR WARS BATTLEFRONT RENEGADE SQ
Origen: USA [31227] Stock 30 U.

CONTADO $199

SONY make.believe

PSP SONY CAMUFLADA + METAR GEAR SOLD KONAMI
Conectividad con PS3. Jugá en línea con tus amigos. Conectate a cualquier red inalámbrica. Fotos, videos y películas. Reproduce música. Origen: MEXICO. [34026] Stock 30 U.

CONTADO $1599

MEMORIA SANDISK 2 GB
Origen: CHINA. [31185] Stock 30 U.

CONTADO $94



SONY MODNATION RACERS
Origen: USA. [34039] Stock 30 U.

CONTADO $299



SONY make.believe

SONY PLAYSTATION 2 + KONAMI PES2010
Formato DVD. Reproduce películas en formato DVD y CD de audio. Procesador de 300 Mhz. Sólo lee discos originales.
Origen: MEXICO / USA. [31978]
Stock 100 U.

CONTADO $999

PlayStation.2

LEVEL UP



PS2

GUITARRA LEVEL UP ROCKSTAR WIRELESS PS2
Inalámbrica.
Compatible con Guitar Hero.
Incluye correa para colgar.
Origen: CHINA. [34209]
Stock 200 U.

CONTADO $249



KONAMI DDR X BUNDLE
Origen: USA. [33371] Stock 30 U.

CONTADO $169



SONY GRAN TURISMO 4
Origen: USA. [31674] Stock 30 U.

CONTADO $169

LOADED 72
AGOSTO 2010

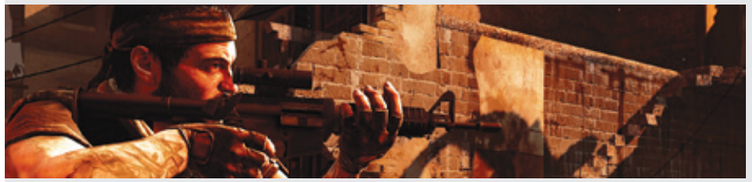
18 NINTENDO 3DS

El mesías de las consolas llega para iluminar lo que será el futuro del mundo de los videojuegos, mostrándonos que el camino hacia el universo definitivo de las tres dimensiones está más cerca del que todos imaginábamos.



EDITORIAL

RENOVARSE O MORIR



Como podrán apreciar en las siguientes páginas, Loaded acaba de recibir un lavado de cara importante. Creemos que a esta altura ya le hacía falta un nuevo diseño, sobre todo, que presente las revisiones y avances con un nuevo toque de frescura, dándole una mayor importancia al material gráfico pero sin por ello menospreciar la información, y presentando dentro de la misma nuevos elementos, como dónde conseguir en el ámbito nacional el juego del que se habla. Creemos que es el enfoque más adecuado, y que de esta manera vamos a proveerles más información útil a la hora de comprar su próximo juego.

Por otra parte, en este número van a poder disfrutar nada menos que de cinco producciones especiales: para empezar, les ofrecemos un informe completísimo sobre 3DS, la nueva maravilla de Nintendo que promete revolucionar el entretenimiento portátil con su tecnología tridimensional sin necesidad de lentes, y otro sobre Kinect, la apuesta de Microsoft al entretenimiento familiar, empleando nuestro propio cuerpo como control.

Además, les preparamos una guía para que sepan qué comprar para pasarse el invierno guardados en casa pero entretenidos, un avance especial de Call of Duty: Black Ops y su competidor directo Medal of Honor, y por supuesto, el informe de tapa, con todo lo que tienen que saber con la nueva obra ápica de Hideo Kojima, que tiene a Raiden como protagonista.

Loaded 72 viene completita y renovada. Métanle al alcohol en gel y disfrútenla con salud.

Loaded es una publicación de Grupo MDP S.A. Registro de la propiedad intelectual número 2063846 ISSN 1668-3234.
Todas las notas firmadas son opinión de sus respectivos autores. Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de Grupo MDP S.A. Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes. All the brands and/or product names and artwork are trademarks or registered trademarks of their owners. Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son Copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos exclusivamente periodísticos.
Loaded número 72 - Impresa en Argentina, Agosto de 2010.

¿DÓNDE ESTAMOS?
Conesa 1051
CP: C1426AQU
Ciudad Autónoma de Buenos Aires

DPTO. COMERCIAL
ventas@loaded.vg
(011) 3962-3000



MIS CHOW FANS

WWW.LOADED.VG

Raiden está loco de alegría porque se enteró que en loaded.vg está lleno de fanáticos de la saga, y lo más lindo es que él se hizo adicto a Loaded.

Powered by SION

NUESTRO STAFF

Director Editorial
Maximiliano Peñalver

Editor
Diego Bournot

Jefe de Redacción
Facundo Mounes

Diseño y Diagramación
Daniel Herbón
Gonzalo Ballina
César Pereyra

Redacción
Alejandro Nigro
Leandro Dias
Antonio Schmidel
Damián Silberstein

Asesoramiento Legal
César Herbón

Corresponsales en el Exterior
Osvaldo Cellucci
Damián Cellucci

Pre prensa & Impresión
World Color

Dist. Capital Federal y GBA.
Sanabria S.R.L.

Dist. Interior del País
DAP S.A.

Agradecimientos especiales:
Magalí Schneider, Ariel Fleita, Martín Morales Grosschop, Fabricio Lartigau, Héctor Park y a todo el staff de Cual Es? - A Luis Quinelli y a toda la gente de SION. A los usuarios que pululan 24/7 los foros de www.loaded.vg.

Este número está dedicado a:
Mario Pergolini, Osvaldo Cellucci y María Alejandra Rodriguez.

Y a los más chiquitos:
Santiago, Simón, Tomás, Matías, Valentina, Dante, Agustina, Ignacio, Victoria, Sofía, Nicolás, Catalina, Nahiara y a la esperadísima Camila.

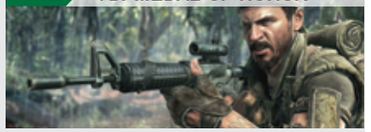
INDICE

24 METAL GEAR SOLID: RISING



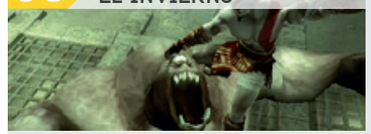
Será medio comilón, pero de a poco Raiden fue ganando el corazón de los jugadores y jugadoras de todo el mundo, especialmente después de su performance en Metal Gear Solid 4, tanto como para merecer su propio juego, que será el primero en condecorar la consola de Microsoft.

42 CALL OF DUTY: BLACK OPS VS. MEDAL OF HONOR



Si todavía no te cansaste de los jueguitos cabezas de guerra y honchos de acción, dos de las mejores sagas del género vuelven para ofrecer más de lo mismo, pero potenciado.

08 HAY QUE PASAR EL INVIERNO



Como bien dijo un recordado político, hay que pasarlo nomás, pero nuestra idea es pasarlo lo mejor posible, así que les recomendamos un amplio surtido de juegos que se consiguen en el mercado local.

36 MICROSOFT KINECT



Si siempre envidiaste la Wii y soñabas con poder hacer el ridículo frente a la pantalla, o caretear con minitas, ahora vas a poder hacerlo también en la consola seria de Microsoft, gracias a este nuevo periférico.

28 ANTICIPOS



Tres anticipos que calientan mucho, entre ellos, el regreso de una de las sagas de lucha que marcaron una tendencia en los arcades de los dorados ´90.

50 ANALISIS



En esta ola de frío, aprovechamos para quedarnos encerrados al calentito en la editorial junto al Tío Erwin, para revisar a fondo los fichines que fueron llegando a lo largo del mes.

60 CORREO



Como todos los meses, dedicamos esta sección para atender a todas las quejas, dudas, y sugerencias que nuestros queridos seguidores nos hacen llegar a diario, puteadas incluidas.

60 EL CREADOR



Un veterano de la industria que ha sabido darnos grandes alegrías, con espectaculares títulos como Deus Ex, Thief o System Shock.

ESTE MES

TEMA LIBRE

NUESTRA REDACCIÓN

SE EXPRESA



666
Leandro Dias

Jugando a... Trauma Team (Wii)

Leyendo: El proceso, de Franz Kafka

El dilema de todo fanático de los videojuegos con más de 18 años empieza en las vacaciones. Durante el resto del año, cuando uno tiene la obligación de estudiar y/o trabajar, quedan muchos juegos buenos sin probarse. Entonces surge el dilema. ¿Jugar los que recibieron mejores críticas? ¿Jugarlos todos, al menos una vez? ¿O dedicarse sólo a ciertos títulos? Por lo pronto, intento resolver esto jugando Trauma Team.



FAREH
Antonio Schmidel

Jugando a... FIFA 10

Volviendo a... Magic Online

Este fue un mes en el que me picó el bichito por el vicio olvidado, y no pude aguantarme las ganas de hacerme una cuenta en Magic Online para "jugar a las figuritas", como decía un amigo. También me agarró una repentina calentura por los juegos de fútbol que se vienen. FIFA 11 que promete mejorar más aún lo visto en el 10, y PES 2011, que no se porque, pero le tengo mucha fe para este año.



ERWIN
Diego Bournot

Jugando a... DeathSpank (360)

Escuchando: Maxis de los '80s en vinilo

Este mes se me dio por disfrutar contenidos descargables, principalmente las expansiones de Dragon Age. Es increíble el beneficio extra que los distribuidores le sacan de esta forma a cada juego, antes que el mismo pase de moda. Prácticamente es como vendértelo dos veces, y encima prolongan el interés en la franquicia mientras preparan la siguiente entrega. Negocio redondo.



KATANO BILL
Maximiliano

Jugando a... Tener muchas reuniones

Escuchando: Sucio Gas de los Ratones Paranoicos

Últimamente, para lo único que tengo tiempo es para juntarme con gente. Me la paso de reunión en reunión, escuchando y tirando propuestas, corriendo todo el día, contestando mails y llamadas, y comiendo porquerías que no se sabe ni qué gusto tienen. Mejor me voy a casa a descansar de tanta diversión fichinera...



LARGO EMBARGO
Daniel Herbón

Jugando a... Pokémon: Soulsilver

Sitio: grooveshark.com

Con la llegada de la esperadísima Camila, mi tiempo para dedicar a los videojuegos se trasladó a preparar mamaderas, cambiar pañales, jugar con sonajeros y sacar muchas fotos de la pequeña modelo.
Pero en la soledad de las cuatro paredes azulejadas, seguí recorriendo los bellos paisajes de Pokémon Soulsilver.



SERPIENTE
Cesar Pereyra

Jugando a... Tales of Innocence (DS)

Sitio: www.absoluteze-rotranslations.com

Larga vida a los fanáticos empedernidos de viejos y nuevos fichines desconocidos que se queman el cerebro traduciendo e interpretando kilométricas líneas de código en inteligibles lenguas extranjeras, para que otros fans puedan disfrutar de aquéllos títulos olvidados en las agendas de empresarios poco atentos a las tendencias del público y demasiado atentos a las cifras de ventas de títulos de dudosa calidad.



SISKOSILBER
Damián Silberstein

Jugando a... The Saboteur (Xbox 360)

Evitando: El morfi que mandan mi vieja y suegra.

Este mes comencé un juego nuevo, de una temática archi conocida por muchas, pero completamente desconocida para mi, se llama "mudarse con tu novia" y es casi perfecto. Lo bueno: la posibilidad de hacer lo que uno quiera hasta la hora que se te cante, sin que tu vieja te hinche por el ruido. Lo malo: pagar las expensas. Puntaje, 9,5. Te amo gordit, lo logramos.



NIGROMANTE
Alejandro Nigro

Jugando a... The Saboteur (PC)

Rememorando: La época dorada de Transformers

El tema libre no es mi fuerte, porque no se bien que decir / prefiero que de pura suerte me asignen un tema a debatir // Quizás sea porque en el fondo, a mi me gusta discutir / escarbar bien en lo hondo, y sacar lo peor a relucir // Aunque si de FPSs y fútbol es el tema, surge otro nuevo dilema / ya que de ellos no sabría qué acotar / porque ambos se pueden ir bien a cagar#



TAICE
Gonzalo Ballina

Jugando a... Picross 3D (DS)

Sitio: taise-z.deviantart.com

Aprovechando que el tema es "libre" voy a hablar de la libertad y los videojuegos.
La libertad es la facultad natural que tiene el hombre de obrar de una manera o de otra, y de no obrar, por lo que es responsable de sus actos. En cambio, los videojuegos son aquellos jueguitos electrónicos que tanto nos gustan.



ROCKMAN
Facundo Mounes

Jugando a... Hero Core (PC)

Viendo: Twin Peaks

Viendo fotos de Killzone 3, Medal of Honor y Call of Duty Black Ops, me di cuenta que los tres son el mismo juego (la misma arma, misma sangre salpicada en la pantalla, etc.). Si la demanda de tirines es tan alta, ¿por qué no organizar una guerra exclusiva para videojugadores, en donde puedan insultarse cara a cara? El mundo sería un mejor lugar.



CLOUD 79
Nos visita desde el foro

Jugando a... Red Dead Redemption (360)

Leyendo: The Race for a New Game Machine.

Esto de los sensores de movimientos para los juegos no termina de convencer. Move, prácticamente una copia de la Wii, salvo por la cámara que captura el ambiente en el que jugamos y Kinect, algo muy verde todavía, que hasta que no afecte a los jugadores como sentir que agarras un volante y no el aire, no es "must buy". Gracias Nintendo, todo esto es por vos. Casualizaste el futuro de los juegos.



NOTICIAS
DE AQUÍ, DE ALLÁ, Y DE VIDEOJUEGOS TAMBIÉN



POPCAP CONFIRMÓ QUE PLANTAS VS ZOMBIES ESTARÁ LLEGANDO A XBOX LIVE, INCORPORANDO UN MULTI JUGADOR COOPERATIVO.



MICROSOFT ANUNCIÓ FINALMENTE QUE KINECT SERÁ VENDIDO A UN PRECIO DE 149 DÓLARES, Y VENDRÁ CON EL JUEGO KINECT ADVENTURES.



EL 26 DE OCTUBRE SERÁ LA FECHA EN QUE ESTAREMOS RECIBIENDO ROCK BAND 3, CON SU NUEVO TECLADO Y MODO PRO.

CUADRUPLE FINE
El estudio de Tim Schafer, Double Fine, anunció que se encuentra trabajando en 4 nuevos proyectos, algunos descargables y otros juegos completos, y que además no habrá una secuela de Brutal Legend. Por otro lado, reafirmó sus intenciones de transformarse además de desarrolladora, en publicadora de sus propios títulos.



LINK 2011
Eiji Aounuma, responsable del nuevo Zelda de Wii, declaró que está todo planificado como para que el esperadísimo título de Nintendo sea lanzado en los primeros meses del 2011, echando por tierra con las esperanzas de todos aquellos que esperaban ver al juego en su árbol navideño durante este año.



OPERACIONES NEGRAS DE PRECOMPRA
Estudios analíticos de mercado señalan que Call of Duty: Black Ops ha superado la cantidad de precompras de Modern Warfare 2, sorpresa para los desarrolladores de TreyArch, quienes siempre han tenido que vivir a la sombra de los juegos desarrollados por Infinity Ward.



NI NO KUNI POR AKA
El proyecto anunciado en Japón como Ni No Kuni, juego de rol surgido de la colaboración entre el afamado estudio de anime Studio Ghibli, y la desarrolladora Level 5, tendrá también su adaptación para estas tierras, por lo que los poseedores de una PS3 pueden saltar de alegría por esta exclusividad.

CREATE UN PLAYER
FIFA 11 incorporará por primera vez un modo de creación a través de interfaz web, que permitirá que los propios usuarios sean quienes creen jugadores, equipos y estadios completos, compartiéndolos con el resto del mundo para crear ligas actualizadas y otras personalizadas.



SIN CONSUELO NI CONSOLA
Bioware confirmó que, por lo menos por el momento, no hay planes de lanzar el esperado rol en línea The Old Republic en consolas, y que no hay nadie en la empresa siquiera pensando en la adaptación del exclusivo de PC.



IGUALDAD ANTE TODO
David Afonssi, productor ejecutivo de Deus Ex: Human Revolution, aseguró que el juego será exactamente igual en todas las plataformas para las que salga, es decir, PS3, Xbox 360 y PC. Esto se podrá lograr gracias a que el juego está siendo desarrollado de forma simultánea en cada plataforma, por lo cual que no tendremos un original y dos simples porteos.

PINCHE COLOREADO
Sonic Colors será el nuevo título de la saga del puercoespín azul, y su temática rondará en torno de un parque de atracciones espacial construido por el Dr. Eggman, en el que Sonic tendrá que adentrarse para descubrir los verdaderos planes del villano.



SOLO PUEDE TERMINAR DE UNA FORMA
2K Games avisó que Mafia II contará con un solo final, porque los desarrolladores concordaron en que uno solo era el final que todos querían ver, abandonando así las multiples opciones que estaban barajando.



SIN MILO, NI KATE
Microsoft anunció que Milo & Kate, la aplicación de un niño virtual utilizada para presentar Kinect el año pasado, no tiene planes por el momento de transformarse en un producto real, y que quedará como una demo tecnológica, más allá de que esa investigación ha dado sus frutos en otros juegos de Kinect, y que no se descarta que en el futuro termine transformándose en un producto real.



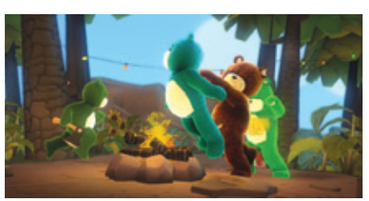
NO SEÑOR GATES
Otra de Square Enix, y es que han casi confirmado que Final Fantasy XIV, el título de índole en línea, no tendrá su adaptación para Xbox 360, permaneciendo como exclusivo de PlayStation 3 y PC, debido a que el sistema Xbox Live resulta demasiado cerrado para los planes de la compañía, y le demandaría a los usuarios que paguen por dos abonos simultáneos, uno para Xbox Live, y otro para el juego.



DE QUE VIENE, VIENE
Michel Ancel salió a aclarar un poco como viene la mano con repecto a Beyond Good & Evil 2, señalando que el desarrollo marcha lentamente, porque cuenta con un equipo de desarrollo pequeño, ya que quiere estar supervisando todos los elementos del juego.



EL OSO BIZARRO
Estuvimos probando Naughty Bear, un título único que mezcla violencia con comicidad, con un oso de peluche armado hasta los dientes que no tiene problema en repartir a diestra y siniestra. Claro que pueden esperar un análisis completo en el próximo número.



RDR (RECORTES DE REPENTE)
El estudio Rockstar San Diego anuncio un recorte de alrededor de 40 puestos de trabajo, que según la aclaración de la empresa, "son los normales en cualquier traspaso de un proyecto a otro, en el que hay que fluctuar recursos para desarrollar de la manera más eficiente posible".

3 DE A LEJOS
Ubisoft anunció que ya se encuentra en desarrollo una tercera parte de la saga Assassin´s Creed, aunque la misma no estará arriba durante el año que viene, ya que desean darle un respiro a la saga, para pensar en elementos innovadores para incorporar.



REMIXATE DOS
Activision entregó la lista entera de artistas que formarán parte del vasto repertorio musical de DJ Hero 2, entre los que se encuentran ritmos tan variados como los de 50 Cent, Daft Punk, David Guetta, Donna Summer, Eminem, Gorillaz, Lady Gaga, Metallica, Pitbull, Stevie Wonder y The Chemical Brothers.



GRAN FINALE
LucasArts promete que The Force Unleashed 2 contará muchas historias, y resolverá muchos interrogantes que los fanáticos de la saga ansiaban conocer, y que su final será uno impactante, que nos deje a todos con muchas ganas de saber que es lo que está por venir.

EL PUESTO DE MANAGER QUE SI EXISTE
EA Sports anunció el lanzamiento de FIFA 11 Manager, el título destinado a todos aquellos aspirantes a DT. Entre las novedades de esta entrega, se promete el motor gráfico de FIFA 11, junto con un modo manager destinado solamente a selecciones.



OJO (DORADO), SOLO EN WII
El anuncio de una remake del recordado Golden Eye de Nintendo 64 despertó opiniones encontradas, sobre todo al escuchar que el nuevo juego será un exclusivo de Wii. Activision dejó en claro que quisieron mantener el factor nostalgia a la hora de la remake, y como el original fue exclusivo de Nintendo, el deseo era que esto se mantenga así.



POR LO MENOS LA HISTORIA
Square Enix señaló que tiene la historia para Final Fantasy XIII Versus lista, conjuntamente con el diseño de personajes, escenarios y vestuarios, y que ahora sí pueden dedicarse a pulir los detalles de programación que restan para finalizar el derivativo de FFXIII.

YO SOY PULENTA VISTE
Mientras que todos apuntan a Kinect como una plataforma más dedicada a los juegos casuales, Sega anunció que está desarrollando un título "hardcore" para la misma, pero que no podemos esperar tener novedades hasta bien entrado el 2011, o inclusive hasta el 2012.

