guia
de
compras
blogojuegos

Hola a todos,

Los blogs integrantes de Blogojuegos os queremos presentar el que ya es el primer trabajo conjunto que hemos realizado como asociación de blogs de videojuegos: La Guía de los Mejores Videojuegos del 2007, a modo de recopilación de análisis de los títulos más destacados del año.

Como medios independientes que somos, intentamos que cada uno de nuestros análisis sea lo más objetivo posible. Teniendo eso muy presente hemos realizado la selección de los juegos mejor valorados de este año que ya está a puntito de concluir. Creemos que con cualquiera de ellos acertarás, si lo que estás buscando es el regalo más adecuado para ese familiar que no suelta el mando de su consola casi ni para ir al lavabo o si, por el contrario, estás inmerso en la caza y captura del próximo juego que te va a tener retenido durante horas y horas en el salón de tu hogar.

Esperamos, sinceramente, que los análisis recopilados sean de ayuda, pues con ese único propósito fueron creados. No obstante, te dejamos una puerta abierta para que nos puedas hacer llegar tus impresiones y comentarios, incluso sugerencias: blogojuegos@gmail.com

En nombre de todos los blogs de Blogojuegos.com, gracias por vuestro apoyo.

Kristian de Blogojuegos.com

La XBOX 360 de Microsoft es la sobremesa de nueva generación que más tiempo lleva con nosotros.Actualmente, se ha consolidado como una alternativa clara a su competencia, algo que su predecesora no pudo conseguir. A pesar de que en Japón, la cuna de los videojuegos; todavía no ha calado como a muchos les gustaría, en Europa es todo un éxito, situándose segunda en cifras de ventas por detrás de Wii. XBOX 360 cuenta con un extenso catálogo repleto de títulos de calidad, y varios de ellos son considerados por muchos como los mejores en su género. Incluso muchos, han salido a la venta este año, y os los presentamos en esta sección.

XBOX 360

Halo 3

Por JakCore de Pixfans

Empecemos hablando claro, el último juego de la saga estrella de Bungie es total y absolutamente imprescindible para cualquier poseedor de una Xbox 360 con posibilidades de jugar online. ¿Es por ello un juego perfecto? No, pero casi.

Jugabilidad en estado puro

Halo 3 tiene algo que solo los grandes juegos tienen, una jugabilidad perfecta. No importa que no hayas jugado a ninguno de los anteriores Halo, porque en 3 minutos de partida controlaras al Jefe Maestro de una forma tan intuitiva que no creerás tener un pad entre tus manos. Es precisamente esta sensación la que te llevara a vivir intensamente el modo campaña. La combinación de grandes batallas en enormes escenarios y el aporte de variedad que dan los vehículos al juego conforman una campaña Epica como pocas.

Lamentablemente esta intensidad no se mantiene al 100% durante las no demasiadas horas (unas 10 en normal) del modo campaña, en la recta final de la misma todo decae un poco. Nada grave, pero podría haber estado mejor. Mucho más decepcionantes pueden llegar a ser sus gráficos, siendo realistas, el juego luce unos dientes de sierra que cantan demasiado, las texturas van desde lo medianamente pasable a las realmente penosas, y en general los modelos de los personajes es mejor no verlos de cerca. Eso sÌ, los efectos de iluminación y reflejos son simplemente cojonudos. Ahora ya sabes porque Halo 3 no es perfecto, pero casi.

Multijugador de nueva generación

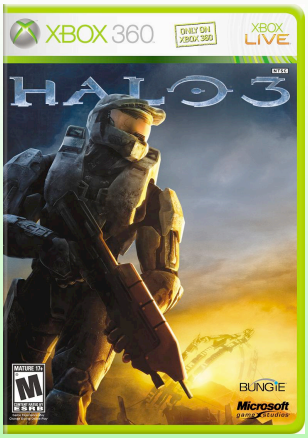
Si el modo campaña solo te ha dado para unas pocas horas el multijugador online te dará para los próximos dos meses. Hay modos de juegos para todos los gustos, desde los más tradicionales: Deathmatch, captura la bandera, territorios, etc., hasta el original Forge en el que editar y añadir elementos al mapa mientras jugamos con unos amigos se convierte en una experiencia de lo más entretenida.

Pero es cuando entras en Bungie.net y ves absolutamente todas las estadísticas de lo que has hecho en tus partidas cuando realmente te das cuenta de que este aspecto está cuidado hasta un límite jamás visto anteriormente. Además, gracias al glorioso modo cine podrás compartir tus propias fotos y vídeos de lo acontecido durante una de las 25 últimas partidas que hayas jugado. Sin duda todo está pensado por y para crear una comunidad online alrededor de Halo 3.

Una compra segura para estas navidades, y un excelente regalo para cualquier poseedor de una Xbox 360, eso sí, recuerda acompañar el regalo con una tarjeta Xbox Live Gold.

Halo 3

Género: **FPS**
Plataforma: **Xbox360**
Precio: **59.95** €
PEGI: **16+**
Idioma: **Castellano**
On-line: **Si**
Desarrollador: **Bungie**
Distribuidora: **Microsoft**



Bioshock

Por Casidios de Akihabarablues

Pensaba deciros que el juego estaba inspirado en grandes títulos como Half-Life 2 por los puzzles, en la saga Deus EX por el uso de los plásmidos y potenciadores...Pero la inspiración más grande es Doom 3. La acción es muy similar, con fieros y rápidos enemigos que salen de las sombras, que te sorprenden por la retaguardia, de los que intuyes su presencia por los diálogos que mantienen, que dan hostias como panes... A destacar su Inteligencia Artificial, que les permite coordinar ataques en grupo para acabar con el jugador, es temible.

Es necesario explorar a fondo cada decorado para encontrar objetos, mejoras, dinero que se usa para comprar armas, potenciadotes y botiquines, que serán muy necesarios. Hay tres niveles de dificultad, pero en el nivel intermedio es bastante exigente. Para los novatos, se pueden activar y desactivar ayudas en pantalla y demás.

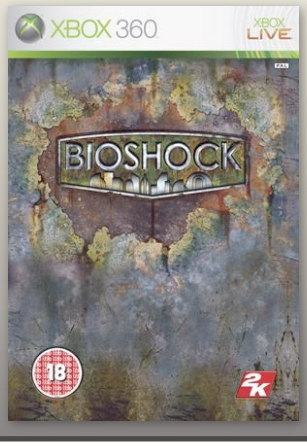
Otro aspecto importante en el juego es el hacking, necesario para sobrevivir y también para gastar menos dinero en Rapture. Todos los aparatos electrónicos se pueden hackear y usarlos en beneficio propio. Hay torretas que disparan en cuanto nos ven pero que tras un correcto hacking dispararán a nuestros enemigos. Están las ametralladoras voladoras, tan famosas por los vídeos, que aparecen en ciertas zonas, cuando nos descubre una cámara o fallamos una maniobra de hacking. Igualmente, podemos ponerlas a nuestro total servicio.

Gráficamente tiene elementos espectaculares como la recreación del agua, algunas texturas y la ambientación de la ciudad. Y es que a nivel artístico Rapture es preciosa; con todos esos pósters y enormes carteles con toque antiguo decorando sus vetustas paredes, los neones iluminando las salas, el agua que surge de cualquier lugar formando cascadas que deforman de manera espectacular los escenarios. Los enemigos son rápidos y sus rutinas de ataque varían y son capaces de esconderse o de ir a buscar vida; atacan en grupo, te puedes encontrar a seis indeseables a la vez poniéndote las cosas difíciles de verdad.

Bioshock es uno de los mejores juegos del año, sino el mejor, y, actualmente, la mejor excusa para hacerte con una 360, si es que todavía no la tienes. Amantes de los FPS, habéis encontrado vuestra media naranja.

Bioshock

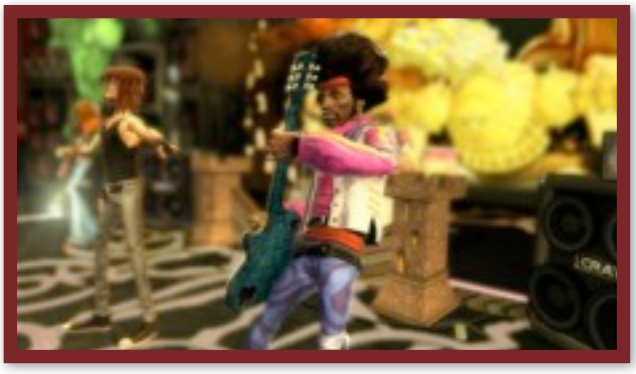
Género: **FPS**
Plataforma: **Xbox360**
Precio: **64.95** €
PEGI: **18+**
Idioma: **Castellano**
On-line: **No**
Desarrollador: **Inis**
Distribuidora: **Take 2**



Guitar Hero III

Por JSantos de Fanboy

Rock & Roll!!!!...si señor...Guitar Hero III nos ofrece una forma distinta de jugar a esto de los videojuegos, donde nuestra arma será una guitarra y el campo de batalla los escenarios. Asumiremos el papel del guitarrista de un grupo de Rock, cuya banda empieza en el mundillo de la música. Como todo grupo novato, tendremos que hacerlo desde abajo, en locales de mala muerte, con un público reducido y exigente. A medida que vayamos superando niveles, nuestros conciertos serán más multitudinarios, tendrán lugar en mejores escenarios y sobre todo con temas de mayor dificultad.



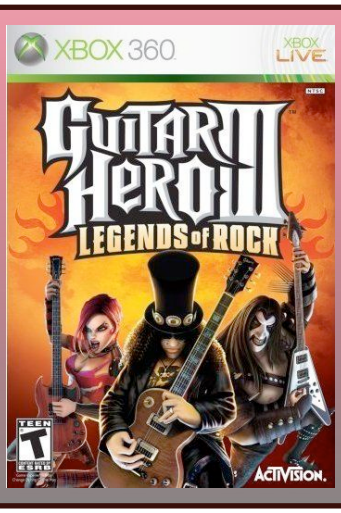
En lo que se refiere al catálogo de temas, nos encontraremos con una lista de canciones que alcanza la cantidad de 70, de las cuales, 42 de ellas estarán disponibles en el modo carrera, el resto podremos comprarlas en la tienda del juego con el dinero que vayamos ganando. Este catálogo de temas es de lo más variado, pertenecen a grandes grupos tales como The Rolling Stones, Metallica, Santana, Scorpions, Cream, Alice Cooper, Iron Maiden, Kiss, y un largo etc.

Una de las novedades que nos vamos a encontrar es la posibilidad de jugar a través del Xbox Live, esta es la gran aportación del Guitar Hero III, el multijugador online, mediante el cual podremos enfrentarnos a multitud de jugadores de cualquier parte del mundo, aunque por el Live solo se podrá jugar a los duelos. En local, si existe la posibilidad de realizar el modo carrera en cooperativo, uno será el guitarra y el otro será el bajo, además podremos jugar también en el modo duelo como si estuviésemos en online, en definitiva muchas opciones para no parar de divertirse.

Para concluir decir que Guitar Hero III es un juego super divertido, sobre todo si te gusta la música rock, recomendable al cien por cien, es un juego sencillo que mezcla la música y los videojuegos de una forma muy adictiva.

Gritar Hero III

Género: **Musical**
Plataforma: **Xbox360**
Precio: **69.95** €
PEGI: **12+**
Idioma: **Castellano**
On-line: **Si**
Desarrollador: **Red Octane**
Distribuidora: **Activision**



Assasin´S Creed

Por Rosswell y Kristian de AkihabaraBlues

Assassin's Creed ha sido uno de los lanzamientos más esperados del año. Y, a pesar de todo el hype que ha habido alrededor suyo, no deja de sorprendernos. Empezando por la temática del juego, una mezcla entre ciencia-ficción con tintes Matrix e historia medieval, con cruzados y tesoros de por medio, que en un principio queda bien resuelta mediante un guión muy atractivo.

La primera impresión es que gráficamente el juego roza la perfección. Si dos juegos merecen el calificativo de Next-Gen, son COD 4 y Assassin's Creed. Olvídate de todo lo demás, incluso del santificado GOW... Aparte del juego de Activision no hay nada comparable al título de Ubisoft.

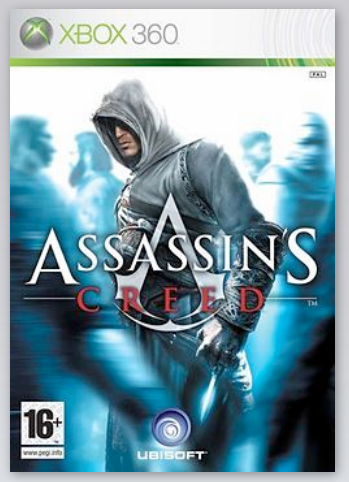
Es un orgasmo gráfico el quedarte observando desde la altura toda la ciudad, o detenerte a la entrada de un castillo para admirar sus magnífica arquitectura, mientras admiras como el paso de las nubes afecta de forma magistral toda la iluminación de la escena, o como de repente una masa de gente te engulle en un callejón.... Gráficamente descomunal. Las posibilidades de control no se quedan atrás: realizar acrobacias, ocultarse entre la gente, robar...

Aunque en un principio el control puede parecer complejo, la combinación de botones está bien resuelta, y en seguida se vuelve intuitiva. Acciones como escalar muros o saltar de tejado en tejado son tareas sencillísimas de realizar, aptas para cualquier tipo de jugador. Aquí es donde más me sorprendió el juego, ya que tenía miedo de encontrarme con un plataformas de exigencias demenciales; Afortunadamente, estaba equivocado. También se ha resuelto con destreza y sencillez los enfrentamientos cuerpo a cuerpo, arcades pero estratégicos al mismo tiempo.

Por desgracia, a las pocas horas el juego empieza a resultar repetitivo debido a que todo el rato deberemos ejecutar - casi - las mismas acciones. Eso, unido al desencanto producido porque el final deja la historia inconclusa, abriendo las puertas de par en par a una segunda entrega, acaba condicionando la valoración de un título que podía haber llegado a lo más alto. Se queda, no obstante, en un segundo o tercer escalón nada desdeñable.

Assasin´s Creed

Género: **Aventura**
Plataforma: **Xbox360**
Precio: **69.95** €
PEGI: **16+**
Idioma: **Castellano**
On-line: **No**
Desarrollador: **Ubisoft**
Distribuidora: **Ubisoft**



Blue Dragon

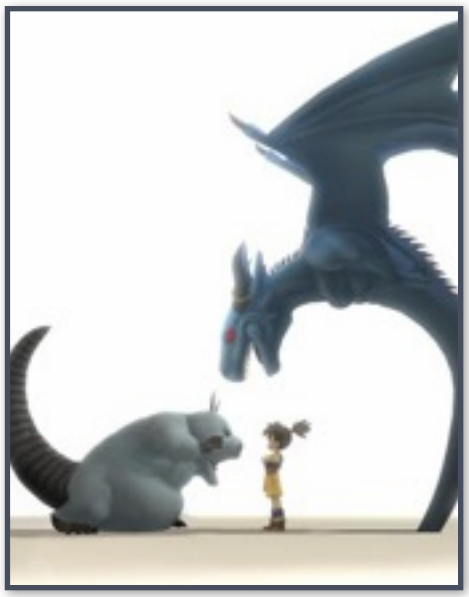
Por Joshua de Scroll Vertical

Podría comenzar este artículo hablando sobre Mistwalker, una de las compañías fundadas por el precursor de los juegos de rol japonés: Hironobu Sakaguchi, pero no lo haré ya que la mayoría de personas ya saben de qué va el tema y además a mi me tacharían de freak y eso al Scroll Vertical no nos gusta.

Por lo que empezaré el artículo como la mayoría de gente hace, diciendo que Blue Dragon nos pone en la piel de Shû, un joven que vive en una aldea que cada cierto tiempo viene un monstruo (El Terraburón) a destrozar el pueblo, por lo que decide hacerle frente con sus colegas Yiro y Kluke (vaya nombres...). Esta breve introducción da pie a lo que será una de las historias mejores contadas en un videojuego, con un desarrollo de lo más simple y, sobretodo, que recordará a los antiguos juegos de rol, sin tanta complicación de cadenas, magias y malabarismos, esto es rol puro y duro, del que mola.

La mecánica del juego es bastante sencilla y no aporta nada nuevo de lo que nosotros no estemos acostumbrados, la premisa pueblo – mazmorra es más que evidente, por lo que podemos hacernos una idea de cómo irán los tiros. Un punto a favor de este juego es que tiene numerosas introducciones (algunas hechas con el motor del juego y otras de las cojonudas Full Motion video), que hará más amena la ya comentada premisa.

La banda sonora del juego corre a cargo del maestro (o pesado, para algunos) Nobuo Uematsu, más conocido como el autor de las bandas sonoras de Final Fantasy; por lo que este punto es bastante subjetivo. La música cumple, pero pienso que el señor Uematsu debería irse un par de meses al monte a que le lleguen las ideas, que hace bastante tiempo que su música suena siempre a lo mismo, y eso para las bandas de punk guarras vale, pero para los videojuegos no, gracias. Hay un tema (que no ha sido compuesto por Uematsu) que lo canta el cantante de Deep Purple, así bastante heavy, por lo que a los metaleros (que son más abundantes entre el mercado nintendero) les molará.



Uno de los aspectos más destacados del juego, y que a mi personalmente me ha encantado, es que apenas presenta dificultad alguna. Es un juego bastante sencillo de jugar, que no te tendrá a la pantalla más de un rato para pasarte ése enemigo final cabrón que tanto molesta. No es un juego de subir de nivel a saco, sino que la curva de dificultad está muy bien implementada, haciendo que no tengas problemas con los jefes finales siempre y cuando no huyas de todas y cada una de las batallas que te presentan. Las batallas NO son aleatorias, sino que veremos al bichito/bichejo moverse por ahí, por lo que podremos atacarle, sudar de su cara o sacarle una foto por la webcam.

Poca cosa más puedo contar, ya que creo que he superado las 250 palabras que me pedían para el artículo. Así que nada, ya sabéis, si queréis más reviews de este estilo (aunque he sido bastante light, ya que es mi primer artículo fuera del Escrol) no tenéis nada más que visitar nuestro (pedazo de) BloJ Bertical!1!

Atentamente, El Joshua.

Blue Dragon

Género: **RPG**
Plataforma: **Xbox360**
Precio: **64.90** €
PEGI: **12+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Mistwalker, Artoon**
Distribuidora: **Microsoft**

Call of Duty 4

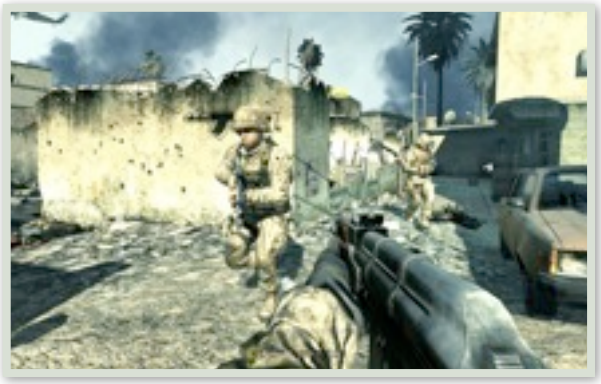
Por JakCore de Pixfans

Una frenética experiencia cinematográfica de acción bélica te espera detrás de COD4, con la particularidad de que aquí, tú eres el protagonista.

Guerra moderna

Acertada, no se puede catalogar de otra forma la decisión de alejar la saga Call of Duty de los conflictos de la Segunda Guerra Mundial. En esta nueva entrega viviremos de primera mano una guerra ficticia que acontece en la época contemporánea. Alternado entre un integrante de las fuerzas especiales británicas SAS, y un marine de los EEUU, la acción transcurre sin descanso mientras que el interesante argumento se desvela paulatinamente.

La alta dosis de dinamismo que aporta el intercambiar entre los dos protagonistas, y por consiguiente de ubicación entre Europa del Este y Oriente Medio, sumado a la inmersión de las batallas hacen que no haya lugar para el más mínimo avistamiento de aburrimiento.



Técnicamente Call of Duty 4 es un juego sobresaliente. El apartado gráfico se muestra muy realista, alejándose de esas texturas que parecen plástico o efectos HDR exagerados que son habituales en algunos juegos actuales. Quizás sus gráficos no sean lo mejor visto hasta la fecha, pero cumplen sobradamente, es más, las animaciones son impresionantes. El apartado sonoro, sin ser de lo mejor se mantiene a altura, además el doblaje al castellano es bastante correcto. El control, simplemente excepcional.

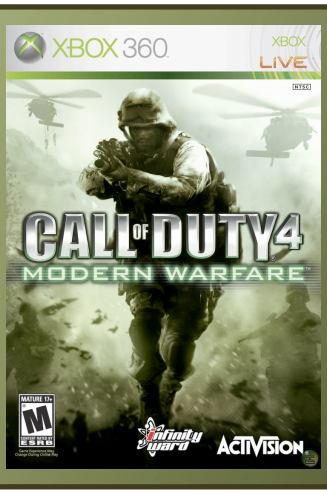
Una de las mayores pegas de este título es sin duda la escasa duración del modo campaña, si bien es cierto que dependerá en gran medida del nivel de dificultad elegido, no vas a tardar más de 7 u 8 horas en completarlo. Ahora bien, ¿sería el juego igual de bueno con unas cuantas horas más?

Advertencia: El modo multijugador de COD4 causa adicción

El grado de adición que provocan las partidas multijugador de Call of Duty 4 viene condicionado por varios factores. Uno de ellos sin duda es la posibilidad de subir de rango, con lo que ello conlleva, ya que es una de las formas de conseguir nuevas armas y mejoras para nuestro soldado. La otra forma son los llamados "desafíos" que consisten, por ejemplo, en matar a un número de enemigos con una determinada arma, caer desde cierta altura y sobrevivir, etc. La multitud de modos de juego, y lo entretenido de sus partidas, completan una experiencia de juego online sublime, aunque en ocasiones enturbiada por la presencia del temido "lag".

Call of Duty 4

Género:**FPS**
Plataforma: **Xbox360**
Precio: **69.95** €
PEGI: **18+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **Si**
Desarrollador: **Infinity Ward**
Distribuidora: **Activision**



Fifa 08

Por kungfukiyo de Scroll Vertical

Si eres un tío de esos que se pasa el día leyendo páginas de videojuegos (o descargando pédééfes de videojuegos ;-)), además de tener un serio problema con tu vida social, te habrás hartao a leer comparativas entre 'el FIFA nuevo' y 'el PRO nuevo'. Sí sí. Que si el PES es más rápido, que si el FIFA es más real, que si esto que si lo otro. Mira, nen, sí, se pueden escribir líneas y líneas de pamplinas como estas. Que sí. Pero de tó lo que se pueda decir sobre este tema sólo hay una cosa que está realmente clara y es real como la vida misma: FIFA 08 rima con 'chocho'.

Maríaaaa, saca el champán, que este año toca

Así es, Marí... perdón... apreciaos lectores, este año TOCA. Este año nos toca a tos los fanses del FIFA (no me refiero a que nos vaya a 'tocar' la María, no), nos toca sacar pecho; después de aguantar, desde aquel lejano '98, a los peseros reírse de nosotros año sí año también y restregarnos por la jeta que su juego era mucho mejor, que eso sí que era simulación futbolística de verdad y cosas así... después de tanto tiempo, este año sí. Este año ya podemos decir bien con la boca bien grande (algunas más que otras, sí) que el FIFA 08 es mejooooooor que el PES 08 ¡!

Efectivamente, el FIFA 98, lo cual nos abre interesantísima cuestión: ¿porqué los mejores fifas siempre salen en los años que riman con 'chocho'?. Apasionante, ¿verdad?

Bien, y ahora llega ese bonito momento en el que tú estás diciendo:

Pero, ¿se va a acabar la reviú y no va a hablar del juego en sí?

Y yo contesto: la reviú es mía y me la follo cuando quiero.

No no. No. No creo que haga falta hablar de la espectacular física del balón ni de las gráficas de los jugadores en movimiento, tampoco del nivel de dificultad a la hora de trenzar jugadas o desmarcarse para recibir el balón (con la profundidad de juego y sensación de 'futbol real' que esas cosas crean); tampoco de la multitud de variables que han incluido a la hora de, por ejemplo, chutar a portería.

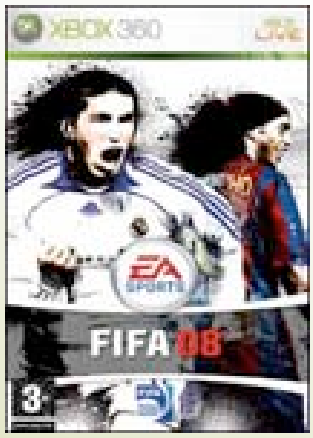
Pero es que ni siquiera creo que haga falta hablar de los modos de juego online que trae (esas ligas interactivas, uffff) o del glorioso 'be a pro';sí sí, el 'be a pro', ese modo en el que controlas a un solo jugador del equipo y que te va a permitir echar unos también gloriosos partidos '5 pa 5' por el Live.

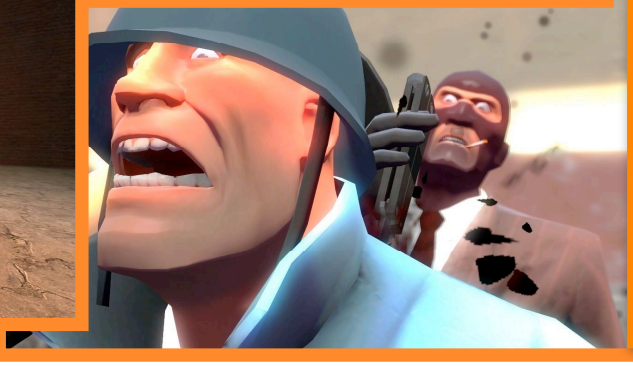
No. No creo que haga falta hablar de tó esto pa poder asegurar que este es el mejor juego/simulador de futbol de la historia. De hecho, creo que sólo hace falta probarlo un poco (me refiero al juego, ehh) pa darse cuenta que tenemos algo grande entre las manos (me sigo refiriendo al juego, ehh), y que la saga ha vuelto a esos días de gloria que nunca debió haber abandonao.

Sólo me queda deciros dos cosas: una, que este FIFA 08 es una compra obligatoria si te gustan los juegos futboleros; y dos, que nos vemos en el 2018.

Fifa 08

Género: **Deportivo**
Plataforma: **Xbox360**
Precio: **69.90** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **Si**
Desarrollador: **EA Sports**
Distribuidora: **EA**





Orange Box

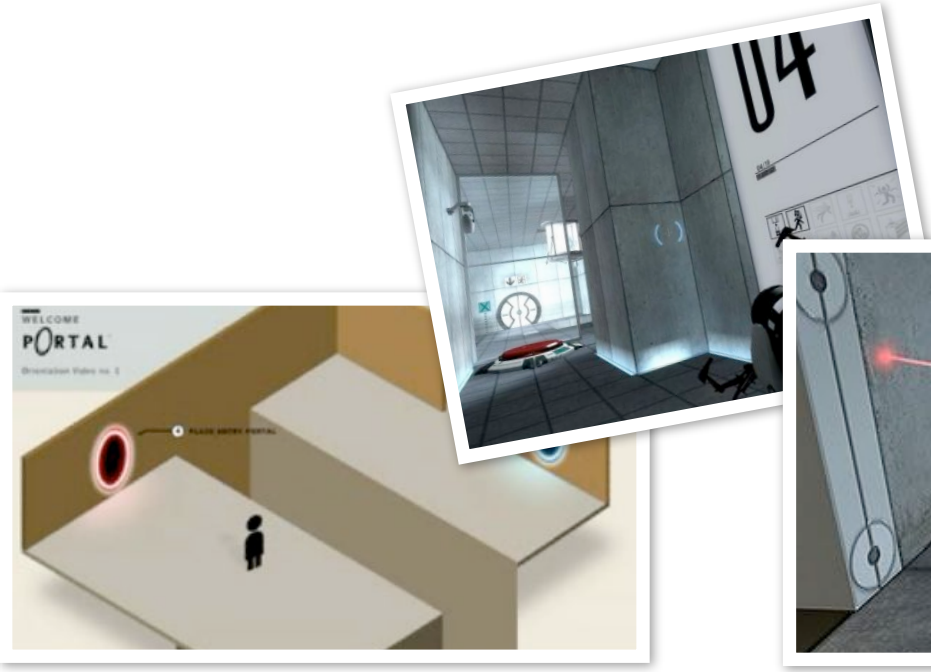
Por Casidios de Akihabara Blues

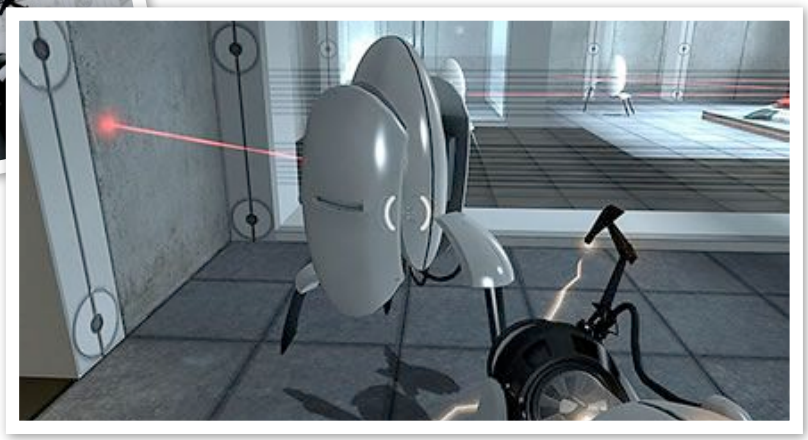
Orange Box es la mejor recopilación de videojuegos de la historia. Punto. A estas alturas solamente hay dos factores que deberían evitar que lo tengas ya en tu casa y si no es que realmente no eres un aficionado a los videojuegos. El primero, la chapuza de la localización. Ninguno de los 5 títulos incluidos vienen doblados al castellano, ni siquiera traducidos (aunque SÍ se pueden poner subtítulos en inglés en los cinco juegos), algo realmente inexplicable si tenemos en cuenta que Half-Life 2 y el Episodio 1 fueron doblados al castellano en su versión PC (y el primero en su versión Xbox). El segundo, que tengas un PC majo donde hacerlo funcionar, porque su precio de venta es 20 € inferior (69.95 en 360, 49.95 en PC DVD).

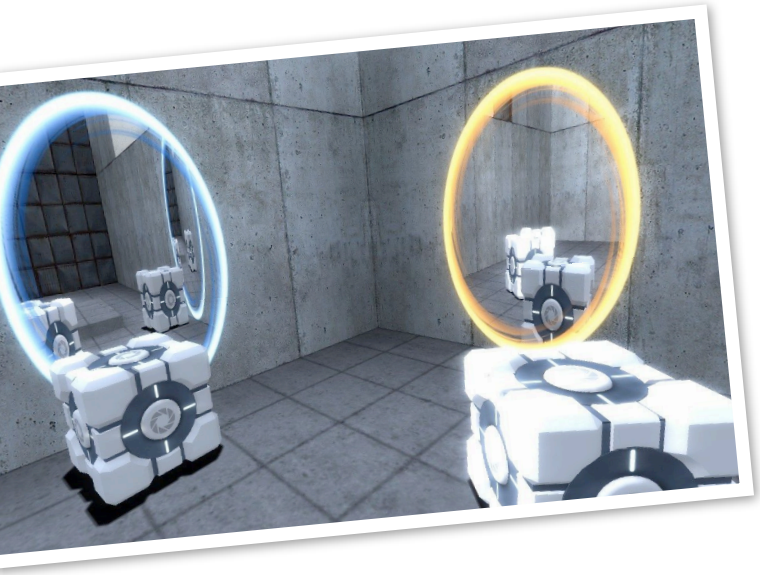
- Half-Life 2: S sigue manteniendo fresco y joven. Su sistema de juego mezcla de acción y puzzles, no tiene rival en el mercado y técnicamente sigue ofreciendo un buen aspecto.

- Episodio 1 y 2: Mejores gráficos que HL2, una perfecta recreación labial, excelente ambientación y más posibilidades de disfrutar de la pistola gravitatoria en dos episodios llenos de sorpresa que en muchos aspectos superan al capítulo inicial.

- Team Fortress 2: Tiene un apartado gráfico realizado en cel-shading y un peculiar sistema de clases en el que cada jugador toma un rol: scout, médico, francotirador, soldado, pirotécnico, espía, ingeniero, demoledor y especialista en armas pesadas. Juntos forman equipos que deben estar bien nivelados porque las habilidades de cada clase están muy pero que muy bien definidas.



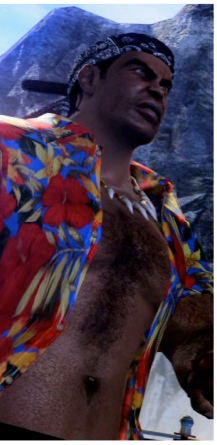




- Portal: Por si mismo justificaría la compra de la recopilación. Su esquema es muy sencillo, se nos ofrece un decorado prácticamente vacío, sin ornamentación e hipnótico en el que debemos llegar hasta la puerta de salida. A nuestra disposición tenemos un arma que crea portales, agujeros que transportan la materia a otro lugar de cada escenario. No hay ni que decir que resulta tremendamente divertido, original y que aporta un aire distinto a los shooters convencionales. Personalmente, me ha cautivado y quien busque una apuesta original, dudo que vaya a encontrar algo mejor en años

Orange Box

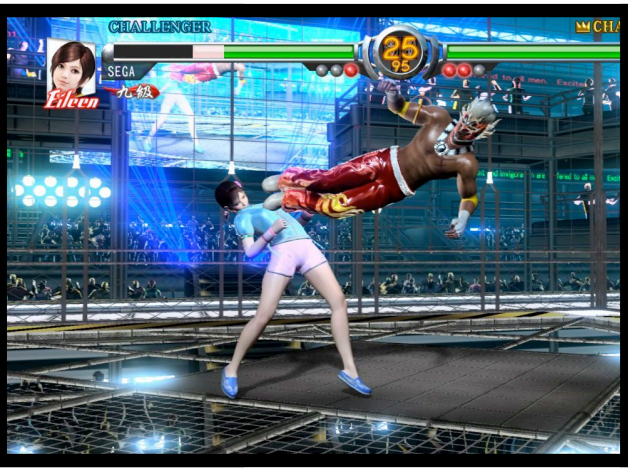
Género: **Acción**
Plataforma: **XBox360**
Precio: **69.90** €
PEGI: **16+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Valve**
Distribuidora: **EA**

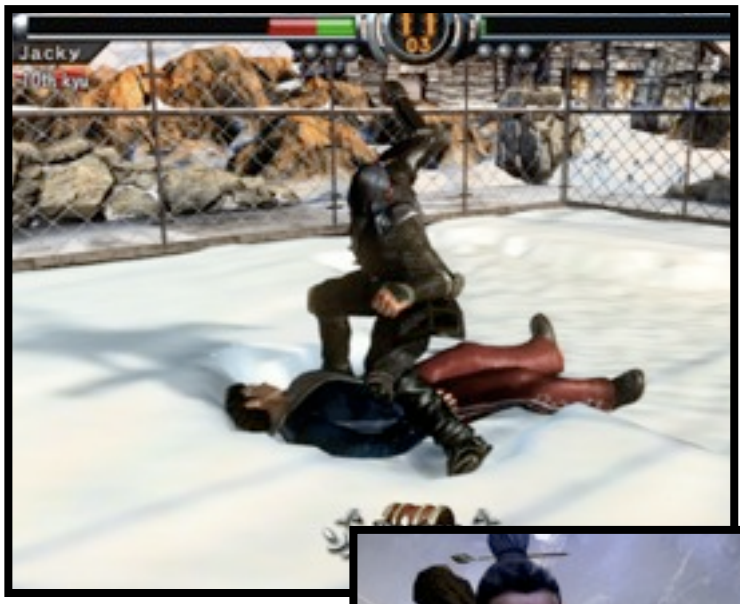


Virtua Fighter 5

Por Tatoon de SEGArcadia

Por fin se cumplió el sueño de los xboxers y SEGA se decidió a lanzar la versión de Virtua Fighter 5. Pero no lo hizo como una mera conversión del título de PS3, sino que añadió una mejora que se antoja clave: el juego online a través de Xbox Live!, sin duda el punto que hace de este título un imprescindible. Y se puede decir que lo ha hecho casi perfecto, aunque es verdad que algunas de las técnicas de lucha más precisas pueden acusar problemas de "lag". La única pega que se le puede poner es la opción de VF TV, que sólo nos permite visualizar combates entre usuarios casi al azar y no, por ejemplo, los de quienes nosotros escojamos.





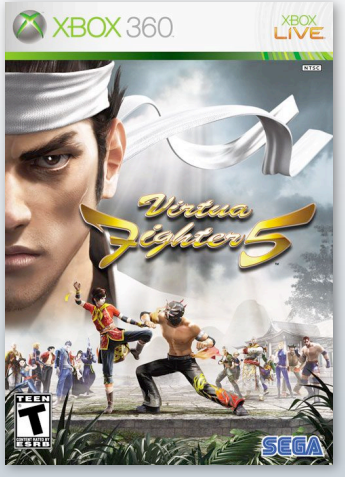
Gráficamente hablando, Virtua Fighter 5 es un espectáculo visual grandioso, tanto en modelado de los personajes y escenarios, como en las texturas y la fluidez de movimientos; también en este apartado ha mejorado respecto a PS3, con un mayor antialising, sobre todo en los fondos, que son ahora un poco más nítidos.

En cuanto ha jugabilidad - siempre recordando las peculiaridades de esta saga -, se han pulido de forma notable los ligeros desequilibrios que había entre algunos luchadores del título de PS3, basado en la versión B del arcade, mientras que este de Xbox360 se basa en la nueva versión C. Ahora los combates son más igualados y ya no es tan sencillo explotar ciertos puntos débiles de los contrincantes. También se ha mejorado el modo Dojo, muy pobre en PS3, incorporando una nueva modalidad que permite competir contrareloj para ver cúanto se tarda en ejecutar una lista de movimientos para cada personaje.

En resumen, con modo online, más modos de juego, mejor I.A, jugabilidad optimizada y mejoras gráficas, Virtua Fighter 5 para Xbox360 es el mejor juego de lucha hasta el momento. Casi perfecto... ¿quizás hasta que llegue VF5 Evo?

Virtua Fighter 5

Género: **Lucha 3D**
Plataforma: **Xbox360**
Precio: **69.95** €
PEGI: **16+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **Si**
Desarrollador: **SEGA-AM2**
Distribuidora: **SEGA**



The Darkness

Por Manuel Sagra de El Blog de Manu

Hay gente que ha vivido al límite, pero el caso de Jackie Estacado es realmente especial. Un mafioso llamado Frankie Franchetti le sacó del orfanato a una tierna edad, y desde ese momento se convierte en una persona violenta y promiscua, perdiendo la virginidad a los catorce. No tarda en llegar a ser uno de los mejores y más ambiciosos asesinos de los Franchetti, aunque en su vigésimo primer cumpleaños todo va a cambiar.

De esta manera se nos presenta "The Darkness", un FPS con un apartado gráfico de gran nivel, unos modelos realmente detallados -especialmente las caras de los personajes-, y una representación de la luz muy realista. Aunque algunas caras nos resultaran familiares a medida que avancemos, la verdad es que se ha hecho un esfuerzo por dar variedad a la gente que nos encontramos, y de hecho hay numerosos personajes secundarios que nos darán algunas conversaciones interesantes, así como pequeñas misiones alternativas.

Uno de los "peros", es que el juego no está doblado. Es una auténtica pena, ya que todos los personajes tienen numerosas líneas de diálogo, muchas de ellas realmente memorables. Hay una voz que destaca sobre las demás: cada vez que nuestro poder hable, nos dar√° un escalofrío. Si a eso le sumamos la contundencia de los efectos de sonido de las armas y de nuestros "tentáculos", se subraya la importancia de tener un equipo adecuado para disfrutar al 100% de la experiencia del juego.

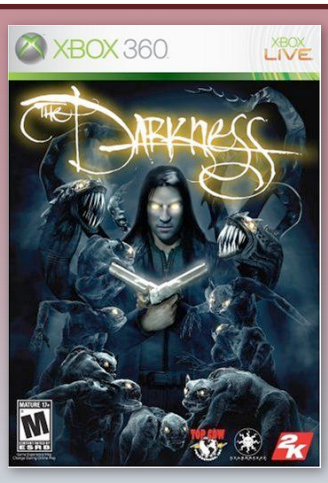
Quizás hay algún problema para devorar algunos corazones de los enemigos, pero el resto de acciones se ejecutan con un botón o una sencilla combinación para invocar a los oscuros. Eso sí, en algunos momentos en la oscuridad no nos deja tomar el control, y somos meros testigos de la masacre que ocurre a nuestro alrededor. Es una manera

inteligente de mostrar escenas cinemáticas, y nos harán sentir lo indefenso que puede estar Jackie a veces ante un poder tan difícil de controlar.

También existe un modo multijugador realmente gracioso, una gran cantidad de contenido extra, y unos desafíos que son de agradecer en un juego de PS3, aunque se echan de menos los logros de Xbox 360.

The Darkness

Género: **FPS**
Plataforma: **Xbox360**
Precio: **59.90** €
PEGI: **18+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **Si**
Desarrollador: **Starbreeze**
Distribuidora: **2K Games**



XBLA

Por JakCore de Pixfans

Con más de un centenar de títulos a disposición de todos los usuarios de la consola de Microsoft, la plataforma Xbox Live Arcade (XBLA) se muestra como una solida herramienta para la distribución digital de juegos a bajo coste, que además, y esto es importante, nos brinda la oportunidad de probar en forma de demo todos sus títulos antes de decidir nuestra compra.

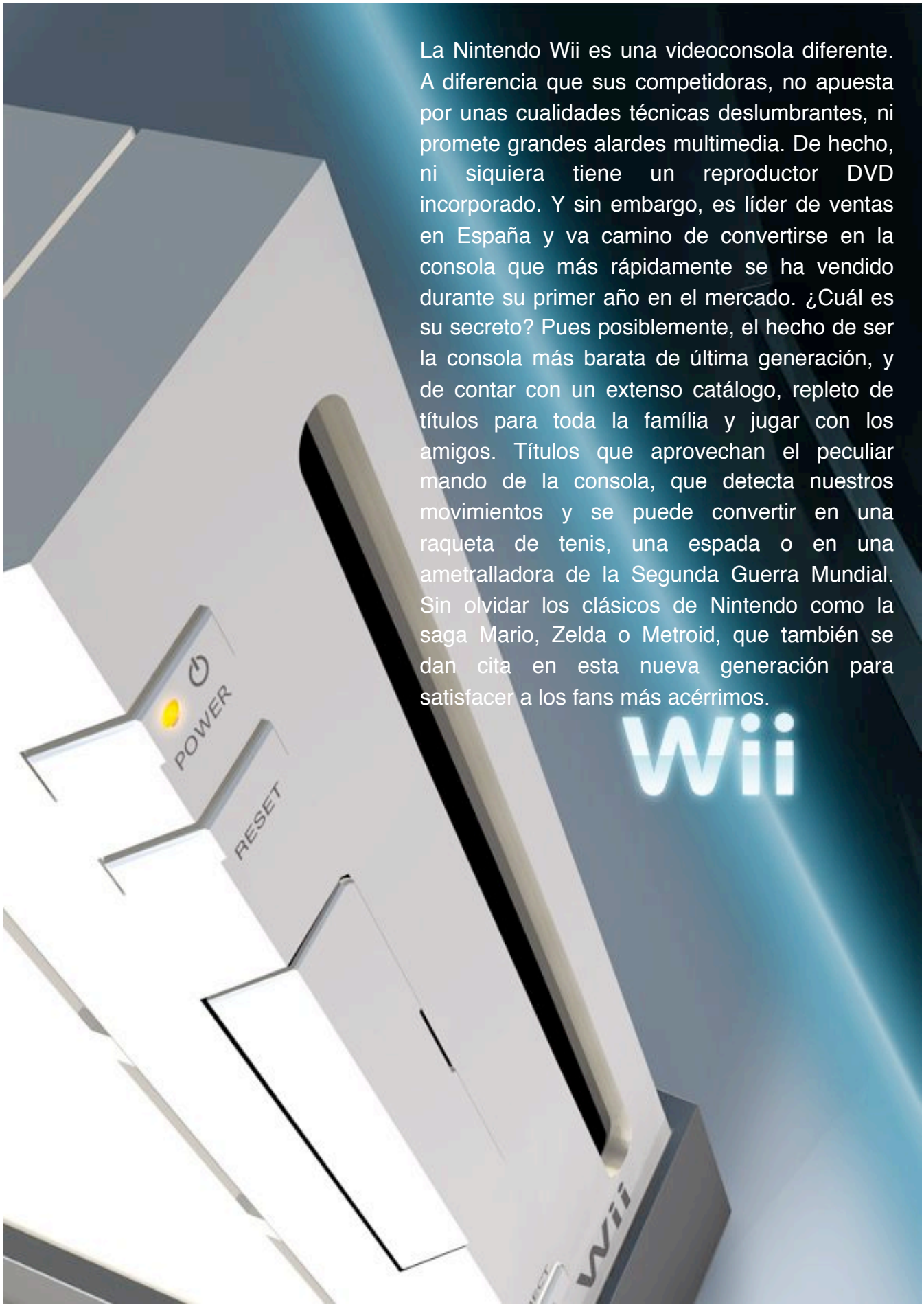
Xbox Live Arcade, un universo de juegos a reducido precio.

Como se suele decir, en la variedad está el gusto, y precisamente eso es lo que nos encontramos en XBLA. Como no, los clásicos de recreativa o consola más famosos están presentes de manera significativa, gran parte de ellos remasterizados para la ocasión incluyendo, por ejemplo, modo online o mejoras graficas. Por otro lado nos encontramos con juegos totalmente nuevos creados en exclusiva para esta plataforma, o los recientemente añadidos Xbox Originals, que permiten descargar en la consola juegos completos originales de Xbox, como Halo, Psychonauts, o Fable por 1.200 Ms Points (14€)

Una vez descargada la demo correspondiente, si el juego es de nuestro agrado, el siguiente paso lógico es utilizar Microsoft Points para comprar su versión completa. Existen dos posibilidades para adquirir estos Microsoft Points, o bien los compramos vía online con tarjeta de crédito desde la propia web de Xbox 360, o los adquirimos en forma de tarjeta prepago en una tienda física. El precio de los juegos ronda entre los 400 Ms Points (5€) para gran parte de los clásicos y los juegos más simples; y los 800 Ms Points (10€) para las

novedades exclusivas de XBLA, aunque en algunos casos excepcionales llegan hasta los 1.200 MS Ponts (14€). No se puede decir que sean precisamente un ganga, pero al menos, de vez en cuando Microsoft inicia promociones y regala completamente gratis alguno de ellos por tiempo limitado o mediante códigos promocionales.

En definitiva, una cantidad y variedad de juegos envidiable que no para de crecer. Si te gustan los clásicos con Contra, Double Dragon, Pac-Man, Street Fighter II, Worms, Castlevania, Prince of Persia, Sonic, DOOM, o Sensible Soccer, entre otros tantos vas a tener entretenimiento asegurado. Y si estos no te van demasiado Pinball FX, Carcassonne, UNO, Hexic, Geometry Wars, o Switchball seguro que terminan por convencerte.



La Nintendo Wii es una videoconsola diferente. A diferencia que sus competidoras, no apuesta por unas cualidades técnicas deslumbrantes, ni promete grandes alardes multimedia. De hecho, ni siquiera tiene un reproductor DVD incorporado. Y sin embargo, es líder de ventas en España y va camino de convertirse en la consola que más rápidamente se ha vendido durante su primer año en el mercado. ¿Cuál es su secreto? Pues posiblemente, el hecho de ser la consola más barata de última generación, y de contar con un extenso catálogo, repleto de títulos para toda la família y jugar con los amigos. Títulos que aprovechan el peculiar mando de la consola, que detecta nuestros movimientos y se puede convertir en una raqueta de tenis, una espada o en una ametralladora de la Segunda Guerra Mundial. Sin olvidar los clásicos de Nintendo como la saga Mario, Zelda o Metroid, que también se dan cita en esta nueva generación para satisfacer a los fans más acérrimos.

Metroid Prime 3

Por Irisar de VG Channel

Cinco años después del primer Metroid Prime, Corruption cierra la trilogía que recuperó a una de las heroínas más antiguas de los videojuegos, Samus Aran, que tras 21 años paseándose por distintas plataformas y géneros, sigue manteniendo la misma energía que el primer día.

Piratas, Cazarrecompensas y Dark Samus

El juego nos traslada seis meses después de lo sucedido en la segunda parte de la saga, a una reunión entre Samus, la Federación Galáctica y otros cazarrecompensas. Pero los piratas y Dark Samus deciden acudir a dicha reunión aún sin haber sido invitados, corrompiendo tanto a Samus como a los otros cazarrecompensas. Un mes después Samus se despierta con un nuevo "poder", la capacidad de usar el Phaton a su favor, y gracias a él deberá investigar donde están sus compañeros en la reunión visitando diferentes planetas y, si es necesario, eliminando toda oposición.

Pese a que no es necesario haber jugado a los anteriores títulos de la trilogía para poder jugar a esta tercera parte, lo cierto es que en algunos momentos nos sentiremos algo "perdidos", sobre todo a la hora de intentar profundizar en la historia de las distintas razas. Aún así, en esta tercera parte prima más la acción y la exploración que la historia, por lo que tampoco es necesario conocer al dedillo de que va la historia.

Explora, mata, evoluciona

Tres son los ejes de esta tercera parte, la exploración, debiendo recorrer hasta el último rincón de los mapeados (y algunos más de una vez) para poder superar las misiones que se nos van encomendando, la acción, que estará más presente que en los dos títulos anteriores y la evolución, debiendo recoger distintas expansiones para nuestro traje que nos servirán para obtener ataques más poderosos o expansiones que nos permitirán superar algunas zonas. Los tres ejes están muy bien combinados, con misiones que nos harán recorrer medio mapa buscando a algún enemigo que posee una expansión que necesitamos para superar el siguiente reto.

Como buen Metroid el título nos dará la oportunidad de enfrentarnos con una gran cantidad de enemigos, todos con diferentes puntos débiles, aunque también es cierto que en ocasiones es demasiado complicado "adivinar" cual es dicho punto débil de los jefes de fase.

Mando distinto, mismo control

Una de las grandes dudas que había antes del lanzamiento de Corruption era el como se adaptaría al mando de Wii después de lo bien que funcionaba el control en los dos anteriores. Mientra que los anteriores fps vistos en Wii utilizan un sistema muy similar al del pc, el control implementado por Retro Studios es más parecido al visto en los anteriores Metroid. Mientras que la vista en primer momento es libre, al igual que en los de GameCube podremos centrar la vista en un enemigo haciendo que el wiimote recorra la pantalla sin desviar la mirada de Samus en ningún momento.

El sistema de control funciona perfectamente, aunque la curva de aprendizaje será menor para los hayan jugado a los anteriores Metroid que para los "peceros". Aún así, en menos de una hora cualquier jugador estará haciendo dobles saltos, dando vueltas con la morfosfera y acabando con los enemigos como si lo hubiese estado haciendo toda la vida.

Metroid Prime 3: Corruption es un gran juego, un imprescindible para los poseedores de Wii, que nos dará muchas horas de juego en las que tendremos la oportunidad de ver terminar la obra maestra que es la trilogía de Retro Studios.

Metroid 3

Género: **Aventuras-FPS**
Plataforma: **Wii**
Precio: **49.90** €
PEGI: **12+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Retro Studios**
Distribuidora: **Nintendo**

Super Mario Galaxy

Por Dandel de Dandel.net

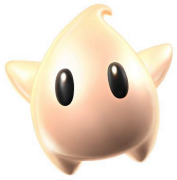
La princesa Peach ha sido raptada de nuevo por el incansable Bowser, que ha vuelto más poderoso que nunca gracias a la misteriosa energía de las estrellas. consigue raptarla. El papel del héroe más popular de los videojuegos, Super Mario; vuelve a ser el encargado de embarcarse en una aventura épica para rescatarla.

El argumento de Super Mario Galaxy no será el más original de la historia, pero comprobaremos que en este juego, el argumento es lo de menos. En esta ocasión, tendremos que buscar a la princesa por todo el universo y arrebatar el poder de las estrellas a Bowser para devolvérselo a Estela, la nodriza del Planetarium del Cometa; que nos ayudará en nuestro periplo.

Los creadores del juego han conseguido renovar un género en el que se pensaba que se había tocado techo. La concepción de mundos esféricos y la forma de jugar con la gravedad para realizar saltos imposibles, andar por el techo y las paredes o flotar entre los astros son suficientes argumentos para demostrarlo. Pero además, las características únicas del mando de Wii en ciertas fases del juego añaden un punto extra de diversión.

Por ejemplo, cuando tenemos que avanzar mientras nos disparan los cañones de una muralla, o al hacer equilibrios sobre una esfera por el borde de un precipicio.

A nivel técnico, nos encontramos ante el mejor título de Nintendo Wii con diferencia. El apartado visual del juego ralla a gran altura y se consiguen efectos que muchos no se esperarían encontrar en la sobremesa de Nintendo, como el pelo de algunos enemigos, las transparencias y reflejos de los objetos, o la iluminación en general. El diseño de los planetas y los personajes es excepcional artísticamente hablando, y todo ello queda adornado por una banda sonora fuera de serie, que ya empieza a ser considerada por muchos como una de las mejores de la historia de los videojuegos.



Super Mario Galaxy supera en todos los aspectos al que hasta hoy, muchos consideraban como mejor juego de la historia: Super Mario 64. El concepto es el mismo, pero mejorado en todos sus aspectos. Incluso si se pudiera pensar que se había perdido el factor sorpresa, con Mario Galaxy se ha recuperado, ya que innova en un género que se pensaba que no iba a seguir evolucionando. La música, la jugabilidad, el arte en los escenarios... todos ellos hacen de este juego el heredero al trono de juego de plataformas perfecto.

Mario Galaxy

Género: **Plataformas**
Plataforma: **Wii**
Precio: **49.90** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Nintendo EAD**
Distribuidora: **Nintendo**

Cooking Mama

Ciro Durán de El Chigüire Literario

Cooking Mama es uno de esos juegos casuales que abordan temas poco ortodoxos. La promesa de un juego de hacerte un cocinero a través del WiiMote me atrajo desde un principio, aunque sea por su novedad.

El objetivo de Cooking Mama es completar la lista de recetas que te ofrece el juego. La mecánica para cada receta consiste en seguir una serie de instrucciones, en realidad "mini-juegos", de la mejor y más rápida manera posible. En cada paso el juego evalúa qué tan bien lo hiciste y te da un bono por el tiempo que hayas empleado. Al final los puntos se suman, y se te otorga una medalla de acuerdo a tu desempeño.