Hay que pasar el invierno



Como todos sabemos, el verano es la época ideal para desarrollar todo tipo de actividades fuera de casa, y disfrutar del sol y el buen tiempo. El invierno, en cambio, es una época que invita a quedarse calentito en casa, disfrutando en el living de una taza de chocolate caliente... y de un buen juego. Teniendo en cuenta que nos encontramos precisamente en esa época, y que más de uno tendrá en la alcancía, o espera tener, unos buenos billetes producto del Día del Niño -o si no son "tan" niños, pero todavía no saben en qué patinarse el Aguinaldo-, les presentamos un compendio con los mejores juegos -y algunos otros chiches- que los ayudarán a pasar el invierno guardados en casa, pero no por eso aburridos.

REAL WORLD GOLF — PS2



¿Quién dijo que necesitamos una Wii o PlayStation 3 para disfrutar de un control sensible al movimiento? Real World Golf es un interesante juego para PlayStation 2, especialmente para los amantes de este deporte, en el que utilizando unos sensores conectados mediante unos guantes especiales, podemos recrear el movimiento del palo. Cuenta tanto con canchas reales como desafíos imaginarios, como pasar pelotitas por aros suspendidos en el aire.



DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
WALMART
COMPUMUNDO
PRECIO: $299

GRID — PS3

Preparate para delirar con un simulador/arcade de carrera que mezcla ambos estilos a la perfección, logrando una jugabilidad que se adapta de forma intuitiva a toda clase de jugadores. El sistema de "flashbacks" permite rebobinar una carrera segundos antes de un choque o mala maniobra, para poder cambiar la historia, sin tener que reiniciar todo el evento.



DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
WALMART
SONY STYLE
PRECIO: $269

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 — XBOX 360 - PS3



Continuación directa del título de acción en primera persona que redefinió el género. Presenta una campaña intensa, llena de momentos que nos dejan con la boca abierta, ofreciendo además un excelente modo cooperativo, y el mejor soporte multijugador.



DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO (PS3)
WALMART (PS3)
COMPUMUNDO (PS3)
PRECIO: $499

DISPONIBLE EN
WALMART (XBOX 360)
PRECIO: $479

GRAN TURISMO 4 — PS2

Pocos juegos hay tan emblemáticos para una consola. La cuarta entrega no es la excepción, y nos entrega un juego de carreras de altísima calidad, que demuestra todo el potencial de la eterna consola de Sony.



DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
COMPUMUNDO
PRECIO: $169

GRAND THEFT AUTO: EPISODES FROM LIBERTY CITY — PS3



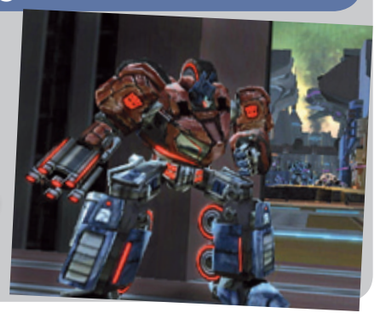
Un fantástico paquete con los dos episodios descargables para Grand Theft Auto IV -The Lost and Damned y The Ballad of Gay Tony- en un mismo disco. Un recorrido por Liberty City desde el punto de vista de dos personajes diferentes.



DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
WALMART
SONY STYLE
PRECIO: $369

TRANSFORMERS CYBERTRON ADVENTURES — WII

La versión para Wii del reciente título basado en la serie de Transformers, que a diferencia de sus contrapartes de PC, PlayStation 3 y Xbox 360, se trata de un juego de tiros sobre rieles del estilo de fichines como Time Crisis.



DISPONIBLE EN
COMPUMUNDO
PRECIO: $469

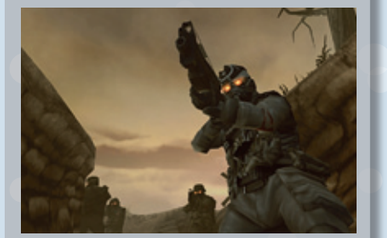
DRAGON BALL ORIGINS — DS



Un divertido juego de acción y aventuras al más puro estilo The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, que nos narra las travesías de Goku cuando era apenas un crío, cubriendo la etapa de Dragon Ball menos explotada en el mundo de los videojuegos.

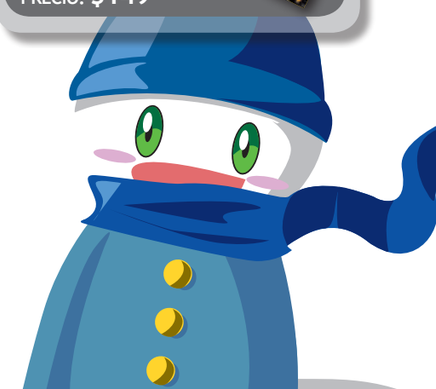
DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
COMPUMUNDO
PRECIO: $219

KILLZONE — PS2



Guerrilla Games sorprendió a todo el mundo fichinero con su primera obra maestra, Killzone, un juego de acción en primera persona que contaba por primera vez la guerra entre la alianza ISA y los sanguinarios Helghast. Si lo tuyo es la acción sin parar y tenes una PlayStation 2 entonces Killzone es una compra obligada.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
PRECIO: $149



SPLIT / SECOND: VELOCITY — PS3



SPLIT/SECOND nos permite alterar en tiempo real el curso de las pistas, con espectaculares eventos que nos dejarán boquiabiertos. Ver como explotan autos, se desploman aviones o se resquebrajan represas es moneda corriente.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO - SONY STYLE
WALMART - COMPUMUNDO

PRECIO: $499



PRINCE OF PERSIA — PS3

Cuando pensábamos que la franquicia Prince of Persia había llegado a su fin, la gente de Ubisoft sacó un juego totalmente diferente –basta decir que está hecho con gráficos cel shading-, tanto en lo estético como en la jugabilidad, de la mano de una compañera, Elika, que provee mecánicas en la jugabilidad inéditas en la saga.



DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
WALMART
SONY STYLE

PRECIO: $239



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS — PS3

La lucha de Snake contra los Patriotas, y contra su propio destino, culmina de la mejor manera. Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots es, muy probablemente, el mejor juego de esta genial saga creada por Hideo Kojima.

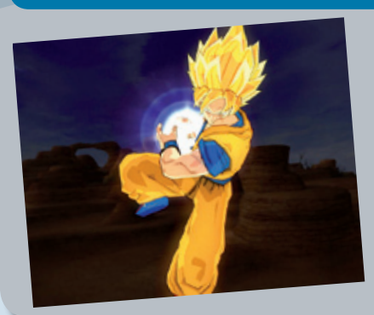


DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
WALMART

PRECIO: $219



DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2 — PS2



Uno de entre los mejores juegos de lucha del anime que hayan pisado la plataforma de Sony, que profundiza el sistema de combate, y expande el elenco de luchadores a un número nunca antes imaginado, abarcando figuras tanto de la serie como de los OVAs.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
WALMART
SONY STYLE

PRECIO: $109



HALO 3 — XBOX 360

La primera entrega de la franquicia en Xbox 360 es indispensable para todo aquel que guste del género de los títulos de acción en primera persona. La campaña cierra la historia de su protagonista y el conflicto con el Covenant, y cuenta con un excelente soporte multijugador.



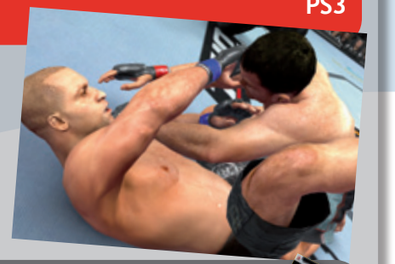
DISPONIBLE EN
WALMART

PRECIO: $399



UFC UNDISPUTED 2009 / UFC UNDISPUTED 2010 — PS3

Si sos amante de los juegos de lucha tácticos, entonces no podes dejar pasar la oferta de este título ambientado en el creciente deporte de las artes marciales mixtas. Si tenés un poco más de plata para gastar, también está disponible en su edición 2010, con más luchadores, un combate más refinado, y muchos extras para los que lo jueguen en PS3.

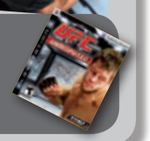


UFC UNDISPUTED 2009
DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO

PRECIO: $299

UFC UNDISPUTED 2010
DISPONIBLE EN
WALMART - COMPUMUNDO - SONY STYLE

PRECIO: $499



La línea más completa de accesorios para juegos de música.

LEVEL UP
YOUR GAMING EXPERIENCE

Conseguilos con

Guitar Hero
Nintendo Wii
GUIAS
LOADED

BATERIA PORTABLE PS2 / PS3 / Wii
BATERIA PS2 PS3 / Wii
GUITARRA Wii (no incluye Wii remote)
GUITARRA PS2
PS2/PS3/Wii XBOX 360 / PC

www.levelupworld.com

GARBARINO · compumundo · EL MUNDO DEL JUGUETE · MUSIMUNDO · FRAVEGA · LUCAIOLI · ZENOK · aplaverde · Replay · MEGATONE · WAL•MART

boom-box.com.ar

POKEMON PLATINUM — DS



La tercera entrega perteneciente a la IV generación de Pokemon, trae un rejunte con lo mejor de los Pokemon Pearl y Diamond, con la ya clásica y tan adictiva fórmula que viene haciendo famosa a la saga desde sus orígenes.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO

PRECIO: $299



MARIO KART DS — DS

Uno de los mejores juegos del catálogo de la portátil. Los fanáticos encontrarán las carreras de siempre, distribuidas en cinco modalidades de juego diferentes. Pero la principal virtud de este Mario Kart tiene que ver con su excelente modo multijugador, en el que hasta cuatro jugadores pueden competir en línea al mismo tiempo.



DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
COMPUMUNDO

PRECIO: $299





RED DEAD REDEMPTION — PS3



Ambientado en el Viejo Oeste, el nuevo título "estilo Grand Theft Auto" de la gente de Rockstar incorpora una magnífica historia, que nada tiene que envidiarle a la de los clásicos "westerns" de Hollywood, integrándola en un universo vibrante, con un soporte multijugador excelente.

DISPONIBLE EN
WALMART
MUSIMUNDO

PRECIO: $499



PROJECT GOTHAM RACING 4 — XBOX 360



La cuarta entrega de la popular serie de carreras de Xbox nos sorprende con motocicletas entre el reparto de más de 130 bólidos, y un sistema de clima dinámico que afecta la física de los vehículos en cada carrera, además de un paquete online con nuevos modos de juego.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
COMPUMUNDO

PRECIO: $229



GOD OF WAR COLLECTION — PS3

Sony le dio el toque HD que se merecían las dos primeras aventuras de Kratos, con una resolución de 720p. Si te morís de ganas de jugar al magnífico God of War III pero desconocés lo que sucedió antes con Kratos, hacete primero de God of War Collection. No te vas a arrepentir.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO

PRECIO: $299





MARIO KART WII — WII



El juego de carreras más divertido de los últimos veinte años se traslada a Wii. En esta ocasión los jugadores pueden controlar a sus personajes favoritos utilizando para ello el sistema de movimiento del Wiimote, junto al accesorio Wii Wheel incorporado.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
WALMART
COMPUMUNDO

PRECIO: $469





ATTACK OF THE MOVIES 3D — WII



Attack of the Movies es un juego de disparos, al mejor estilo Time Crisis, pero que se caracteriza por ofrecer escenarios que homenajean a las más bizarras películas clase b de las décadas pasadas. Además incorpora una tecnología para observarlo en tres dimensiones utilizando únicamente unos anteojos especiales.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
COMPUMUNDO

PRECIO: $349



RESIDENT EVIL 4 — WII



Si todos los que lo jugaron, tanto en Game Cube, en PlayStation 2 como en PC, piensan que vieron todo lo concerniente a este juegazo piénsenlo dos veces, porque la versión de Wii, gracias a su soberbio sistema de control, gana total y absolutamente por afano.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
COMPUMUNDO

PRECIO: $179





BATMAN ARKHAM ASYLUM: GAME OF THE YEAR EDITION 3D — PS3



Quizás el mejor juego de Batman de la historia, con una argumento fenomenal a cargo del guionista encargado de la serie animada. La particularidad de esta edición tiene que ver con la posibilidad de jugarlo en tres dimensiones en cualquier televisor.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO - SONY STYLE
COMPUMUNDO - WALMART

PRECIO: $459



GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES — PSP



Una increíble oferta que no puede pasarse por alto. La excelente precuela de Vice City, dotada del modo "Empire Building", en el que tendremos que comprar y defender propiedades. No todos los días se encuentran juegos tan buenos a precios tan bajos.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
COMPUMUNDO
SONY STYLE

PRECIO: $169



GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS — PS2



Dotado de un fantástico mundo de juego, un magnífico personaje central secundado por un elenco memorable, una banda sonora sensacional, elementos roleros y una enorme cantidad de actividades extra, San Andreas es una experiencia que bajo ningún concepto hay que dejar pasar.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
WALMART
SONY STYLE

PRECIO: $119



BURNOUT PARADISE — XBOX 360 - PS3



Para todos los que se quedaron con ganas de más choques espectaculares, Burnout Paradise presenta por primera vez una inmensa ciudad abierta, en la que nosotros creamos nuestra propia ruta hasta la meta, mientras seguimos sembrando el caos.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO

PRECIO: $229

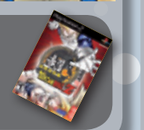


SUPER DRAGON BALL Z — PS2

Una excelente conversión para PS2 del arcade homónimo. Se diferencia de los demás fichines de pelea basados en la serie de anime por contar con una jugabilidad más tradicional dentro de este género.



DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
WALMART
SONY STYLE
PRECIO: $109



VIRTUA TENNIS 2009 — PS3



Esta última versión nos lleva de paseo por los courts más importantes del mundo, enfrentando a los jugadores más destacados de la ATP (Nadal, Federer) y las tenistas más gemidoras de la WTA (Sharapova, Ivanovic).

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO - SONY STYLE
WALMART - COMPUMUNDO
PRECIO: $299



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS — PSP



Ninguna consola de Sony podía quedarse afuera de la furia de Kratos. Si creías que una PSP no podía reflejar la misma sanguinaria acción y violencia de God of War 1, 2 o 3 pensa de vuelta, porque Chains of Olympus te va a dar una lección.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
PRECIO: $249



MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES COMPLETE EDITION — PS3

Un juego de carreras con el sello de Rockstar, que nos encontrará piloteando 43 bólidos diferentes y 3 motocicletas; en un mundo abierto inmenso, donde podremos vagar libremente en busca de nuevas y emocionantes carreras.



DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
WALMART
PRECIO: $299



ACCESORIOS DE LA LÍNEA SPLITFISH

Los accesorios de Splitfish están pensados para aquellos gamers que desean lograr la mejor performance posible en juegos de acción en primera persona y juegos deportivos. La gente de Electronic Things importa los tres modelos de la línea: Frevo Wireless Dual SFX Evolution, Frag FX V2 SE, y Frevo Wireless Dual SFX Frag Pro.

Frevo Wireless Dual SFX Evolution ($499.-) es un sistema de "doble Nunchuk" pensado especialmente para jugar FIFA, Pro Evolution Soccer o cualquier otro juego deportivo, completo con doble detección de movimiento mediante Sixaxis en ambos controles, macros y un sistema único de sticks análogos ajustables.

Por otra parte, Frag FX V2 SE ($399.-) sustituye al Dual Shock 3 por un combo "Nunchuk" – Mouse. Mientras que con el "Nunchuk" controlamos el movimiento de la cámara con la mano izquierda, el mouse láser sustituye al stick análogo derecho, permitiendo apuntar de forma mucho más precisa que con el pad, para lograr esos "headshots" que tanto ansiamos plantar en la cabeza de nuestros amigos. Finalmente, Frevo Wireless Dual SFX Frag Pro ($499.-) es la versión inalámbrica de Frag FX V2 SE.



DISPONIBLE EN
ELECTRONIC THINGS

PRECIOS:
FREVO WIRELESS DUAL SFX EVOLUTION $499
FRAG FX V2 SE $399
FREVO WIRELESS DUAL SFX FRAG PRO $499

MAFIA II

electronicthings

SCREENSHOTS







26-08-2010





info@electronicthings.com.ar
www.electronicthings.com.ar
ventas.electronic@hotmail.com

VIDEOJUEGOS | ACCESORIOS | PERIFÉRICOS PC | GPS | CÁMARAS DIGITALES | ROUTERS | INSUMOS | MEMORIAS | TELEFONÍA | AUDIO

BELGRANO | Av. Cabildo 2280 | Gal. Río de la Plata Loc. 30 | 4782 7106
CENTRO | Diagonal Norte 979 | 4328 7607

0-800-777-JUGAR
Línea Gratuita (58427)

(*) TODOS LOS LOGOS, NOMBRES E IMÁGENES SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVAS COMPAÑÍAS.



NOTA: 666
NO ES DE AQUEL NI DE ESE
LA NUEVA Y LINDA 3DS

Manteniendo viva la pasión

Resulta increíble como Nintendo no para de sorprendernos. En los momentos previos a la pasada E3, mucho se especulaba sobre las novedades que iban a presentar la gente de Microsoft y Sony, en especial las relacionadas con los nuevos juegos tridimensionales y los renovados sistemas de control por movimiento. Sin ir más lejos, en la pasada entrega de la revista dimos cuenta de las conferencias de prensa de dichas empresas, las cuales supieron dejarnos con un cierto sabor a poco. Nada de esto sucedió con Nintendo. Porque mientras las otras dos compañías presentaban sus futuros controles por movimiento, la gran N ya cuenta desde hace años con dicha tecnología. Entonces nos preguntábamos qué podría ser lo suficientemente innovador como para opacar a la competencia, más si tenemos en cuenta que todavía estamos lejos de conocer una nueva Nintendo Wii.

La respuesta estaba escrita desde marzo, cuando se confirmó el desarrollo de una nueva consola portátil, que vendría a hacer las veces de sucesora oficial de la máquina de imprimir dinero llamada Nintendo DS. Pero mucha fue la sorpresa de todos nosotros al tener la posibilidad de observar en plenitud las características de esta nueva plataforma, cuando oficialmente todavía falta casi un año para su lanzamiento al mercado. Y es que los desarrolladores no nos han fallado. Para terminar con toda especulación, referida a la empresa que brindaría el chip gráfico o con respecto a algunas de las características de esta portátil, la prensa especializada tuvo la oportunidad de probar esta pequeña belleza, llamada 3DS. El resultado no podría haber sido mejor. Mientras las grandes empresas intentan combinar el nuevo formato tridimensional con el esquema de juego mediante movimientos, Nintendo se da el lujo de aprovechar ambas características en una portátil. Una portátil que, dicho sea de paso, cuenta con un poderío gráfico interesantísimo, acompañado por la tan comentada capacidad de reproducir contenido tridimensional sin la necesidad de que el jugador se coloque los molestos anteojos bicolores.

¡Pero si estás igual!

Para empezar a desglosar esta nueva invención de Nintendo, se hace necesario comentar el apartado estético. En principio, la forma externa no difiere demasiado de la que puede encontrarse en una DSi, e incluso en cuanto a tamaño ambas portátiles cuentan con características bastante similares. Sin embargo, el lector atento notará que en la "tapa" del dispositivo pueden observarse dos pequeñas cámaras, cuya funcionalidad describiremos en el párrafo correspondiente. Al desplegar la tapa, nos encontramos otra vez con dos pantallas, siendo la superior más grande que la inferior. También en este último sector se encuentran los botones, que no difieren de los que ya conocíamos, con la salvedad de que se ha incluido un stick similar al visto en la última Sony PSP, sólo que desde el vamos luce un tanto más firme y confortable. Los botones de Select, Start, Back y Power también se encuentran en esta parte, a diferencia de las dos





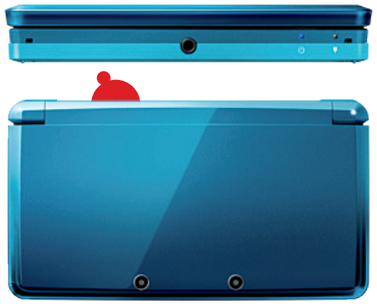
Increíblemente, uno de los juegos estrellas del lanzamiento de la consola será Kid Icarus: Uprising, la continuación de un juegazo lanzado para Game Boy hace ya casi veinte años y que muchos consideran como un clásico de todos los tiempos.

Datos y comparación con Nintendo DSi

Característica	Nintendo 3DS	Nintendo DSi
Peso	**230** Gramos	**218** Gramos
Dimensiones	**130**×**74**×**20** mm	**137**×**74.9**×**18.9** mm
Resolución	Pantalla superior: **800**x**240** píxeles por ojo,WQVGA Pantalla inferior: **320**x**240** píxeles QVGA	**256**x**192** píxeles
Cámaras	Tres. Dos en la parte externa, y una en la interna	Dos. Una externa y otra interna
GPU	DMP Pica200 IP	Desarrollado por Nintendo

pequeñas barras que acompañarán el conjunto. Una de ellas tiene que ver con el clásico control del volumen, mientras que servirá para ir graduando la intensidad del efecto tridimensional, hasta incluso poder desactivarlo. Esto último tendrá una importancia vital de acuerdo al grado de acostumbramiento del ojo del usuario a esta nueva forma de apreciar los videojuegos, así como también a la posición de la consola y la iluminación general de la habitación. Resumiendo, nos encontramos con una portátil muy similar a nuestra querida Nintendo DSi, con la clásica doble pantalla, pero con el agregado de algunas modificaciones tendientes más a la funcionalidad que a la estética, sin por ello sacrificar la distintiva belleza del dispositivo.





Hemos mencionado al pasar que en la solapa externa de la consola se encuentran posicionadas dos cámaras, cuya función será la de permitirle al jugador la toma de fotos con efecto 3D, así como también la grabación de videos con el mismo efecto. Tal como sucederá con la reproducción de contenido tridimensional, al momento de tomar fotografías podrá configurarse la intensidad, así como también dejarse de lado por completo. La idea en este sentido es que el usuario no se sienta obligado a apreciar las bondades de esta nueva tecnología, sino que pueda ir acostumbrándose a la misma, sin que ello sea condición necesaria para la utilización de la consola. También hace falta aclarar que la calidad general de las capturas que podrán realizarse está en directa relación con el tamaño de la portátil. O mejor dicho, no esperen encontrarse con una máquina profesional de alta resolución –en principio estamos hablando de 0,3 megapixels o, en otras palabras, de una resolución de 640x480-, sino de un agregado orientado al disfrute en la misma consola. Y apartándonos un poco del tema, también se hace necesario mencionar que en el interior nos encontraremos otra vez con una cámara que apuntará directamente al rostro del jugador.

El Avatar de las portátiles

Como verán, hemos sido en extremo cautos al momento de describir las principales características de la consola que excedan lo meramente estético, con el simple objetivo de que lleguen a este apartado de la nota con un mínimo de intriga. Pues bien, llegó el momento de dar fe de todas las novedades. Desde el vamos, el poderío gráfico de esta portátil resulta extremadamente superior al de su predecesora, alcanzando una potencia similar a la vista en una Nintendo Wii. Decimos similar en virtud de que todavía no se conoce con exactitud el rendimiento de la placa, conocida como Pica 200, y cuya tecnología tiene ya un par de años en el mercado. Los informes previos auspiciaban una calidad gráfica capaz de competir con una Xbox 360, lo cual resultó ser por demás fantasioso. Por el contrario, deberíamos ubicarnos en una generación previa de consolas para hacer justicia a las imágenes que han podido observarse de momento. Imagínense una pequeña Sega Dreamcast, pero con efectos lumínicos más complejos, texturas más nítidas, y un efecto 3D capaz de dejar sin aliento al más escéptico de los jugadores. Pero vayamos por partes.



La pantalla inferior vuelve a ser sensible al tacto, contando con una resolución de 320x240 píxeles. En este aspecto no hay nada demasiado novedoso, por lo que todas las miradas están puestas sobre la pantalla widescreen tridimensional, rodeada de un entorno negro, que puede observarse en el extremo superior de la portátil, y cuya resolución es de 800x240 píxeles. Lo distintivo, claro está, tiene que ver pura y exclusivamente con el efecto 3D, creado en base a una tecnología de autoestereoscopía, capaz de ofrecer una sensación de profundidad en los objetos que irán apareciendo en pantalla sin la necesidad de utilizar anteojos de ningún tipo. Uno podría preguntarse si esto en definitiva no se trata de un agregado menor, agradable a la vista, pero lejos de ser trascendente. Es más, creo que ese interrogante es el que todos en la redacción teníamos en los momentos previos a la presentación. Sin embargo, la gente de Nintendo sabe que para triunfar en el mercado se hace necesario ofrecer no sólo algo novedoso, sino también de calidad. Dicho esto, no podemos menos que alabar el efecto tridimensional logrado en la consola, que sin dudas será capaz de dejar atónito a cualquier jugador. Cuesta creer que en tan pequeño dispositivo sea posible experimentar las bondades de esta nueva movida gráfica en 3D sin fisuras, y con apenas unas pequeñas imperfecciones. Es verdad que se hace necesario que el usuario se coloque a una distancia prudencial con respecto a la pantalla, así como la iluminación general de la habitación resulta vital para favorecer



Una de las principales virtudes de esta consola tiene que ver con el hecho de que estará orientada al público de todas las edades, contando para ello con un catálogo de videojuegos que incluirá a nuevas versiones de sagas como Dead or Alive, Ninja Gaiden, o Tom Clancy's Ghost Recon.















la atmósfera, pero aún así el resultado es sorprendente. Mientras los enormes televisores cuentan con capacidad para dar vida a películas y juegos en tres dimensiones aprovechando la potencia de diversos dispositivos y las bondades de la transmisión de datos vía HDMI, una Nintendo 3DS será capaz de ofrecer una sensación tridimensional de primer nivel en un dispositivo portátil, al alcance de todos. Y no nos referimos únicamente a juegos, como puede ser el esperadísimo Metal Gear Solid: Snake Eater 3D, sino también a películas. No se trata únicamente de agregar una sensación de pertenencia espacial dentro de videojuegos, sino de dar vida a una plataforma de entretenimiento multifunción. Es por ello que Nintendo ya ha firmado acuerdos con tres gigantes de la animación, como Walt Disney Pictures, DreamWorks y Warner Bros., para que las más recientes producciones cinematográficas sean lanzadas también en versiones para 3DS.

De la mano de Mario, Link y Snake

Repasemos un poco, después de tanta información. Hemos hablado del apartado estético, que resulta muy similar al que ya conocíamos, y también de la potencialidad gráfica de la consola. Resta entonces, comentar algunos datos que en principio parecen haber sido opacados por la en extremo llamativa funcionalidad tridimensional, pero cuya contribución a la experiencia de juego no por ello será menos importante.

Una de estas nuevas contribuciones tiene que ver con la incorporación de un acelerómetro y un giroscopio, tal como si de un Wiimote se tratase. Traducido, la prometedora Nintendo 3DS incorporará un sensor de movimientos, además de todas las características que hemos mencionado hasta el momento. Muchas son las preguntas que tenemos con respecto a este agregado, en especial porque una de las características de la ambientación tridimensional tiene que ver con la necesidad de mantener una posición estática de visión. Seguramente en las próximas exposiciones podremos despejar todas estas incógnitas, aunque si tenemos en cuenta el trabajo realizado por la gente de Nintendo hasta ahora, lo más probable es que el resultado final esté a la altura de las circunstancias.

Si alguien tiene dudas sobre el funcionamiento de esta nueva tecnología tridimensional, basta decir que uno de los mejores desarrolladores de la industria, como Warren Spector –creador del legendario Deus Ex-, ha quedado fascinado con lo mostrado por Nintendo hasta el momento.

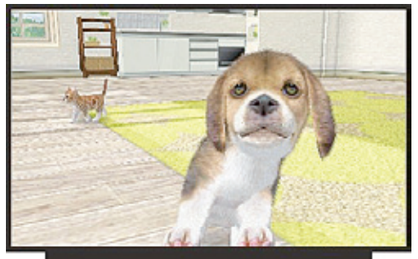


Más allá de todas las innovaciones tecnológicas, si están leyendo esta revista es porque disfrutan de los videojuegos más que de otra cosa. Sabrán, entonces, que la historia ha demostrado que el elemento que termina por definir el éxito de una consola está relacionado con sus juegos, más precisamente con el grado de apoyo que sean capaces de brindar las grandes empresas desarrolladoras. Y si hasta el momento no se encontraban emocionados con el anuncio de esta nueva consola portátil, de seguro lo estarán al enterarse de los títulos que se encuentran actualmente en desarrollo para acompañar los primeros meses de vida del producto. No estamos hablando de un catálogo inicial plagado de franquicias originales de Nintendo, sino que las grandes compañías también ofrecerán remakes o nuevas versiones de sus más conocidas sagas. Así que por un lado tendremos los clásicos de la gran N, tales como Mario Kart 3DS, The Legend of Zelda: The Ocarina of Time, o una secuela del inolvidable Kid Icarus, y por otro a nuevas versiones de los titanes de la industria. ¿A qué nos estamos refiriendo con esta última frase? Ni más ni menos que a las creaciones de estudios como Konami, Capcom, Ubisoft, Electronic Arts, Namco Bandai y Square Enix, entre otros. Y no a cualquier creación, sino a sagas como Resident Evil, Metal Gear Solid, Final Fantasy, Kingdom Hearts, Assassin's Creed o Shin Megami Tensei. De una vez por todas quedará sepultada la imagen infantil que acompaña a las consolas portátiles de Nintendo, para dar lugar a una nueva era en la cual los mejores exponentes del mundo de los videojuegos se combinarán para explotar todo el potencial de este dispositivo que conocemos por el nombre de 3DS.

Para finalizar la nota, resta aclarar que habrá plena retrocompatibilidad con los productos para Nintendo DS, y que se seguirá utilizando el viejo y conocido sistema de cartuchos, complementado con un slot para tarjetas SD.

De más está decir que nos hemos quedado anonadados con todo el potencial de esta nueva portátil de Nintendo, que ha sido capaz de opacar a los proyectos más ambiciosos de sus competidores. Sin embargo, lo que en la pasada E3 pudo vislumbrarse es tan sólo una pequeña parte de lo que nos esperará al momento del lanzamiento, ya que todavía resta que se conozcan detalles importantísimos, tales como la capacidad de la memoria interna o las opciones relacionadas con el juego en multiplayer y contenido descargable a través de Wi-Fi. Sea como sea, lo cierto es que Nintendo nos ha vuelto a deleitar con un producto bello, compacto e innovador, que seguramente todos querrán tener. La fecha de lanzamiento está prevista para antes del cierre del año fiscal, por lo que deberíamos estar recibiendo esta nueva portátil antes de abril del año entrante. Del precio no se sabe nada aún, por lo que les recomendamos que estén atentos a cualquier novedad a través de nuestro sitio web.

En cuanto a la duración de la batería, si bien el poderío de esta nueva 3DS es por demás superior al de su predecesora, la idea es que no haya mayores diferencias en este aspecto. Es decir, el objetivo es brindar una batería capaz de soportar hasta 14 horas de juego.









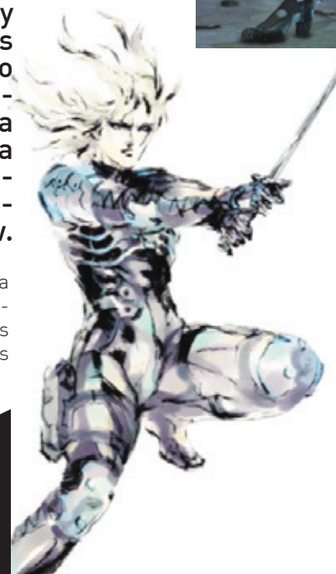


METAL GEAR SOLID® LIGHTNING BOLT ACTION RISING

CORTA POR LO INSANO

La saga Metal Gear es sinónimo de muchas cosas, siendo quizá vanguardia y calidad los términos que mejor le cuajan a este mundo repleto de soldados de élite y conspiraciones ultra secretas, salido de la brillante mente de Hideo Kojima. Pero aunque, desde la salida de Metal Gear Solid, la serie ha cambiado muchos de sus elementos con cada nuevo título lanzado a la venta, hay una característica que se ha mantenido casi intacta: su jugabilidad. Pero la cosa está por cambiar, porque Rising,el próximo título de la serie, no sólo presentara una nueva modalidad de juego sino que también, por primera vez, no estará encabezado por Snake, sino que será Raiden la estrella principal del show.

Apenas alcanza con ver el primer, y hasta ahora único, tráiler del juego para notar el cambio de dirección que Kojima Productions quiere para con Rising. Aunque a juzgar por el video, el cambio de género implica un decidido vuelco hacia la acción en tercera persona, digna de títulos como Ninja Gaiden o God of War, los desarrolladores se aseguran que el juego incorporará elementos completamente nuevos a esta temática fichinera. Estas innovaciones se basan principalmente en dos conceptos: "Lighting Bolt Action" y "Zan-Datsu". El primero de estos términos completa el nombre del juego y reemplaza la clásica frase "Tactical Espionage Action", que acompañara a la saga desde el primer Metal Gear Solid. El término implica que Raiden puede realizar violentos ataques con su espada con la rapidez y la fuerza de impacto de un rayo, incluso en el tráiler puede verse una secuencia en la que el protagonista filetea a un grupo de enemigos moviéndose a gran velocidad con una katana imbuida en un efecto eléctrico relampagueante. Al ser Raiden un ninja cyborg, tal y como lo viéramos en Metal Gear Solid 4, requiere de ciertos elementos para mantener todo su complejo cuerpo híbrido orgánico y cibernético funcionando. Por ende, a lo largo del juego no solo combatiremos con enemigos de carne y hueso sino también con cyborgs, a quienes podremos cortajear y luego robar componentes cibernéticos, y usarlos como fuentes de energía. Ese es el concepto general de "Zan-Datsu", en japonés, algo así como "cortar y agarrar".



XBOX 360/PLAYSTATION 3/PC

GÉNERO **ACCIÓN EN 3ª PERSONA**

COMPAÑÍA **KOJIMA PRODUCTIONS**

DISTRIBUCIÓN **KONAMI**

FECHA DE SALIDA **DESCONOCIDA**

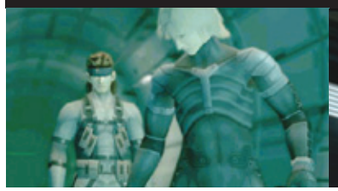
WWW.KONAMI.JP/KOJIMA_PRO

EL EXTRAÑO DE PELO LARGO

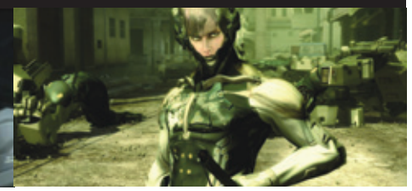
La historia de Raiden siempre estuvo plagada de guerra y muerte, siendo desde muy pequeño un títere de los Patriotas, los mayores conspiradores en el universo Metal Gear Solid. De niño formó parte de un grupo de pequeños soldados que libraron la guerra civil de Liberia, donde su violento desempeño le ganó el sobrenombre de Jack, en honor al célebre asesino Jack el Destripador. Tanto en ese período de su vida como posteriormente, Raiden fue sometido a diversos experimentos por parte de los Patriotas con el objetivo de crear un soldado supremo. Su despertar llegaría luego de la operación Big Shell, en la segunda mitad de MGS 2, donde con ayuda de Snake logra desactivar el programa de realidad virtual al que fue sometido por parte de los Patriotas. Tras ello, se le implantan toda clase de componentes cibernéticos para que olvide los crímenes que cometió. MGS Rising cubrirá un período no contado en la saga Metal Gear, ubicado entre MGS 2 y MGS 4, en el que Raiden, incorporando todos estos componentes robóticos, se unirá a la lucha de Snake contra los Patriotas.



RAIDEN, ANDRÓGINO CO-PROTAGONISTA DE MGS2, SERÁ EL PRINCIPAL HÉROE DE RISING, TÍTULO CON EL QUE LA SAGA DEBUTARÁ EN XBOX360, LA CONSOLA DE MICROSOFT.















LA VERSIÓN DE MGS 3 DE PLAYSTATION 2 ESTÁ A LA VENTA EN MUSIMUNDO

La primera aparición de Raiden despertó muchas críticas sobre Kojima, quien admitió haberlo creado para atraer a la platea femenina. Sin embargo, Raiden fué reivindicado tras su actuación en MGS 4, protagonizando impactantes escenas de combate.

METAL GEAR SOLID RISING



El arsenal de Raiden no será tan variado como el que tendría Snake, pero los desarrolladores de Rising quieren hacer que el arma principal del protagonista, su katana mejorada cibernéticamente, sea varias armas en una. Por ejemplo, para atacar más de un enemigo a la vez, el protagonista puede golpear rápidamente, saltando de un blanco a otro, cortando a todos en finos pedacitos. Pero el juego nos permitirá explotar aún más el arte del fileteado incluyendo un sistema especial, en el que, efecto tipo bullet time mediante, se activará un marcador en forma de línea de color naranja con el que podremos seleccionar el ángulo que más nos guste para cortar al blanco que tengamos más cerca. Las prestaciones de esta técnica no se limitarán solamente a enemigos humanos, sino que también podremos cortar estructuras de edificios (derribando así varios enemigos a la vez), camiones e incluso, (cuándo no, Kojima), sandías.



METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER PARA PSP ESTÁ DISPONIBLE EN ELECTRONIC THINGS, COMPUMUNDO Y SONY SONY STYLE

SEGÚN PASAN LOS AÑOS

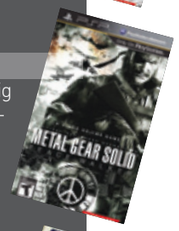
He aquí un repaso cronológico de los principales hechos de la saga Metal Gear. Para mayores detalles al respecto, pueden consultar **Metal Gear Solid 4: La Guía Definitiva**, libro de la colección **Loaded Books**.



1964: Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2, 2004)
En el marco de la Guerra Fría, Naked Snake se enfrenta a los Filosofos, un grupo que busca dominar el mundo mediante la creación de guerras. Snake debe enfrentar a las tropas soviéticas y al primer Metal Gear, un tanque llamado Shagohod. Tras esta misión Naked Snake será conocido como Big Boss.



1970: Metal Gear Solid: Portable Ops (PSP, 2006)
Seis años después, Big Boss, con la ayuda de Roy Campbell, combate a la organización Fox, liderada por Gene, un "soldado perfecto" creado genéticamente. Este persigue el mismo fin que los Filósofos y para ello se vale de Raxa, un nuevo modelo de Metal Gear. Estos sucesos desembocan en la creación de la organización militar de élite Foxhound.



1974: Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP, 2010)
La acción ahora se traslada a Costa Rica, donde Big Boss lidera la organización de mercenarios "Soldados sin fronteras". Los eventos narrados en el juego llevarán a la creación de Outer Heaven, una nación formada exclusivamente por soldados, liderada por Big Boss.



1995: Metal Gear (MSX2, 1987)
Solid Snake, un miembro de Foxhound, es enviado a Sudáfrica en busca de Gray Fox, otro miembro de la organización. En su misión deberá infiltrarse en el territorio de Outer Heaven y destruir un nuevo Metal Gear. desbaratando así los planes del líder del lugar, nada menos que Big Boss.





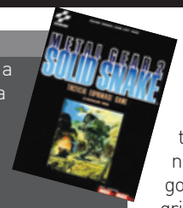


LA VIDA SEGÚN RAIDEN UNA VEZ QUE SE ACTIVA EL EFECTO SIMIL "BULLET TIME" SE MOSTRARÁ EN PANTALLA UNA LÍNEA DE TINTE NARANJA QUE NOS PERMITIRÁ ESCOGER EL MEJOR ÁNGULO.

Los desarrolladores de Rising dejan entrever que éste título podría ser el primero de una nueva franquicia, encabezada por Raiden. También aseguran que cautivará tanto a los fans de la saga como a los recién llegados.

METAL GEAR SOLID RISING

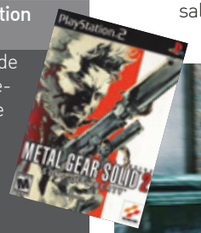
1999: Metal Gear 2: Solid Snake (MSX2, 1990)
Solid Snake es enviado a Zanzíbar a rescatar a Oilix, un científico que posee la fórmula para desarrollar petróleo más barato. Este ha sido secuestrado por Big Boss, quien también ordenó la construcción de otro Metal Gear, llamado MG D. Tras una encarnizada batalla, Snake desbarata la operación, eliminando a Grey Fox y a Big Boss.



2005: Metal Gear Solid (PlayStation, 1999)
Nuevamente encarnamos a Solid Snake, enviado por Foxhound a la isla Shadow Moses para detener a un grupo terrorista que se apoderó de Rex, nuevo modelo de Metal Gear. El argumento revelará que tanto Solid como Liquid Snake (líder de los insurgentes) fueron creados por el gobierno en base al código genético de Big Boss, como parte de un proyecto para crear "el soldado perfecto".



2007: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (PlayStation 2, 2001)
Snake y Raiden deben poner fin a la conspiración de los Patriotas, un grupo entre los que se cuentan Revolver Ocelot (poseído por el brazo de Liquid Snake que se implantó) y Solidus Snake, otro clon de Big Boss, ahora presidente de los Estados Unidos. En el juego aparecen dos Metal Gears, MG Rex, con capacidad anfibia, y una enorme fortaleza llamada Arsenal Gear.



2014: Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (PlayStation 3, 2008)
El juego que cierra la historia de Snake, nos presenta un soldado avejentado por el deterioro de su código genético, quien busca terminar con los planes de su hermano, líder de los Patriotas. Para ello será asistido por Raiden, ahora devenido en un cyborg ninja.