Para completar cada mini-juego se deben seguir las instrucciones que da el juego. El WiiMote da para todo: moverlo como un abrelatas, menearlo como un cucharón, rotarlo para controlar el fuego, deslizarlo para cortar, y otras cuantas acciones más. Este es el

El estilo gráfico del juego es de tipo cómic, con gráficos 3D estilizados y bordes destacados, estilo cel shading. La música da la impresión de que los desarrolladores querían ubicarte en una casa de un suburbio perdido, pues es una música lounge, tipo Los Sims.

El juego trae un modo para 2 jugadores: en este caso simplemente ambos compiten en cada mini-juego para el que lo termine más rápido y mejor.

En general, el juego es divertido para jugar entre varias personas en una reunión. Cooking Mama es un juego para todas las edades y ambos sexos.

Cooking Mama

Género: **Casual**
Plataforma: **Wii**
Precio: **49.95** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Office Create**
Distribuidora: **505 Games**

Table Tennis

Kungfukiyo de Scroll Vertical

Ya me estoy viendo a los pensadores de Rockstar: 'pero vamos a ver, ¿quién va a ser el público potencial de esta conversión? ¿los que ya tienen el Table Tennis de 360? ¿los casuals de la Wii que esperan un simulador de pinjpón pa hacer el mongolo con los colegas y con tó el puestazo?

Sí, amigos, les entiendo perfectamente; básicamente porque eso mismo estaba pensando yo a la hora de redactar esta reviú: ¿los lectores potenciales ya habrán jugao al de 360? ¿no tendrán ni puta idea de qué va el table tennis? ¿estarán leyendo esto con tó el puestazo?

Vaya por delante que tengo la versión de la 360 y me moló mucho.

Bueno, creo que voy a hacer lo de siempre: escribir lo que me de la gana, básicamente porque las posibilidades a que la respuesta a mi última pregunta sea 'SÍ' son mú altas.

El tema es que el Table Tennis fue un gran juego en 360. Ese es el tema. Hasta luego.

Que no que no, que sigo. Un simulador de ping pong pa la 360, con un motor físico espectacular y una variedad de golpes, efectos y combinaciones en jugada que lo hacían el más real de la historia de los putos videojuegos (si exceptuamos el Pong, claro está).

Estaréis conmigo que esto era carne de Wii. Estaba cantao, porque si algo le faltaba a este juego pa alcanzar el olimpo de los simuladores de ping pong era el componente físico (a ver, pa el lerdo de la última fila: jugar con el mandito de la Wii como si fuese una pala de pinpón).

Pero sin embargo, apreciao frikón, el mando de la Wii no es una pala en el juego; no no, es un mando. Ahora te has quedao tó tonto, ehh (ah no, que tó tonto ya estabas, bueno, da igual). No hubiese quedao bien, no, la detección de movimiento aún no está prepará pa eso, no, y los de Rockstar lo saben; cada movimiento tuyo del mando le da una orden al juego pa que el muñecote haga un movimiento concreto, pero no se mueve la pala en sincronía con el mando. ¿Era eso lo que tú esperabas? Ohhh.

Vamos frikón, piénsalo un momentillo, ha sío lo mejor. La jugabilidad sigue siendo la ostia y tienes el componente físico que querías.

Una conversión es como el segundo año de relación: ya sólo quedan los defectos.

Llevo mucho rato hablando de la jugabilidad, sí sí, pero es que es lo más importante en este título, los gráficos no son lo importante (ha colao? xD).

No, va en serio, no creo que a nadie se le escape que la Wii no tiene la potencia gráfica de la 360 (xDD), y, como es lógico, las gráficas han sido optimizadas al máximo (de hecho, hasta diría que los tan comentaos paquetes de los jugadores de la versión 360 se ven disminuíos en la Wii (una lástima, ya que yo me sentía mú identificao con ellos)) y los efectos de luz casi brillan por su ausencia (luz... brillan... lo ha cohío? cuñaaaao); además, la Wii no tiene Live (xD), así que se ha quedao con un multi local apañaico pero que sabe a poco. De hecho sabe a poquísimo si le sumamos que sigue sin haber modo carrera y las únicas dos opciones de juego que nos quedan es echar un torneillo o un entrenamiento.

Y ahora viene cuando te digo que es una compra obligatoria y ya te hundo del tó, ¿no?

Pos sí, lo es lo es. En serio, el multi con un colega es la bomba, esto es una simulación de verdad, y eso se nota. Además, el juego sigue siendo bastante chungo, y controlarlo al máximo te va a llevar tiempo. Que sí, que podría haber molao más una simulación total con el wiimote, sí bueno, ya llegará; de momento este Table Tennis pa la Wii es lo más parecío a una simulación total que se ha visto. Hasta luego.

Table Tennis

Género: **Deportivo**
Plataforma: **Wii**
Precio: **39.95** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Rockstar Leeds**
Distribuidora: **Rockstar**

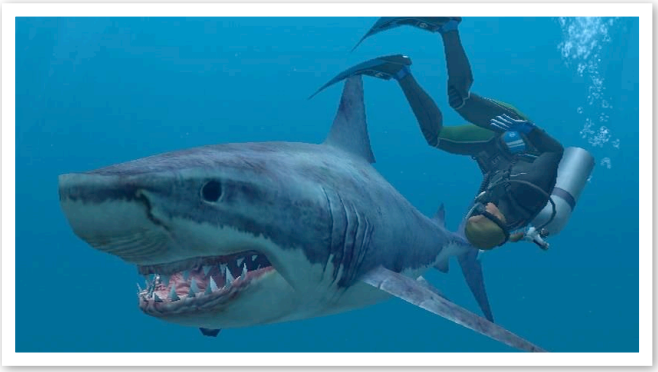
Endless Ocean

Por Jolupa de La Gran N

Extraordinario “no juego” el que nos propone Nintendo para que nos relajemos delante de la pantalla de la consola mientras nos pasamos largas horas buceando por unos oceanos recreados con un detalle y un ambiente dignos de mención.

En el juego no debes realizar ningún tipo de acción, no se te premiará por conseguir llegar primero a ningún sitio, ni por conseguir más puntos que un hipotético rival, en realidad no te premiaran por nada y la única gratificación que recibiras es la ir conociendo poco a poco a todos los habitantes que habitan las profundidades de tus profundidades marítimas virtuales.

Y todo esto, que tan aburrido puede parecer a cualquier jugador curtido en mil ligas, la verdad es que es de lo más adictiva, sobre todo cuando pruebas el modo de juego on-line y quedás con tus amigos para surcar los fondos marinos junto a ellos, toda una maravilla a la que lo único que le falta es mojarte, para parecer más real.



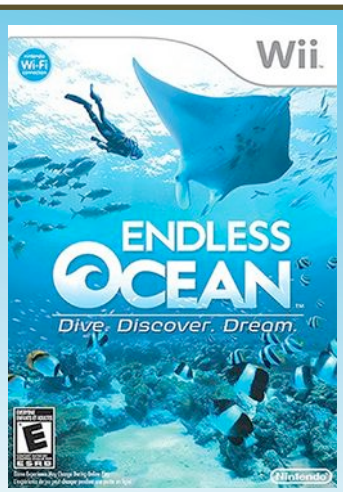
En cambio los jugadores que pertenezcan a los llamados "casual gamers", seguro que este tipo de jugadores, que buscan otro tipo de experiencias en un juego, pueden encontrar el juego de lo más recomendable, ya que se aleja de la línea, como ya hemos comentado, más tradicional de juegos de consola.

Lo dicho, si eres una persona que necesita una terapia de relajación después del trabajo, eres un buceador nato, pero no dispones de los medios para llegar a la playa que tienes a 360Km de casa, con este "no juego" te vendrá como anillo al dedo.

Además el juego te permite, mediante la inserción de una tarjeta SD con MP3, escuchar durante el juego la música que más te guste, aunque ya te adelantamos que si eres un fan de Van Hallen puedes no encontrar la sintonía entre juego y música, avisado quedas.

Endless Ocean

Género: **Aventura**
Plataforma: **Wii**
Precio: **29.90** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **Si**
Desarrollador: **Arika**
Distribuidora: **Nintendo**

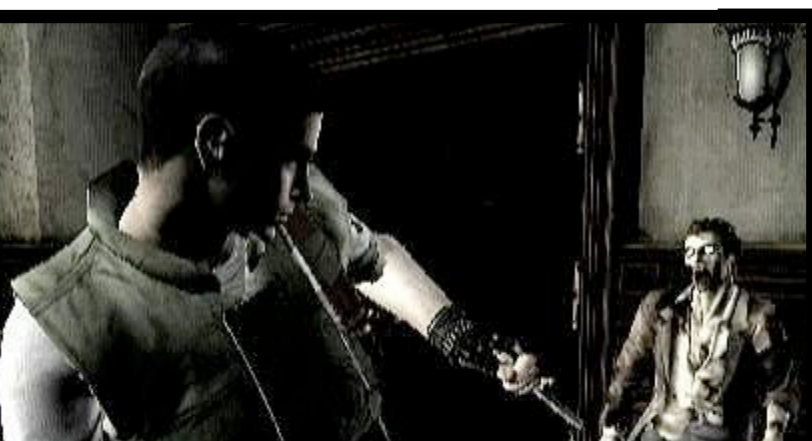


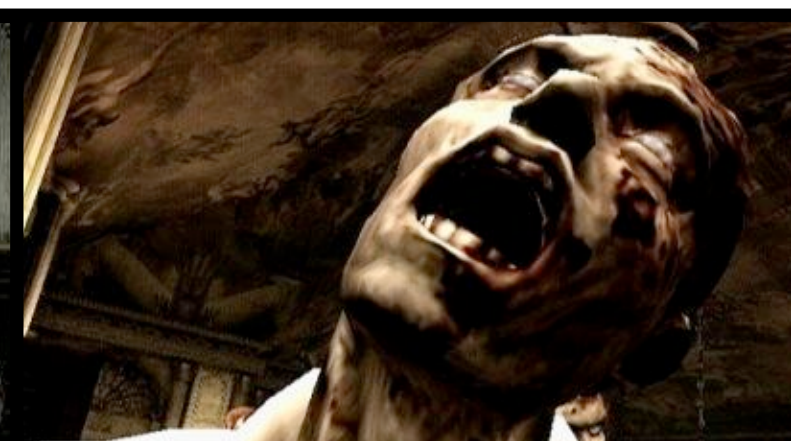
Resident Evil: Umbrella Chronicles

Por Azel_Dragoon de La Gran N

Resident Evil Umbrella Chronicles es la nueva entrega de la consagrada saga de terror de Capcom. Este título viene a unir todas las historias y capítulos de casi todas sus entregas, para ponernos en la piel de varios personajes desde puntos de vista distintos.

Tomaremos el papel de personajes como Jill Valentine, Chris Redfield o Albert Wesker, entre otros. Nos veremos atrapados en medio de los experimentos de la corporación Umbrella, y tendremos que vernos las caras contra todo tipo de seres que ha creado la organización. Recorremos desde el tren de Resident Evil 0, pasando por la mansión de Resident Evil 1, o la ciudad de Racoon city de Resident Evil 3 y por ultimo la base secreta de Umbrella.





Todo ello para intentar acabar con quien esta detrás de las experimentos genéticas, que son los causantes de todo, mientras sobrevivimos y vamos recogiendo datos sobre los efectos del virus T y el Virus G.

Utilizaremos el Wiimote como si fuera una pistola de luz de los arcades clásicos, podremos jugarlo además en cooperativo para mayor diversión. Aún teniendo una base arcade y movimiento guiado es muy variado y bastante táctico. Apoyado en un desarrollo de juego bastante peliculero, con diálogos entre ellos mientras van andando o pequeños momentos de acción interactivos.

Con unos gráficos que aprovechan muy bien la capacidad gráfica de Wii, para mostrarnos escenarios con partes destructibles y muy amplios, con multitud de enemigos a la vez. Con una jugabilidad que engancha y atrae, no hay nada mejor que quitarte el estrés reventando cabezas.

Al contrario de lo que este tipo de juegos contiene, este tiene una duración muy extensa, y con muchas búsquedas y niveles de dificultad que alargaran mucho la vida del título.

En general un gran título que nos acerca a la historia de Resident Evil, en puntos que necesitábamos oír, y uno de ellos y de inflexión es todo lo relacionado con el carismático Wesker que se encargara de narrar la historia y de parte de los mejores momentos.

Resident Evil UC

Género: **Shotter sobre railes**
Plataforma: **Wii**
Precio: **49.90** €
PEGI: **18+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Capcom**
Distribuidora: **Nintendo**

SSX Blur

Por Manuel Sagra de El Blog de Manu

El desarrollo del juego no ha variado sustancialmente respecto a otras entregas, y es bastante similar a "SSX 3" y "SSX On Tour", de hecho se supone que la historia transcurre entre estos dos títulos. Vamos avanzando poco a poco entre tres picos de una montaña, participando en distintos eventos como las clásicas carreras, competiciones de trucos o los slaloms. A medida que conseguimos puntos, podemos desbloquear nuevos personajes -hasta 12 distintos-, accesorios o torneos.

Al igual que en "SSX On Tour", llegados a cierto punto podemos jugar con la tabla de snowboard o con squíes, lo que añade algo de variedad al juego.

El juego no aprovecha demasiado la Wii, y en algunas ocasiones hay algunos tirones en el framerate, pero también es verdad que es algo que no ocurre habitualmente. Pese a todo, es un juego que entra por los ojos, gracias a los efectos gráficos y al buen diseño de las pistas. Durante la partida vamos escuchando música que se va poniendo más marchosa a medida que cojamos velocidad, y según lo bien que lo estemos haciendo.

El juego es bastante fácil de manejar... pero muy difícil de dominar. Aunque el personaje se mueve de manera bastante intuitiva, es complicado hacer combos y trucos de forma controlada. Por otra parte, el efecto de mantener el equilibrio mientras "grindamos" sobre las tuberías está bastante conseguido, y da gusto tirar bolas de nieve a los rivales.

Aunque el juego no está nada mal, creo que falla en una cosa fundamental: cuesta demasiado hacer lo que quieres. Teniendo en cuenta el perfil de los usuarios de Wii, es probable que mucha gente se desespere intentando hacer algunos movimientos a pesar de que hacer lo básico sea fácil.

Eso sí, si te gusta el género es posible que no te importe perder unas horas para coger el truco al juego. Si además lo jugamos en grupo, es bastante divertido ver como se mueven los brazos alocadamente intentando hacer un combo espectacular. Si se pudiera jugar también con el mando clásico o el de Gamecube, seguramente ganaría muchos enteros.

SSX Blur

Género: **Deportivo**
Plataforma: **Wii**
Precio: **49.95** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **EA Montreal**
Distribuidora: **EA Sports Big**

Super Paper Mario

Por Kungfukiyo de Scroll Vertical

Cuando salió aquel Paper Mario pa la Nintendo 64 nos dejó tó locos. Aquel Mario plataformero, como siempre, pero con toques de RPG, como nunca, fue como cuando tu compañera de curro (la que no está mú buena, sí, esa esa) se pone minifalda y top el día en la cena de Navidad: de repente parece otra y uffff

Luego van y sacan otro Paper pa la Cube, un juegazo con una profundidad (y mala ostia) en la historia a la que no nos tenía acostumbraos el fontanieri.

Y ahora, Super Paper Mario, a ver, este ya tiene mú poco de RPG y es casi un plataformas puro, pero qué le vamos a hacer, desde aquella cena de Navidad que cada vez que nuestra compi de curro viene a pedirnos folios se nos pone como pa partir almendras

Los nintenderos somos así

Si lo protagoniza el Mario mola! Visualmente sigue siendo (y digo sigue siendo porque gráficamente es idéntico al de Cube (pero, ehh, pa eso nos hemos comprao una Cube con un mando, no?)) una maravilla, ver a los personajes como si estuviesen hechos de papel mola que te truñas; además, aparecen todos los de siempre y deberemos jugar con Mario, Peach, Luigi y Browser dependiendo del reto que se nos ponga. Qué bien!

Aunque el juego ha perdío muchísimas de las características roleras de las anteriores entregas, tiene una jugabilidad a prueba de koopas: 8 mundos (con 4 capítulos cada uno) de recorrido lineal y en 2D (plataforma va, tubería de subnivel viene) que también puedes explorar en la tercera dimensión; porque no te he dicho que con el botón "A" cambias a la tercera dimensión (sí, eso que hacía el Mario cuando le perseguía la bola de pinchos en el anuncio de la tele)? Pos sí, necesitarás cambiar a la tercera dimensión para hacer frente a peligros que no podrías superar en 2D. Guayy!

Pa los frikones del rol (como tú, sí sí, tú) han dejao cosillas como los puntos de experiencia y los objetos que te irás encontrando por ahí (o ítems, que siempre suena más cuul) o los pixelitas, mascotillas que te acompañan y que podrás usar pa hacer cosas (ya que cada uno tiene un poder especial). Y la verdad es que poca cosa más, porque los combates que en los dos primeros juegos eran por turnos ahora son saltando encima de los enemigos, que es mucho más como de Mario y molan más. Perdón: Molan más!

Entonces qué? ¿Me gasto los leurdos?

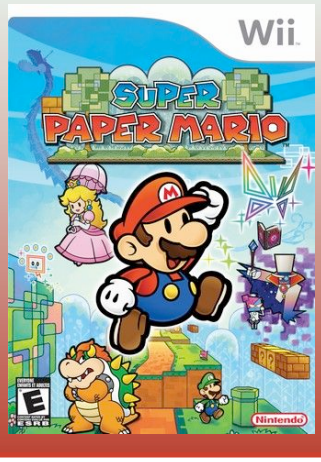
No corras tanto, que aún no te he hablao de la historia: una profecía, un enemigo nuevo, portales dimensionales y la boda de la Peach con alguien que no lleva bigote ahora sí, te hace falta algo más pa correr a la tienda a comprarlo?

Bueno, pos si te hace falta algo más igual deberías gastarte los euros en invitar a cenar a tu novia (o, en tu caso, a tu único amigo el gordo con granos), porque, pa qué nos vamos a engañar, el público potencial de este Super Paper Mario son los niños (el juego es mu facilico) o los nintenderos (el juego es mú pero que mú facilico).

Sí, yo creo que si no perteneces a ninguno de estos dos grupos disfrutarás más cenando con tu novia, pero eso sí, que no se entere de lo de tu compañera de curro!

Super Paper Mario

Género: **RPG**
Plataforma: **Wii**
Precio: **45.90** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Intelillent Systems**
Distribuidora: **Nintendo**



Boogie

Por Manuel Sagra de El Blog de Manu

"Boogie" es un título que mezcla baile y karaoke, e incluso nos permite editar el vídeo de nuestras mejores partidas. Sin embargo, el dicho de "el que mucho abarca, poco aprieta" es bastante apropiado en este caso, ya que el resultado final no es todo lo redondo que podía haber sido.

Cuando abrimos la caja del juego, nos encontramos con un micrófono USB de gran calidad para cantar al estilo "Singstar". Aunque es divertido, en algunas ocasiones podemos perdernos un poco con la letra de las canciones, ya que se presenta de una forma algo confusa, al menos comparado con el citado título de Sony.

El modo de baile consiste esencialmente en mover al ritmo de la música el wiimote. De esta manera vamos ganando una energía que puede ser utilizada para realizar pases de baile especiales, si ejecutamos una secuencia que se nos muestra en pantalla mientras pulsamos el botón B. La cruceta desplaza al personaje, y nos permite tocar unos "monigotes" que nos dan distintos poderes temporales. El botón A cambia el estilo de baile entre tres distintos, y si además tenemos conectado el nunchaku, podemos hacer algunas "posturitas". Los movimientos no están prefijados, aunque esto es un arma de doble filo, ya que mucha gente que lo prueba se siente muy perdida hasta que entiende realmente lo que tiene que hacer, y esto que es algo que juega en su contra en partidas de varias personas.

El apartado visual es bastante simpático, y aunque no hay demasiada variedad de personajes, cada uno de ellos tiene un estilo muy peculiar. Hay un editor que permite personalizarlos con varios accesorios, pero el proceso es algo pesado si lo comparamos con el creador de Miis de la consola.

Poco más queda por decir de un juego que tenía bastante potencial, pero que se ha quedado a medio camino. Realmente aporta ideas frescas al género, pero algunas de sus limitaciones - sólo para 2 jugadores, o no tener casi canciones españolas- hacen que no termine de brillar con luz propia.

Boogie

Género: **Musical**
Plataforma: **Wii**
Precio: **59.95** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **EA Montreal**
Distribuidora: **EA**

Excite Truck

Por Patrick de Warclimb

No defraudará a quien lo posea. Excite truck es uno de los juegos más provechosos y divertidos que hay para Wii. Fue uno de los primeros títulos de lanzamiento junto a la consola y se le puede sacar mucho partido. La tecnología de la nueva máquina de Nintendo se adapta a la perfección a este juego trepidante.

Para controlar los diversos vehículos tendremos que coger el mando no en vertical (como suele ser), sino en horizontal. Y si giramos el mando de wii cogido en horizontal hacia la izquierda, el vehículo girará hacia la izquierda y si giramos el mando wii hacia la derecha el vehículo girará hacia la derecha. Luego, si el mando lo impulsamos hacia delante en el aire el vehículo tomará más inercia hacia delante y viceversa si lo impulsamos hacia atrás. El control es bastante intuitivo, mucho más que el de Motorstorm con el mando de PS3 (utilizándolo con el sensor de movimiento). Hablando de Motorstorm, el Excite Truck aplasta al juego de PS3 en diversión e intuición. Y es que Excite Truck nos ofrece mucho entretenimiento y las partidas en multijugador pueden ser de lo más adictivas.

El pique siempre estará presente entre los colegas. Cuando se comienza a jugar a Excite Truck, gozamos enseguida de una gran atracción hacia el juego que hace que las primeras viciadas sean intensas y muy adictivas. Los modos para un jugador están muy bien, y las pantallas son bastante completas además de ofrecer un buen número de ellas.

Otro detalle que cabe destacar es la opción de escuchar la música que quieras mientras juegas. Tan solo hay que tener archivos MP3 en la tarjeta SD que podemos introducir en nuestra consola Wii, y ya podremos escuchar las canciones o archivos de audio que queramos. Esto es algo que se puede hacer siempre que se quiera con X360, pero que con pocos juegos de Wii se puede hacer.

Pero no todo iba a ser bueno, si Excite Truck nos ofrece tantas cosas buenas también es cierto que con alguna limitación nos encontraremos. A estas limitaciones no se les presta atención al principio pero conforme le vas echando horas te vas dando cuenta de donde están estos límites. Algo que le falla obviamente es que los gráficos no son ni mucho

menos una maravilla. De todas formas no nos encontramos con fallos gráficos o de programación como puedan ser glitch, bugs..., simplemente limitación gráfica. Por cierto, sorprende observar hoy en día la cantidad de glitch y bugs que existen en juegos de sumo prestigio. Otro factor del que cojea es un factor que hace cojear a muchos juegos de este tipo y sobre todo a los de Nintendo en los últimos tiempos, y es que si bien es cierto que el juego comienza muy fuerte (divertido, adictivo, intuitivo y todo lo que he mencionado anteriormente) conforme vas jugando a Excite Truck te das cuenta de que va perdiendo fuelle. Llega un momento en el que cuesta más coger el mando para ponerse a jugar a Excite Truck. Ese momento roza el aburrimiento, pero esto es poco aburrimiento al lado de otros títulos de este tipo para otras consolas.

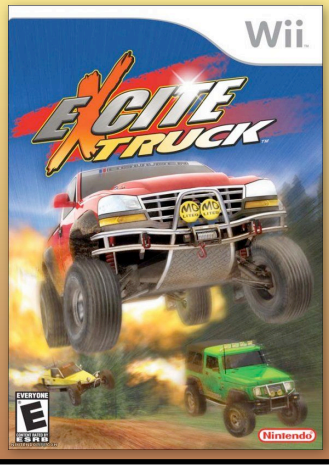
> La velocidad y las posibilidades que ofrece Excite Truck lo convierten en uno de los títulos más divertidos y trepidantes de Wii.

Y además, el hecho de que acabe "aburriendo" un poco es bastante comprensible. Normalmente, los juegos de motor y deportivos, cuando te hacen que estés pegado a la pantalla tanto tiempo es al principio, hasta el punto de que se completan en poco tiempo, el juego ya no vuelve a ser el mismo. Otra cosa es que tenga online. Eso ya sería otra historia. Por eso este fenómeno de agotamiento jugón se da en títulos como en el caso de los juegos de F1, Fifa, PES o Virtua Tennis por poner algún ejemplo. Estos juegos si no son por el multijugador y el on-line (en el caso de los de fútbol y el Virtua), tienen una duración mucho más limitada que Excite Truck. Por eso Excite Truck al fin y al cabo, es un buen juego. Un juego que se deja jugar, y un juego que mantiene el espíritu jugón de Nintendo. Posiblemente no llegue a lo que fue Wave Race o 1080 Snowboarding, pero posee la esencia. Y eso le sobra para ser el mejor juego de su categoría.

Este juego, que puede alardear de tener una velocidad apabullante y unas pantallas con ítems bastante curiosos, hace que la experiencia de coger un mando de Wii para conducir sea de lo más divertido. Excite Truck sigue siendo y lo será siempre, uno de los principales títulos de Wii. Con Excite Truck pasaréis muy buenos ratos enganchados a vuestra Nintendo.

Excite Truck

Género: **Conducción**
Plataforma: **Wii**
Precio: **45,90** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Ignition**
Distribuidora: **Nintendo**



Big Brain Academy

Por Ciro Durán de El Chigüire Literario

Nada tan atrayente para un geek como un juego donde se miden tus habilidades mentales. Big Brain Academy apela a la competencia mental para llegar a ser un producto divertido, para ser jugado de vez en cuando. Big Brain Academy sigue la nota de juegos como Brain Age, en donde el objetivo principal es entrenar la mente mediante mini-juegos estimulantes. Estos mini-juegos se organizan por el área del cerebro al que están dirigidos.

Tenemos entonces 5 categorías: Cálculo, Análisis, Memoria, Agudeza y Percepción.

Las actividades de Cálculo tienen que ver con suma rápida, ordenar números, y contar rápidamente.

- Las de Análisis tienen que ver con razonamiento.
- Las de Memoria con recordar cosas como caras o secuencias.
- Las de Agudeza con identificación rápida de objetos u animaciones.
- Las de Percepción con actividades lógicas, como instalar un camino correcto para un tren.

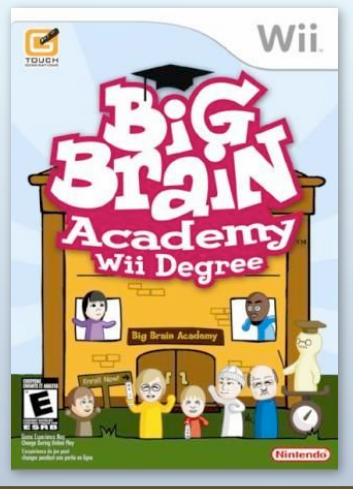
El juego tiene suficiente material para jugar solo y en multiplayer. Para jugar solo se tienen el Examen Completo y el repaso. Para multiplayer se dispone de variaciones de juegos donde estas categorías son protagonistas.

Big Brain posee un ambiente caricaturesco. Los Miis de tu consola se utilizan para representar a tu personaje y tu matrícula, y el juego utiliza el WiiConnect 24 para importar Miis de otras consolas: en cuanto te conectes con ellas, comenzarás a ver los Miis de tus amigos. El Dr. Azo, tu guía durante el juego, está constantemente dando consejos y ánimos para continuar. El control de Big Brain es absolutamente sencillo: todo se realiza apuntando y presionando A.