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS PARA PLAYSTATION 3 ESTÁ DISPONIBLE EN MUSIMUNDO, COMPUMUNDO Y WALMART

Más allá de todo lo expuesto, la gente de Kojima Productions ha dejado en claro que Rising no se trata de un descerebrado juego de acción, sino que habrá lugar para técnicas de sigilo, que muy probablemente nos permitan ponernos detrás de un enemigo y liquidarlo con la katana antes que pueda gritar pidiendo ayuda, en una forma muy similar a juegos como Tenchu. Todavía falta mucho para por develar de Rising, por ejemplo apenas tenemos puras aseveraciones de qué camino tomará el argumento del juego (ver "el extraño de pelo largo") o si Snake u otros de los personajes clásicos de esta saga estará presentes, o brillarán por su ausencia. Pero a pesar de que la información del juego escasea, de más está decir que estamos ante una verdadera promesa, el finísimo pedigrí de la saga Metal Gear Solid da cuenta de eso. Desafortunadamente, la fecha de salida sigue siendo un misterio.







PODREMOS FILETEAR CON TODO TIPO DE OBJETOS, COMO POR EJEMPLO ENEMIGOS HUMANOS O CYBORGS. PERO ADEMÁS, PODREMOS CORTAJEAR COSAS TAN VARIADAS COMO ESTRUCTURAS EDILICIAS, CAMIONES O SANDÍAS, LA FRUTA PROHIBIDA DE KOJIMA.

A juzgar por las imágenes y el video presentado en la última E3 por Kojima Productions, podemos aseverar que la calidad grafica del juego será por demás similar a la de Metal Gear Solid 4, o quizá mejor.

ANTICIPOS
LA EMPRESA NO SE HACE CARGO


NBA ELITE 11 PRETENDE SER UNA REINVENCIÓN DE LA SERIE NBA LIVE DE ELECTRONIC ARTS A PARTIR DE SU NUEVO SISTEMA DE CONTROL.


EN INFAMOUS 2, LOS PODERES DE NUESTRO PERSONAJE, RELACIONADOS CON LA ELECTRICIDAD, SERÁN AÚN MAYORES QUE EN EL JUEGO ORIGINAL.


EN PROFESSOR LAYTON AND THE UNWOUND, LUKE RECIBIRÁ UNA CARTA DE SU YO FUTURO, CON LA CUAL RESOLVERÁ PARTE DE LOS ACERTIJOS DE LA HISTORIA.



XBOX 360 / PLAYSTATION 3

MORTAL KOMBAT
REGRESA PARA MATAR

Con esta nueva entrega, Ed Boon planea regresar de lleno a las raíces de la saga, con una mecánica de juego tradicional en dos dimensiones, y un nivel de brutalidad que logre producirnos la misma sensación que supo lograr con los primeros Mortal Kombat.








COMO EN CASI TODOS LOS JUEGOS DE LUCHA, NUESTROS ADVERSARIOS INTENTARÁN GOLPEARNOS.

Desde aquel lejano 1992 en el cual hizo su gran debut en las salas fichineras, la franquicia Mortal Kombat sufrió una paulatina pero finalmente notoria transformación, mutando en un estilo de juego que, pese a seguir contando en cierto modo con el espíritu de la saga, lejos estaba de brindarnos la misma satisfacción de las primeras entregas que hicieran historia. Tras el lanzamiento del flojo Mortal Kombat vs DC Universe, todos creíamos que la franquicia había entrado definitivamente en un oscuro descenso del cual no tendría retorno, pero afortunadamente, nos equivocábamos. Cuando ya nadie esperaba mucho más por parte de ella, tuvimos una grata sorpresa al enterarnos de que Ed Boon, junto al estudio de los "ex Midway" recientemente renombrado NetherRealm Studios, se encuentran trabajando en un nuevo Mortal Kombat, según el cual, al parecer, se intentará recuperar esa esencia perdida, volviendo a las raíces de la saga. Tal es así que esta nueva entrega pasará a llamarse lisa y llanamente Mortal Kombat, al menos de momento, sin número ni subtítulos, como si fuera una reinvención de la serie. De hecho, estará argumentalmente ambientada durante los sucesos de los primeros tres títulos de la franquicia, y reescribirá en cierta manera la historia, reviviendo personajes y locaciones icónicas. Pero en donde más se notará su regreso a los orígenes, será precisamente en la jugabilidad, que retomará la fórmula tradicional de los combates en dos dimensiones, aunque bajo una estética completamente 3D, algo similar a lo que ocurrió con Street Fighter IV. Pudimos apreciar en videos y demostraciones a algunos de los personajes luchando y desplegando movimientos y combos que parecían sentirse y ejecutarse al estilo tradicional de los primeros exponentes de la serie. Pero lo que más nos sorprendió de todo lo que pudimos vislumbrar, fue el nivel de detalle con el que se resaltaba la brutalidad de los combates, en donde veíamos como los luchadores reflejaban en sus cuerpos y trajes las manchas de sangre, heridas y cortes dejados por los golpes del oponente. Entre las técnicas presentadas, se destacaron unos novedosos ataques especiales, supuestamente denominados "X-Ray Moves", que cumplirán ni mas ni menos que el papel de mini ejecuciones, las cuales de ser asestadas exitosamente, mostrarán mediante una corta secuencia en tiempo real, cómo se romperán los huesos de diferentes partes del cuerpo del oponente. Claro que un Mortal Kombat no sería tal sin las tan populares Fatalitys, por lo que a las ya interesantes "X-Ray Moves" se le sumarán las infaltables ejecuciones finales. Pero la idea de Ed Boon, no es simplemente la de condimentar al juego con ejecuciones sangrientas que salpiquen la pantalla, sino lograr estremecer al público con Fatalitys originales y brutales, que produzcan esa misma sensación que las hacia tan especiales allá por la década de los '90, y que poco a poco fueron perdiendo su encanto. Según palabras mismas de los desarrolladores, cada personaje contará con dos o más Fatalitys, y posiblemente algunas sorpresas adicionales, como en su tiempo lo fueron las Babalitys, Animalitys y Friendships, aunque aseguraron que esto, de convertirse en una realidad, se mantendrá en secreto. También se confirmó que regresarán las tan recordadas Fatalitys de escenario, como la de aquel memorable nivel del puente, en el que podíamos tirar a nuestro oponente a los pinches. Fiel a las tradiciones, también harán su regreso gran parte del elenco de niveles y personajes más celebres de los primeros tres títulos de la saga, con una lista de luchadores que rondará los 28 participantes, con la posibilidad de que se incluyan algunos personajes adicionales más adelante, mediante contenido descargable. Parece que la gente de NetherRealm Studios se está dirigiendo por el camino correcto para recuperar el honor y respeto que la franquicia desde hace tiempo había perdido, y Ed Boon demuestra estar realmente muy entusiasmado con el proyecto de revivir la fórmula clásica que lo llevó al éxito, por lo que no podemos evitar depositar una gran espectativa en este nuevo Mortal Kombat. **Nigromante**





GÉNERO LUCHA **COMPAÑÍA** NETHERREALM STUDIOS **DISTRIBUCIÓN** WARNER BROS. **SITIO** THEMORTALKOMBAT.COM **FECHA DE SALIDA** 2011



NINTENDO WII

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

UNA AVENTURA DE CAPA Y ESPADA

FECHA DE SALIDA 2011

GÉNERO AVENTURAS **COMPAÑÍA** NINTENDO EAD **DISTRIBUCIÓN** NINTENDO **SITIO** E3.NINTENDO.COM/WII

Durante la pasada E3 hemos tenido la oportunidad de conocer a fondo las nuevas tecnologías de movimiento que tanto Microsoft como Sony vienen preparando con el objetivo de renovar un poco sus sistemas. Pero si bien todos apreciamos los esfuerzos de ambas compañías por ofrecer un esquema de control medianamente innovador, lo cierto es que la gran N viene explorando esos terrenos desde hace varios años. Y como todavía no hay novedades acerca de una nueva Nintendo Wii, los representantes de la empresa nipona dedicaron su conferencia de prensa a otros proyectos, entre los que se destacan un nuevo The Legend of Zelda. Es así como mientras nos encontrábamos sentados muy a gusto esperando algún anuncio de categoría, aparece en la escena de la E3 ni más ni menos que Shigeru Miyamoto, dispuesto a mostrar las bondades de la próxima aventura de Link y compañía.

La historia del desarrollo de esta segunda entrega de la franquicia en la actual consola hogareña de Nintendo se remonta a fines del año 2007, inmediatamente después de finalizado el desarrollo del genial Phantom Hourglass para DS. Es así como en la E3 del 2008 se confirmaron los primeros detalles del proyecto, aunque estaba claro que todo se encontraba recién en una etapa muy prematura dentro del proceso de desarrollo. Recién un año después pudieron conocerse las primeras imágenes de arte promocional y conceptual, así como algunos datos relacionados con la introducción del periférico Wii MotionPlus como elemento predominante dentro de la jugabilidad. Más adelante, y gracias a ciertas entrevistas brindadas por los productores del juego, nos enteraríamos que estuvo a punto de ser dejado de lado el soporte para esta modificación del control, pero que tanto la insistencia de Miyamoto como los excelentes resultados obtenidos en Wii Sports Resort fueron suficientes como para mantener en pie el soporte para MotionPlus.

Como bien dijimos al comienzo de la nota, durante la conferencia de Nintendo del presente año pudimos observar en movimiento por primera vez a The Legend of Zelda: Skyward Sword, de la mano del desarrollador de videojuegos más importante con el que cuenta Nintendo. Todas las miradas estaban centradas en la mecánica de control, que prometía una captación de virtual en proporción 1:1 con respecto a los movimientos del jugador. Y como no podía ser de otra manera, hemos terminado más que satisfechos con lo visto en la presentación. Básicamente el jugador controlará el brazo derecho de Link con el Wiimote, debiendo ser pensado cada movimiento antes de ser ejecutado, ya que será captado plenamente en pantalla. Por las imágenes que acompañan la nota se habrán dado cuenta que la principal arma de ataque será una espada, más allá de que a lo largo de las partidas nos encontraremos con todo tipo de ítems distintos que también podrán ser utilizados para dañar a los enemigos. Lo bueno de utilizar una espada, es que pueden realizarse todo tipo de ataques, sean verticales, horizontales, e incluso con mayor o menor velocidad. Las características propias del accesorio Wii MotionPlus permiten que también sean reconocidas las velocidades con las que se ejecutan las diversas maniobras, así como la posición con respecto al punto central de la pantalla. Todo esto será de vital importancia para derrotar a los enemigos, muchos de los cuales tendrán puntos débiles ubicados en partes específicas del cuerpo, algo que no habíamos visto hasta el momento en ningún juego donde no se utilicen armas de fuego. Con respecto al Nunchuk, el mismo servirá para controlar el brazo izquierdo del protagonista, por que en la mayor parte del tiempo deberá ser utilizado como un escudo. Es decir que deberemos colocar nuestro brazo izquierdo frente al derecho para bloquear los distintos ataques del rival, siendo también posible atacar directamente con el escudo mediante una embestida. Hasta ahora hemos hablado únicamente de los ataques por medio de la combinación entre escudo y espada. Sin embargo, será posible recolectar todo tipo de ítems durante la aventura, algunos de ellos por demás interesantes. Es así como volverá a hacer su aparición el clásico arco, que en esta ocasión será más preciso, también gracias a las posibilidades que agrega el nuevo periférico. A esto hay que sumarle –entre muchos otros objetos-, un látigo y un escarabajo mecánico volador, que nos permitirá alcanzar zonas en un principio inaccesibles.

Si bien hasta el momento nos hemos dedicado a comentar únicamente la jugabilidad de este nuevo Zelda, lo cierto es que la innovación también estará acompañada por un apartado gráfico totalmente mejorado. Desde ya, el motor gráfico ha sido creado desde cero para el juego, y combina la estética más bien estilizada de la última entrega, con algunas características propias de la técnica de animación cel shading. Es decir, si bien en un principio la edad de Link será cercana a la adultez, visualmente el juego se posiciona en un punto medio entre Wind Waker y Twilight Princess. En los videos mostrados hasta el momento pudo observarse esta combinación, que mantiene intacta la paleta de colores tan característica de la saga. Con respecto a la historia, se sabe que el guión ha sido completado hace ya un par de años, pero todavía no se conocen los detalles más importantes. Por lo pronto se ha dado a conocer que personificaremos a un Link criado en un grupo de islas, donde nunca ha tenido que pasar mayores sobresaltos. Hasta que descubre una espada que lo transporta a unas tierras ocultas, acechadas por el caos. Es así como el protagonista deberá encontrar el camino de vuelta a su tierra, y al mismo tiempo descubrir los misterios del nuevo escenario. Lo más probable es que en los próximos meses recibamos más noticias con respecto al argumento, ya que la fecha de lanzamiento ha sido postergada hasta el año próximo. De modo que tan solo podemos esperar y, por qué no, practicar un poco de esgrima con el Wiimote. **666**

¿LO SABÍAS?

ENTRE LOS CAMBIOS MENORES, PERO IMPORTANTES, SE ENCUENTRAN EL NUEVO MENÚ DESPLEGABLE DE ÍTEMS, ASÍ COMO TAMBIÉN EL HECHO DE QUE POR PRIMERA VEZ NO DEBERÁ INTERRUMPIRSE LA ACCIÓN PARA PODER CONSUMIR UNA POCIÓN REGENERADORA.



Además de los objetos mencionados, también deberemos manipular bombas, las cuales podrán ser lanzadas como si se tratase de auténticas bolas de Bowling.





Las posibilidades del accesorio Wii MotionPlus permite que sean reconocidos en tiempo real y con total fidelidad los movimientos del protagonista, que se verán reflejados plenamente en la pantalla.



TODOS LOS JUEGOS,
UN SOLO LUGAR



0810-888-6874
Centro de Atención al Cliente

WWW.MUSIMUNDO.COM

MUSIMUNDO

Musimundo es marca registrada de Enterteinment Depot S.A. (Av. del Campo 1520, Capital Federal) CUIT: 30-69726053-2.



EN EL CASO DE ACCIDENTARNOS, A MAYOR VELOCIDAD, MAYOR SERÁ EL DAÑO QUE SE PRODUZCA EN EL VEHÍCULO



¿LO SABÍAS?

EL JUEGO SERÁ GRATUITO HASTA QUE ALCANCEMOS EL NIVEL 10. UNA VEZ EN ESA INSTANCIA DEBEMOS COMPRAR UN PACK DE INICIO, CON UN VALOR DE 20 DÓLARES. ESTE NOS PERMITIRÁ JUGAR HASTA ALCANZAR EL NIVEL 50. ADEMÁS, NEED FOR SPEED WORLD NOS BRINDARÁ LA OPORTUNIDAD DE ALQUILAR AUTOS, POR PERÍODOS DE 24 HORAS, SI NO NOS ALCANZA PARA GATILLAR SU COMPRA. EA ASEGURA QUE EL PRECIO DE ESTOS ALQUILERES SERÁ MUY ACCESIBLE.

PC

NEED FOR SPEED: WORLD

EL MUNDO IDEAL DE METEORO

La saga Need for Speed parece haber dejado atrás aquellos años oscuros de juegos genéricos y poco recomendables y parece haber empezado a levantar cabeza, a fuerza de títulos como Shift, que definitivamente reposicionaron esta longeva franquicia en el mercado fichinero. Pero la gente de EA quiere ir por más y, conjuntamente con el esperado Hot Pursuit, que está siendo desarrollado por Criterion Games, los muchachos de Black Box están ajustando motores para lanzar Need for Speed: World, juego que llevará la serie NFS al terreno multijugador masivo en línea. Por lo que pudimos apreciar jugando a World en su beta cerrada para prensa, el juego no intenta buscar nada demasiado nuevo, sino que sintetiza elementos de títulos anteriores, como Carbon, Most Wanted, Underground, sazonados por una pisca de Shift. El título tiene una impronta simple. Nos movemos por una enorme ciudad en la que se distribuyen distintas paradas que activan distintos tipos de carreras y eventos. Las modalidades de estas competencias por ahora son tres, una de carrera convencional, una en la que sólo se premia al que salga primero y, por último, otra en la que debemos escapar de autos patrulla de la policía. La manera en que se llevan a las carreras comparte el estilo simplista y arcadoso de Carbon o Most Wanted e incluso suma habilidades especiales, que se activan presionando un botón del teclado número. Estos "poderes" nos permiten por ejemplo, acelerar rápidamente, mediante un empuje de óxido nitroso, endurecer la coraza exterior de nuestro auto para chocar sin dramas contra cualquier cosa, o incluso generar un embotellamiento que bloquee el paso de los rivales por la pista. Luego de cada evento obtenemos dinero, para invertir en nuevos autos o en distintos componentes para los que ya tengamos en el garaje. También se incluye un sistema de mejora de nivel, que va mejorando nuestra experiencia como conductor, para así acceder a competencias más exclusivas, además de permitirnos mejorar habilidades especiales de nuestro vehículo. Y hablando de autos, World contará con una enorme lista de bólidos que le harían babear a cualquier fanático de los fierros y el tuning. La estrella del show es el poderoso Lamborghini Gallardo, pero también podremos contar con poderosas máquinas de las marcas más famosas del mundo, como por ejemplo Porsche Cayman S, Mitsubishi Eclipse GT, BMW M3 GTR, Nissan GT R (R35) o Pagani Zonda F, por mencionar algunos. Gráficamente, si bien la gente de Black Box asegura que se trata de un juego accesible para cualquier PC de gama media, el juego luce por demás atractivo, destacándose sobre todo los modelos de los coches y los efectos de luces que alumbran la ciudad. Lo que no termina de cerrar es la modalidad de"matchmaking", que no conecta del todo bien a los usuarios para las competencias, algo por lo que el juego ha recibido algunas críticas. Otro de los puntos flojos que detectamos fue un escaso nivel de mejoras para los autos, ya que este modo se enfoca sobre todo en opciones "cosméticas", como cambio de pinturas y detalles varios, que no nos dan una ventaja genuina en las carreras. Está bien, el problema de conexión puede solucionarse sin problemas y entendemos que, al tratarse de una beta la que jugáramos, este sistema resulte un tanto defectuoso. Imaginamos que si no incluyen una opción un tanto más atractiva para la mejora de autos la cosa puede complicárseles un poco a los de Black Box para traer corredores al juego. La suerte de Need For Speed World se irá conformando por estos días, en el complicado mercado de los fichines en línea. De todas maneras, el mes próximo volveremos a este mundo sobre ruedas para ofrecerles nuestro análisis exhaustivo del juego. **Siskosilber**

El mapa del juego es una fusión de Rockport y Palmont City, las dos ciudades que formaran parte de NFS Most Wanted y Carbon.







GÉNERO CARRERAS MASIVO EN LÍNEA **COMPAÑÍA** BLACK BOX **DISTRIBUCIÓN** EA **SITIO** WORLD.NEEDFORSPEED.COM **FECHA DE SALIDA** 20 DE JULIO 2010



KINECT

PARA XBOX360





LA DICHA EN MOVIMIENTO

Se vendrá en pocos meses una dura pelea por el dominio del mercado de los juegos controlados por movimiento, ya que Sony y Microsoft planean no darle cuartel a Nintendo. Una vez que se reveló lo que será el verdadero nombre para el sistema de control por movimientos de Microsoft, antes conocido como Project Natal, es hora de meter mano a fondo, y conocer de forma detallada cuales serán las características sobresalientes de este dispositivo, qué tiene para hacerle frente a las opciones de la competencia, y cuáles juegos son los más prometedores.

Autor Fareh



KINECT



Conocido como Project Natal, finalmente bautizado KINECT, este nuevo periférico para Xbox 360 aumenta la interactividad con la consola gracias a sus sensores de movimiento.



Anatomía de Kinect, el nuevo dispositivo de Microsoft para XBOX360

Por supuesto que no todo será juego, y Kinect nos permitirá realizar un sinfín de otras tareas, con una gran puerta abierta a aplicaciones que nos permitan manejar diversos elementos con solo mover nuestros brazos o dar órdenes vocales. Desde el vamos, toda la interfaz de Xbox podrá ser controlada con Kinect. Esto significa que podremos, desde prender la consola, hasta navegar por su Dashboard, ingresar a Xbox Live, tener control total sobre las opciones de reproducción de una película, y hasta generar video conferencias, todo al alcance de un movimiento de brazo o un comando vocal, sin ningún tipo de control en las manos.

A la hora de hacer funcionar este dispositivo, resultará fundamental que el sistema calibre de manera precisa nuestras acciones, y para eso necesitaremos, de acuerdo a la situación, realizar diferentes tareas que le permitan a Kinect captar de forma precisa nuestros movimientos. Estas acciones nos requerirán que estemos parados en un lugar específico durante unos segundos, que movamos brazos y/o piernas en determinada forma, o leamos oraciones en voz alta. Luego de esta calibración, ya estará nuestro usuario listo para controlar todo con Kinect. Y lo más relevante de todo, es que el sistema detectará de forma precisa a diferentes usuarios, permitiendo así que cualquiera pueda pararse enfrente de la pantalla y comenzar a usar Kinect de manera casi instantánea. Hasta cuatro usuarios de manera simultánea serán reconocidos por el sistema, el cual además podrá distinguir por las características de la persona, cuando esté en presencia de un niño, ajustando automáticamente la dificultad del juego, para hacerlo más equitativo.
El aspecto más negativo conocido de Kinect por el momento, es que no es capaz de reconocer a personas sentadas. Es decir, sí las reconoce, pero no en todos los puntos de su cuerpo. Esto hace que la mayoría de los juegos disponibles al momento de su lanzamiento vayan a requerir que el jugador esté parado enfrente de la TV. No es un elemento descalificativo sin embargo, porque Microsoft y otros desarrolladores, han anunciado que existirán juegos que puedan ser jugados en la comodidad de un sofá, pero que la primera intención de la empresa es justamente la de sacar a la gente del letargo, y motivarlos a moverse un poco para disfrutar de entretenidas experiencias.Tampoco se sabe como afectará del todo la ausencia de un procesador dedicado en el dispositivo, ya que Microsoft ha decidido quitarlo para abaratar costos, dejando que sea la consola la encargada del procesamiento, lo que según los primeros reportes, indican que estaría consumiendo entre un 10% y un 15% de poder de procesamiento.

Habrá que esperar unos meses más para develar de una vez por todas si Kinect tiene lo necesario para generar una verdadera revolución en esta forma de juego, que comenzó con Nintendo Wii, o si no logra separar a este nuevo tipo de control de uno caracterizado para jugadores y juegos casuales, con algún que otro título saliéndose de la vaina, demostrando que también pueden hacerse cosas serias. El 4 de Noviembre será el momento de las revelaciones, cuando el dispositivo sea lanzado en Estados Unidos, a un precio todavía no oficializado, pero que según diversos rumores se estima que será de 150 dólares. Roguemos no tener que esperar mucho más para tenerlo entre nosotros.

SENSORES DE PROFUNDIDAD: Estos sensores CMOS son el alma de Kinect. Son los encargados de tomar una imagen en blanco y negro, y analizando sus luces y sombras, crear una imagen en 3D del objeto frente la pantalla. De esta forma determinarán su ubicación, movimiento y profundidad. En total serán 48 los puntos del cuerpo que Kinect podrá reconocer. Si a esto le sumamos a usuarios simultáneos, nos damos cuenta del poder que tendrá el dispositivo.

CAMARA RGB: Servirá para tomar fotos, para efectuar video chat, y también para reconocer colores, rostros, etc.

MATRIZ DE MICROFONOS: Varios micrófonos ubicados a lo largo de la base de Kinect servirán para reconocer voces y sonidos varios desde diversas ubicaciones, como así también para neutralizar sonidos ambientales, permitiendo una precisa captura de las voces del usuario.

ROTOR MOTORIZADO: la base permitirá que Kinect rote en forma vertical, adaptándose así a usuarios de diferentes alturas, y siguiendo los movimientos varios. No resulta necesaria una rotación horizontal, puesto que la naturaleza apaisada del dispositivo hace que sea capaz de captar un amplio espectro horizontal.



DANCE CENTRAL



ADRENALINE MISFITS

¿Y LOS JUEGOS?

Por el momento, han sido anunciados 15 títulos para su lanzamiento simultáneo con Kinect, con muchos más a sumarse en meses posteriores. No se descarta además la posibilidad más que factible, de que otros tantos juegos existentes reciban actualizaciones vía Xbox Live que nos permitan controlarlos con el dispositivo. Cabe aclarar que por el momento, la mayoría de los juegos first party de Microsoft parecen apuntados a un público casual, a esa porción de mercado que hizo tan exitosa a Wii, y resta por ver que sucederá luego, cuando seguramente algunos desarrolladores se comprometan con la generación de contenido más serio. Este es un recorrido por los juegos más prometedores que fueron anunciados para Kinect.

KINECT
LOS JUEGOS

DANCE CENTRAL

El juego de Harmonix es uno de los más promisorios y se tratará, como es previsible, de uno musical, en el que los jugadores tendrán que efectuar diversos movimientos de baile presentados en pantalla, los cuales encadenados nos harán efectuar completas rutinas de baile. Nuestro avatar en pantalla copiará nuestros movimientos, gracias a la detección de los mismos mediante el sensor, y el personaje reproducirá de manera más o menos similar lo que la cámara haya captado. Se espera que Dance Central incluya además un modo de enseñanza, en el cual presenciaremos todo en cámara lenta, de forma tal que copiar los movimientos de baile resulte más sencillo.

++ INFO

ESPN ya ha anunciado un convenio con Microsoft, para generar contenido exclusivo para ser manejado con Kinect, que nos permitirá estar, vía Xbox Live, al tanto de toda la información deportiva del planeta.

MOTION SPORTS

Similar a Kinect Sports, se trata de una colección de juegos de deportes desarrollados por Ubisoft, en los que haremos uso de las capacidades de reconocimiento de movimientos para completar los eventos. Por ahora conocemos la inclusión de sky alpino, fútbol y fútbol americano, aunque seguramente se agregarán varios más.



MOTION SPORTS

ADRENALIN MISFITS

Otro juego de carreras cuesta abajo -este de Konami-, en el cual tendremos que inclinar hacia delante nuestro cuerpo para acelerar, hacia los costados para doblar, saltar, extender los brazos para planear en el aire, girar para realizar trucos, etc.

ZUMBA FITNESS

El intento de Majesco de entrar en el mundo de juegos de movimientos bailables, con un juego que copia los ritmos bailables de Zumba, el método de entrenamiento de moda en todo el mundo. Un bailarín en pantalla nos irá mostrando movimientos que deberemos copiar al ritmo de la música. Además encontraremos un modo para dos jugadores en la misma pantalla, o los tradicionales multijugador en línea.

YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED

La apuesta de Ubisoft al terreno de los juegos de ejercicio físico es una de las que más sorprende, ya que luego de ser medidos precisamente por el sistema, en términos de altura, longitud de brazos, ancho de espalda, caderas, y otros aspectos, nos dirigiremos a una serie de ejercicios relacionados con el cuidad corporal, como



YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED

ser movimientos de yoga, tai chi, relajación, etc. Cada ejercicio será evaluado en una tabla de 100 puntos, indicándonos además la cantidad de calorías gastadas.

KINECT ADVENTURES

Un juego de aventuras de Microsoft Game Studios, en el que tendremos que encarar diferentes minijuegos, solos o acompañados, que nos tendrán recolectando monedas. Además, podremos tomar fotografías o videos de nosotros jugando al juego, las cuales podrán ser compartidas en redes sociales. En total se prometen más de 20 actividades diferentes.

KINECT
LOS JUEGOS


KINECT ADVENTURES


KINECT SPORTS


KINECTS JOY RIDE

KINECT
LOS JUEGOS

KINECT SPORTS
Sí, como lo acaban de leer, parece que ninguna empresa tiene miedo al plagio, y es por eso que Kinect también tendrá su versión de Wii Sports, en un título desarrollado por Rare que nos permitirá controlar a nuestros avatares de la consola en una serie de eventos atléticos, entre los que encontraremos jabalina, salto en largo, boxeo, tenis, fútbol, etc.

GAME PARTY: IN MOTION
De la mano de Farsight Studios y Warner Bros., llega el clásico juego social, orientado a transformarse en alma de las fiestas, con 16 actividades diferentes y sencillas, para que cualquier invitado pueda estar divirtiéndose en segundos.


EA SPORTS ACTIVE 2

EA SPORTS ACTIVE 2
Se trata de la secuela del título que hizo furor en Nintendo Wii, llegando a vender más de 2 millones de copias. El juego saldrá en simultáneo para Xbox 360, Wii y PS3, aunque se promete que la entrega de Kinect será especial para adaptarse a este control.
El título incluirá un monitor de ritmo cardíaco verdadero, el cual deberá ser colocado en el brazo del usuario, para así medir la intensidad de los ejercicios.

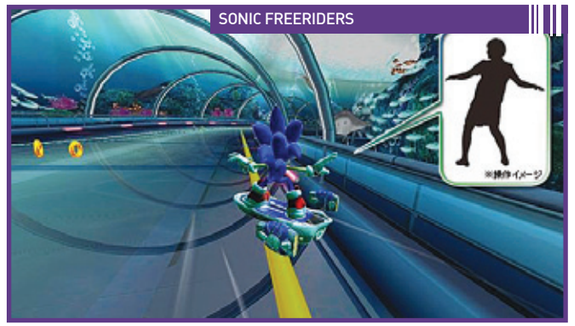
CHILD OF EDEN
Un título presentado por Ubisoft, del genio creativo de Tetsuya Mizuguchi, que podría definirse como una secuela espiritual de Rez. Child of Eden será un título en el que tendremos que disparar a coloridas criaturas mientras viajamos por psicodélicos mundos al ritmo de la música.


CHILD OF EDEN

KINECT JOY RIDE
Un juego de carreras arcade descargable, que fue presentado el año pasado, y ahora ha sido transformado para adaptarse al control Kinect, y destinado a transformarse en una de las apuestas más fuertes de Microsoft, al tratarse de un título que será gratuito para jugar, y que nos permitirá utilizar nuestros avatares como personajes, mientras corremos en alocadas pistas, realizando maniobras que desafían a las leyes de la gravedad.

THE BIGGEST LOSER: ULTIMATE WORKOUT
Título de ejercicios de THQ en el cual tendremos que realizar diferentes rutinas, ambientado en un show televisivo similar a Cuestion de Peso.

SONIC FREERIDERS
Sega prepara su juego del puercoespín azul compatible con Kinect. Se tratará de un título en el que tendremos que controlar al erizo y sus amigos en carreras de aerodeslizadores, moviendos de un lado a otro, inclinándonos para tomar curvas cerradas, saltando para realizar trucos


SONIC FREERIDERS

varios, estirando los brazos para agarrar anillos, etc.

KINECT ADVENTURES
Frontier prepara la versión para Kinect de Nintendogs, nos tendrá manipulando adorables mascotitas. En total serán 40 razas diferentes de animales exóticos, con los que podremos realizar 30 diferentes actividades orientadas a crear un profundo lazo entre el usuario y la mascota virtual. Tendremos que mimarlos, jugar con ellos, alimentarlos y ver como reaccionan a nuestras acciones y presencia en pantalla.

KINECT
LOS JUEGOS


KINECTIMALS

CALL OF DUTY: BLACK OPS VS. MEDAL OF HONOR

ELECTRONIC ARTS SE LA JUEGA CONTRA EL **ACTUAL CAMPEÓN**

Las sagas Call of Duty y Medal of Honor tienen una larga historia en común. De hecho, se podría decir que una es hija de la otra. Todos recordamos la magnificencia de MOH: Allied Assault y cómo, tras el abandono de Electronic Arts de la mayor parte del equipo creativo detrás de este soberbio título, el nuevo estudio creado por los mismos –Infinity Ward- dio origen al primer Call of Duty. Un juego que no sólo se sentía como la continuación natural de Allied Assault, sino que dio comienzo a una dinastía que hoy está considerada como la más importante del género, mientras que la franquicia de EA ha caído en desgracia, de la mano de títulos mediocres que empalidecen frente a COD: Modern Warfare y COD: World at War.

Ahora, para recuperar el trono perdido, EA prepara una reinvención de la saga, con una nueva entrega llamada sencillamente Medal of Honor, y planteando un conflicto actual, al estilo Modern Warfare... ¿Podrá EA recuperar la preferencia de los fanáticos del género? Con la cuasi desaparición –escándalo mediante- de Infinity Ward –responsables de Modern Warfare y Modern Warfare 2-, y la necesidad de Activision de delegar el futuro de la saga en Treyarch –responsable de COD: World at War-, tiene una gran oportunidad. Por otra parte, Treyarch se ha tomado muy en serio su nueva responsabilidad como estudio encargado de todo lo que sea Call of Duty, y está decidida a no defraudar. A continuación, les contamos qué tiene cada uno de los dos contendientes, y aventuramos nuestra opinión respecto del desenlace de esta competencia.

CALL OF DUTY
PLATAFORMA 360 / PC / PS3
GÉNERO ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA
COMPAÑÍA TREYARCH
DISTRIBUCIÓN ACTIVISION
SITIO CHARLIEOSCARDELTA.COM
FECHA DE SALIDA: 9/11/ 2010

MEDAL OF HONOR
PLATAFORMA 360 / PC / PS3
GÉNERO ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA
COMPAÑÍA EALA
DISTRIBUCIÓN ELECTRONIC ARTS
SITIO MEDALOFHONOR.COM
FECHA DE SALIDA: 12/10/ 2010

NOTA: TIO ERWIN
HONCHOS Y ARMAS:
LA COMBINACIÓN QUE EL TIO MÁS AMA



EL CAMPEÓN REINANTE

Para Black Ops, Treyarch deja de lado las grandes campañas de la Segunda Guerra Mundial –sobre las que se centró para realizar COD 2: Big Red One, COD 3 y COD: World at War- y abraza la temática de las "operaciones negras", matizándola con algunos de los combates más importantes de la época. Para ello, Call of Duty: Black Ops nos retrotrae a los peores momentos de la Guerra Fría –allá por los años '60s-, llevándonos "de paseo" por la jungla de Vietnam, los Montes Urales, y los complejos de túneles cavados por el Vietcong por debajo del territorio de Laos, ofreciendo en el proceso una amplia variedad de posibilidades tácticas, y mostrándonos tanto el lado público como el más oscuro de la guerra.

Mark Lamia, el capo creativo de Treyarch, dice que Black Ops no es en sí "un juego de Vietnam", sino que se trata de un Call of Duty que tiene lugar, en forma parcial, durante ese conflicto. Naturalmente, en algunas misiones nos encontraremos combatiendo contra efectivos del ejército norvietnamita. No obstante, los mismos no son nuestro verdadero enemigo. Como miembros del Grupo de Estudio y Operaciones (SOG), formaremos parte de una unidad de élite directamente sancionada por la CIA, empleando métodos de combate no convencionales, llevando a cabo acciones "negables" por el gobierno, y contando con una agenda completamente distinta a la de un soldado normal.



ESTA VEZ EL LIMITADO "CAMINITO" POR EL QUE NOS LLEVA EL JUEGO, LLEGA A LAS ALTURAS.

LAS DEMOS

La campaña ofrecerá una mezcla a partes iguales de la clásica jugabilidad de la serie con novedosas mecánicas pensadas específicamente para la nueva temática. Previamente a la E3, Treyarch presentó a la prensa dos escenarios completamente diferentes. El primero de ellos fue un paseíto por los Montes Urales (la cadena montañosa que separa la Rusia europea de la Siberia asiática), allá por 1968. El mismo comienza con una vista en primera persona del piloto de un avión espía SR-71 "Blackbird", en una misión de reconocimiento sobre territorio soviético, dirigiendo un grupo de tropas sobre el terreno, las cuales respondían a nuestras indicaciones, que decidían la forma en que se desarrollaba la secuencia siguiente. En la misma, toma-

bamos el control de uno de los soldados del comando SOG, escondiéndonos ballesta en mano de las patrullas soviéticas en los bosques, para luego descender por un barranco y finalmente irrumpir a través de las ventanas de una estación de comunicaciones para comenzar uno de los clásicos tiroteos de la saga. El tiroteo en sí nos mostró cómo podremos emplear armas automáticas de la época para acabar con el enemigo cuando el ambiente esté caldeado, mientras que podremos emplear la ballesta para eliminarlos silenciosamente cuando la cosa esté tranquila. A la vez, podremos emplear las armas de diferentes maneras. Por ejemplo, la ballesta podrá emplear, además de los virotes comunes, otros cargados con explosivos con temporizador.

El segundo demo mostrado por Treyarch, "Slaughterhouse", tiene lugar en Hue City, Vietnam. Comienza con el jugador sobrevolando en helicóptero la caótica zona de combate, demarcada por fuegos y y bengalas. La cosa cobra intensidad cuando el helicóptero es derribado sobre un edificio. En el interior del mismo logramos hacernos de escopetas SPAS-12 cargadas con cartuchos incendiarios, con las cuales debemos repeler oleadas de atacantes del Vietcong –los cuales caen retorciéndose envueltos en llamas-, antes de intentar la huída a través de sucios callejones bajo la mira de los vietnamitas apostados en los edificios. La demo concluye con nuestro personaje empleando una radio para pedir apoyo aéreo en forma de un escuadrón de helicópteros, que se encarga de limpiar de hostiles las edificaciones. El detalle: por primera vez en la saga, nuestro personaje tiene voz propia.

Finalmente, como parte de la conferencia de prensa pre-E3 de Microsoft, Treyarch presentó una nueva secuencia en la cual debemos reptar a través de una red de túneles del Vietcong en Laos –con varios encuentros a quemarropa en el camino, y un uso de la combinación linterna / pistola digno del mejor survival horror-, para finalmente salir a campo abierto junto a un campamento enemigo en el que pululan los guerrilleros enemigos, junto a varios tanques y a un helicóptero ruso Hind. Tras crear una distracción con granadas, nuestro personaje toma el control del helicóptero, creando un sendero de destrucción a través de la jungla.

MULTIJUGADOR

-Se habla de "tres juegos en uno", la campaña, el multijugador competitivo basado en "perks" que ya conocemos, y un modo cooperativo dedicado con niveles exclusivos.
-Habrá vehículos, pero "no de la forma que los recordamos en World at War".
-Se implementarán cambios en el sistema de pareo de jugadores para que sea más fácil entrar en partidas con sus amigos.
-El módulo Create-a-class 2.0 ofrecerá posibilidades de personalización nunca antes vistas en la serie.
-Se está considerando la posibilidad de una beta multijugador. Este último ya funciona desde época tan temprana, que algunos niveles para la campaña para un jugador fueron creados en base a los mapas multijugador.


CALL OF DUTY

LA MEJOR FORMA DE SACAR AL DESCUBIERTO A UN ENEMIGO ESCONDIDO EN LA SELVA


CALL OF DUTY

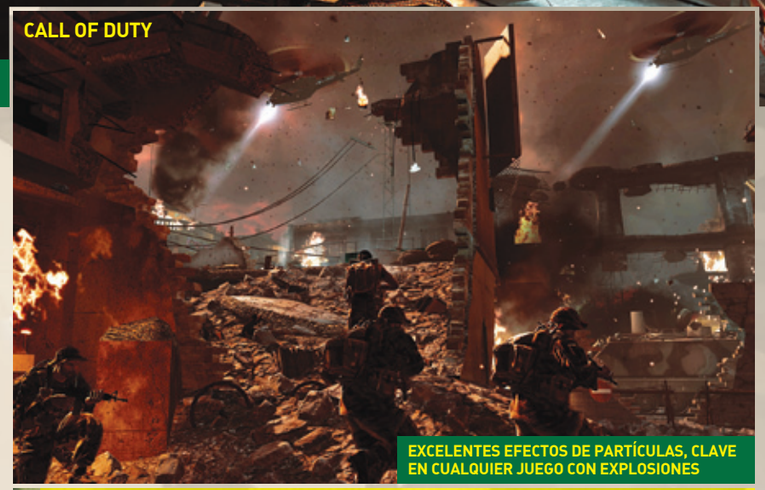
LA ILUMINACIÓN INCORPORA DETALLES PROPIOS DE LOS JUEGOS DE SIGILO


CLÁSICA ENTRADA DE UN GRUPO DE SPEC OPS

CALL OF DUTY


CALL OF DUTY

CUALQUIER PARECIDO CON LA CAÍDA DEL HALCÓN NEGRO ES SÓLO MERA COINCIDENCIA


CALL OF DUTY

EXCELENTES EFECTOS DE PARTÍCULAS, CLAVE EN CUALQUIER JUEGO CON EXPLOSIONES

LO NUEVO EN CALL OF DUTY

-De las demos presentadas pudimos extraer varios elementos novedosos:
-Pilotaje de helicópteros: ya no estamos relegados al puesto de artillero. Ahora deberemos ocuparnos de pilotear, así como de disparar los misiles y las ráfagas de la gattling.
-Nuevas armas: la escopeta de combate cargada con munición incendiaria y la ballesta con virotes explosivos son dos excelentes adiciones.
-Comando de unidades en tierra desde el aire: a bordo del legendario avión espía SR-71 "Blackbird" podremos realizar operaciones de reconocimiento para las tropas de tierra.
-Natación: en una secuencia, deberemos escapar de nuestro helicóptero, que se ha estrellado en el río Huong, antes que el mismo se hunda y se convierta en nuestra tumba. A continuación, deberemos nadar junto a las chozas vietnamitas de la orilla, armados únicamente con un cuchillo.

IMPRESIONES

Gráficamente, los escenarios denotan un excelente cuidado por los detalles, con un alto grado de destrucción matizado por magníficos efectos de explosiones, sobre todo, en las secuencias de apoyo aéreo. A su vez, el uso de iluminación y sombras dinámicas –algo muy en consonancia con las secuencias de combate sigiloso- ayudará a elevar la tensión que ofrece este título a grados inéditos en la serie.