El juego está disponible en inglés y español, de acuerdo al idioma que tengas puesto en el Wii. Big Brain Academy ofrece diversión sana para chicos y geeks vanidosos.

Big Brain Academy

Género: **Trainer**
Plataforma: **Nintendo**
Precio: **24,90** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Nintendo**
Distribuidora: **Nintendo**



Consola Virtual

Por Irisar de VG Channel

Nintendo siempre ha pecado de poco conocimiento en temas de Internet, así que fue toda una sorpresa el anuncio de que Wii vendría con un canal, el Canal Tienda, que serviría para la distribuidor digital tanto de aplicaciones para la consola como de juegos de consolas clásicas, estos últimos agrupados en la llamada Consola Virtual.

La consola virtual encierra más de un centenar de juegos tanto de las anteriores sobremesa de Nintendo (NES, Super Nintendo y Nintendo 64) como de consolas que en su día fueron el "enemigo" de la compañía de Mario (Mega Drive, Turbografx y NeoGeo).

Los clásicos no van al cielo, van a la Consola Virtual

Así que no solo encontraremos juegos de Nintendo, sino que también encontraremos juegos de Konami, Capcom, SEGA o incluso la clásica IREM.

El tema de los precios desde un principio ha sido bastante polémico ya que no se puede negar que no nos regalan nada. Cada plataforma tiene un precio por defecto, así que mientras que un título de NES nos costará 500 Wiipoints (5 euros), un título de Nintendo 64 llega a los 1000 Wiipoints (10 euros). Entre medias, los títulos de Turbografx nos salen a 600 Wiipoints, los de Super Nintendo y Mega Drive a 800 y los de Neo-Geo a 900. Además, también hay algunos títulos que, o bien porque no salieron en su día en el mercado PAL, o bien porque se han añadido alguna pequeña novedad, suben el precio 100 o 200 Wiipoints. No nos vamos a engañar, no son nada baratos, pero si eres amante de los clásicos, seguro que encuentras el título por el que valga la pena pagar ese precio.

En la Consola Virtual encontraremos todo tipo de juegos, podremos seguir los primeros pasos plataformeros de Mario y Sonic, enfrentarnos en clásicos de la lucha como Street Fighter 2, World Heroes o The King of Fighters 94, recorrer los escenarios de los primeros Metroid y Castlevania o recordar otros títulos clásicos como Gradius, Super Probotector, Alex Kidd o Golden Axe. En definitiva, más de un centenar de juegos de todas las épocas que seguro agradarán a los amantes de los clásicos.

PLAYSTATION 3

PlayStation 3 fue la última videoconsola de nueva generación en llegar al mercado español, pero sin duda es la más potente técnicamente. En los últimos años, el concepto "PlayStation" se ha acuñado como sinónimo de "videoconsola", tal y como en su día lo fue "Nintendo". Sony afirma que la tercera versión de su sistema de entretenimiento doméstico es mucho más ambicioso que los anteriores. Una de sus grandes bazas es la incorporación de una unidad blu-ray el aspirante a nuevo estándar de reproducción de vídeo doméstico en alta definición, que rivaliza con el HD-DVD. Otro de los elementos más característicos y polémicos es el mando "sixaxis", con sensor de inclinación. Un mando que pronto será reemplazado por el Dual Shock 3, con vibración. Por último, dentro de poco disfrutaremos de las características online de la consola, como el esperado Home.A pesar de que los títulos para la consola de Sony están llegando con cuentagotas, la calidad de algunos de ellos está fuera de toda duda, y en esta sección haremos una selección de aquellos más destacables.

Fight Night

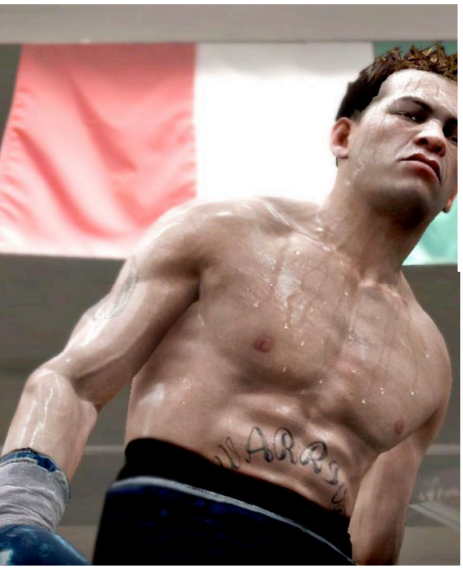
Por Vlanco de Warclimb

El juego comienza con un vídeo, en él hay dos boxeadores combatiendo y uno de ellos le mete un viaje al otro y lo deja nuevo. Bromas aparte. Nos encontramos con un gran juego de EA al cual se le puede sacar mucho partido. Aunque uno de los principales inconvenientes (que son escasos) es que el juego está en inglés.

En un largo y entretenido modo carrera has de crear tu boxeador, ponerle un nombre y un mote y reproducirlo con un editor con todo lujo de detalles; faciales, físicos y cualitativos.

En el modo carrera y después de crear a tu boxeador aparece un menú de combates con las opciones de FIRMAR CONTRATO (SIGN CONTRACT), TIENDA (FIGHT STORE), TROFEOS (TROPHY CASE), EDITAR BOXEADOR (EDIT BOXER) y OPCIONES (OPTIONS). Más abajo aparecen los logros de tu jugador, con un medidor de popularidad, tu experiencia, tu tipo de competición, las semanas que llevas compitiendo, tu edad y tus fondos económicos, todo con un hilo musical que mezcla estilos de Rap y Hip-Hop.

Tras firmar un contrato te ofrecen varios combates con la posibilidad de entrenar. Para combatir has de ir a entrenar primero. El modo de entrenamiento es bastante completo. En todas las modalidades de entrenamiento. Por otra parte asistiremos poco a poco a nuestro segundo y último principal inconveniente del juego; los tiempos de carga. Entre pantalla y pantalla podremos estar esperando incluso más de un minuto, que aunque se amenicen con los textos informativos y curiosidades que aparecen en la pantalla, terminan siendo aburridos ya que dichos textos y curiosidades están en inglés. Ahora en el menú, después del entrenamiento, aparecerá la opción FIGHT (COMBATIR). Y llega el momento del combate. Podemos apreciar que el juego en este aspecto tiene una calidad gráfica de escándalo, con la que se limpian y olvidan los inconvenientes citados. De los controles se puede decir que son muy completos, pudiéndose hacer todo lo que se puede hacer en un ring de boxeo.



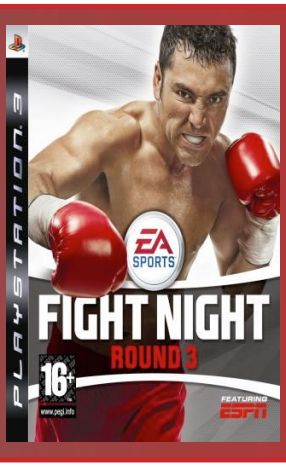
Además del modo carrera también hay un modo de combate rápido estilo "Jugar ahora" en el que eliges a un profesional (el mejor es sin duda Muhammad Ali) para combatir contra otro. Luego está GET IN THE RING, que se ve en primera persona. Otro modo de juego interesante es ESPN CLASSIC. En dicho modo recreas míticos combates que pasaron a la historia del boxeo.

También disponemos de otros modos de juego como el modo online y el entrenamiento, que se basa en un entrenamiento individual como el previo a los combates en el que únicamente te entrenas para practicar los golpes o el levantamiento de las pesas. También podremos encontrar HARD HITS. En dicho modo de juego se libra un combate sin asaltos ni tiempo; directamente el que tumbe al otro y lo deje K.O. gana (en mi opinión es el modo más emocionante). Por último podremos encontrar un modo de creador de jugadores (CREATE CHAMP).

Todos los aspectos hacen de éste juego algo más que un juego de boxeo. Los efectos del noqueo y del sudor en el cuerpo son hiperrealistas y le acompaña una banda sonora acorde con el ambiente y unos efectos sonoros al golpear y al recibir que dejan con la boca abierta. Para amantes del deporte y del boxeo será un título delicioso y a los que sean exigentes no les defraudará, aunque deberán ser pacientes a la hora de cargar datos.

Fight Night Round 3

Género: **Lucha**
Plataforma: **PS3**
Precio: **45,90** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **EA Sports**
Distribuidora: **EA**



Ninja Gaiden Sigma

Por Kristian de Akihabara Blues

Si tuviera que quedarme con tres juegos de la pasada generación no me costaría mucho seleccionar entre ese podium de honor a Ninja Gaiden, sin duda uno de los mejores beat'em'ups que he jugado nunca. Y ahora regresa por todo lo alto en PS3.

Acción a un ritmo endiablado, gráficos maravillosos, armas con las que triturar literalmente a cuantos enemigos se os pongan por delante... Esos son los ingredientes que conforman la "traición" que Tecmo ha perpetrado a Microsoft sucumbiendo a la tentación de Sony y su Imperio PlayStation. Una traición, eso sí, en la que no ha participado oficialmente Tomonobu Itagaki, mediático líder del Team Ninja, aunque la conversión con pinceladas de remake conserva intacto el espíritu que lo consagró en Xbox. Añadiendo, además, la novedad de poder jugar como la pechugona Rachel.

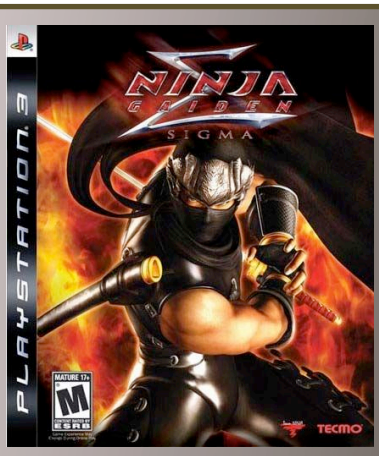
Difícil como él solo, pues está planteado como un reto para los más hardcore aunque disfrutable cada centímetro de los niveles por todo tipo de jugadores, Ninja Gaiden es, además, un juego preciosista y repleto de vistosos detalles que le consagran como uno de los juegos más visualmente cuidados del momento para PS3, sobre todo por la endiablada velocidad a la que luchan todos los personajes sin que la ralentización o cualquier otro defecto gráfico - más allá de la palidez con las comparaciones con otros juegos 100% Next-Gen - haga el menor acto de presencia.

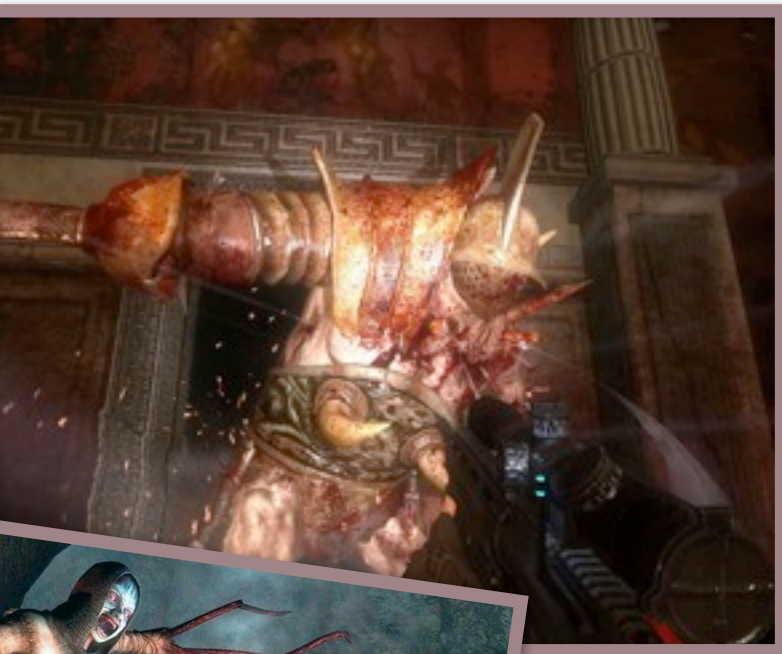
La cuidadísima ambientación se completa con una banda sonora que acompaña a la perfección, aportando ese toque entre místico y de película de ninjas ochentera que se agradece. Los efectos de sonido, perfectos, desde el sonido de la katana de Hayabusa cortando el aire hasta el repicar de los pies del ninja recorriendo los escenarios del juego ¿A que pinta bien?

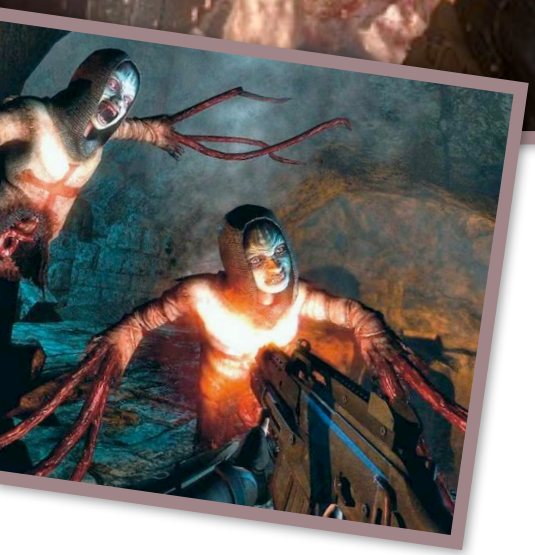
Quizá el regusto más amargo de este Ninja Gaiden Sigma es el saber que Ninja Gaiden 2 está siendo desarrollado en exclusiva para Xbox 360. Pero todos aquellos que no hayan tenido la suerte de poder disfrutar de la entrega original en la primera consola de Microsoft y que para esta generación hayan apostado por PS3 ya tienen un Triple A que apuntar en sus agendas.

Ninja Gaiden Sigma

Género: **Hack and Slash**
Plataforma: **PS3**
Precio: **69,90** €
PEGI: **16+**
Idioma: **Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Tecmo**
Distribuidora: **Proein**







Clive Barker´s Jericho

Por Manuel Sagra de El Blog de Manu

Nos encontramos con un juego que se va desenvolviendo ante nuestros ojos, ya que siempre se desarrolla en primera persona. Tomamos el papel del Capitán Devin Ross que está al frente de un comando llamado Jericho, aunque en cierto punto del juego este personaje muere, y su espíritu puede penetrar en el cuerpo del resto de miembros del equipo. Este hecho hace que podamos controlar todos los poderes especiales de primera mano, y que conozcamos poco a poco la historia de todos los miembros, ya que harán comentarios entre ellos a medida que vayamos cambiando de "anfitrión".

El manejo del juego es similar a otros juegos del género, con la citada particularidad de poder cambiar de personaje, y el hecho de que en algunas ocasiones tendremos que hacer pequeños Quick Time Events para librarnos de un enemigo, o para no caer en una trampa. Estos detalles, añaden aún más emoción al juego si cabe.

El apartado técnico del juego tiene un gran nivel, y hay que destacar que todo se mueve con una fluidez sorprendente gracias al potente motor creado por los desarrolladores. A medida que avancemos saltaremos en el tiempo y en el espacio, nos iremos enfrentándo con enemigos cada vez más perturbadores y agresivos, a la vez que vamos viendo nuevos y originales niveles.

Los alaridos de nuestros enemigos, así como de las voces de nuestros compañeros, están dobladas perfectamente al castellano. Los insultos y el lenguaje fuerte están a la orden del día, y dado el carácter del juego, no se podía esperar menos. En este sentido, es un delito escucharlo en un triste televisor, y es casi obligatorio tener un equipo decente para meternos aún más en el juego.

Aunque tiene sus defectos, lo cierto es que el conjunto es verdaderamente elogiable, y constituye una muestra de lo que debemos esperar en esta generación. Sin duda, un título imprescindible tanto para PlayStation 3, como para Xbox 360 y PC, que demuestra que en España se producen juegos que no tienen nada que envidiar a los que se desarrollan en otros países.

Clive Barker´s Jericho

Género: **FPS**
Plataforma: **PS3**
Precio: **69,95** €
PEGI: **18+**
Idioma: **Castellano**
On-line: **No**
Desarrollador: **Mercury Steam**
Distribuidora: **Codemasters**

SEGA Rally

Por Kristian de Akihabara Blues

Una frase de nuestro artista Roswel vino a definir perfectamente lo que significa Sega Rally: es un un juego muy arcade y muy difícil. Sega Rally viene a recuperar el estilo del original en prácticamente todos los aspectos; lo principal es que resulta un título tremendamente arcade. Prácticamente te llevas la mano al bolsillo trasero cuando ves que no vas a superar cierta carrera. Es un coin-op en toda regla, con carreras frenéticas de 6 jugadores y con una capacidad de engancharte muy elevada. Claro que su estilo arcade no lo hace precisamente sencillo y personalmente no se lo recomendaría a nadie que esté acostumbrado a jugar con títulos más asequibles al estilo Juiced 2 o Need for Speed.

Su estilo retro es palpable porque uno es incapaz de salirse de la carretera y creedme, el juego "intentará" sobradamente que te salgas. Otra de las señas de Sega Rally, las diferentes superficies sobre las que se corre, se mantiene. Antes de cada carrera se puede elegir entre como queremos modificar el coche, si al estilo carretera con el que ganas velocidad sobre asfalto pero inestabilidad en el resto de superficies, o al estilo off-the road, con mejor maniobrabilidad.

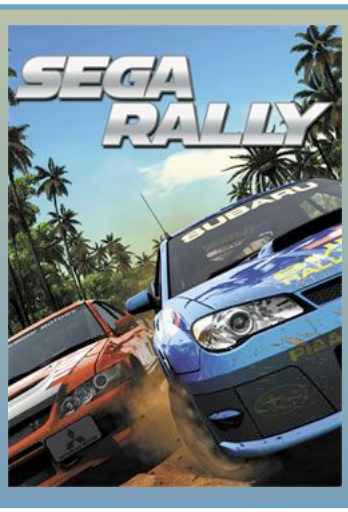
Sega Rally es un juego bastante limitado tanto en sus modos de juego como en número de circuitos, pero será necesario recorrer cada trazado decenas de veces para memorizar milimétricamente cada curva del trazado, por que sino pasaremos media carrera viendo como o los rivales o el cronómetro se alejan y se alejan...

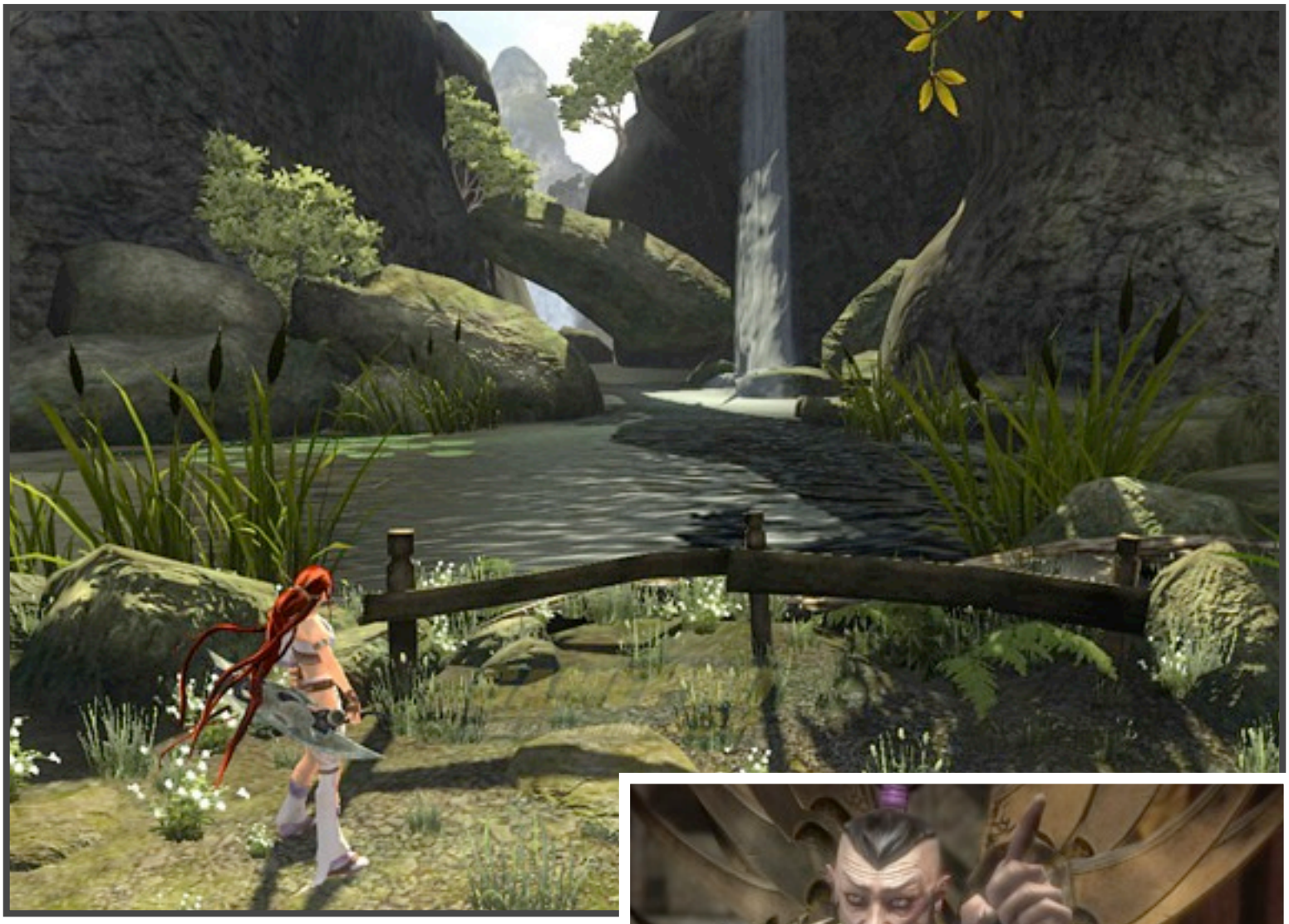
Técnicamente no va sobrado, aunque el modelado de los vehículos y el realismo de las pistas están un punto por encima del resto del apartado gráfico, sin olvidarnos de la llamada geodeformación que implica que el terreno va cambiando según vamos dejando sobre el las marcas de nuestros neumáticos o alterando la carretera de uno u otro modo.

Y para acabar el multijugador, bastante sencillo pero divertido con hasta seis coches por carrera y con la posibilidad de diseñar nuestros propios torneos. En resumen, Sega Rally ha sido capaz de recuperar el estilo de un título que hace casi una década dejo un ferviente número de seguidores deseosos de ver su continuación.

SEGA Rally

Género: **Conducción**
Plataforma: **PS3**
Precio: **44.95** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano**
On-line: **Si**
Desarrollador: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**



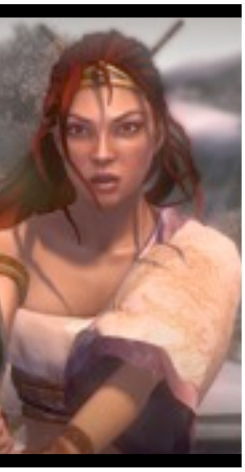


Heavenly Sword

Christian Olivares de El Desafío Digital

En Heavenly Sword tomamos el control de Nariko, una bella guerrera que empuña una espada legendaria para tratar de salvar a su clan del malvado rey Bohan. En su aventura, Nariko tendrá que enfrentarse al numeroso ejército de Bohan y a sus peligrosos generales, ayudada únicamente por la joven y trastornada Kai y por el poder celestial de su espada. Con ella, nuestra protagonista obtiene habilidades muy poderosas y una fuerza y velocidad sobrehumanas, pero también tendrá que pagar un precio...

La espada, casi un personaje más de la aventura, puede utilizarse de tres formas diferentes: como un pesado mandoble que se maneja a dos manos, como dos espadas más pequeñas o como unas cadenas con cuchillas en su extremo. Cada forma de ataque tiene sus ventajas y sus defectos y cada una nos servirá para detener un determinado ataque de los soldados rivales. La precisión con que ejecutemos nuestros movimientos y combos es



muy importante, ya que nuestros enemigos sabrán protegerse bien y será necesario contraatacar y romper su guardia para poder vencerles.

Además de las fases de Nariko, a menudo controlaremos a Kai en misiones donde pondremos a prueba nuestra puntería con el arco y el sensor de movimiento del Sixaxis, que responde bastante bien una vez dominamos la mecánica.

Visualmente el juego es precioso, las secuencias de vídeo son una maravilla y se nota el trabajo realizado en la captura de movimientos y en el apartado artístico y estético, pero lo más importante, la jugabilidad, no siempre responde como sería deseable. El control de Nariko a menudo es caótico y las secuencias en las que debemos introducir botones le hacen perder ritmo. Por si fuera poco, el juego se puede terminar en unas 5 horas y los premios que se consiguen al rejugarlo no merecen la pena. No es que Heavenly Sword sea un mal juego, al contrario, pero no es mejor en su género que el espejo en el que se mira, God of War, o que el Ninja Gaiden de Tecmo.

Heavenly Sword

Género: **Accion/Aventura**
Plataforma: **PS3**
Precio: **69.95** €
PEGI: **16+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Ninja Theory**
Distribuidora: **SCE**

Uncharted

EL TESORO DE DRAKE

Por Chirstian de El Desafio Digital

Uncharted: El Tesoro de Drake ha llegado a las tiendas sin hacer mucho ruido, probablemente oculto entre todo el hype de títulos como Heavenly Sword, pero su excelente apartado técnico, una jugabilidad muy bien equilibrada y su asequible control lo han convertido en la mejor exclusiva de la consola de Sony.

El juego comienza cuando el aventurero Nathan Drake y la periodista Elena Fisher encuentran en el ataúd del pirata Francis Drake un extraño diario con pistas para encontrar el mítico tesoro de El Dorado. Tras pasar varias peripecias que será mejor no desvelar, ambos acabarán en una isla repleta de piratas armados hasta los dientes.

Uncharted combina fases de disparos con otras de plataformas, pero el cocktail funciona a la perfección. En las fases de acción no nos bastará con una mentalidad FPS (permitidme la generalización), tratando de acabar con todo lo que tengamos por delante. Tendremos que estar muy atentos a nuestro entorno, aprovechar las ruinas y parapetos para cubrirnos y esperar el momento oportuno para disparar, muy al estilo de Gears of War. En cuanto a las plataformas, recuerdan un poco a Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo, aunque mucho más realistas.

Técnicamente el juego es una verdadera preciosidad. Aunque los espacios no son abiertos, al estilo de juegos como Far Cry o Crysis, el nivel de detalle de la jungla y las ruinas que oculta es alucinante.

Las animaciones de nuestro personaje y de los enemigos también están muy logradas y todo va muy fluido. También hay que destacar el buen trabajo realizado con las texturas.

Otro de los puntos destacables del juego es que está completamente traducido y doblado al castellano. Además, la labor de doblaje ha sido francamente buena.

Si hubiese que ponerle alguna pega al juego sería la cámara. Como en el 99% de los títulos que salen al mercado, en Uncharted la cámara puede ser una pequeña tortura en escenarios cerrados. Afortunadamente podremos situarla de forma automática detrás de nuestro personaje con sólo pulsar el stick derecho.

Para finalizar sólo me queda decir que el título de Naughty Dog puede convertirse en una de las grandes sorpresas de PS3 con todo merecimiento. Hacedme caso, es un juego imprescindible.