Por otra parte, la mezcla de encuentros cercanos en tierra con las magníficas secuencias de acción aérea muestran que hay un elemento en el que el estudio hace hincapié: la variedad. Es evidente que con Black Ops, Treyarch apunta a lograr un producto con muy altos valores de producción, pero a la vez, con una gran diversidad de situaciones tácticas. Como lo indica el cambio en la dirección creativa, Black Ops ya no es "el otro Call of Duty". Es EL Call of Duty. La incógnita: ver cómo se encara el argumento, que en los últimos títulos de Infinity Ward, estaba atado con alambre.

EL RETADOR

La "reinvención de la saga" que desde el punto de vista de EA implica Medal of Honor, muestra la intención de acercarse todo lo posible a la experiencia ofrecida por su competidor directo, Modern Warfare, dejando atrás la ya gastada Segunda Guerra Mundial a favor de un conflicto más moderno. Ambientado en el enfrentamiento con las guerrillas talibanes en Afganistán en 2001, MOH sigue los pasos de varios soldados de élite, todos ellos "Tier 1 Operators" bajo el mando del NCA (National Command Authority), así como de un Ranger del ejército regular.

LAS DEMOS

El productor ejecutivo, Greg Goodrich, comenta que el objetivo principal es la autenticidad: de hecho, a la hora de diagramar la campaña y diversas situaciones, el equipo de EA contó con la ayuda de verdaderos asesores militares. Goodrich describe al desarrollo como un delicado acto de balance entre las condiciones reales de una verdadera operación de las Fuerzas Especiales y lo que se puede hace dentro de un juego enteramente funcional. Lograr ese balance ha significado, en primer lugar, lograr el ida y vuelta entre el equipo detrás del juego y los mismísimos miembros de las Fuerzas Especiales representados en él. Esta relación ha implicado que, en ocasiones, han debido quitarse del juego elementos que las Fuerzas Especiales no podían permitir que se hicieran públicos, mientras que en otros, han debido pasar por alto las recomendaciones de los asesores para mantener al juego jugable.

Un ejemplo: en la primer demo mostrada a la prensa, vemos cómo un grupo de SEALs de la marina norteamericana se deslizan a través de las montañas afganas al amparo de la noche, atacando campamentos de Al Qaeda y eliminando silenciosamente a las guerrillas Talibanes. Lo único que se escuchaba eran los objetivos identificados mediante susurros de nuestros camaradas. Sin embargo, cuando la demo fue mostrada por el equipo de desarrollo a los verdaderos SEALs, estos últimos dijeron que en medio de una misión como ésa ninguno de ellos emitiría una sola palabra: el silencio es primordial.

La segunda demo nos muestra a un grupo de Rangers desembarcando en una zona montañosa. En la misma, el Especialista Dante Adams hace uso de una escopeta y una ametralladora para limpiar de enemigos las casas del lugar. Corriendo de cobertura a cobertura, notamos cómo el fuego enemigo va deshaciendo las paredes, lo cual nos obliga a mantenernos en movimiento. De hecho, la "destructibilidad" del entorno es uno de los componentes clave de la tecnología del juego: por ejemplo, los proyectiles perforan las lonas impermeables. El mejor momento de la demo ocurre cuando solicitamos apoyo aéreo para acabar con un emplazamiento Talibán.

REALISMO ANTE TODO

No obstante las concesiones, Goodrich dice que han podido obtener muchísima información y consejos muy valiosos para el juego. De hecho, el escenario mostrado ejemplifica una verdadera operación de los SEALs que tuvo lugar la noche anterior a una gran ofensiva en este conflicto, en la cual el papel de los SEALs fue el de limpiar de elementos hostiles las laderas de un grupo de montañas que debía sobrevolar al día siguiente un grupo de Chinooks cargados de Rangers del ejército.

Goodrich remarca las transiciones que experimentaremos en la jugabilidad de Medal of Honor, pasando de la eliminación metódica y silenciosa de elementos hostiles a los clásicos tiroteos de la saga, una vez que hayamos anunciado ruidosamente nuestra presencia al enemigo, por ejemplo, volando un blanco con explosivos.

El juego pondrá a nuestra disposición el último grito de la tecnología militar: en un nivel dado, veremos cómo una caravana de camiones enemigos cargados de tropas se dirige hacia nosotros, amenazando con poner fin a nuestra misión. Sin embargo, si nos colocamos nuestros lentes de visión nocturna, veremos que cada uno de ellos está iluminado por un designador de blancos, el cual emplea un bombardero aliado para volarlos en pedazos. Estos designadores habrán sido colocados por otra unidad jugable en una misión anterior. Según Goodrich, esta forma en la que las misiones se entrelazan formará parte de la narrativa, y de hecho, ese elemento también está tomado de una misión de combate real.

Por otra parte, otro ejemplo de cómo el desarrollo del juego se ha nutrido del aporte de verdaderos combatientes está dado por el soldado del arte de tapa del juego. El mismo es un verdadero soldado de las Fuerzas Especiales, al cual, al mostrársele videos de combate, hizo notar que el jugador empuñaba su arma como un policía, no a la verdadera manera del ejército, lo cual llevó a que el juego incorpore distintas formas de empuñar las armas, de acuerdo a la usanza de cada unidad. A su vez, el equipo de desarrollo asegura que se están realizando grandes esfuerzos para asegurarse de que la inteligencia artificial de nuestros aliados sea muy eficiente: según sus propias palabras, una inteligencia artificial mediocre nada menos que de miembros de las Fuerzas Especiales haría que se rompiera toda la sensación de realismo del juego.

IMPRESIONES

MOH hace uso de una versión muy modificada del Unreal Engine 3. Y aunque la primera impresión es que la utilización de este motor está lejos de la de otros títulos como Gears of War 2, Batman: Arkham Asylum, Mirror's Edge o Mass Effect 2, la dirección de arte es excelente. Hay que decir que, aunque hay menos datos disponibles en comparación con COD: Black Ops, lo que pudimos ver promete, aunque habrá que disponer de más elementos –Goodrich promete que incluso podremos pilotear un helicóptero, pero rehusó dar más detalles por el momento- para emitir un juicio definitivo.

EN DEFINITIVA

La serie Call of Duty llegó a la posición en la que se encuentra hoy haciendo lo correcto: tomar los mejores elementos de MOH: Allied Assault y hacerlos aún mejores, añadiendo en el proceso un soporte multijugador que hoy día se ha convertido en el estándar del género. Inversamente, la saga Medal of Honor llegó a su nada envidiable situación actual subestimando a la competencia y luego intentando copiarla, en vez de aprender de sus propios errores. Para invertir la tendencia, el nuevo Medal of Honor tiene que ser superior al nuevo Call of Duty absolutamente en todos los aspectos, y especialmente, en el crucial soporte multijugador. Así y todo, sería altamente improbable que superara en ventas al próximo Call of Duty. Sin embargo, el "boca en boca" con el tiempo le daría el crédito suficiente para, eventualmente, superar con el "Medal of Honor 2" al Call of Duty posterior a Black Ops. Desde luego, es posible. Sin embargo, nos aventuramos a opinar que, por ahora, y a la vista de lo ya apreciable de ambas entregas, eso no sucederá. El tiempo nos dará la razón... o no.

MULTIJUGADOR

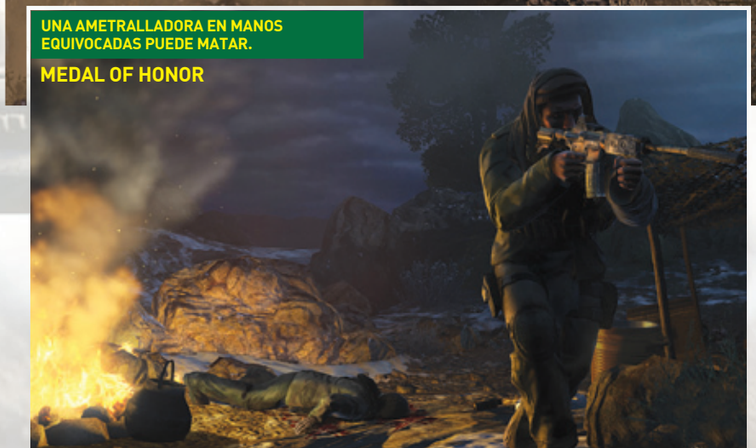
Mientras que EALA se está haciendo cargo de la campaña para un jugador, el soporte multijugador del título fue encargado a DICE, responsable de la serie Battlefield y Mirror's Edge, que está empleando para ello el motor Frostbite.

Al respecto, la gente de EA mostró en acción dos mapas. El primero, basado en el valle de Helmand, en el cual ambas fuerzas se enfrentan en terreno difícil, matizado por fortificaciones bombardeadas. La mecánica del mapa hacía progresar a las fuerzas de la coalición a través de estas fortificaciones, antes de llegar a dos puntos de control y proceder a conquistar un punto fuerte establecido en un edificio destruído, todo esto, bajo el fuego de los defensores.

Por otra parte, el segundo mapa nos sumerge en un grupo de asalto en las calles de Kabul, en una partida de Deathmatch por equipos ambientada en un entorno urbano lleno de escondites ideales para francotiradores.

Las clases disponibles eran el riflero, el "spec ops"y el francotirador.


MEDAL OF HONOR


UNA AMETRALLADORA EN MANOS EQUIVOCADAS PUEDE MATAR.
MEDAL OF HONOR


MEDAL OF HONOR
ESTORNUDÁS Y TE LLENARON DE PLOMO


DESALOJANDO OKUPAS AL ESTILO NORTEAMERICANO
MEDAL OF HONOR

GRANDES CREADORES

LOS SUEÑOS CONVERTIDOS EN VIDEOJUEGOS

POR EL TIO ERWIN

WARREN SPECTOR

Nacido el 2 de Octubre de 1955 en Nueva York, Warren Evan Spector forma parte, con total justicia, del grupo de desarrolladores que consideramos como los padres de la industria de los videojuegos. Su mayor contribución a la misma es, sin duda, el haber logrado combinar de manera enormemente exitosa elementos de los juegos de rol y de los de acción en primera persona.

Spector albergó desde niño la ambición de convertirse en crítico de cine, habiéndose formado profesionalmente en la Universidad del Noroeste, en Illinois, y obtenido un máster en Radio-TV-Film en la universidad de Texas, Austin, en 1980. Sus hobbies incluían jugar los clásicos juegos de tablero de Avalon Hill, y más tarde, los juegos de rol de Dungeons and Dragons.

En 1983, tras un corto período trabajando como archivista de la colección de cine de una biblioteca, Spector recibió una llamada que habría de cambiar su vida, cuando un amigo de la secundaria le ofreció un puesto como editor de la revista Space Gamer. En poco tiempo, Spector se convirtió en editor en jefe de todos los productos del conglomerado de Steve Jackson Games, incluyendo la dirección artística de sus juegos de rol de papel y lápiz. En Marzo de 1987 Spector fue contratado por TSR, trabajando en el juego de rol de Marvel Super Heroes. Finalmente, en 1989 Spector habría de arribar a la industria de los videojuegos, de la cual no se ha separado hasta el presente. Trabajando inicialmente para Origin Systems y Looking Glass Studios, fue clave en el desarrollo de los maravillosos Ultima Underworld I y II, y System Shock, aportando también su colaboración al magnífico Thief: Dark Project, así como a Wing Commander y Crusader.

A fines de 1997, ya como una figura reconocida en la industria, Spector se unió a Ion Storm Inc. –el estudio fundado por John Romero-, en el cual desarrolló sus mejores títulos a la fecha: Deus Ex y Thief: Deadly Shadows -supervisando además Deus Ex: Invisible War, antes de que su distribuidor, Eidos Interactive, lo cerrara en 2005.

En 2004, Spector dejó Ion Storm para desarrollar proyectos personales, y en 2005, el mismo fundó su propio estudio, Junction Point Studios. Aunque de perfil más bajo que otros grandes de la industria como Peter Molyneux o Shigeru Miyamoto, el aporte de Warren Spector es sin duda crucial en el desarrollo de los juegos híbridos tan populares hoy día, que lejos de circunscribirse a un solo género, combinan de manera eficiente lo mejor de dos o tres de ellos. Juegos como Thief popularizaron en PC el concepto del sigilo, e hicieron posibles juegos como Splinter Cell y Hitman. Por otra parte, la influencia de Deus Ex se puede ver hoy día en títulos como Fallout 3.

El presente encuentra a Spector trabajando junto a su equipo en Epic Mickey, un título exclusivo para Wii basado en el icónico ratón de Disney y otros personajes clásicos de la compañía. Con el mismo, Spector y Disney planean reinventar a Mickey Mouse y, según sus propias palabras, convertirlo en el héroe de los videojuegos que el mismo merece ser.









¿LO SABÍAS?

DEUS EX ES LA OBRA CUMBRE DE WARREN SPECTOR, Y SIN DUDA UNO DE LOS JUEGOS MÁS IMPORTANTES DE LA HISTORIA. COMBINANDO ELEMENTOS DE ROL Y ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA CON UNA PERFECCIÓN INÉDITA A LA FECHA DE SU LANZAMIENTO -23 DE JUNIO DE 2000- DENTRO DE UNA TEMÁTICA "CYBERPUNK" EN LA QUE IMPERA EL ESPIONAJE, EL MISMO HA RECIBIDO LOS MÁS IMPORTANTES PREMIOS A NIVEL MUNDIAL; INCLUYENDO EL GALARDÓN AL "MEJOR JUEGO DE PC DE TODOS LOS TIEMPOS".

SERVICE ONE

BULNES 650 - C1176ABL
BUENOS AIRES - ARGENTINA
TELS: (011) 4865 - 9515 / 4862 - 8649
INFO@SERVICEONE.COM.AR

WWW.SERVICEONE.COM.AR

REPARACIÓN DE DISPOSITIVOS DIGITALES

CONSOLAS DE VIDEOJUEGO I COMPUTADORAS PORTÁTILES I REPRODUCTORES MP3 Y MP4 I CÁMARAS DIGITALES



RECEPTORIAS AUTORIZADAS

CIUDAD AUTONOMA DE BUENOS AIRES
SALA 1 - J. SALGUERO 1954 – PALERMO, CABA
START GAME - PLAZA PARK SHOPPING CUENCA 3252 LOCAL 18
VILLA DEL PARQUE, CABA

GRAN BUENOS AIRES
CASA OMAR - JOSÉ HERNANDEZ 4378 – VILLA BALLESTER (SAN MARTÍN), BUENOS AIRES
AKANE GAMES - MITRE 652 – ESCOBAR, BUENOS AIRES
FIORELLA VIDEO CLUB - CALLE SIKA 2300 – MERLO, BUENOS AIRES
RMM COMPUTACIÓN - H. YRIGOYEN 4289 – LANÚS OESTE, BUENOS AIRES

PCIA. DE BUENOS AIRES
GAMERS JUNÍN - FRANCIA 487 – JUNÍN, BUENOS AIRES
METROPOLIS COMICS - PELLEGRINI 238 – SAN NICOLÁS, BUENOS AIRES
THE CUBE - DORREGO 2981 – OLAVARRÍA, BUENOS AIRES

LA PAMPA
HAG SERVICE - CALLE 24 Nº 345 P.A. – GENERAL PICO, LA PAMPA

CORDOBA
GAME PLAYER - SOBREMONTE 88 LOC 58 BIS (GALERIA DEL CINE) - RIO CUARTO, CÓRDOBA

SAN LUIS
HOBBY - JUNÍN 489 – SAN LUIS, SAN LUIS

LA RIOJA
MK2 - JOAQUÍN V. GONZALEZ 182 – LA RIOJA, LA RIOJA

CATAMARCA
ABY PLAY - MATE DE LUNA 632 LOC. 19/20 GAL. PASEO DEL FUNDADOR – SAN FERNANDO DEL VALLE DE CATAMARCA, CATAMARCA

MENDOZA
TRIAC – AV. MORENO 176 – SAN RAFAEL, MENDOZA

CHUBUT
INFORM@TIC - MITRE 951 – COMODORO RIVADAVIA, CHUBUT

ADHIERA SU COMERCIO A NUESTRO LISTADO
Llamenos al tel. (54-11)- 4862 8649 / 4865 - 9515
o escribanos vía mail a vtamayor@serviceone.com.ar

SERVICE ONE AQUÍ

IDENTIFIQUE NUESTRAS RECEPTORÍAS AUTORIZADAS POR EL STICKER EN LA VIDRIERA

ANALISIS
ANTE CUALQUIER DUDA, CONSULTE A LOS ESPECIALISTAS



CUANDO ESTÉN LEYENDO ESTE COMENTARIO, STARCRAFT II YA HABRÁ SALIDO A LA VENTA. EL ANÁLISIS, EN EL PRÓXIMO NÚMERO.



ARMA 2: OPERATION ARROW HEAD ES UNA EXCELENTE EXPANSIÓN AUTOJUGABLE, QUE MEJORA AL TÍTULO ORIGINAL EN MUCHOS ASPECTOS.



DEATHSPANK, PRESENTA A UN PECULIAR PERSONAJE EN BUSCA DE "EL ARTEFACTO". DISPONIBLE EN XBOX LIVE Y PSN POR 1.200 PUNTOS O 15 VERDES.

XBOX 360 / PLAYSTATION 3





BIELSA AHORA ESTA DEDICADO DEFINITIVAMENTE AL GOLF

TIGER WOODS PGA TOUR 11
MEJORANDO EL JUEGO FINO

Año tras año recibimos entregas de la saga de juegos de golf más famosa de la historia. Y año tras año remarcamos que no hay demasiadas novedades para comentar, aunque por lo general eso siempre le alcanza para no defraudar. En la entrega de este año, las mayores novedades vienen de la mano de la posibilidad de optar por alternativas más realistas de juego, que eliminan esas ridículas vueltas de 15 o más bajo par.

¿LO SABÍAS?

EN EL TERRENO EN LÍNEA, PODREMOS COMPETIR CONTRA LOS PROFESIONALES, PARTICIPANDO DE EVENTOS A LA PAR DE LO QUE SUCEDE EN LA REALIDAD.

El Focus es ahora un elemento a tener en cuenta, que consta de una barra que se vacía a medida que usamos algunas de las habilidades para simplificar el juego, como las previews de putts, los spins en medio del aire, los tiros por encima del 100% de fuerza, etcétera. Una vez gastado nuestro Focus, la única manera de recargarlo será jugar sin utilizar ninguna ayuda, lo que le añade un elemento táctico muy bueno a las partidas. La otra novedad principal es el modo True Aim, que elimina casi toda la información a la hora de realizar un tiro. En este modo, simplemente vemos una aproximación en el horizonte de hacia donde se dirigirá nuestra bola, sin conocer la distancia real que abarcará, teniendo una vista que solamente nos deja ver lo que vería un golfista en la realidad.

Este año encontramos un modo de juego ambientado en la Copa Ryder, en la que se participa por equipos defendiendo los colores de un país.

Como siempre, tendremos a nuestra disposición a los mejores golfistas masculinos y femeninos del planeta, aunque siempre será una mejor opción el crearnos un personaje a imagen y semejanza, haciéndolo mejorar hasta transformarse en una bestia imbatible. Los campos de juego son 17 en total, incluyendo a 5 nuevos que nunca antes habíamos conocido. El juego online no incorpora demasiadas novedades, y es el mismo excelente componente del año pasado, con torneos vivos a todo momento, y juego simultáneo hasta para 24 jugadores en equipos.

Cabe aclarar que el juego corre exactamente igual en ambas plataformas, sin ningún elemento que las diferencie, y en definitiva, Tiger Woods PGA Tour 11 no incorpora novedades excluyentes, aunque los seguidores de la franquicia seguramente encontrarán en este título las modificaciones necesarias como para que sepan disfrutarlo nuevamente. **Fareh**



¿DÓNDE LO CONSIGO?
CONSEGUÍ ESTE TÍTULO EN LAS SUCURSALES DE WAL-MART

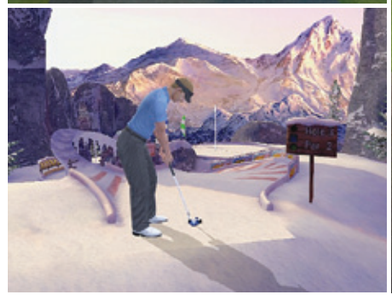
EL SISTEMA DE FOCUS Y EL MODO TRUE AIM LE AÑADEN EL REALISMO QUE NECESITABA.

MUY POCAS INNOVACIONES NOTORIAS. SE AGRADECERÍAN MÁS JUGADORES PROFESIONALES.