Uncharged:
El Tesoro de Drake

Género: **Acción/Aventura**
Plataforma:**PS3**
Precio: **69,95** €
PEGI: **16+**
Idioma: **Castellano**
On-line: **No**
Desarrollador: **Naughty Dog**
Distribuidora: **SCE**

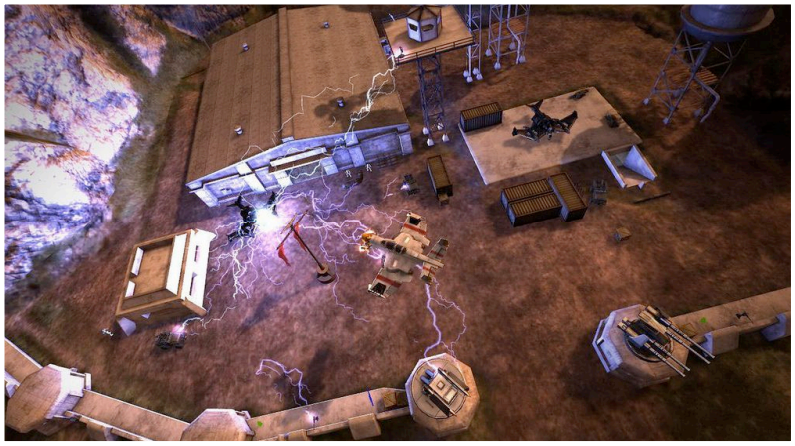
Warhawk

Por Kristian de Akihabara Blues

Poco a poco la máquina de Sony va completando su catálogo con títulos realmente interesantes. Sí, es cierto que no habrá un plato realmente fuerte en la mesa hasta que no llegue Metal Gear Solid 4, y que, mientras tanto, los jugadores de la 360 se atiborran con títulos como Gears of War, Bioshock o Halo 3. Pero es justo reconocer que el panorama pintaba bastante peor hace unas semanas. Ahora, con juegos como Heavenly Sword o este mismo Warhawk, elegir un juego para PlayStation 3 está dejando de ser una decisión encomendada al "Pito pito colorito".

Warhawk sorprende al jugador que, hypeado por otros lanzamientos mucho más hypeados como Lair o Heavenly Sword, se encuentra con un título serio, con muchas posibilidades jugables, con hasta 32 jugadores simultáneos en pantalla como máximo. En cuanto al acabado, decir que no tiene nada que ver con Gears of War, más bien parece pertenecer a una generación diferente pues es simplón en cuanto a modelados, aunque las animaciones y determinados efectos no están mal. La desarrolladora Incógnito ha resuelto la papeleta sin demasiadas florituras, y parece haberse concentrado en la jugabilidad, que a fin de cuentas es lo más importante. No para los que se han gastado miles de euros en un TV HD, claro.

A diferencia de su predecesor, este Warhawk permite no sólo controlar aviones y otros vehículos aéreos, sino además ir por tierra llevando a un soldado - que será el estado inicial - o conduciendo tanques y otros artilugios sin alas ni propulsión a chorro, al más puro estilo Battlefield. Esto añade un componente de variedad que no viene nada mal de cara a potenciar su vida jugable, sobre todo teniendo en cuenta que no viene con modo Historia. Tanto los vehículos como los propios soldados se controlan francamente bien, sobre todo gracias al espíritu arcade que lo impera todo. Señalar que hay 5 mapas disponibles, cada uno servido en diferentes configuraciones, y unos cuantos modos de juego: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag y control de Zonas. Esto, sumado a la variedad de vehículos y armas, otorga al jugador de Warhawk unas cuantas horas de margen hasta que haya saciado completamente su curiosidad.



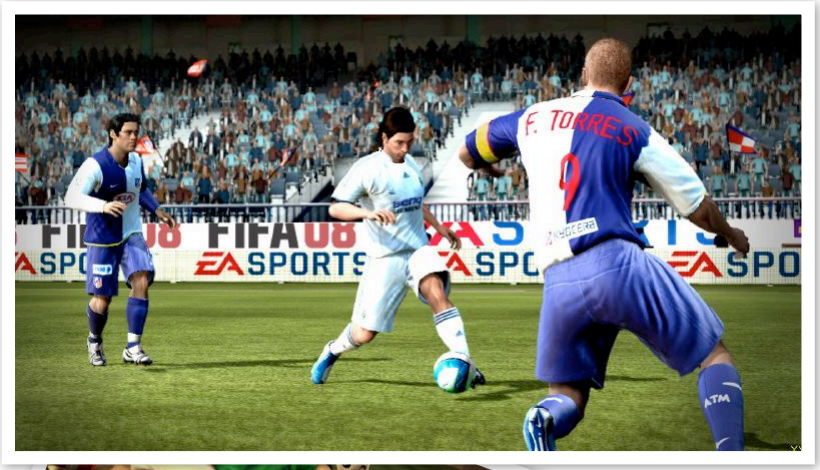
Warhawk

Género: **Shooter**
Plataforma: **PS3**
Precio: **56.95** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **Si**
Desarrollador: **Incognito**
Distribuidora: **SCE**

Fifa 08

Kristian de Akihabara Blues

En los últimos 10 años no ha habido nada que me cortara más el rollo que jugar a una partida al FIFA. Yo, PESero convencido desde el ISS Pro de PSX, me encontraba a los mandos de cada nuevo FIFA perdido, desencantado, agobiado de la insultante mecánica de insulso juego arcade, una mecánica que parecía destinada a repetirse una y otra vez en cada entrega. He de reconocer que había perdido la esperanza de volver a disfrutar jugando a uno, y más teniendo en cuenta que las cifras de venta de FIFA a nivel europeo siempre han superado en mucho a las de PES.



Pero entonces el campeón, la referencia hasta el momento, dio muestras de flaqueza en el que tendría que haber sido su bautismo triunfal en la Next-Gen. PES 6 para 360 fue un mero port de la versión para PS2, y esta nueva entrega, por lo menos en la demo que hay colgada en el bazar de la 360, no acaba de convencer. PES 2008 ha demostrado que el equipo KCET se ha dormido en los laureles y no ha conseguido saltar con garantías a esta nueva generación. Mientras tanto, la gente de FIFA se ha puesto las pilas y ha conseguido desarrollar un título muy serio, que abandona el arcade para rendirse a la simulación y que continúa siendo la referencia en cuanto a licencias, ambientación y opciones de juego.

Y es que más allá de los parches que irán apareciendo regularmente de actualizaciones (tanto de fichajes como de lesiones, clasificaciones, etc. así como de mejoras de juego), de su nuevo modo Be a Pro, la posibilidad de organizar ligas online, los comentarios de Manolo Lama y Paco González, las licencias de equipos desconocidos para el gran público y miles de detalles más que han convertido siempre al FIFA en una referencia en cuanto a producción, ahora es posible encontrar, además, lo que tendría que ser el pilar de todo juego deportivo que se precie: Un simulador interesante que permite al jugador mejorar dado el enorme margen de aprendizaje que ofrecen los pases, disparos y regates en esta edición del 2008.

Fifa 08

Género: **Deportivo**
Plataforma: **PS3**
Precio: **59,90** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano**
On-line: **Si**
Desarrollador: **EA Sports**
Distribuidora: **EA**

Resistance

Por Christian de El Desafio Digital

Resistance: Fall of Man fue uno de los títulos de lanzamiento de PlayStation 3 allá por marzo. Aunque está por debajo de maravillas como Halo o Half-Life 2, es un juego de notable y muy entretenido.

Resistance nos pone en la piel del sargento Nathan Hale, que llega a Inglaterra como parte de la ofensiva norteamericana para detener el avance de las quimeras, una raza invasora extraterrestre que ha sometido a Europa. Lo original del argumento es que sitúa la historia a principios de los años 50. Es decir, tenemos un juego con extraterrestres y elementos de ciencia ficción que se desarrolla en un escenario similar al de la II Guerra Mundial. En mi opinión la fórmula funciona a la perfección.

Nuestro personaje usará armas tanto de los humanos como de los invasores y parte del encanto del juego consiste en saber qué arma utilizar en cada situación. El control es muy intuitivo y similar al de otros FPS para consola.

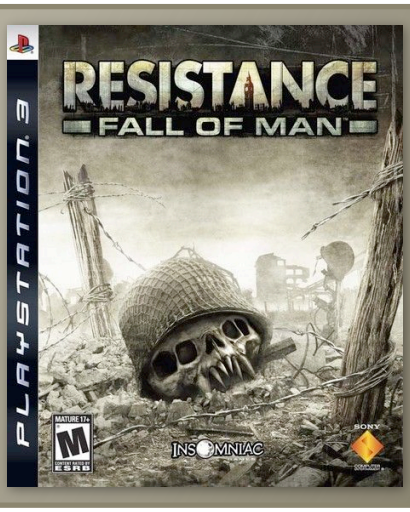
En cuanto al desarrollo del juego, también es tradicional: vamos avanzando superando niveles y en cada uno de ellos hay puntos de control en determinados lugares. Una de las pegas es que la libertad en muchos niveles es escasa. Ya sabéis: puertas de madera indestructibles, oportunos escombros que nos cortan el camino, muros que no podemos saltar... En determinados momentos tomaremos el control de un tanque o de un jeep para recorrer distancias más largas.

Gráficamente el juego cumple, pero sin sorprender. Es bonito de ver, las texturas son lo suficientemente realistas y las ralentizaciones no son un problema. Sí se echo en falta algo de variedad en los escenarios y en los enemigos. El sonido también está a la altura. El doblaje al español es adecuado, la música no estorba y los efectos de sonido tienen todo el protagonismo necesario en un juego de este tipo.

En resumen, se trata de un típico título de lanzamiento muy divertido y jugable y con una calidad técnica adecuada. También hay que mencionar su modo online y los logros de cada misión, que le añaden mucha vida una vez hemos terminado el modo historia.

Resistance

Género: **FPS**
Plataforma: **PS3**
Precio: **69.95** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **Si**
Desarrollador: **Insomniac**
Distribuidora: **SCE**



Folklore

Por Kristian de Akihabara Blues

Con Folklore nos encontramos la antítesis de la enorme apuesta que supuso Heavenly Sword: Con un nivel técnico solamente cumplidor, también en perfecto castellano, y con un planteamiento aventurero que apela a un tipo de jugador diferente al que hacía el propio juego de Ninja Theory.

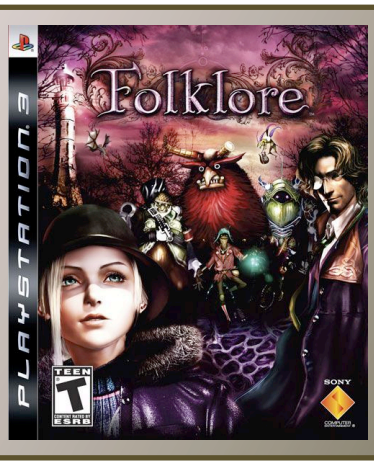
Desarrollado por Game Republic, Folklore es la historia de Ellen, una joven que, al más puro estilo de Silent Hill, recibe una carta de su madre, presuntamente muerta, procedente del mítico pueblo de Doolin. Allí se reunirá con Keats, un periodista de lo paranormal, y juntos intentarán resolver el misterio que se esconde detrás de Doolin y su conexión con Netherworld, la Tierra de los Muertos. En la práctica, Folklore se presenta como una aventura en la que el argumento, explotado paralelamente a través de las vivencias de Ellen y de Keats, realmente importa.

Lástima de que al jugar con cada uno de los personajes mucho de lo ya visto con uno se repetirá, creando en el jugador la sensación de continuo Deja Vu. Habrá combates, en tiempo real y orquestados con un sistema regado con toques de títulos tan dispares como Onimusha (absorción de espíritus - con uso caótico del SixAxis) o Kameo (transformación en criaturas para los ataques). A diferencia de otros Action RPG, en Folklore están integrados, con un estilo mucho más cercano a Phantasy Star por la separación entre zonas amigas-enemigas - que a un Final Fantasy de toda la vida. A destacar negativamente el hecho de que al abandonar una pantalla y volver a entrar se producirá el last-genero efecto de respam de los enemigos, además de la monotonía de los enfrentamientos cuando éstos se suceden de forma muy continuada, a causa de la escasa variedad/dificultad de los mismos.

Entre lo más destacable encontramos la ambientación en general y la música, en particular. Un montón de partituras maravillosas que ambientarán a la perfección la aventura de Folklore, una aventura que, por historia, ambientación y posibilidades jugables podría considerarse como uno de los RPGs Next-Gen más atractivos, a pesar de sus limitaciones ¿Que Folklore es muy mejorable? Muchísimo. Pero eso no quita que perderse en sus recovecos sea, a pesar de sus potencialmente monótonos combates, una experiencia francamente deliciosa...

Folklore

Género: **Acción/RPG**
Plataforma: **PS3**
Precio: **69,90** €
PEGI: **12+**
Idioma: **Castellano**
On-line: **Descargas**
Desarrollador: **Game Republic**
Distribuidora: **SCEA**



PlayStation 2

PlayStation 2 es ya un clásico, y sobre todo una videoconsola que ha marcado un antes y un despúes en la historia de los videojuegos. Como en su momento lo fue Nintendo, ahora "PlayStation" es sinónimo de "videojuego", y todo gracias a PS2. La consola cuenta con el catálogo más amplio del mercado, y pese a pertenecer a la generación pasada, se resiste a desaparecer. Continúa siendo una de las consolas más vendidas en todo el mundo, y siguen apareciendo juegos, aunque a menor ritmo que antaño. Actualmente podemos encontrarla a un precio inmejorable, con packs que incluyen juegos para todos los gustos. Desde la Fórmula 1 hasta el karaoke con Sing Star. Para fiestas o para los jugadores más exigentes, PlayStation 2 es la videoconsola más polivalente. Quizás estas navidades sean la última gran oportunidad que tenemos de hacernos con una. Y más, conociendo los juegos que han aparecido este año, y que os detallamos a continuación.

God of War 2

Por Casidios de Akihabara Blues

God Of War 2 es tal y como lo podría esperar alguien que ha concluido la primera parte, con un inicio argumental que deja ver que esa fase inicial era el final del primer GoW y que por falta de tiempo hubiera hecho que se lo guardaran para no tener que calentarse la cabeza para iniciar la inevitable secuela.

Sé que no me equivoco en mis palabras por el simple hecho de que Kratos comienza la aventura con un armamento maximizado y con el núcleo duro de sus movimientos avanzados intactos, algo que es muy poco común en un videojuego y que ya me cansa. Es iniciar cualquier Metroid y está ahí Samus con sus ganchos y demás habilidades impolutas, para que de un plumazo las pierdas y tengas que estar buscándolas durante las veinte horas de juego ¿Por qué no inventan algo para ajustar la dificultad que no sea la típica costumbre de dejarte sin armas o capar tus movimientos?

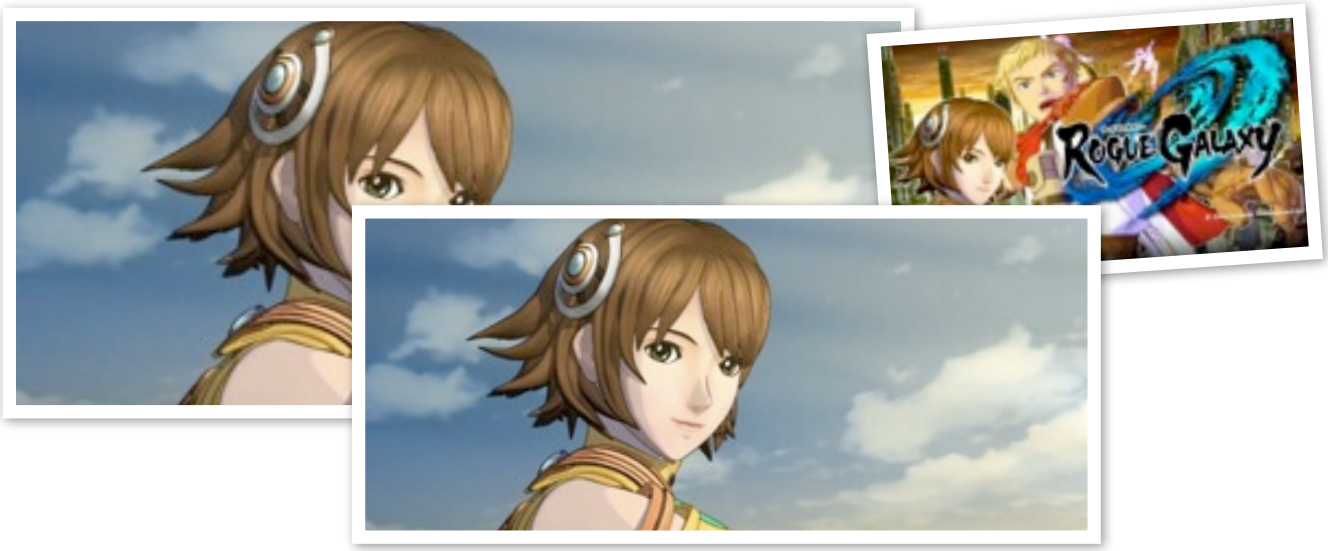
Cuando juego, a un Tekken puedo hacer todas las florituras que mis dedos sean capaces de ejecutar desde el principio, no debo llegar al final boss para que me permitan hacer determinada presa o golpeo ¿Por qué sí en los juegos de acción-aventura? Tal vez podrían hacer enemigos más difíciles o, si no es pedir mucho, con mejor inteligencia artificial para que supongan un reto y que no sea necesario convertir a los superhéroes en indefensos piltrafas ante los peligros.

Otro aspecto que me ha llamado la atención es lo absurdo de los puzzles. Especialmente en God of War no encajan bien. No me parece divertido, es más, creo que es totalmente absurdo e innecesario. Hay demasiado convencionalismo que habría que replantearse al diseñar un videojuego. Porque así no conseguiremos que avance la industria.

Espero no sorprender a nadie si declaro que God of War 2 es de los mejores juegos de PS2, y quizá el mejor en el género de acción. Y es que el ser fiel a su predecesor y mejorar lo justo en los apartados técnicos le ha garantizado una posición de privilegio en el cada vez más impertérrito ránking de juegos de PlayStation 2.

God of War II

Género: **Aventuras**
Plataforma: **PS2**
Precio: **49.95** €
PEGI: **18+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Eidos**
Distribuidora: **SCEA**



Rogue Galaxy

Por Kristian de Akihabara Blues

Rogue Galaxy es la historia del chaval que quiere ser un pirata espacial y ha sido desarrollado por los mismos creadores de Dragon Quest VIII, la gente de Level 5. Eso se nota sobre todo en el estilo de cómic que impera en los gráficos, asemejándolos también a otra de las creaciones del grupo de desarrollo nipón, Dark Cloud 2. Unos visuales que alucinarán a los que pensaban que la PlayStation 2 estaba muerta y enterrada, pues su nivel es muy alto, dignos de ser reproducidos por el hardware retrocompatible de PS3.

Los combates son el epicentro del juego, pues la mayor parte del tiempo te lo pasarás eliminando enemigos, o explorando para recolectar los items y habilidades necesarias para hacerlo. Hay que destacar que son en tiempo real, sin pantallas de carga ni presentaciones innecesarias. Además, se ha implementado una barra de acción, que irá decreciendo a medida que vayamos atacando a los enemigos y se rellenará automáticamente para evitar que vayamos a saco.

Comentar también que sólo podréis controlar a un único personaje durante los combates, aunque los grupos estarán formados por varios guerreros y podréis ir cambiando en tiempo real, así como suministrarles pociones para aumentarles la vida gracias a los chivatazos estilo Quick Time Event. Hay que destacar también que en los combates se da una gran importancia a los ataques lejanos, como los efectuados mediante armas de fuego.

Rogue Galaxy es un juego muy cuidado, y no me refiero únicamente al gran nivel técnico exhibido ni a lo bien que están implementados los combates en el juego. Uno de los detalles más curiosos es el hecho de que cada vez que recuperéis una partida guardada aparecerá en pantalla un resumen de vuestras últimas evoluciones en el juego, a modo de resumen narrado. Otro punto a destacar es el elevado abanico de posibilidades de configuración de los personajes, desde el mapa de mejoras de las habilidades a completar gracias a la recolección de objetos hasta la posibilidad de fundir diferentes armas en una sola. La traducción es respetable, lástima que las voces se hayan mantenido en inglés. En cuanto a duración, el juego de Level 5 parece garantizar, al menos, unas 12 horas, y eso sin contar con la gran cantidad de extras...

Rogue Galaxy

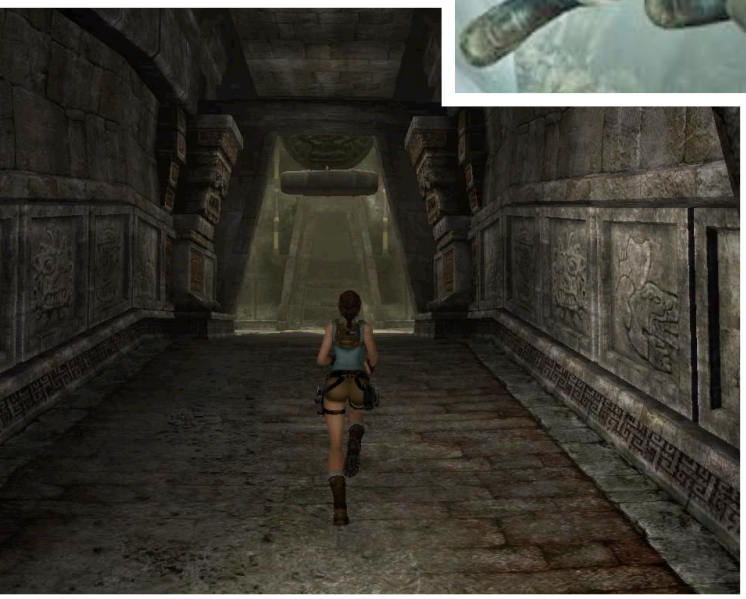
Género: **RPG**
Plataforma: **PS2**
Precio: **49.95** €
PEGI: **16+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Level-5**
Distribuidora: **SCEA**

Tomb Raider Anniversary

Por Manuel Sagra de El Blog de Manu

Como el mismo título indica, este juego es un remake de la primera entrega, adaptado y mejorado gracias al uso del engine del juego anterior. El acabado del juego es igual de bueno -o incluso un poco mejor- que el del juego del año pasado, y resulta realmente curioso ver cómo se desenvuelve Lara en los escenarios de la primera entrega con algunas de las nuevas habilidades que ha ido ganando con los años. Para que se luzca adecuadamente, se han introducido elementos nuevos en el mapeado, pero con mucho mimo y cuidado, de manera que la experiencia resulta gratificante tanto para los recien llegados como para los que disfrutaron el original.

Los enfrentamientos con los enemigos pueden llegar a ser bastante intensos, y hay escenas como la del Tiranosaurio que han ganado mucha emoción gracias al uso del "tiempo bala", y de "QTEs" al estilo "Shenmue" -características heredadas del título anterior-, que también se utilizan en algunas escenas cinemáticas. El resto de controles sigue siendo tan preciso e intuitivo como de costumbre, y hay que admitir que el manejo de la protagonista ha mejorado enormemente desde la entrega original.

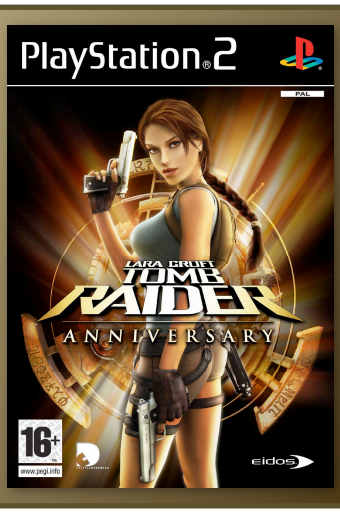


Por si fuese poco, el juego está repleto de secretos -y caminos alternativos-, algunos de los cuales desbloquean trajes de entregas anteriores, incluyendo una anacrónica y simpática "Lara Clásica". A esto le tenemos que sumar los extras de la versión de coleccionistas, con un DVD que incluye un interesante documental de la saga y material de producción, así como un CD con la banda sonora. Troels Brun Folmann se ha vuelto a encargar de la misma, y es una delicia escuchar como ha aportado un nuevo toque a los ya de por sí excelentes temas de Nathan McCree.

Un juego fundamental en nuestra colección, tanto si hemos disfrutado anteriormente de las aventuras de la arqueóloga, como si es la primera vez que vemos moverse sus caderas. Sin duda, uno de los mejores remakes que se han hecho en los últimos años.

Tomb Raider Anniversary

Género: **Aventuras**
Plataforma: **PS2**
Precio: **49.95** €
PEGI: **16+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Crystal Dynamics**
Distribuidora: **Eidos**



Metal Slug

Por Manuel Sagra de El Blog de Manu

En este recopilatorio se pueden encontrar todas las recreativas de esta saga que comenzó en Neo Geo, incluyendo la última entrega que salió en un hardware similar a la Dreamcast.

El que espere encontrar unos gráficos tridimensionales como los que se pueden ver hoy en día ya puede ir quitándose esa idea de la cabeza. Sin embargo, esto no es malo, sino todo lo contrario, ya que la calidad de los sprites, la frescura de los colores y la calidad de las animaciones son de lo mejorcito que se puede disfrutar en una PlayStation 2. La variedad y la originalidad de los gráficos es un detalle de agradecer, y da gusto contemplar como hasta el más mínimo detalle se ha cuidado al máximo. La lástima es que no podremos dedicar toda la atención que se merecen los gráficos debido al ritmo frenético de las partidas.

Cabe destacar que en algunas ocasiones la pantalla se llena de enemigos y balas -aunque en "Metal Slug 2" se producen algunas ralentizaciones-, así como los geniales "final bosses" marca de la casa, memorables y difíciles a partes iguales.

Todos los títulos hacen gala de unas melodías que recuerdan a las marchas militares, que nos meten de lleno en la acción y a la vez destilan un buen humor bastante peculiar. Los efectos de sonido son claros y contundentes, y representan bastante bien el arma que llevemos en cada momento.

Nuestro soldado se controla a la perfección, y las acciones básicas son sencillas, cada una con un botón asignado: disparar, saltar y lanzar una granada. Sin embargo, el juego se vuelve muy exigente a medida que vamos avanzando, y llega un punto en el que resulta casi imposible esquivar los disparos enemigos.

Si disfrutaste como un enano de las recreativas, y siempre has soñado con echar el guante a estos títulos, esta ocasión es perfecta. Si no te sonaban de nada, y eres relativamente nuevo con los videojuegos, quizás lo mejor es que pruebes de alguna manera el título antes de comprarlo, ya que puede que no vaya contigo.

Metal Slug Anthology

Género: **Arcade**
Plataforma: **PS2**
Precio: **49.90** €
PEGI: **18+**
Idioma: **Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Terminal Reality**
Distribuidora: **Atari**

King of Fighters XI

Por Manuel Sagra de El Blog de Manu

El sistema de juego ha sufrido muchos cambios desde la entrega de 2003 de esta saga de juegos de lucha en 2D. En primer lugar, vuelve el sistema de equipos y líderes del juego anterior, aunque ahora es mucho más fácil cambiar entre los compañeros. Hay dos tipos especiales de cambio: uno defensivo, y otro ofensivo, y para utilizarlos tendremos que hacer uso de una barra de energía que también es nueva. Ésta barra llena automáticamente, y también sirve para ejecutar movimientos de cancelación nuevos, y que sólo pueden hacerse con el líder del equipo.

Ahora cada personaje tiene un nivel de defensa distinto, y algunos son más susceptibles que otros a quedarse "atontados" después de una serie de ataques. Por último, también hay que destacar el Judgement System, que hace que no tengamos asegurada la victoria de un combate a pesar de que tengamos más energía que el rival cuando se agote el tiempo.

No nos tenemos que dejar engañar por el apartado gráfico que parece desfasado, ya que los personajes se mueven con gran suavidad -aunque sin llegar a los niveles de "Street Fighter III"-, y los escenarios tienen bastante nivel de detalle, pero quizás están algo faltos de vida. En este sentido, el nivel del Acueducto de Segovia palidece si lo comparamos con la Alhambra de Granada de "King of Fighters '98", por poner un ejemplo.

La música tiene una calidad excelente como viene siendo habitual, y en cuanto a los efectos de sonido, resulta curioso comprobar como algunas voces -como las de Kim Kaphwan o Blue Mary- se oyen demasiado "nítidas", y con un volumen más alto de lo normal.

En esta versión, podemos elegir entre casi 50 luchadores distintos, se han recortado los tiempos de carga, hay mejoras en los escenarios, canciones remezcladas, y finales nuevos, que pueden verse en una galería específica. Y no podemos olvidar el modo Challenge, en el que tendremos que sudar de lo lindo para completar algunas de las cuarenta misiones que nos proponen.

En definitiva, uno de los mejores juegos del género en la consola, y una compra obligada si tenemos en cuenta el precio.

King of Fighters XI

Género: **Lucha 2D**
Plataforma: **PS2**
Precio: **19.95** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **SNK Playmore**
Distribuidora: **SEGA**

Valkyrie Profile Silmeria

Por Manuel Sagra de El Blog de Manu

Tras Final Fantasy XII, PS2 parecía condenada a no recibir un nuevo RPG de alcurnia. Pero ahora llega Valkyrie Profile 2, el que puede ser considerado como uno de los títulos más cuidados para el catálogo de la negra de Sony. Valkyrie Profile 2: Silmeria, precuela argumental del título que apareció tanto en PSX como en PSP, ya está aquí, y me gustaría que tuviérais clara una cosa: Si os gustan los RPG, no lo podéis dejar escapar.

Y es que Valkyrie Profile 2, con sus gráficos en 3D pero encajonados en escenarios únicamente interactivos en 2 dimensiones, con el marco de la mitología Nórdica interpretado por los creadores nipones de Square-Enix, con su dificultad altísima que echará atrás a los curiosos pero incentivará a los que queden atrapados en la historia de Alicia y el espíritu de la Valkiria que lucha por dominarla, es un título francamente diferente. Square-Enix parece querer sacar pecho con Silmeria y demostrar que son capaces de crear un producto alejado de la vorágine comercial en la que parece haberse convertido Final Fantasy.

A nivel visual, Silmeria evoca el barroquismo de Vagrant Story o, más recientemente, al del diseño de los soldados de Final Fantasy XII. Texturas recargadas que parecen desafiar el paso del tiempo y reclaman la atención de jugadores cada vez más acostumbrados a los gráficos en Alta Definición. Pero donde marca realmente la diferencia es en la misma jugabilidad dotada de una profundidad alejada de simplicidad que yap arece inherente a los Action ¿RPG?, tradicionalmente tan poco exigentes en cuestiones como la táctica, el desarrollo de los personajes o la elección de personajes o armamento para las batallas.

Me gustaría acabar agradeciendo a Square-Enix, como productora, y a Proein, como distribuidora, el lanzar un título de este calibre para PlayStation 2 en estos momentos. Puede parecer una irreverencia, un acto de rebeldía, el lanzar un juego para PS2 estando ya la Nueva Generación en plena acción. Pero si tenemos en cuenta que hay el triple, aproximadamente, de PS2 en el mercado que la suma de PS3, Xbox 360 y Wii, lo cierto es que continuar desarrollando títulos para PS2 resulta de lo más lógico en lo que respecta a perspectivas económicas.

Valkyrie Profile
Silmeria

Género: **RPG**
Plataforma: **PS2**
Precio: **49.95** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Tri Ace**
Distribuidora: **Square-Enix**

Juiced 2

Por Casidios de Akihabara Blues

Juiced 2 tiene un apartado realmente interesante y creo que bastante destacable que es el modo campeonato. Ofrece varias propuestas interesantes para diferenciarse de otros videojuegos similares, como la posibilidad de apostar dinero contra otros pilotos durantes las carreras, la forma de evolucionar el jugador añadiendo rasgos a lo que han llamado ADN, que viene a representar nuestra pericia en diferentes facetas de la conducción: capacidad de derrapar, número de adelantamientos, kilómetros corridos...

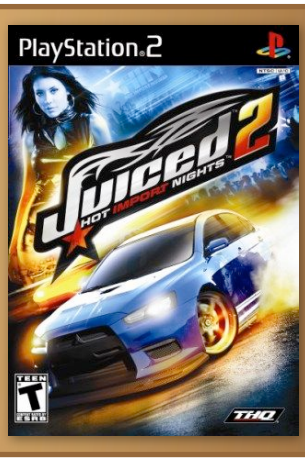
También ofrece un acercamiento original a la hora de progresar en nuestra carrera al dominio del asfalto; en muchos puntos es bastante clásico, corremos, ganamos carreras y con ellas dinero con el que mejorar los vehículos o adquirir uno nuevo, pero nos ofrece cierta libertad. Se debe a que para progresar no es necesario vencer en todos los circuitos, si no cumplir una serie de requisitos: realizar cierto número de adelantamientos, tantos metros derrapando o volando por los aires, acosar a determinado rival, quedar en determinado puesto en cierto tipo de carrera... Así en cada categoría tenemos determinado número de circuitos que podemos recorrer en el orden que queramos hasta que cumplir los requisitos y poder progresar al siguiente nivel.

Sin embargo en el resto de apartados es tremendamente convencional y previsible. Los tipos de carrera van desde el clásico Eliminador, a las que nos proponen quedar en determinado puesto o conseguir cierta puntuación derrapando. El diseño de los circuitos, en urbes reales de todo el planetas se inspira claramente en la saga Project Gotham, pero con un apartado gráfico que parece el de Metropolis Street Racer, muchos aspectos del diseño y del sistema de conducción son clavados a los de la franquicia Need for Speed...

Así tenemos como resultado un arcade muy sencillo, válido para cualquier tipo de jugador por su escasa y con muchas carencias en la simulación de la física de los vehículos que van patinando sobre un asfalto que parece mojado. Mención honorífica para la música maquinera de horrible gusto, para un juego que satisfará a los amantes de la modificación de vehículos menos exigentes y que horrorizará a quienes hayan visto abiertas las puertas del verdadero realismo arcade con un título como Sega Rally, realizado por y para jugones.

Juiced 2

Género: **Conducción**
Plataforma: **PS2**
Precio: **44.95** €
PEGI: **12+**
Idioma: **Castellano**
On-line: **Si**
Desarrollador: **THQ**
Distribuidora: **THQ**



Guitar Hero III

Por Casidios de Akihabara Blues

¿Por qué Guitar Hero es una saga idolatrada entre los medios y seguida fielmente por el público? Tan sencillo como que todo varón que en su vida haya escuchado a Led Zeppelin, a Guns 'n Roses ... Ha soñado con ser ellos. Vestir de cuero ajustado, marcando paquete, dejarse el pelo y las uñas largas, ser sucio, maleducado pero a pesar de ello, poder llevarse al huerto a todas las groupies, ser reconocido por hacer lo que quiere y cuando quiere y por se capaz de arrebatar sentimientos de una caja acústica con seis cuerdas conectada a un amplificador.

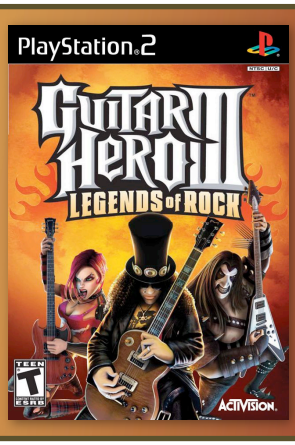
Los añadidos de este año son muy justos y a mi juicio insuficientes para poner la tercera entrega por encima de la segunda. Es cierto que si tenemos una PS3 o una Wii, por narices es un título obligado. Pero en el caso de 360 y PS2... Si nos tuviéramos que quedar con una parte sería con la segunda. La única innovación real es la inclusión de un mayor número de temas originales y la aparición de los final bosses: Tom Morello de RATM, Slash de los Guns'n Roses y Lou, un mánager-demonio. No hay nada más que pueda convertir GH3 en mejor juego que GH2.

El modo carrera sigue siendo tan plano como lo ha sido en las anteriores entregas y los cambios que sí aparecen son insustanciales. Se me ocurren unas cuantas propuestas para mejorar el entuerto: Que el jugador pueda elegir entre tirar hacia un lado más rockero y otro más melódico, que podamos elegir a los miembros de nuestra banda... Hay muchas posibilidades inexploradas que están siendo dejadas a un lado y que no han permitido que la experiencia de juego evolucione de forma real.

¿Que Guitar Hero 3 es un buen juego? No me cabe duda. Ahora, en los casos de PS2 y 360, es más recomendable Guitar Hero 2. Esperamos que en el futuro la franquicia vaya un paso más allá y no busque el camino de la reiteración, porque es muy posible que se encuentre con un rotundo NO de un público que tarde o temprano se cansará de la fórmula.

Guitar Hero III

Género: **Musical**
Plataforma: **PS2**
Precio: **49.95** €
PEGI: **12+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Red Octane**
Distribuidora: **Activision**



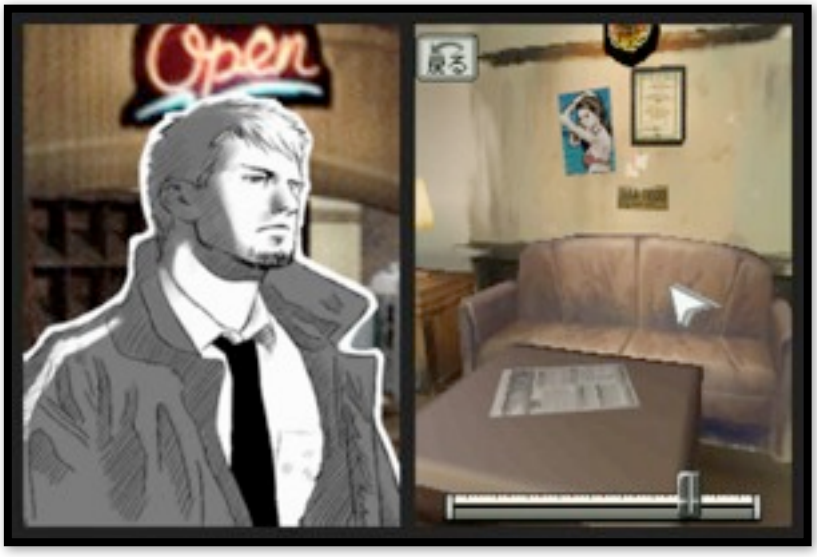
NINTENDO DS. lite

Ya comienzan a quedar lejos los tiempos de la portátil por excelencia de Nintendo, la veterana Game Boy. En su lugar, tenemos la Nintendo DS, una pequeña videoconsola llamada a revolucionar el mercado de los videojuegos, llegando a personas que quizás jamás se habían planteado que esta forma de entretenimiento pudiese gustarles. Juegos para desarrollar nuestra memoria, para aprender inglés, para hacer Sudokus y otros juegos de lógica... En definitiva, juegos para todos los públicos. La originalidad es una constante en los títulos de Nintendo DS, la videoconsola con dos pantallas, una de ellas táctil. La interacción que nos invita a realizar esta pantalla es tal que se ha propiciado renovación de viejos géneros, como las aventuras gráficas o los juegos de estrategia, adaptándolos a las características de Nintendo DS. Juegos que son pura innovación, como son los que recomendamos en esta sección.

Hotel Dusk: Room 215

Christian Olivares de El Desafío Digital

Hotel Dusk: Room 215 es la continuación espiritual de Another Code: Two Memories. Aunque con una aproximación visual algo diferente, los dos juegos tratan de ofrecer lo mismo: una aventura point and click de las de toda la vida. Another Code, aunque sin grandes alardes, lo lograba. ¿Y Hotel Dusk?



El argumento del juego nos convierte en Kyle Hyde, un antiguo policía obsesionado con encontrar a un compañero desaparecido. Hyde trabaja buscando objetos que alguien ha perdido y con ese objetivo llega al solitario Hotel Dusk. Allí empieza a encontrar indicios de que Bradley, su antiguo compañero, pasó por el hotel y se da cuenta de que todos los huéspedes tienen algunos secretos que podrían ayudarle a completar su particular puzzle.

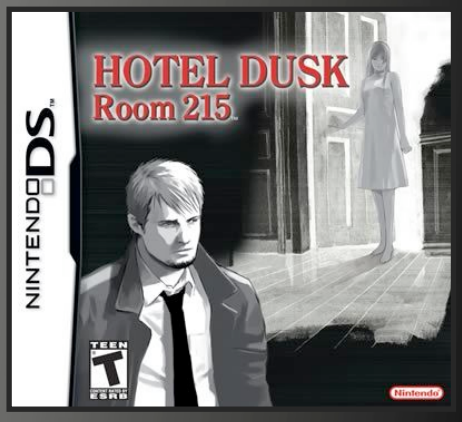
Visualmente el juego combina discretos escenarios en 3D con excelentes diseños en 2D de los personajes. Para jugar la DS se coge como un libro. En la pantalla de nuestra izquierda tenemos los escenarios vistos en primera persona y en la derecha una representación en dos dimensiones del plano del hotel desde la que hacemos avanzar a nuestro personaje. Cuando nos acercamos a algo interesante, los iconos de la parte inferior de la pantalla se iluminan. Con ellos podemos examinar una zona del escenario más de cerca, hablar con otros personajes, usar los objetos del inventario o acceder al menú.

Como en toda aventura gráfica siempre se corre el riesgo de quedarse atascado e incluso podemos hacer que la partido termine si metemos la pata en las conversaciones o nos cogen con un objeto que no deberíamos llevar encima. En cualquier caso, la aventura no es ni muy difícil ni muy larga.

Hotel Dusk es un juego más aduro, más largo y mejor realizado que Another Code, pero no es un juego perfecto. Tiene algunos errores de concepto y a veces puede hacerse aburrido. Algunas de las tareas que hay que realizar con el stylus, como jugar a los bolos, enrollar un casette o limar la mina de un lápiz son totalmente innecesarias. Esperemos que los chicos de Cing aprendan y en su próxima incursión en el género nos ofrezcan por fin una aventura que pase del aprobado.

Hotel Dusk: Room 215

Género: **Aventura gráfica**
Plataforma: **NDS**
Precio: **39.95** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano**
On-line: **No**
Desarrollador: **Cing**
Distribuidora: **Nintendo**



Zelda, Phantom Hourglass

Por Irisar de VG Channel

Que en el título de un juego aparezca el nombre Zelda tiene la gran ventaja de asegurar un buen número en ventas, pero a su vez tiene un grandísimo inconveniente, que el listón está tan alto que llegar al nivel de los anteriores títulos de la saga es algo realmente complicado, por lo que no es raro que reciba un mayor número de críticas aunque sea un buen juego (véase el caso de The Wind Waker). Pero Phantom Hourglass ha conseguido lo difícil, conseguir colocarse entre los grandes títulos de la saga.

La aventura continúa

El juego comienza poco después de lo acontecido en Wind Waker, cuando Link acompaña a Tetra y a su tripulación en la búsqueda de un barco fantasma. Cuando Tetra aborda el barco fantasma para investigar ella desaparece mientras que Link se queda vagando por el océano. Apareceremos en una pequeña isla junto a Ciela, un hada que ha perdido la memoria y que nos ayudará a encontrar de nuevo a Tetra.

Para encontrarla nos tocará recorrernos el mar en busca del barco fantasma, para lo que contaremos con la colaboración de Linebeck, un capitán algo asustadizo que intenta conseguir el tesoro que encierra el barco fantasma. Así que junto a Ciela y Linebeck deberemos surcar los mares visitando diferentes islas llenas de mazmorras, enemigos, y muchos personajes que convierten el juego en una aventura digna del nombre que lleva.

Como sacar partido a la DS

Si hay alguien que sabe sacar partido a las consolas de Nintendo es la propia Nintendo, y con este Phantom Hourglass han conseguido sacar todo el jugo de DS. Gráficamente está muy logrado, el paso a las limitadas 3D de DS no ha pasado demasiada factura al título, pese a que también es cierto que no es tan detallado como The Minish Cap.

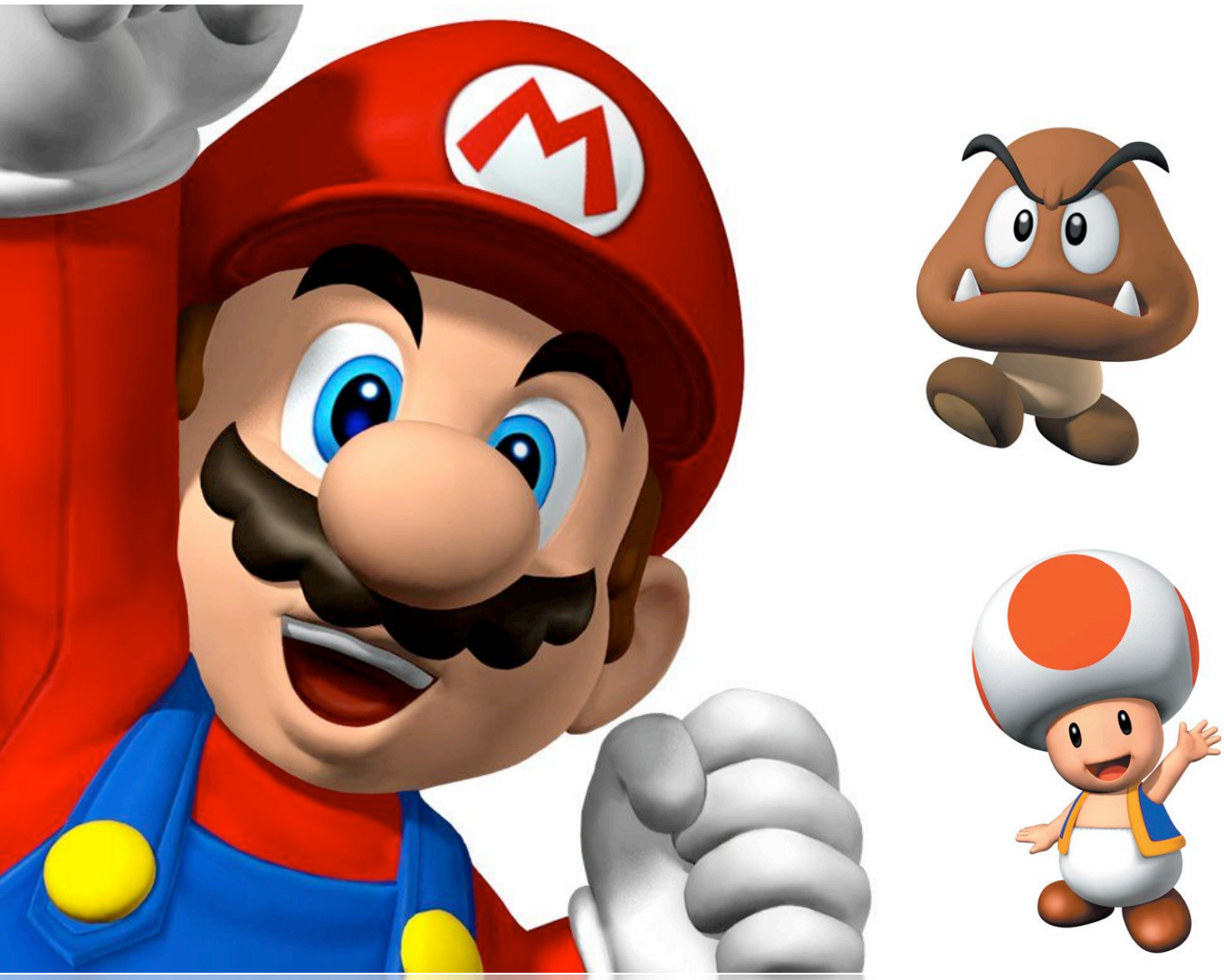
El control del juego es mediante la pantalla táctil, así que con el stylus en mano podremos mover a Link (Cyela hará de puntero), atacar a los enemigos con solo señalarlos, tomar notas en los mapas o dibujar la ruta que queremos seguir con nuestro barco.

La aventura, se puede dividir en tres partes, la navegación, en la cual elegiremos la ruta y nos encargaremos de acabar con los enemigos, la mazmorra principal, la cual deberemos visitar en varias ocasiones y que cuenta con la particularidad de que en vez de acabar con los enemigos la mayor parte del tiempo deberemos escondernos de ellos mientras que la exploramos antes de que se acabe el tiempo del Reloj Espectral, y la exploración, en la que deberemos recorrer las distintas islas y sus mazmorras para conseguir más arena para el Reloj Espectral (y así poder llegar más lejos dentro de la mazmorra principal).

Todo esto, añadido a un pequeño pero divertido modo multijugador 1vs1 del estilo "el gato y el ratón", lo convierten en uno de los títulos imprescindibles de la pequeña consola de Nintendo.

Zelda, Phantom Hourglass

Género: **Aventuras**
Plataforma: **NDS**
Precio: **39.95** €
PEGI: **7+**
Idioma: **Castellano**
On-line: **No**
Desarrollador: **Nintendo**
Distribuidora: **Nintendo**



New Super Mario Bros

Por Javi.S de Warclimb

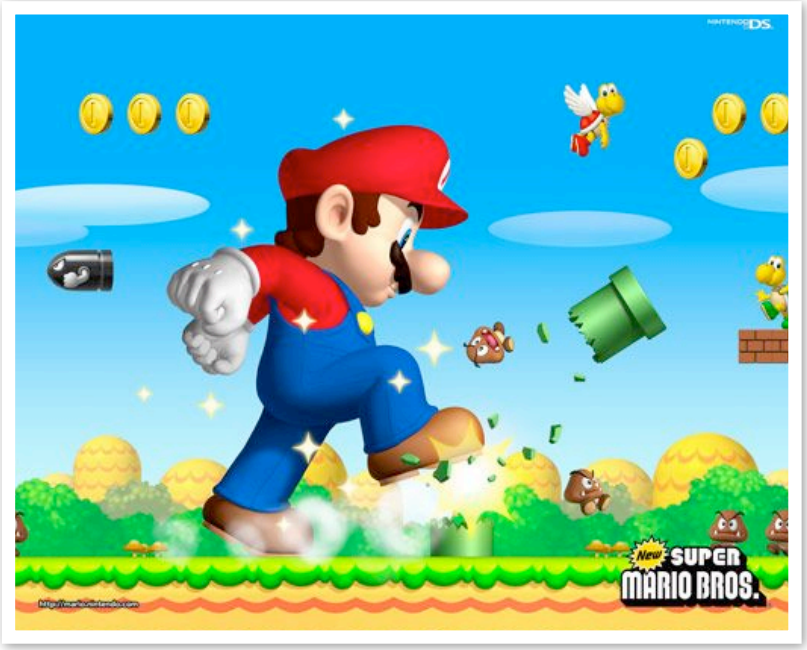
En 1992 Takashi Tezuka nos sorprendió a todos con el gran Super Mario World, sucesor de su anterior Super Mario 3 y considerado por muchos el mejor plataformas desde que el mundo es mundo.

Mucho ha llovido en estos quince años, hemos pasado buenos momentos con Mario en la N64, hemos limpiado ciudad delfino de roña y hemos practicado mucho mucho deporte en vano con este fontanero gordinflón. Después de estos quince años parece que Takashi no ha superado lo que hizo con el gran Mario World, pero sí que se ha quedado cerca.

Muchos comentan que el juego es sencillo, si crees que New Super Mario es más fácil que los otros Mario vuelve a jugarlo, quizás el problema es que con los otros Mario no tenías edad ni para ir a comprar el pan.

En Mario World teníamos a Yoshi, y en New Super Mario podremos rebotar contra las paredes cuando nos vamos a caer, ambas son grandes ayudas.

¿Y qué novedad aporta este juego?



Desde el primer momento que encendemos la consola el contacto con los controles, esa clásica cruz moviendo a un Mario tridimensional en un espacio 2D nos sumerge en un mar de sensaciones nuevas y extrañas, muy extrañas. Verle el trasero a Mario cada vez que giramos es algo brutal, polvo saliendo de sus botas, cogemos velocidad, saltamos. Una animación perfecta, ya no son dos sprites que muestran a Mario con las piernas abiertas y cerradas, aquí Mario tiene vida y piensa matar a ese maldito Goompa que trata de obstaculizarnos el camino hasta la princesa.

El resto de puntos del juego es de esperar, buenos niveles, banda sonora de lujo creada por A.Wakai (Star Fox, F-Zero X, Wind Waker...) y A.Ohta (Smash Bros Brawl, Four Swords, Twilight Princess...), enemigos ajustados a la dificultad en relación a tu progreso en el juego, zonas secretas y algunos trucos por aquí y por allá.

El juego también incluye una amplia variedad de minijuegos que requieren que uses la pantalla táctil y el micrófono. Al principio parecen una chorrada, pero estoy seguro que dentro de dos años volverás a coger a Mario de la estantería para hechar una partida a ese minijuego amenizado con la banda sonora de Mario 64

New Super Mario

Género: **Plataformas**
Plataforma: **NDS**
Precio: **45.90** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano**
On-line: **No**
Desarrollador: **Nintendo**
Distribuidora: **Nintendo**

Kirby Mouse Attack

Por Javi.S de Warclimb

La segunda parte de uno de los mejores plataformas para Nintendo DS ha vuelto a su estilo clásico, dejando de lado el innovador estilo de control de su versión anterior, en lugar de controlar a Kirby deslizando el estilus por la pantalla táctil lo haremos como en la GBA añadiendo una pequeña, pero muy útil, opción que es la de almacenar en la barriga de Kirby (pantalla inferior) los ítems que vamos recogiendo para usarlos más tarde.

Por ejemplo, si tienes el poder de las llamas y te encuentras con una rueda pues te comes la rueda y cuando pierdas las llamas puedes colocarte la rueda. Y lo mismo con la vida, si encuentras un tomate y tienes vida de sobra te lo tragas y lo usas más tarde. Es una opción que me parece buena para ir probando habilidades o usar cada una en su momento apropiado, el único inconveniente de esta habilidad es que hace el juego muy fácil, siempre seremos el ser más fuerte del lugar.

Si a esto le sumamos la habilidad del ninja aparte de sencillo es bastante divertido.

Siendo un ninja Kirby podrá tirar estrellas, agarrarse de las pareces y quedarse ahí quieto mientras continua lanzando estrellas y si eres de los que les gusta correr el ninja es tu traje amigo. Como ninja podrás agarrar a los enemigos mientras vas a toda velocidad y hacerles una llave que recuerda al gran luchador "El Santo", y si te encuentras por un charco que hay que pasarlo nadando o flotando con cualquier otra habilidad, no pasa nada, el ninja anda sobre el agua.

¿Chuck Norris? pff sin problemas, somos más veloces que el correcaminos y más fuertes que Godzilla.

Los gráficos son los apropiados para Kirby. Si bien recuerdo Kirby alcanzó la madurez gráfica en SNES, por lo que estos son perfectos, podrían estar más suavizados y con una mayor escala tonal, pero eso sería una aberración mayor que la del remake del primer Contra para Xbox Live Arcade.