PUNTAJE **7.5** DE MADERA

NINTENDO WII







EL QUE METa LA PELOTITA EN MENOS GOLPES SE CONVERTIRÁ AUTOMATICAMENTE EN EL GANADOR

TIGER WOODS PGA TOUR 11
UN SWING MÁS REFINADO

Tiger Woods PGA Tour 2010 para Wii sentó un verdadero precedente en el género. Se trató ni más ni menos que del mejor juego de golf de la historia, abarcando cualquier plataforma. Ya las entregas anteriores habían aprovechado al máximo las características del esquema de control de la consola, pero la incorporación de Wii MotionPlus significó un paso enorme en la franquicia, elevando el nivel de realismo hasta límites que creíamos insuperables. Hasta ahora.

Tiger Woods PGA Tour 11 logra superar a su predecesor en un aspecto fundamental: la jugabilidad. Todos los detalles que alabamos de la entrega anterior han sido refinados aún más, lográndose una recreación de movimientos en tiempo real envidiable. Hay diferentes grados de realismo para elegir antes de ponerse a jugar, por lo que los distintos usuarios podrán ir acostumbrándose poco a poco a un esquema en donde se utiliza el Wiimote como si se tratase de un verdadero palo de golf. En las configuraciones para expertos, cada pequeño movimiento de muñeca influye en el golpe, así como también el ángulo y fuerza con que se ejecute el movimiento. Incluso hace su aparición una cámara en primera persona, para aumentar aún más el realismo. Estos pequeños detalles mejoran ostensiblemente las partidas, en donde nunca veremos dos golpes iguales. Otras adiciones interesantes tienen que ver con algunos nuevos escenarios –por desgracia acompañados por la supresión de otros-, y dos modalidades de juego: la copa Ryder Cup -una competición que se realiza por equipos entre Europa y Estados Unidos- y el mini golf, que resulta bastante entretenido y otorga variedad.

¿LO SABÍAS?

ADEMÁS DE MINIGOLF, TAMBIÉN SE INCLUYE LA POSIBILIDAD DE JUGAR DISC GOLF, MEJOR CONOCIDO COMO FREESBIE GOLF.

Esta versión para Wii incluye dos modalidades de juego exclusivas para jugadores expertos, en las que la jugabilidad adquiere un nivel de realismo sensacional, logrado a partir del accesorio Wii MotionPlus.



No podemos dejar de lado algunos defectos, por más que en conjunto nos encontremos con un videojuego de primerísimo nivel. El segmento audiovisual no ha sido mejorado, y tampoco hubiesen estado de más algunas competiciones extra, ya que las dos nuevas resultan atractivas, pero no se caracterizan por su complejidad. En definitiva, Tiger Woods PGA Tour 11 es imprescindible para todo usuario de Wii, en especial si no probaron la versión pasada. Y si la disfrutaron, y son fanáticos del deporte, encontrarán en esta secuela una serie de mejoras significativas que justifican la nueva compra. **666**



¿DÓNDE LO CONSIGO?
CONSEGUÍ ESTE TÍTULO EN LAS SUCURSALES DE WAL-MART

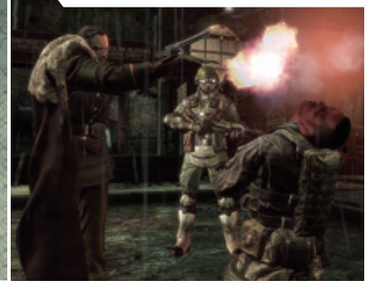
JUGABILIDAD CASI PERFECTA. DOS NUEVAS MODALIDADES INTERESANTES. LA VISTA EN PRIMERA PERSONA.

NO SE MEJORÓ EL APARTADO AUDIOVISUAL. ALGUNA OTRA NOVEDAD NO HUBIESE ESTADO MAL.

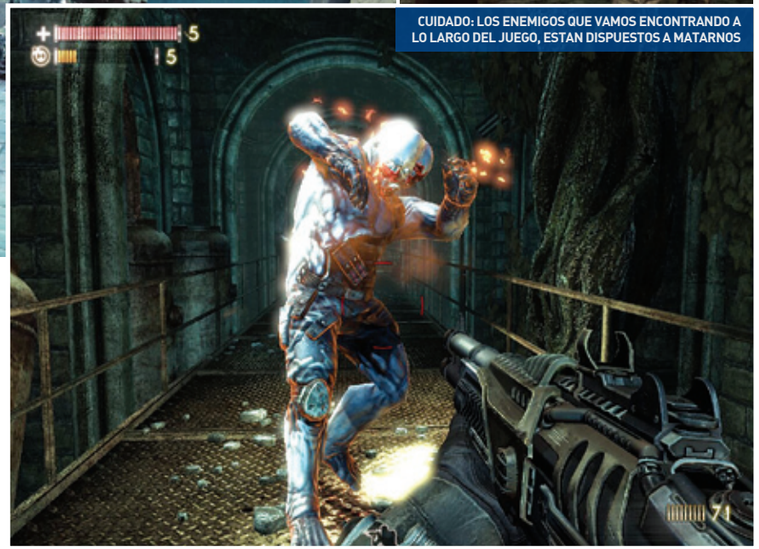
PUNTAJE **9.0** DE HIERRO

GÉNERO ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA **COMPAÑÍA** RAVEN SOFTWARE **DISTRIBUCIÓN** ACTIVISION **SITIO** SINGULARITY-GAME.COM **MULTIJUGADOR** 12 JUGADORES EN LÍNEA





XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / PC



CUIDADO: LOS ENEMIGOS QUE VAMOS ENCONTRANDO A LO LARGO DEL JUEGO, ESTAN DISPUESTOS A MATARNOS

SINGULARITY

RETRASANDO EL FUTURO

En sus inicios, recordamos a Singularity como un título esperado, que luego, con sus sucesivos retrasos, terminó relegado a ser uno más del montón, con la simple ilusión de que pudiera llegar a sorprendernos con su prometedora mecánica de manipulación de tiempo. Pero el reloj no se puede atrasar, y es hora entonces de saber en que se transformó este promisorio proyecto.

Con una historia ambientada en sucesos que tienen origen en la Segunda Guerra Mundial, y una Unión Soviética que descubre un mineral llamado Elemento 99 que posee tremendos poderes energéticos, Singularity nos pone en el rol del soldado Nate Renko, con quien debemos examinar emisiones radioactivas de este elemento presente únicamente en la isla Katorga-12, deshabitada en la actualidad.

La historia se desarrolla con un gran elemento de ciencia ficción, alternando la actualidad con flashbacks de la época de la Segunda Guerra, como para ir enterándonos de por qué quedó deshabitada la isla.

El principal atractivo de Singularity es el TMD, un dispositivo que nos permite manipular el tiempo de diversas formas, algunas de ellas muy creativas, como cuando hacemos que un enemigo envejezca rápidamente, transformándose en cenizas en cuestión de segundos; o reparando estructuras dañadas con solo volver el tiempo atrás, en algunos de los entretenidos puzles que encontraremos a lo largo de esta aventura que nos tendrán utilizando el TMD para destruir cajas, y luego volverlas a su estado original, o hacer que el tiempo transforme un candado en polvo.

En sí, Singularity no es malo ni mucho menos, y resulta un producto sumamente entretenido. El problema es que tampoco sabe pararse por sí mismo, y luce como un tremendo rejunte de muchas otras exitosas franquicias. Half Life y su gravity gun, Bioshock y sus grabaciones, FEAR y sus flashbacks, todo parece ser un punto de referencia importante dentro de este título, y nos hace recordar constantemente a elementos de muchos otros juegos. Es una lástima que Raven no se haya tomado el trabajo de por lo menos intentar modificar los objetos como para que no resulten las comparaciones tan odiosas, porque el paquete en sí es uno que nos tendrá atrapados por lo que dure la aventura, con una historia que, sin ser la octava maravilla, alcanza para enganchar de principio a fin. Tanta espera seguro que no valió la pena, pero ante la sequía de títulos del momento, Singularity resulta una opción más que potable. **Fareh**

¿LO SABÍAS?

ENCONTRAREMOS ESTACIONES DISEMINADAS POR LOS NIVELES PARA MEJORAR NUESTRAS ARMAS Y PODERES.

Las tres versiones se comportan de manera igual, aunque en ninguna estamos exentos de errores.



¿DÓNDE LO CONSIGO?
CONSEGUÍ ESTE TÍTULO EN SU VERSION DE PS3 EN LAS SUCURSALES DE ELECTRONIC THINGS

PC RECOMENDADA

OPERATIVO	VISTA/7
MICRO	DOBLE NÚCLEO 3 GHZ
MEMORIA	2 GB
VIDEO	GEFORCE 8800GT RADEON HD3850

LOS PODERES ESPECIALES. LOS PUZLES. LA NARRATIVA.

GRÁFICAMENTE AÑEJO Y ENCIMA CON VARIOS ERRORES VISUALES. PARECE UN REJUNTE DE OTRAS FRANQUICIAS.

PUNTAJE
7.5
SINGULAR

GÉNERO ACCIÓN EN TERCERA PERRSONA **COMPAÑÍA** RUFIAN GAMES **DISTRIBUCIÓN** MICROSOFT GAME STUDIOS **SITIO** WWW.RUFFIANGAMES.COM **MULTIJUGADOR** 16 JUGADORES EN LINEA





XBOX 360



CRACKDOWN 2

EN LA CIUDAD DE LA FURIA

Hay un dicho que reza "para qué arreglar lo que no está roto", y ese es precisamente el punto de partida de Crackdown 2, secuela de aquel exclusivo de Xbox 360 que supo sorprender a propios y extraños con su mundo abierto, personajes con poderes sobrenaturales, y acción desenfrenada, allá por los inicios de la consola de Microsoft.

En Crackdown 2 nuevamente tenemos que ponernos en las botas de un agente de The Agency, para proteger a Pacific City de las dos facciones que constantemente están buscando problemas: Cell, con sus miembros terroristas, y Freaks, seres que de noche se transforman en abominaciones mutantes. En realidad, la amenaza principal son los mutantes, pero para eliminarlos necesitamos activar unas torretas de rayos ultravioletas, que casualmente son dominadas por el grupo Cell, quienes a su vez piensan que The Agency está encubriendo la cura para el virus que transforma a la gente en estos mutantes, y en dicha situación el caos es materia corriente. En este contexto, la historia no resulta un punto fuerte de Crackdown 2, y simplemente sirve como condimento para obligarnos a realizar las mismas tareas una y otra vez. La escasa duración, con alrededor de 10 horas necesarias para completar la campaña, resulta muy corta para un juego de índole abierta. Lo que sí ayuda, y mucho, es la inclusión de un modo cooperativo hasta para cuatro jugadores, y algunos modos online sumamente entretenidos.

La jugabilidad se comporta de manera esperada para el género. El sistema de recolección de orbes que nos ayudan a subir las habilidades de nuestro personaje vuelve a ser el eje central de la diversión. En busca de transformarnos en la perfecta máquina de matar, pasaremos horas y horas recorriendo la inmensa ciudad. El sistema de auto-apuntado resulta en ocasiones frustrante, ya que el juego se empecina en ocasiones en apuntar a objetos por sobre enemigos, y esto queda en mayor evidencia a la hora de las partidas multijugador. Por el lado de los vehículos, tenemos unos cuantos para elegir, desbloqueándolos a medida que avanzamos, en vez de poseer uno solo que mejorar como en la primera parte. De cualquier forma, al igual que en el primer juego, es probable que los vehículos queden opacados, cuando las habilidades de nuestro personaje nos permitan correr más rápido que cualquier coche, o volar más alto que cualquier helicóptero. La principal novedad es acaso la inclusión de unas "alas" que nos permiten planear grandes distancias.

Crackdown 2 seguramente no será recordado por su originalidad. La absoluta intención de Rufian Games de copiar todos y cada uno de los elementos del juego original, sin preocuparse demasiado por innovar no será bienvenida por muchos jugadores. Aquellos que tengan buenos recuerdos de la primera parte, y anden con ganas de experimentar un poco más de lo mismo, sabrán apreciar esta secuela, que destila la misma diversión y caos que supo hacer exitoso al original. **Fareh**

El modo en línea Rocket Tag es un caos absoluto, con 15 jugadores armados con lanzacohetes persiguiendo a un solo jugador.

¿LO SABÍAS?

HAY CINCO HABILIDADES DIFERENTES PARA MEJORAR RECOGIENDO ORBES: AGILIDAD, MANEJO, ARMAS DE FUEGO, EXPLOSIVOS Y FUERZA.

SIGUE SIENDO LA MISMA FÓRMULA DE DIVERSIÓN DESCEREBRADA. EL COOPERATIVO.

MODO UN JUGADOR CHATO. CUADROS POR SEGUNDO. TÉCNICAMENTE DESCUIDADO.

PUNTAJE
7.0
ZAFANDO



XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / PC

TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON

LOS ROBOTS DE HASBRO VUELVEN PARA REDIMIRSE

Aquellos que hayan tenido la suerte de crecer en los '80, seguramente guardarán un fuerte cariño hacia la querida franquicia de Transformers, y estarán mas que decepcionado con los últimos productos de la misma, principalmente a lo que se refiere en materia videojuegos. Pero para sorpresa de todos, este nuevo título protagonizado por los famosos robots de Hasbro, resulta ser un juego desarrollado con dedicación y cuidado, con intención de complacer tanto al público neófito como a los fans más viejos. Transformers: War For Cybertron está basado en un comic del mismo nombre, y narra los eventos previos a los transcurridos en la serie, centrándose en la guerra civil gestada entre Autobots y Decepticons en su planeta natal, mucho antes de llegar a la tierra, llevándonos a tomar armas en el asunto desde el punto de vista de ambos bandos, a lo largo de diez capítulos, cinco correspondientes a cada facción. Pero vayamos a los hechos. Estamos ante un juego de acción y disparos en tercera persona cual Gears of War, en donde es posible saltar, disparar, efectuar ataques cuerpo a cuerpo e interactuar con los dispositivos del entorno, como ser torretas o interruptores. Pero en cualquier momento del juego, con tan solo apretar un botón, podemos transformarnos en vehículo y acceder así a los atributos y características correspondientes a esta nueva forma, que varían dependiendo del personaje, siendo algunos pocos, como Starscream capaces de transformarse en aeronaves, cambiando relativamente la jugabilidad durante dichos segmentos.



¿LO SABÍAS?

UNO DE LOS ASPECTOS MÁS INTERESANTES Y SOLIDOS DEL JUEGO ES EL SOPORTE MULTIJUGADOR, EL CUAL NOS OFRECE VARIAS MODALIDADES EN LÍNEA, ALGUNAS PENSADAS PARA PARTIDAS COMPETITIVAS, COMO CAPTURA LA BANDERA, O BATALLAS DEATHMATCH INDIVIDUALES O POR EQUIPO, PERMITIENDO A LOS JUGADORES INCLUSO PERSONALIZAR A SUS TRANSFORMERS. AUNQUE LO MEJOR DE TODO, PROBABLEMENTE, ES LA POSIBILIDAD DE JUGAR EL MODO CAMPAÑA EN COOPERATIVO HASTA DE A TRES JUGADORES.

Al comenzar cada nivel, elegiremos uno de entre tres Transformers disponibles -que irán variando a lo largo de los capítulos-, dejando el control de los otros dos restantes en manos de la inteligencia artificial, que nos acompañarán y lucharán a nuestro lado a lo largo de los escenarios. Celebridades como Bumblebee, Ratchet, Ironhide, Starscream, y por supuesto, los infaltables Megatron y Optimus estarán presentes entre el elenco de personajes jugables, y elaborados con un diseño excelente, y repleto de detalles. Más allá de ser divertido un par de horas, el juego deja poco que disfrutar a quienes no sean fanáticos de la franquicia de Transformers, y no podemos esconder el hecho de que el mismo presenta mucha menos profundidad y contenido que otros títulos de su género, además de contar con niveles y enemigos bastante simplones, pudiendo volverse repetitivo rápidamente. Pero en cuanto a diseño, música y ambientación, Transformers: War For Cybertron tiene todo lo que un amante de la serie puede pedir.

Nigromante

¿DÓNDE LO CONSIGO?
CONSEGUÍ ESTE TÍTULO EN SU VERSION PS3 EN LAS SUCURSALES DE ELECTRONIC THINGS

PC RECOMENDADA

OPERATIVO	VISTA/7
MICRO	DOBLE NÚCLEO 3 GHZ
MEMORIA	2 GB
VIDEO	256MB DE VIDEO

DISEÑO DE PERSONAJES. ESPÍRITU ORIGINAL DE LA SERIE. EXCELENTES MODOS MULTIJUGADOR. DIVERTIDO.

DISEÑO DE NIVELES UN TANTO SIMPLÓN. JUGABILIDAD REPETITIVA. ENEMIGOS GENÉRICOS.

PUNTAJE
7.0
METÁLICO

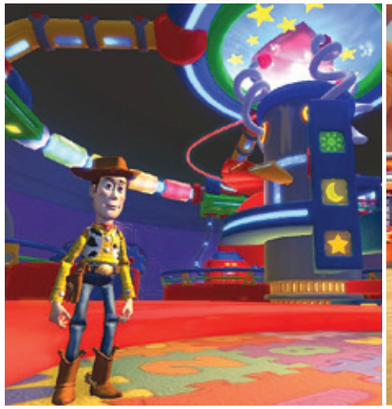
GÉNERO ACCIÓN **COMPAÑÍA** HIGH MOON STUDIOS **DISTRIBUCIÓN** ACTIVISION **SITIO** WWW.TRANSFORMERSGAME.COM **MULTIJUGADOR** 10 JUGADORES







XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / PC / WII





LO MÁGICO DE LOS JUGUETES DE TOY STORY, ES QUE POR MOMENTOS PARECIERAN COBRAR VIDA

TOY STORY 3

UN INTERESANTE JUEGO PARA UNA FENOMENAL PELÍCULA

GÉNERO PLATAFORMA **COMPAÑÍA** AVALANCHE SOFTWARE **DISTRIBUCIÓN** DISNEY INTERACTIVE STUDIOS **SITIO** DISNEY.GO.COM/TOYSTORY **MULTIJUGADOR** 2. JUGADORES EN COOPERATIVO

Si empezamos la nota diciendo que el modo principal de Toy Story 3: The Videogame consta de ocho misiones, orientadas a la exploración y a los saltos de plataformas, seguramente más de un lector decidirá no continuar con la lectura. Porque es cierto que la mayor parte de las adaptaciones de películas animadas al mundo de los videojuegos se terminan traduciendo en productos de medio pelo, orientados a los más pequeños. Pero el caso de Toy Story 3 es diferente, ya que los desarrolladores se han esforzado lo suficiente como para ofrecer una experiencia divertidísima que, a pesar de sus fallas, acompaña más que bien a la genial película de Pixar.

Como bien hemos dicho, el modo historia cuenta con ocho niveles en los cuales el jugador deberá ponerse en las botas de los distintos personajes que protagonizaron las tres películas de la saga. Lo bueno de esto es que la variedad de personajes se traduce en una encantadora diversidad de locaciones y estilos de juego, que recorren varios subgéneros dentro del estilo general de plataformas. Es así como en algunas misiones es necesario disputar carreras a caballo, en otras destruir robots con los rayos de Buzz Lightyear, o mismo pasar desapercibido en ciertas escenas de sigilo. A esto debemos sumarle la posibilidad de que cualquier amigo se sume para disfrutar de la aventura en cooperativo a pantalla dividida, lo que aumenta considerablemente la diversión. No sólo eso, sino que por primera vez en un juego de este estilo se ha incorporado una modalidad extra, en donde el jugador puede realizar libremente todo tipo de misiones en un mundo abierto, como si se tratase de un pequeño Grand Theft Auto basado en el maravilloso mundo creado por Pixar. Como contrapartida a estas virtudes, debemos destacar algunas falencias con respecto a la utilización de la cámara y el esquema de control, que a veces complican innecesariamente las cosas. Es una lástima, porque se trata de errores que podrían haberse solucionado con un poco más de tiempo de desarrollo sin mayores inconvenientes. Lo que sí es una falla intrínseca del producto es la extrema facilidad con la que pueden finalizarse las misiones, y mismo terminar la campaña, por lo que los jugadores más experimentados se quedarán con las ganas de disfrutar de un producto más complejo.

La modalidad Toy Box ofrece la posibilidad de disputar una aventura abierta, en la que podremos ir accediendo a todo tipo de misiones que, al ser completadas, habilitarán nuevas opciones de personalización, así como nuevos objetivos a cumplir.



¿LO SABÍAS?

EN LAS OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN ES POSIBLE ENCONTRAR DIVERSOS ÍTEMS PROVENIENTES DE LA TAMBIÉN ESPECTACULAR PELÍCULA WALL-E.



¿LO SABÍAS?

LA VERSIÓN PARA PLAYSTATION 3 ES LA ÚNICA QUE CUENTA CON CIERTO CONTENIDO EXCLUSIVO, YA QUE SE AGREGAN MISIONES ESPECIALES PARA EL EMPERADOR ZURG.