Kirby: Mouse Attack

Género: **Plataformas**
Plataforma: **NDS**
Precio: **45,90** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Flagship**
Distribuidora: **Virgin Play**

Yoshi´s Island DS

Por Javi.S de Warclimb

Muchos han dicho que este nuevo juego de Yoshi no es mejor que el de Super Nintendo, pero están equivocados. En Warclimb hemos vuelto a jugar al primer Yoshi's Island de Super Nintendo para recordar viejos tiempos y de paso comprobar que novedades han sido incluidas en el mítico clásico de Super NES.

La historia de Yoshi´s Island 2 sigue intacta, han secuestrado a baby Luigi y Baby Mario con la ayuda de los Yoshi tendrá que rescatarlo de las garras del malo malísimo Kamek. Kamek es un siervo del jefazo Bowser, este capo va siempre volando en una escoba y tiene la habilidad de dotar de poderes y hacer más grandes y peligrosos a los que serán nuestros enemigos finales. Estos enemigos nos esperarán en cada uno de los dos castillos que hay a lo largo de los mundos.

Los Bebés

Durante todo el juego deberemos controlar a Yoshi junto con varios bebés que iremos desbloqueando a lo largo de nuestra aventura, como no quiero ser aguafiestas sólo comentaré los tres primeros bebés; Mario, DK y Peach, cada uno de estos bebés dotará a Yoshi se unos poderes diferentes dependiendo del bebé. Empezaremos por llevar a Mario, con el que Yoshi correrá más deprisa y con el que podrás golpear las cajas rojas, con la Princesa Peach podremos usar el paraguas para impulsarnos en las corrientes de aire y con DK, mi favorito, podremos golpear a los enemigos y trepar por las lianas al mas puro estilo de Johnny Weissmuller.

Minijuegos

A medida que vayamos avanzando en el juego desbloquearemos varios Minijuegos. En los minijuegos se nos plantean desafíos tales como volar con Yoshi, disparar huevos a una diana, pasar a toda leche por un pasillo lleno de trampas... y así hasta diez.

Cuestión de Huevos

Los huevos en lo que Yoshi convertirá a la mayor parte de los bichos con los que se tope serán el arma más usada durante la mayor parte del tiempo, aunque no es un simple arma, ya que con los huevos podrás hacerte con ítems que se encuentren fuera de tu alcance, como monedas, florecillas y nuves, e incluso interactuar con los objetos del escenario para abrirte paso hasta conseguir tu objetivo.

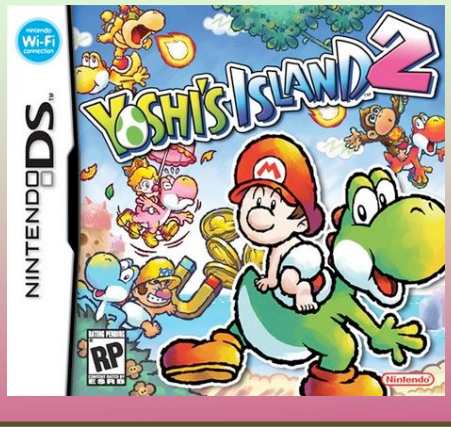
Muchos Caminos

Una cosa por la que el Yoshi´s Island es uno de los mejores plataformas que se han hecho es la cantidad de rincones secretos e ítems ocultos con los que nos encontramos durante el camino. Muchas veces encontraremos casetas con una puerta cerrada a la que no es necesario acceder si simplemente queremos pasarnos la pantalla, otras veces si disparas al cielo, donde aparentemente no hay nada es posible que aparezca, como por arte de magia, una nube repleta de monedas.

Yoshi´s Island DS es sin duda uno de los mejores plataformas para Nintendo DS, mucho más divertido que el New Super Mario y con muchas más horas de duración. Una de sus grandes virtudes es que apenas ha sido modificado desde su versión original para SNES.

Yoshi´s Island DS

Género: **Plataformas**
Plataforma: **NDS**
Precio: **45,90** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Artoon**
Distribuidora: **Nintendo**



Elite Beat Agents

Por Irisar de VG Channel

En Japón salen al año una gran cantidad de títulos realmente raros, realizados en exclusiva para esos "extraños" nipones y que en el mercado occidental no serían bien acogidos. Y en un primer momento eso fue lo que pensaron en Inis y en Nintendo que pasaría cuando decidieron crear Osu! Tatakae! Ouendan, un título musical lleno de canciones japonesas realizado en exclusiva para dicho mercado.

Pero gracias a la gente que se bajó el juego y lo probó y al boca a boca de internet, las tiendas de importación comenzaron a recibir más y más pedidos del juego, en definitiva, en poco tiempo el título se convirtió en un éxito en todo el mundo. Nintendo no tardó en encargar a Inis una versión adaptada a Occidente del título, que recibió el nombre de Elite Beat Agents.

Esto sí que es un musical

El planteamiento del juego es sencillo, nuestros personajes son miembros de una organización gubernamental encargada de ayudar a la gente cuando se encuentran en apuros, encontrándonos con historias de lo más surrealistas, como ayudar a dos pijas perdidas en una isla desierta a que los animales las sirvan como si fueran mayordomos o cosas por el estilo, y para hacerlo, que mejor que cantar y bailar.

Tienes el ritmo en el stylus

Pero vista la historia, los que no probaran en su día la versión japonesa se preguntarán ¿que es lo que tiene este juego para que guste tanto?, pues ni más ni menos que el sistema de juego, realmente adictivo. El sistema es sencillo, deberemos utilizar el stylus para golpear una especie de bolas en el momento en el que los aros que las rodean sean de su mismo tamaño y todo ello siguiendo el ritmo de la música. Si fallamos demasiadas veces nos quedaremos sin energía, lo que nos hará volver a intentar la canción desde el principio.

El título cuenta con 19 misiones y cada una es una canción diferente, encontrándonos con canciones muy famosas como el Believe de Cher, el ABC de los Jackson Five o el Jumpin' Jack Flash de los Rolling Stones. Pero además de que según avancemos las canciones se complican cada vez más, hay que tener muy en cuenta que el juego cuenta con cuatro niveles de dificultad, que pasarán desde el facilísimo modo Agente Spin al casi imposible modo Divas.

Sin duda estamos ante uno de los mejores juegos musicales que han aparecido en cualquier consola, Elite Beat Agents es un auténtico vicio, al que solo le pueden encontrar fallos si has jugado a los dos Ouendan que han salido ya en Japón (títulos que si aún no tienes deberías ir buscando en alguna tienda de importación).

Elite Beat Agents

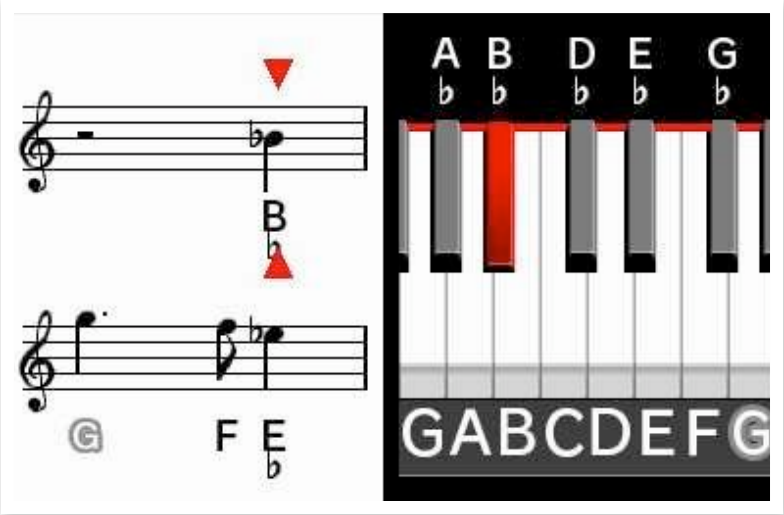
Género: **Musical**
Plataforma: **NDS**
Precio: **39.95** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano/inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **iNiS**
Distribuidora: **Nintendo**

Más Brain Training

Por Casidios de Akihabara Blues

Nintendo contraataca con el segundo título del Dr. Kawashima para Nintendo DS con el que pretende, nuevamente, recuperar esas neuronas que han sido perdidas por las sendas del alcohol, la inmovilidad cerebral y la insuficiencia creativa. Y visto como está el patio, me sé de uno o dos cientos políticos a los que no les vendría nada mal algo de Brain Training...

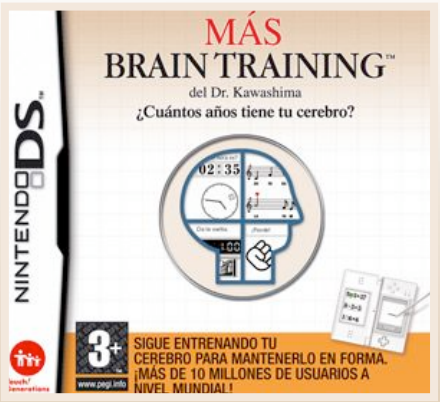
Entrenamiento cerebral basado en la lectura, cálculo básico y realización de sudokus, con algunos ejercicios nuevos como las partituras musicales o dar el cambio correcto, y variaciones de algunas prácticas que aparecieron en la primera parte. No arriesga en su estética, que permanece inalterable, y muy poco en su contenido, que se sigue mostrando demasiado básico para suponer un reto, premisa básica de un videojuego. En resumidas cuentas, tan básico como la afición a los videojuegos del público al que está destinado. Diez millones de usuarios no pueden estar equivocados, o quizá sí. Lo que está claro es que con el tirón de ventas que tiene la serie de No-Juegos de Nintendo, tenemos Brain Training y Dr. Kawashima para más rato del que a alguno le gustaría.



Promocionado por Nicole Kidman, Más Brain Training iguala e incluso supera el tirón comercial que títulos como Halo 3, Bioshock o Call Of Duty 4 pueden tener estas Navidades. Así que si estás pensando en regalárselo a algún familiar o amigo que no sabe dónde se deja las lentillas o la dentadura postiza, ves haciéndote con él para evitar alguna sorpresa desagradable en el último momento. Que las prisas son muy malas...

Más Brain Training

Género: **Trainer**
Plataforma: **NDS**
Precio: **39.95** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano**
On-line: **No**
Desarrollador: **Nintendo**
Distribuidora: **Nintendo**



Call of Duty 4

Por Irisar de VG Channel

Cuando se anunció el desarrollo de Call of Duty 4 lo cierto es que nadie se sorprendió, era un título que se esperaba y lo único sorprendente era que se abandonara la Segunda Guerra Mundial para pasar a una guerra ficticia basada en el presente. Pero desde Activision nos guardaban otra sorpresa, y es que el título también tendría versión en Nintendo DS, un movimiento bastante extraño. ¿Les habrá salido bien la jugada?.

Misma historia, distintas misiones

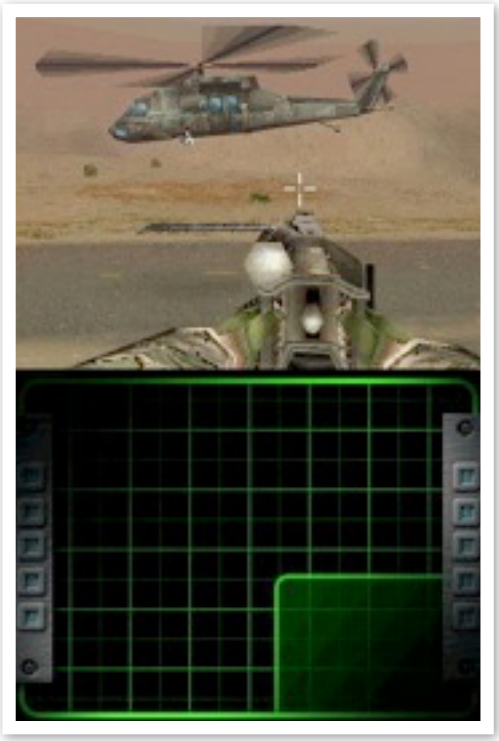
Al igual que la versión de sobremesas, la historia de Call of Duty 4 para DS nos sitúa en un conflicto ficticio en el que los ultranacionalistas soviéticos, con la colaboración de terroristas árabes, intentan crear el cáos a los paises occidentales gracias a la obtención de armamento nuclear. Nosotros, desde dentro de las tropas americanas y británicas deberemos acabar con los planes de los malos.

Pero pese a que la historia es la misma que las otras versiones, las misiones no son exactamente las mismas. El objetivo final sí que suele ser idéntico, pero tanto mapeados como algunas misiones intermedias varían completamente el planteamiento del juego con respecto a las otras versiones, no solo a nivel gráfico (algo que era de esperar), sino también a nivel jugable. En definitiva, pese a que la historia y las misiones principales son las mismas, el juego en definitva es completamente diferente al de otras versiones.

Buen control, decentes gráficos, mala IA

Como dije en un principio, esta versión llegó de sorpresa, no porque el juego saliese en una portátil (los anteriores títulos tuvieron versiones incluso para móviles), sino por haber elegido la escasa potencia de DS en detrimento de PSP que es mucho más potente. Pero

esto tiene su razón de ser, el control de DS es ideal para un fps, tal como pudimos comprobar con Metroid Prime Hunters.



En Call of Duty 4 el control es también bastante bueno, la precisión y rapidez que se consigue con el control de DS solo es superada por la vista en PC. También hay que decir que tiene algún pequeño fallo, pero aún así el control es suficientemente bueno.

Estamos ante un juego de DS, así que tampoco es que se le pida demasiado a nivel gráfico, está claro que en otras consolas este apartado sería mejor, pero en DS lo que se puede decir de este apartado es que es bastante decente, los enemigos se ven aún estando lejos y va bastante rápido, en definitiva, no molestan. Otra cosa es la IA, un apartado en el que el juego flojea, aquí los compañeros prácticamente no sirven para nada y los enemigos se venden completamente (no les verás cubrirse ni nada por el estilo), esto hace que la experiencia de juego no sea tan buena como en la versión de sobremesas.

En definitiva, Call of Duty 4 es un buen título, si bien es cierto que no llega ni de lejos a las otras versiones. Si eres poseedor de Nintendo DS, te gustan los FPS y ya has terminado Metroid Prime Hunters, lo suyo es que le des una oportunidad a este juego.

Call of Duty 4

Género: **FPS**
Plataforma: **NDS**
Precio: **44.95** €
PEGI: **16+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Infinity Ward**
Distribuidora: **Activision**

Tingle Rosy Rupeeland

Por Azel_Dragoon de La Gran N

Tingle Rosy Rupeland es una aventura rpg en donde veremos a tingle como protagonista absoluto. Después de mucho tiempo a la sombra de Link, por fin este tacaño y calculador personaje, nos llegara ahora sin ningún complejo, valiéndose de todo tipo de artimañas.

Rebuscaremos las rupias en todos lados, o nos valdremos del engaño, todo ello para llegar a Rupilandia. Un lugar que seria el sueño dorado de cualquiera, un mundo donde no se tiene que trabajar, donde hay comida sin igual y mujeres, recordar hay mujeres.

Un juego donde cada rupia marca la diferencia, y todo el sistema de juego se basa en ello, teniendo que inspeccionar cada rincón tal como si fuera una aventura gráfica. Negociaremos con los habitantes del pueblo, que serán tan avaros como nosotros, pero que con unas cuantas rupias nos darán jugosa información, y nuevas misiones que cumplir.

Todo el sistema de juego se basa en el dinero, sin el moriremos sin remedio, con el todo es posible. Con un desarrollo además a lo Zelda, mazmorras, puzzles, cofres y con luchas, pero aún vestido como link con leotardos, pelear no se le da nada bien, lo suyo es contratar a otros para que le hagan el trabajo sucio.

A veces es totalmente atípico, demasiado cercano a la realidad, tanto que asusta. Construido bajo un mundo colorido en 2D con gran aprecio al detalle, y con muchos lugares para explorar, en donde solo una palabra retumba en la mente de Tingle, sin dinero no llegaras lejos.

Excelente título que cuenta con un sistema de juego que se integra en todo lo que nos rodea, una mecánica novedosa no vista hasta ahora, y con suficientes diferencias para escapar a la comparación fácil con la saga de donde salio, además con este juego aprenderás el valor de las cosas, vaya si lo aprenderás.

Tingle Roshy Rupeeland

Género: **Aventuras**
Plataforma: **NDS**
Precio: **49.95** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Vanpool**
Distribuidora: **Nintendo**

Pokémon Diamante/Perla

Por CuRnEcHu de Scroll Vertical

Cuando Mario Kart DS salió a la venta se habló de que este podría proclamarse como el mejor Mario Kart de todo los tiempos y sencillamente lo consiguió, ahora con este nuevo juego de Pokémon volveremos a pasar por lo mismo. Después de la escasez de buenos títulos Pokémon en la pasada generación (tanto portátil como en sobremesa) llegan 2 grandes versiones para DS y dentro de poco los combates en Wii

Empiezas el juego siendo un paleto de pueblo (no, no es pueblo Paleta) y teniendo un amigo/rival (como en todos). El planteamiento de la historia viene a ser igual que en los demás Pokémon, aunque el contenido y sus opciones son increíbles.

Para empezar el juego cuenta con 490 Pokémon de los cuales unos 100 son nuevos para estas versiones y el resto de versiones antiguas, por supuesto cada versión tiene sus Pokémon exclusivos, pero para poder conseguirlos todos necesitaras las versiones de GBA (Rubí/Zafiro y Rojo/Verde) y también un Pokémon Rangers de DS.

La cosa no acaba aquí, ya que para conseguirlos todos no hace falta tener amigos (juas) ya que gracias a la Nintendo Wi-Fi connection (siempre y cuando ese Pokémon lo tengas en tu pokedex) podremos intercambiar Pokémon's a cualquier persona del mundo.

Gráficamente el juego no es nada del otro mundo, pero los programadores han sabido modernizar la saga gráficamente, dejando siempre el estilo de los antiguos Pokémon. Los combates siguen siendo en 2D pero con animaciones muy buenas, y los escenarios tienen un medio 2D-3D que lo queda muy bien.

Conclusión: ¿A que esperas para cómpratelo, eh, frikón?

Pokemon Perla/ Diamante

Género: **RPG**
Plataforma: **NDS**
Precio: **49.95** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Nintendo**
Distribuidora: **Nintendo**

Drawn to Life

Por Curnechu de Scroll Vertical

¿Te gusta dibujar?

¿no?, pues no leas mas.

Drawn to Life es un juego con un toque muy bueno de originalidad, pero a la vez con muchos fallos.

El juego básicamente esta planteado para los mas niños, aunque el editor para dibujar esta cojonudo, los mas peques les encantara dibujar y los mas mayores se fliparan dibujando a una heroína con grandes pechos.

Pero aunque el juego este pensando para los niños la historia puede llegar a ser muy pesada para los pequeños, por no contar las veces que se enrollan hablando y tienes que esperar mucho para poder jugar.

El juego es un buen plataformas, con unos gráficos coloridos y bonitos aparte de que muchas partes del escenario las dibujaras tu mismo. Eso si, las fases son largas y muchas veces pesadas y lo malo es que no puedes guardar hasta acabarlas.

Un juego ni bueno ni malo, que te enamorara por algunas cosas y lo odiaras por otras, y si te gusta dibujar, dale una oportunidad.

Draw to Life

Género: **Plataformas**
Plataforma: **NDS**
Precio: **40,90** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **THQ**
Distribuidora: **THQ**

Si PlayStation 3 es todo un centro de ocio multimedia doméstico, Play Station Portable (PSP) es su equivalente en versión portátil. Películas en formato UMD, una pantalla de gran calidad, reproducción de música y juegos equiparables técnicamente a los que hemos visto durante la pasada generación en PlayStation 2. Además, con la nueva versión slim, disponemos de una portátil más pequeña y delgada, y con salida de vídeo para conectarla a la televisión. Por último, si dispones de una PlayStation 3 podrás ver vídeos y películas en tu PSP gracias a la comunicación inalámbrica entre ambas.

Burnout Dominator

Manuel Sagra de El Blog de Manu

El equipo de EA UK ha sabido volver a los orígenes de los primeros juegos de Criterion, con un título en el que prima la velocidad y la conducción agresiva. Aunque los Takedowns -hacer chocar al rival- están presentes, predominan las carreras y los eventos en los que importa es conducir en sentido contrario, rozar a los distintos vehículos, aprovechar los desniveles para saltar, así como hacer espectaculares derrapes.

Todas estas virguerías nos proporcionan impulso para hacer "burnouts", que se pueden encadenar para alcanzar velocidades que de otra manera serían imposibles. Sin duda, saber dominar este arte es la verdadera esencia del juego. Otro concepto interesante es el de los "Atajos distintivos", que se abren haciendo chocar a un rival contra unas vallas amarillas.

El apartado gráfico es realmente increíble: tanto los escenarios como los distintos vehículos lucen de maravilla en la pantalla de la PSP, y a diferencia de lo que ocurre con otros juegos, no se aprecia ningún efecto de ghosting. El sonido también es muy bueno, con unos efectos claros y contundentes, acompañados por una música bastante cañera.

El pad analógico de la consola responde a la perfección a nuestras órdenes, y se nota la diferencia de conducir uno de los sencillos coches del principio frente a los bólidos que aparecen hacia el final, en los que hay que dominar al milímetro los derrapes para no hacer un trompo.

También da gusto controlar la trayectoria después de los choques, teniendo la oportunidad de llevarnos a los rivales por delante haciendo que se estrellen contra lo que queda de nuestro vehículo... o incluso reventando el coche. Hay que utilizar con cuidado esta última opción, ya que nos quedaremos sin impulso si no conseguimos hacer un takedown en el intento.

A todo esto le tenemos que sumar descargas de contenidos extra -un par de pistas nuevas que se suman a las doce que vienen de serie-, la posibilidad de subir nuestros récords a la web de EA, y modos multijugador vía ad-hoc y por turnos en una sóla consola. Además, es el mejor entrenamiento hasta la llegada de "Burnout Paradise"... ¿estás preparado?

Burnout Dominator

Género: **Conducción**
Plataforma: **PSP**
Precio: **24.95** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano**
On-line: **Sí**
Desarrollador: **EA UK**
Distribuidora: **EA**

Silent Hill: Origins

Por Irisar de VG Channel

Hablar de Silent Hill siempre ha significado hablar de terror psicológico, y aunque no fue el encargado de abrir el género (Alone in The Dark tiene este honor) sí que parece que puede ser el único que después de muchos años no quiere perder ni pizca de su esencia, intentando demostrar que no es necesario convertirse en un título de acción sin más (como le ha pasado a Resident Evil) para seguir gustando al público. Además, con Silent Hill Origins Konami intenta hacer lo que su nombre indica, regresar a los orígenes de la saga, dejar experimentos como The Room a un lado y devolverle ese halo de misterio que rodea a la Colina Silenciosa.

Silent Hill Origins nos lleva siete años antes de lo acontecido en el primer título de la saga, esta vez con Travis Grady como protagonista. Travis es un camionero que tiene la desgracia de tener que parar en Silent Hill, donde deberá detenerse cuando está a punto de atropellar a una extraña figura. Cuando se detiene descubre un incendio del que acaba rescatando a una niña de lo que a simple vista parece un extraño ritual. A partir de aquí, el descubrir que es lo que le ha pasado a la niña será su principal problema, y para resolver este misterio deberá recorrerse el tétrico pueblo de Silent Hill.

La esencia de la saga está intacta, aunque también es cierto que las características de Travis (ya sabemos que los camioneros tienen el cliché de hombres duros) hacen que los enfrentamientos con los monstruos sean más sencillas que en anteriores títulos, además, en esta ocasión los distintos escenarios están repletos de armas, así que no hay el típico problema del racionamiento de munición, algo que quita un poco de esa “desesperación” que suelen tener este tipo de juegos facilitando un poco las cosas, algo que, dada la duración del juego, no sé si es del todo bueno.

Y aquí llegamos al mayor de los problemas, algo que parece que por desgracia se está poniendo de moda, y es que el título es demasiado corto. En unas cinco o seis horas una persona no fan de la saga puede haberse terminado el juego (los que ya se sepan como funcionan los Silent Hill incluso en menos), un tiempo demasiado corto dado que es un juego en el que hay largos momentos en los que únicamente deberemos explorar yendo de un lado a otro. Gastarse 40€ en un título que dura cuatro ratos puede ser doloroso y más sabiendo que después de terminarlo no hay muchos más alicientes para volver a meter el UMD del juego en la consola.

En cuanto al apartado técnico, el título gráficamente no está nada mal, con un efecto niebla muy bien conseguido y unos escenarios bastante detallados sabiendo la consola en la que estamos. Si bien es cierto que sucede lo mismo que en muchos otros juegos de la consola, es mejor jugarlos en casa (y con las luces apagadas) que en el metro o cualquier otro sitio a donde podamos llevar la portátil. A parte de esto, también es cierto que en algunas ocasiones el tener una cámara fija nos deja totalmente vendidos ante los enemigos, teniendo que disparar hacia la nada siendo nuestra imaginación la que piense que estamos matando al enemigo, algo que siempre ha sucedido en este tipo de juegos.

Silent Hill Origins no es el mejor Survival Horror que te puedas encontrar, su escasa duración y ciertos elementos como la cámara le hacen bajar muchos puntos. Si no eres fan acérrimo de la saga quizá no merezca la pena gastarse 40€ por el juego, pero sí el alquilárselo un fin de semana (tiempo de sobra para terminarlo) ya que tampoco es un título que haya que perderse.

Silent Hill: Origins

Género: **Survival Horror**
Plataforma: **PSP**
Precio: **19.95** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Konami**
Distribuidora: **Konami**

SEGA Rally

Por Tatoon de SEGArcadia

Esta versión de "Sega Rally" para la portátil de Sony, a diferencia de las versiones para PS3, Xbox 360 y PC que son obra de los estudios SEGA Racing en el Reino Unido, ha sido desarrollada por Bugbear Ent. El resultado es altamente satisfactorio, tanto en jugabilidad como en calidad gráfica. Tenemos a nuestra disposición el mismo plantel de modos y coches que en las versiones grandes, pero los circuitos serán nuevos y exclusivos para PSP, creados desde cero. Además, esta versión mantiene el estilo arcade que las versiones para consolas han querido cambiar por algo más parecido a la simulación. Como es evidente, la deformación del terreno no existe en esta versión portátil. Por el contrario, una opción con la que no cuentan las versiones para XBox360 y PS3 será la posibilidad de guardar nuestro avance en un campeonato, pudiendo dejarlo por la mitad para continuar después.

El aspecto gráfico es bastante bueno. Los coches están representados con todo detalle, pero sus carrocerías no se deforman aunque si se ven manchadas con barro, polvo o nieve, con un efecto muy logrado. El diseño de los circuitos es también muy bueno, con unos fondos de gran calidad y un elevado número de objetos interactivos como rocas, señales, neumáticos o incluso ramas de árboles. Lo menos conseguido es el público. El único fallo apreciable es el popping de algunas fases.

En cuanto a los modos de juego, son bastante simples a excepción del Campeonato, que a pesar de ser el más interesante, resulta algo corto. Finalmente el modo de más peso es el multijugador, con las partidas tanto por Ad-Hoc como por infraestructura con gente de todo el mundo, pudiendo crear tus propios campeonatos para que los demás rivales vayan uniéndose.

Lo mejor:

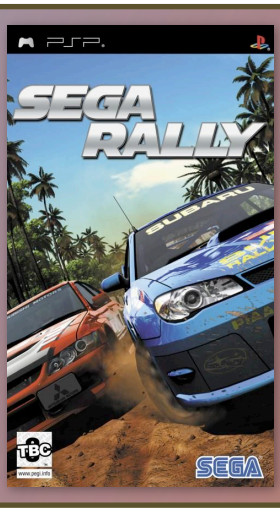
La jugabilidad totalmente arcade, a base de derrapes y curvas imposibles, adictivo como pocos.