Con respecto al apartado gráfico, la gente de Avalanche ha realizado un trabajo espectacular en las versiones para Xbox 360 y Playstation 3, que poco tienen que envidiarle a lo que podemos ver en los cines. La edición para Nintendo Wii no se diferencia de las otras dos en cuanto al estilo de juego, y sus gráficos han sido retocados, pero manteniendo la elegancia. Lo que no se entiende es por qué la versión para PC no cuenta con gráficos similares a los de las dos consolas de alta definición, asemejándose más a lo que se puede observar en la consola de Nintendo. Dejando estos detalles de lado, Toy Story 3 es un juego por demás divertido, que agradará a todo tipo de usuarios, en especial a los fanáticos de la película. **666**

¿DÓNDE LO CONSIGO?
CONSEGUÍ ESTE TÍTULO EN SU VERSION DE PS3 Y PSP EN LAS SUCURSALES DE SONY STYLE, WAL-MART, MUSIMUNDO Y COMPUMUNDO

PC RECOMENDADA

OPERATIVO	VISTA/7
MICRO	DOBLE NÚCLEO 2.13 GHZ
MEMORIA	1 GB
VIDEO	GEFORCE 8600GT RADEON HD5570

CAPTA A LA PERFECCIÓN LA ESENCIA DE LA PELÍCULA. MUY DIVERTIDO EN COOPERATIVO.

IMPORTANTES PROBLEMAS DE CÁMARA Y CONTROL. UN POCO CORTO, Y MUY SENCILLO.

PUNTAJE
7.5
UN CHICHE



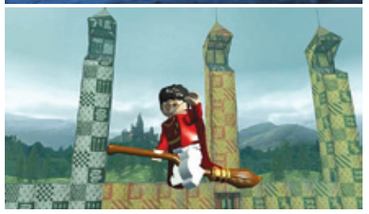


¿LO SABÍAS?
A LO LARGO DE LA AVENTURA ES POSIBLE CONTROLAR A MÁS DE 160 PERSONAJES.









XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / PC

LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4

WINGARDIUM LEVIOSA A LA SAGA

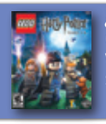
Desde hace ya varios años que la gente de Traveller's Tales viene realizando unas inocentes parodias de diversas franquicias cinematográficas, a través de la utilización de los conocidos ladrillos LEGO en el mundo de los videojuegos. Es así como salieron a la venta encantadores títulos como LEGO Star Wars o LEGO Indiana Jones, que supieron cautivar a fanáticos y jugadores casuales por igual. Sin embargo, fueron tantos los títulos lanzados al mercado que la fórmula ya comenzaba a repetirse en demasía. Es por ello que al enterarnos del inminente lanzamiento de una nueva edición, esta vez basada en la serie de películas y libros de Harry Potter, preferimos no entusiasmarnos demasiado.

Afortunadamente, los creadores tuvieron en cuenta las críticas casi unánimes que venía haciendo el periodismo especializado, realizando quizás el mejor título de la franquicia hasta la fecha. Lo primero que debemos decir en este sentido, es que LEGO Harry Potter: Years 1-4 es un juego de exploración y resolución de enigmas, acompañado con algunas escenas de acción por demás interesantes. Es decir, se invierte la mecánica, que en las anteriores entregas se centraba casi exclusivamente en los combates y los saltos de plataformas. Como se imaginarán, el principal elemento con el que cuentan los personajes para poder avanzar en los diversos escenarios es la magia, que les permitirá –a través de los distintos hechizos- interactuar con prácticamente todos los elementos disponibles en los escenarios. Solo de forma eventual será necesario deshacernos de enemigos, o combatir contra los más representativos villanos de la franquicia creada por J.K. Rowling.

En cuanto al apartado más bien técnico, se han mantenido los rasgos audiovisuales que veníamos observando, lo cual no es necesariamente un defecto, ya que el encanto no viene por el lado de los gráficos, sino de la ambientación en general. Los fanáticos de la saga se sentirán como en su casa gracias a una espectacular recreación de Hogwarts, y de prácticamente todo personaje que haya sido mencionado durante las películas. Todo realizado con el característico humor y variedad a los que la franquicia LEGO ya nos tiene acostumbrados. De todos modos, se hace necesario señalar algunos defectos, algunos de los cuales han venido repitiéndose a lo largo de las distintas entregas. El más notable tiene que ver con los errores groseros en la inteligencia artificial de los personajes aliados, defecto que se potencia por el hecho de que no esté disponible una opción para jugar en cooperativo a través de Internet. También vuelven a decir presentes los problemas de cámara y control, aunque se han matizado un poco con respecto a lo que veníamos observando. Aún así, LEGO Harry Potter: Years 1-4 es un bellísimo videojuego, que fascinará no sólo a los fanáticos, sino a todo aquel que esté dispuesto a participar de una aventura llena de magia y exploración. En especial si tienen un amigo para compartir la experiencia. **666**

Al igual que en el resto de los juegos de la saga LEGO, la aventura puede completarse fácilmente en unas pocas horas, pero la cantidad de extras que pueden habilitarse nos obligan a explorar los escenarios varias veces tras la primera pasada.





¿DÓNDE LO CONSIGO?
CONSEGUÍ ESTE TÍTULO EN SU VERSION PS3 EN LAS SUCURSALES DE ELECTRONIC THINGS

PC RECOMENDADA

OPERATIVO	VISTA/7
MICRO	DOBLE NÚCLEO 2.13 GHZ
MEMORIA	2 GB
VIDEO	GEFORCE 8600 GTS O RADEON HD 5570

MÁS CENTRADO EN LA RESOLUCIÓN DE ENIGMAS Y EN LA EXPLORACIÓN. RECREACIÓN DEL UNIVERSO DE HARRY POTTER.

SIGUEN ESTANDO PRESENTES ALGUNOS DEFECTOS DE LA SAGA, ALGUNOS POR EL NUEVO ENFOQUE DE JUEGO.

PUNTAJE
8.0
LA ROMPE

Hablá horas desde tu celular por sólo $0,035 el minuto.



Descarga nooma, te regalamos 50 minutos

Con nooma no importa donde estés, sólo tenés que conectar tu celular a una red wifi y hablar a muy bajo costo.

Si hay wifi elegís nooma
POWERED BY SION

nooma.com.ar

Promoción válida desde el 01/01/2010 hasta el 30/09/2010 inclusive, únicamente para nuevas altas del servicio Nooma. Sujeto a disponibilidad técnica. La tarifa publicada corresponde al valor del minuto de comunicación, o fracción inferior, para llamadas a líneas fijas del Área Metropolitana de Buenos Aires. Los minutos de comunicación gratuitos promocionales son para realizar llamadas a líneas fijas del Área Metropolitana de Buenos Aires. La tarifa promocionada no incluye: llamadas a Internet Gratis, llamadas masivas, audio texto, cobro revertido, servicio de operadora, servicios de valor agregado sobre numeración geográfica y no geográfica, tiempo en el aire para llamadas a líneas de telefonía móvil, chat telefónicos, ni el valor del Calling Party Pays (CPP) en caso de llamadas a líneas de telefonía móvil. * . Términos y condiciones de contratación publicadas en el sitio de Internet www.nooma.com.ar. Sion S.A. - Virrey Olaguer y Feliú 2437 - Ciudad de Buenos Aires - Tel: 4115-2500 - CUIT 30-69007604-3.

CORREO
ACEPTAMOS TODO TIPO DE DONACIONES



CORREO@LOADED.VG
ACEPTAMOS TODO TIPO DE CARTAS, ENCOMIENDAS, DONACIONES, PREMIOS, MAILS O LO QUE MÁS TENGAS GANAS DE ENVIARNOS.

MEZCLADITO
LEONEL VILLALBA

Buenas y santas, soy Leonel Villalba, es la primera vez que les escribo, y tengo un par de preguntas que hacerles acerca de algunos de mis juegos favoritos:
¿Qué pasó con la película que supuestamente se estaba filmando de Halo?

Por el momento no hay mayores novedades, puesto que el proyecto original se había cancelado en su momento debido al estancamiento, aunque en las últimas semanas hubo alguna información que señaló que se había retomado la producción.

¿Está confirmado si habrá cooperativo en Halo: Reach?

Sí, está confirmada la presencia de un modo cooperativo, y no solamente esto, sino que además el mismo incorporará un sistema de dificultad escalable, haciendo la aventura mucho más difícil de acuerdo a la cantidad de jugadores.

¿Habrá un DMC 5? Y si lo hay ¿Dante va a ser el protagonista?

Dalo por descontado, Capcom no va a abandonar una de sus franquicias más redituables. Y aunque no podemos dar por seguro de que Dante vaya a ser el protagonista de una eventual 5ta entrega, quedate tranquilo de que terminará apareciendo de una u otra forma.

¿Se sabe algo de algún KOF XIII?

King of Fighters XIII ya fue lanzado en Japón para arcades, y mientras lo esperamos por estas costas, te contamos que el mismo es el cierre a la historia de Ash Crimson que se inició con King of Fighters 2003, y que incluye varios cambios radicales en su jugabilidad.

Me gustaría saber si saldrá algún Bleach con las características de los de Wii, para XBOX360.

Por el momento no hay novedades al respecto.



A LA GUILLOTINA
MAXIMILIANO DEMARIE

Hola muchachos, los vengo siguiendo desde el primer número y no entiendo cómo no se dieron cuenta de reemplazar la sección Preview, siempre diciendo que los enemigos serán mas inteligentes, que el juego X tendrá tal o cual cosa, y muchas veces el producto final termina siendo un desastre. Esfuércense un poco mas y hagan informes de otro tipo. Hace rato que no hay informes de TVs y eso que se renovaron bastante, o de periféricos para consolas. Es sabido que cosas con las que reemplazar esa sección sobran, simplemente falta un poco de esfuerzo.
De más esta decir que los compro todos los meses y por algo es, pero traten de superarse mes a mes.

La sección de avances constituye una de las columnas vertebrales de cualquier publicación. Tenés razón en que muchos juegos mostrados ahí terminan siendo un desastre, pero ¿cuántos otros terminan siendo muy buenos, o sorpresas? Además ¿Cómo sabrías qué juegos esperar y cuáles no, si no fuera por esta sección?

REFLEXION GAMER
ANDRES BORSANI

Reflexionando (¿eh?) con la consigna de algún número atrás en la revista, "realismo vs. fantasía", creo que en realidad todo dentro de los videojuegos es fantasía. Lo que consideramos como "realidad" es en realidad, la verosimilitud.
Detalles que en un videojuego son moneda corriente, como el convulsivo mover de los personajes en pantalla (cualquier videojuego) o los NPCs que nos hablan repitiendo las mismas líneas de diálogo, podrían ser considerados parte de alguna grave afección neurológica en el mundo real (al menos los personajes de Half Life 2 lo disimulan, no dándonos pelota). Sin embargo, nada de esto nos importa; lo dejamos pasar, porque nuestra percepción está preparada para ignorar esas nimiedades dentro de los juegos "realistas".
Del mismo modo que nuestros ancestros sintieron pánico al confrontar unos manchones pixelados en Doom, es probable que al ver el Heavy Rain, nuestros nietos se rían de nosotros (ya nadie respeta a sus mayores ¡sinvergüenzas!)

De todos modos, son este tipo de detalles los que enriquecen y le dan identidad al mundo de los videojuegos así que no cambiaríamos los medikits, los deja vú/continues y la capacidad de recargar armas en tiempo récord por nada.



GAMERTAG
IGNACIO BARBOSA

Hola gente de Loaded. Les escribo porque tengo una duda sobre un tema que me está dando muchas vueltas. Hace poco en la E3, Microsoft lanzó al mercado su nuevo modelo "Slim" de Xbox 360, con 250 GB de almacenamiento y Wi-Fi incorporado, entre otros, y seguramente que sin el problema de las malditas 3 luces rojas. Y a esto quería ir, porque tengo una Xbox con placa Falcon reparada de las 3 luces rojas aunque ahora no la puedo usar más de una hora de seguido. Es por eso que tengo muchas ganas de comprarme el nuevo modelo que salió pero ahora les pregunto: Yo tengo una cuenta en esta Xbox con 7010G. ¿Si me compro el nuevo modelo pierdo todos estos puntos o hay una forma de trasladar esa cuenta a la nueva Xbox?

Lo único que tenes que hacer es entrar a Xbox Live con tu Xbox actual, para actualizar tu perfil de jugador en Internet. Luego, una vez que tengas la consola nueva, te vas al menú de creación de perfiles, y seleccionas la opción de recuperar un Gamertag, con lo cual recabará la información de tu perfil, previamente almacenada en Xbox Live, con lo que tendrás tu perfil de siempre, con los puntos de siempre.

Muchas gracias por la revista que hacen cada mes. Saludos.

¿SEXO DEBIL?
NATALIA IGLESIAS

Hola amigos de Loaded. ¿Cómo están Uds.?
Les escribo para felicitarlos por la revista. Para mi son de gran ayuda a la hora de comprar juegos, ya que son carísimos y una no puede andar comprando porque sí.
Sí, soy una chica, me llamo Natalia y tengo 32 años. La verdad juego, y bastante, no solamente Bejeweled, Puzzle Quest o a Barbie Horse Adventure jeje. Me encantan los God Of War, Assassin's Creed, Batman: Arkham Asylum, y obvio Heavy Rain (este juego creo que engancharía a cualquiera) entre otros, pero bueno me considero un caso a parte. Ah, me olvidaba ¡Tengo varias consolas también!
Hay una pregunta que me da vueltas y vueltas. ¿Qué diablos pasó con el podcast? Eran buenísimos y muy informativos, una podía estar en el ROCA colgada del pasamanos al mejor estilo Kratos, rodeada de gente y escucharlos e informarse, cosa que no puedo hacer con la revista en la mano.
Bueno, no molesto más. Muy buen trabajo chicos. ¡Y gracias!

El podcast se dejó de hacer por el momento debido a reacomodamiento de recursos, pero no te preocupes que se encuentra en nuestra lista de prioridades.
PD: En los próximos días probablemente vayas a recibir mucho Spam en tu correo electrónico. O quizás sean varios de los chicos de la editorial interesados en tu extraña raza de fémina gamer...



NUEVA XBOX
JUAN NIN

Hola chicos de Loaded, primero quería felicitarlos por su revista, y segundo, comentarles que tengo una Xbox 360 comprada hace 3 meses pero ahora ví la Xbox nueva y se me sale la saliva. No se si cambiarla por la mía... ¿Cuánto está costando en Argentina?

No te recomendamos que la cambies, salvo que justifiques un desembolso considerable de dinero. Te comentamos que los modelos S de Xbox 360, es decir los nuevos, se están consiguiendo en el país en el orden de los 680-700 dólares.

Los juegos que mostraron en Loaded 71 de Ubisoft, ¿van a salir en Xbox 360? ¿Y los de la Xbox 360 nueva salen para la anterior?

Prácticamente todos los juegos mostrados por Ubisoft van a salir en Xbox 360, de hecho varios de ellos son exclusivos de la consola de Microsoft (los creados para Kinect). La excepción es Raving Rabbids Travel in Time (exclusivo de Wii). Por el lado de los juegos, te comentamos que la nueva Xbox sigue siendo la misma consola, por lo que la compatibilidad es total entre todas las 360.

Bueno amigos de Loaded muchas gracias, hasta otro mail.

DUDA RIGIDA
ROBERTO MAURIZ

Hola amigos de Loaded. Mi nombre es Roberto y les cuento que después de mucho sacrificio me pude comprar mi Xbox 360 Arcade con placa Jasper (lo cual corroboré gracias a unos datos en Internet). Mi pregunta entonces es la siguiente:
Me recomendaron ponerle un rígido para cargar los juegos y ejecutarlos desde el mismo, pero otros me dijeron que no, porque en el proceso de carga -que es largo- sufre mucho la lectora.
¿Cual es la posta? ¿Le pongo o no rígido?

Siempre es recomendable tener un disco rígido. Es todo lo contrario a hacer sufrir la lectora, el juego precisamente se instala en el disco rígido, por lo que la lectora no se utiliza más que para hacer iniciar al juego.

PONJA DE CORAZON
GUIDO LUJAN

¿Qué hacen gente linda? Los sigo desde hace años, pero es la primera vez que les escribo, por una preocupación muy grande que tengo. Para que sepan, soy fanático acérrimo de los JRPG, y he pasado días y días (literalmente) jugando a juegos como los Atelier Iris, Mana Khemia, Persona, Xenosaga, etc. ¿Ya sabrán que consola tengo, no? **(¿NES?... chiste, chiste, vamos con PS2 mejor)**
Básicamente, jugué a todo JRPG que saliera de las manos de Atlus, Gust, Tri-Ace, Square-Enix, Bandai-Namco y cualquier otra empresa que pueda haber olvidado. La PS2 fue sin lugar a dudas el apogeo de los JRPG, pero los títulos que he visto en PS3 (que por desgracia son pocos), se tiran mas para el lado de FFXIII, que para estos últimos. Quiero saber si se pueden conseguir títulos así de buenos en PS3, o si me resigno a sacar a Dante y Nero para matar un par de demonios.

Es cierto que no abundan los JRPGs en la consola de Sony, y entre las opciones más destacables, tendrías que buscar Valkyria Chronicles (un táctico), Eternal Sonata, Resonance of Fate, Demon' Souls, Tales of Vesperia y White Knight Chronicles.

Otra pregunta tiene que ver con si es que saben algo de de un Persona 5 (ojalá que sea de la onda del 3), o de una posible continuación de Xenosaga, que originalmente eran 6 títulos.

Atlus, a través de Katsura Hashino, confirmó en Marzo que se encontraban desarrollando un nuevo Persona, aunque no entregaron el más mínimo detalle al respecto. De Xenosaga no se sabe nada concreto.

¡Aguante Japón!



UNIVERSO LOADED

PARA VER, SENTIR, OIR Y RESPIRAR VIDEOJUEGOS

COMIC ZONE
Lavalle 856 - Lujan
15 57540048 / (02323) 427170

FIXION
Belgrano 616 - S. Salvador de Jujuy
(0388) 4240735/(0388) 15 4074361

PURO COMIC
San Martin 843 Loc 15/16 - Rosario
(0341) 4470596 / 4111145

THE ANIME WORLD
Av. Sabattini 3250 Loc 180 - Cordoba
(0351) 15 3309656

METROPOLIS COMICS
Alem 707 - Tandil
(02293) 15 655607

MILENIO OSCURO COMICS
Avenida 59 Nro.2915 - Necochea
(02262) 526642

IMPERIO COMICS STORE
Sarmiento 1985 - San Martin
(011) 51977530

LA REVI DE LA ESQUINA
Kiosco Peat. Alberdi y Urquiza - Salta
(0387) 15 4744436

BLOCKOUT ENTERTAINMENT
25 de Mayo 408 - Morón
(011) 46284272

SEPTIMO PORTAL-COMIC STORE
Avenida 7 # 809 Local 7 - La Plata
(0221) 4221567 interno 337

YOSHI COMICS
San Martin 610 - Quilmes
(011) 42247032

KIOSCO LANUS
29 De Septiembre 1901 - Lanus Este
(011) 42409049 / (011) 15 49979648

MAURO YARDIN LIBRERIAS
San Martin 2551 - Santa Fe
(0342) 4564492

POLO NORTE
Av. Constitucion 5843 - Mar del Plata
(0223) 4109408

SHAZAM COMICS
Huérfanos 714 local 8 - Santiago de Chile
(00562) 4744178 6333502

KIOSKO TUCUMAN
25 DE MAYO 290 - Tucumán
(0381) 15 4389910

Grupo MDP SA no se responsabiliza por las ventas de sus productos que fueran realizadas a través de terceros, ni por los mecanismos de venta que estos últimos adopten a tales fines



LOADED BOOKS

¿TODAVÍA NO COMPLETASTE TU COLECCIÓN?

comics

LA REVISTERIA

Podes encontrar la **revista** y los **libros** de **LOADED** en www.larevisteria.com.ar
o comunicate telefónicamente llamando al **0810-555-COMICS (266427)**



Rock&Pop 95.9
DONDE EL ROCK VIVE

LOADED EN CUAL ES?

NO TE LO PIERDAS, ESCUCHÁ
EL BLOQUE TODOS LOS MIERCOLES
ENTRE LAS 9 Y LAS 13 HS.

EL COMPLEMENTO
IDEAL DE LA REVISTA

www.loaded.vg

NOTICIAS / REVIEWS / PREVIEWS / DOWLOADS / VIDEOS / FOROS / TRUCOS Y MUCHO MÁS

...y ahora también, nuestro nuevo micro informativo

Resumen Loaded.vg

Un programa para estar al tanto de la actualidad del mundo de los videojuegos.

Enterate de todos los detalles en nuestro sitio.





SONY PSP +
Twisted Metal Head-on



SONY PlayStation 2 +
God of War 2 y ATV4 Offroad Fury



SONY PlayStation 3 +
God of War Collection y
Motor Storm Pacific Rift

El mejor precio.
El mejor surtido.

PlayStation 3



PSP



PlayStation 2



Juego de Golf
con sensor de movimiento







Wii

Walmart

Ahorrá dinero. Viví mejor.