Lo peor:

Durabilidad escasa, se hace corto.

SEGA Rally

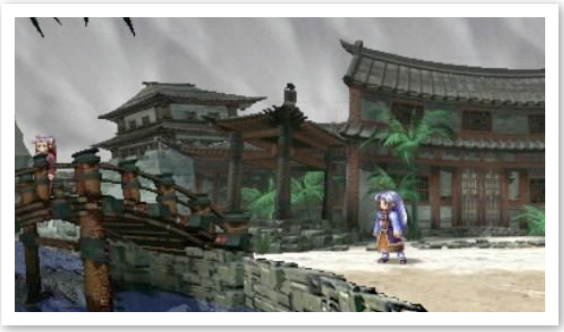
Género: **Conducción**
Plataforma: **PSP**
Precio: **29.95** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Bugbear Entertainment**
Distribuidora: **SEGA**



Valkyrie Profile Lenneth

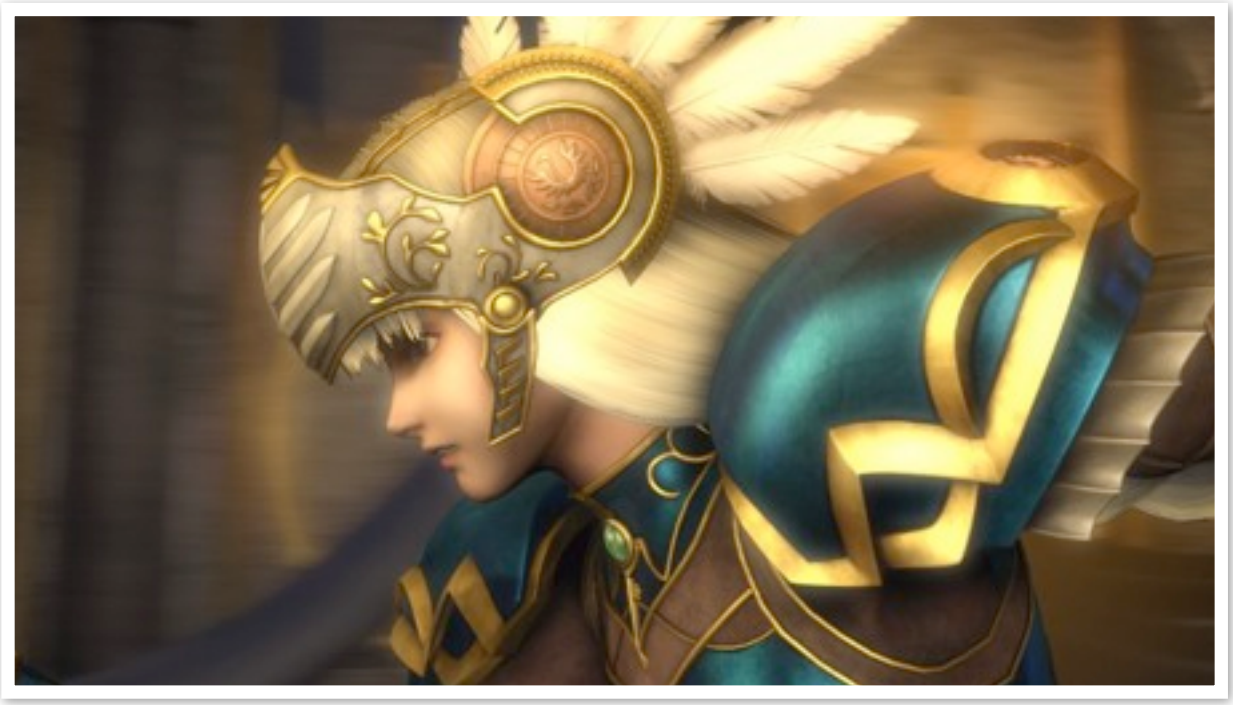
Por Casidios de Akihabara Blues

En una mísera aldea, una joven huye de su hogar prevenida por su amado al descubrir que sus padres la iban a vender como esclava. Tras vagar días por ondulantes sendas montañosas, el destino quiere llevarlos a un prado repleto de plantas venenosas. Torturada por los recuerdos del pasado, decide poner fin a su vida...
Así empieza Valkyrie Profile: Lenneth, última obra de la casa Square-Enix para PSP, con un prólogo repleto de dramatismo que sirve como telón de fondo para una historia que toma como base la mitología escandinava. El Dios Odín, señor de Asgard, es testigo de la batalla definitiva entre los benévolos dioses Aesir y los guerreros Vanir, provocando una ruptura que hace prever el fin del mundo.



VP: Lenneth es un título ciertamente original por su peculiar concepción del tiempo y por el desarrollo de la acción en dos planos: el "terrestre"(Midgard) y el "celestial" (Asgard), lo que obliga a una planificación y al establecimiento de una estrategia de una forma que no es habitual en otros títulos de similar concepción.

Un título de rol distinto que viene a rememorar uno de esos clásicos que Square-Enix no quiere dejar que pasen al un inmerecido olvido. Es largo, con una dificultad bien ajustada (hay tres niveles disponibles) y una concepción del tiempo y de la acción que permite muchas posibilidades. En su contra pesa un apartado gráfico que ya no deslumbra como lo hiciera antaño y cierta monotonía en la lucha; hay que combatir demasiado para optimizar a los Einherjar y a pesar de lo original del sistema, termina volviéndose repetitivo y, para muchos jugadores, el resultado será bastante tedioso.



Tampoco le favorece no estar subtitulado al castellano y el ser un juego que, por su concepción, requiere partidas bastante largas para ser disfrutado; basta decir que si nada más cargar el umd visionamos el prólogo y comenzamos a jugar, pasarán prácticamente cuarenta y cinco minutos hasta que podamos grabar, una hora hasta que empecemos a controlar de forma efectiva a los personajes.

Recomendado para fans de los Final Fantasy y del rol por turnos, desechable por quienes no han encontrado alicientes en anteriores obras de similar desarrollo, concepto y temática.

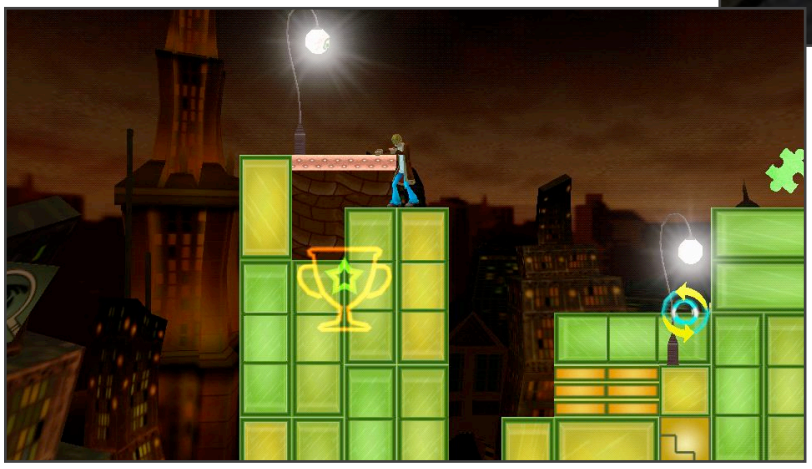
Valkyrie Profile: Lenneth

Género: **Acción RPG**
Plataforma: **PSP**
Precio: **39.95** €
PEGI: **12+**
Idioma: **Castellano**
On-line: **No**
Desarrollador: **Suare-Enix**
Distribuidora: **Proein**

Crush

Por Tatoon de SEGArcadia

Crush es la máquina empleada por el Dr. Reubens para tratar de curar a Danny - el protagonista del juego -, del insomnio que padece. Por ello, Danny decide someterse a hipnósis en la máquina del Dr. Reubens con el fin de ahondar en lo más profundo de su mente. La metodología de juego es relativamente sencilla: debemos resolver los puzzles que se nos presentan en forma de mundos tridimensionales ambientados en escenarios que Danny ha vivido a lo largo de su vida y han permanecido en sus recuerdos, y encontrar la salida. Las pesadillas de Danny están divididas en cuatro escenarios, una ciudad, una playa, una feria y una guardería.



Cada uno de ellos tendrá más de 10 niveles, hasta un total de 50. Pero no todo es tan fácil, porque llegará un momento donde parece que no podremos avanzar, las plataformas están demasiado lejanas, separadas por un abismo insalvable. Es aquí donde surge la genialidad del juego: por medio de un

"crush", un movimiento con el pie de nuestro protagonista (presionando la tecla L de la consola), tendremos que literalmente aplastar el escenario para cambiar de las tres a las dos dimensiones, pero según el ángulo de cámara quedará como resultado un plano en dos dimensiones totalmente distinto en cada caso, bien con vista cenital (desde arriba) o frontal. Los primeros niveles no son muy complicados, pero a medida que se avanza, en algunos momentos la dificultad quizás es excesiva.

Lo mejor:

Originalidad: la combinación de gráficos en 2 y 3 dimensiones es innovadora.

Jugabilidad: muy adictivo

Lo peor:

Escasez de modos de juego: podrían haber incluido alguno más, para aumentar la rejugabilidad.

Sonido: poca variedad, ausencia de voces en el personaje.

Crush

Género: **Puzles**
Plataforma: **PSP**
Precio: **19.95** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Zoë Mode**
Distribuidora: **SEGA**

Monster Hunter

Por Kristian de Akihabara Blues

Si pensabas que el MMORPG más arcade que te podías echar a la cara era World of Warcraft, vengo a abrirte los ojos: No es así. Phantasy Star Online o la serie Monster Hunter dan una lección de simplicidad a WOW, aunque bien es cierto que, a veces, se agradece algo de profundidad en un título de estas características.

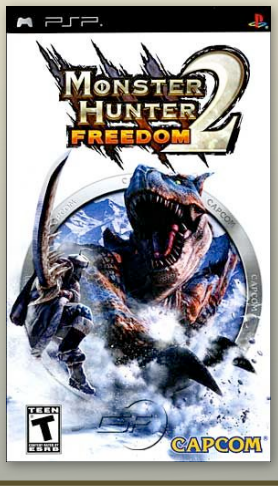
De lo que se trata en Monster Hunter 2 Freedom es de cazar bichos, conseguir objetos y recompensas y comprar las armas más poderosas. Hasta el punto que lleguéis a enemigos ante los que tan sólo tendréis posibilidades de alzaros con la victoria si unís vuestras habilidades a las de hasta otros 3 aventureros. Incluso se han incluído modos de batalla para que os enfrentéis a vuestros colegas y demostrarles quien domina el cotarro.

Gráficos de primer nivel y secuencias de intro que se os quedarán grabadas en la memoria se encargan de plasmar en pantalla 270 niveles que vienen "de serie" y otros 30 que podréis descargar online en un juego que os durará tanto como queráis. Sólo superar el modo entrenamiento os llevará unas 5 horas si completáis cada una de las misiones-lecciones incluídas, por lo que tendréis juego para rato. Una revelación, un auténtico seguro de vida para las PSP de aquellos que ya habían defenestrado a la portátil de Sony: Por juegos como éste la PlayStation Portable tiene una razón de peso para existir.

Porque Monster Hunter 2 Freedom ofrece misiones, recompensas y sobre todo monstruos para parar un tren. O dos. Lástima que en uno de los lugares en los que más se juega a una portátil, no se tenga asegurado el acceso a una Wifi mediante la cuál conectarse a Internet y poder así embarcarse en aventuras a 4 bandas. Pero, por fortuna, individualmente también se puede disfrutar de él. Un gran título que viene a reemplazar a su antecesor mejorando cada aspecto pero sin renunciar a la fórmula que le convirtió en el juego de PSP más exitoso en Japón. Que no es moco de pavo. Concluyendo, un juego 100% aconsejable para los amantes de los hack'n'slash con algo de profundidad y para los melancólicos de Phantasy Star Online.

Mosnter Hunter Freedom

Género: **Aventura**
Plataforma: **PSP**
Precio: **45.95** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Capcom**
Distribuidora: **Capcom**



Ratchet & Clank:
El Tamaño Importa

Por Casidios de Akihabara Blues

¿Eres de los que de verdad cree que el tamaño no importa? ¡Iluso! Importa y mucho. Pero al contrario de lo que se piensa, ser pequeño puede ser incluso mejor... ¿o acaso no has oído que más valen pequeñas y juguetonas? Precisamente eso es lo que conforma la razón de ser de Ratchet & Clank en su primera aparición para la portátil de Sony, el jugar con las medidas y tamaños para entrar por agujeros pequeños, el hacerse grande para acabar con los enemigos.

Los gráficos son espectaculares. Simple y llanamente soberbios. Es cierto que no llegan al nivel de Pon tu arsenal a tope, tercera entrega de la franquicia en PS2, y que se nota que tanto el nivel de las texturas como el tamaño del mapeado son inferiores, pero poco puede importar el ligero descenso de calidad cuando se han convertido tan magníficamente los gráficos a una versión portátil.

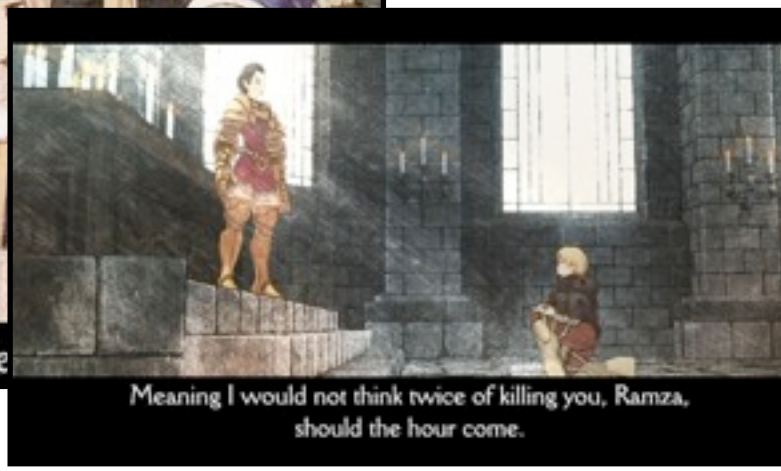
Aunque el número de melodías que aparecen contenidas en el umd sea más bajo que en otras versiones, el trabajo en cuanto a los efectos de sonido está a la misma altura que el resto de versiones, con unos fx que son seña de identidad de la franquicia y donde destaca el sonido del armamento. Ver a un puñado de robots enfurecidos golpeando a un enemigo mientras emiten sus zumbidos y gruñidos no tiene precio.

Tampoco lo tiene el doblaje al castellano, perfecto; y es que aunque no se suela reseñar en la mayoría de análisis, existen doblajes al castellano que no están a la altura pero que no se critican por miedo a que posteriores entregas no vengan en nuestra lengua. Pero en esta ocasión no; las entonaciones, el ceceo de la niña raptada y la personalidad de las voces gozan de un nivel muy alto.

Ratchet & Clank aparecen por vez primera en PSP con un título que, pese a ser un calco de las situaciones vividas en anteriores entregas de la saga, goza de un nivel altísimo, tanto en su acabado gráfico como por el entretenimiento que ofrece. Por fuerza mayor se convierte en el segundo título de plataformas-acción de la portátil de Sony, justo por detrás de un Daxter cuyo dominio parece incuestionable.

Ratchet & Clank

Género: **Aventura**
Plataforma: **PSP**
Precio: **45.95** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Insomniac**
Distribuidora: **SCEA**



Final Fantasy Tactics

Por Chirstian Olivares de El Desafio Digital

The War of the Lions es el remake del Final Fantasy Tactics original que salió para PlayStation hace una década. Esta revisión, adapta el juego a la pantalla de PSP, incluye una nueva traducción mucho más fiel al original japonés, dos nuevas clases para nuestros personajes, bellas escenas animadas y la inclusión de dos nuevos personajes secretos. También hay dos modos para juego multijugador, uno de ellos cooperativo.

La historia del juego tiene como ejes a Ramza, un noble de la casa Beoulve, y su amigo de la infancia Delita. Delita pasará a la posteridad como un héroe, mientras que Ramza quedará en el olvido. El título nos pone en la piel de Ramza para entender la importancia de sus acciones durante el conflicto.

Los combates se deciden sobre escenarios en 3D y los personajes se mueven sobre una cuadrícula. Cada personaje pertenece a una profesión y puede ir aprendiendo diferentes habilidades al conseguir puntos. A medida que aumentamos nuestro nivel en cada profesión, podemos a acceder a otras nuevas y mejorar a nuestro personaje con las habilidades que hemos ido aprendiendo. Las posibilidades son ilimitadas.

El juego tiene diez años y técnicamente no ha cambiado prácticamente desde entonces, pero su personalidad y jugabilidad compensan su edad. Los gráficos son adecuados para el tipo de juego y la banda sonora es memorable. Otro de los puntos a favor del juego es la ausencia de cargas. Los menús se abren muy rápido y la transición a los combates se realiza con fluidez. Desgraciadamente, durante los combates hay ralentizaciones notables cuando se ejecuta algún ataque especial o magia.

En cualquier caso, y pese a ese defecto, The War of the Lions está entre los cinco mejores juegos del catálogo de PSP. No es una compra destinada a aquellos que busquen una partida rápida y sin complicaciones, pero sí gustará a los que disfruten de las historias complejas y elaboradas y quieran tener muchísimas horas de juego. También es importante destacar que el juego está en inglés y hace falta un nivel más que aceptable para no perderse con los arcaísmos.

Final Fantasy Tactics

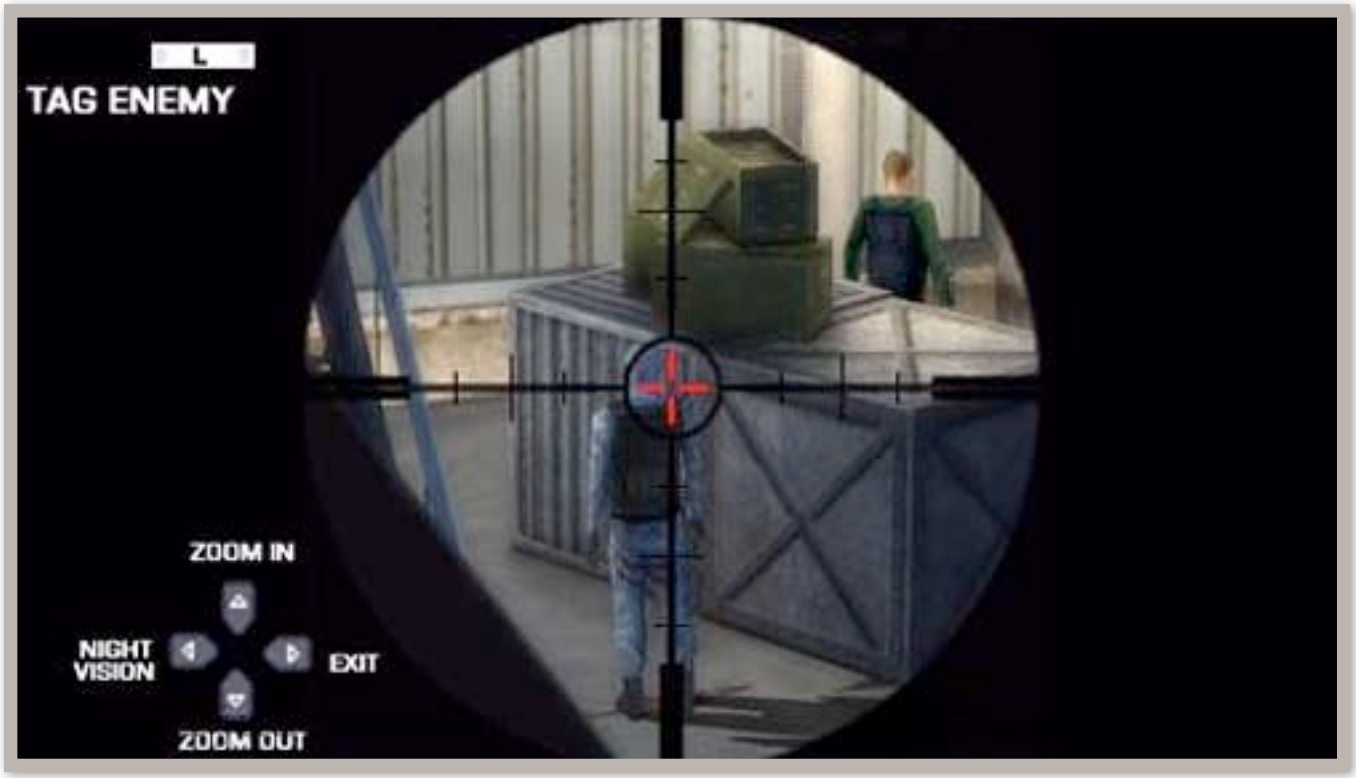
Género: **RPG**
Plataforma: **PSP**
Precio: **45.95** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Square-Enix**
Distribuidora: **SCE**

Rainbow Six: Vegas

Por Casidios de Akihabara Blues

Diseñado específicamente para PSP, Ubisoft nos trae una versión en miniatura de uno de sus grandes éxitos, Rainbow Six, y de su última incursión, en la ciudad de Las Vegas, que sirve para recordarnos cuán gran juego es en sus versiones de sobremesa y qué discreto ha sido el paso a la plataforma portátil. El resultado está en la senda de la mediocridad por varios factores. Cuando introduces el UMD en tu PSP te quedas boquiabierto, anonadado admirando las escenas de introducción. Una presentación exquisita, unos menús claros y bien diseñados y una introducción a las misiones que desde un punto de vista técnico y artístico es destacable. El equipo Rainbow entrando por la fuerza en uno de los casino de la ciudad de Grissom, destrozando tragaperras, asustando a los croupieres...

El diseño de los escenarios poco tiene que ver con los espectaculares casinos repletos de sonidos y luces, ya que pasamos más tiempo en mansiones casi deshabitadas, paseando por angostos pasillos y encontrando, de forma esporádica, a un máximo de dos enemigos simultáneamente. El diseño, personalmente, me ha recordado algunos niveles de Counter Strike en su versión del año 2000.



Lo más destacable de todo serían el uso del visor nocturno y las animaciones de los enemigos, bastante creíbles, a pesar del tremendo fallo que supone el que cada vez que eliminamos a uno de ellos, el lector de UMD empiece a girar y haya un parón de un par de segundos antes de que el desafortunado terrorista dé con sus huesos en el cemento. El motor gráfico es bastante lento en resolver los escenarios y nos ofrece una jugabilidad bastante pasiva, con una gran lentitud en los desplazamientos, transiciones y escenas de acción

Si Ubisoft ha intentado transmitir el concepto de juego de Rainbow Six a la portátil de Sony no lo ha conseguido. El estilo de juego no se adapta bien ni a las capacidades de la máquina ni a sus posibilidades de control, lo que unido a los larguísimos tiempos de carga, a la baja IA de los enemigos y a su corta duración ofrece como resultado un título del montón que no merecería llevar el nombre de tan bien valorada franquicia.

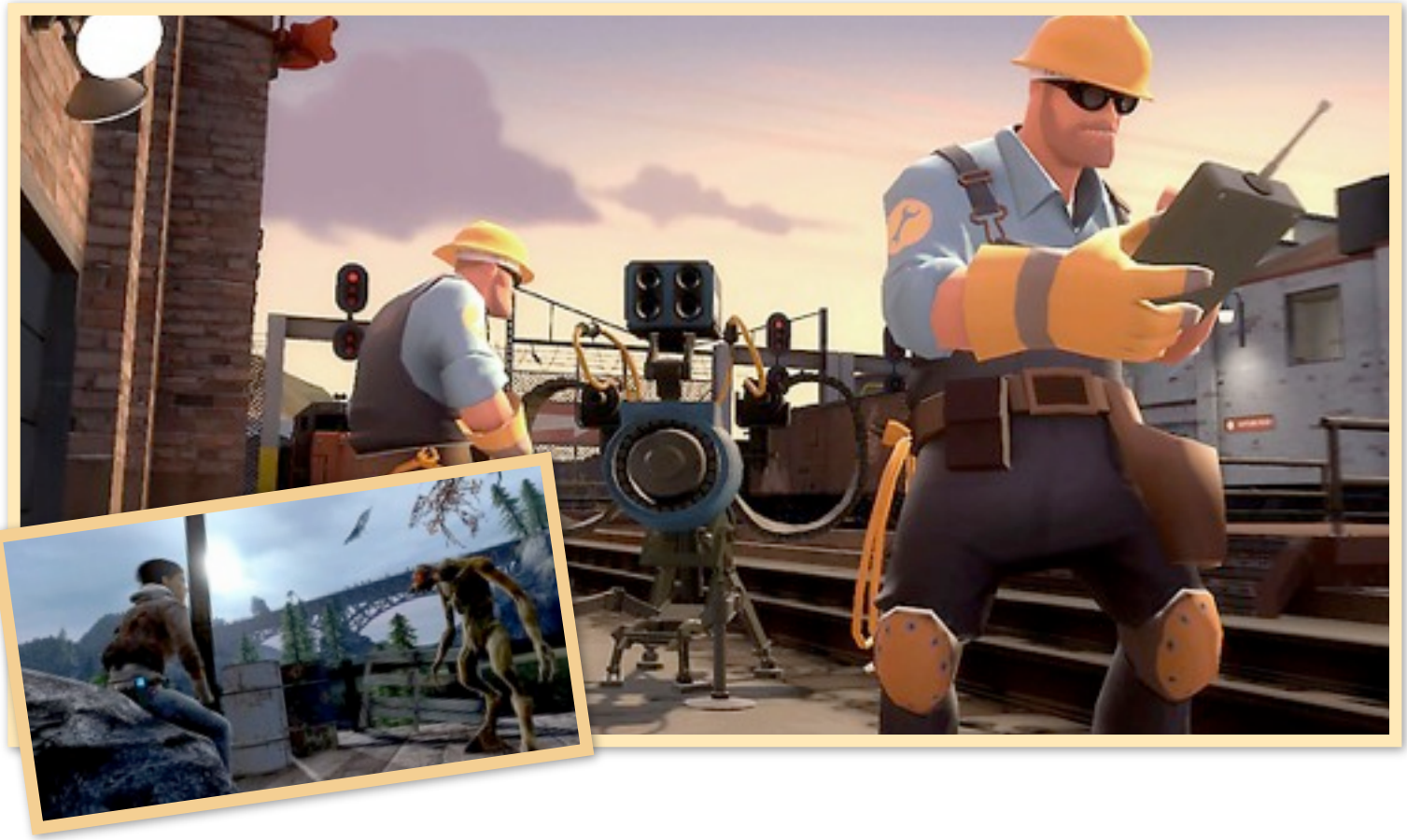
Rainbow Six: Vegas

Género: **FPS Táctico**
Plataforma: **PSP**
Precio: **49,95** €
PEGI: **16+**
Idioma: **Inglés (subtítulos en castellano)**
On-line: **Si**
Desarrollador: **Ubisoft**
Distribuidora: **Ubisoft**

El uso del PC como plata-forma

PC para juegos

Para jugar siempre ha sido discutido. Hay quien no cree que merezca la pena el desembolso que hay que realizar para tener un equipo solvente, y prefiere una consola. Pero lo cierto es que con los últimos avances tecnológicos, tanto en tarjetas gráficas como los nuevos chips gráficos, cada vez contamos con títulos más atractivos. Eso sin contar con los que se avecinan. Este año, gracias a la línea de juegos para Windows de Microsoft, nos han llegado títulos de una calidad excelente, dignos de una videoconsola de última generación. Así que, si lo tuyo es jugar con tu PC, ésta es tu sección.



Orange Box

Por Irisar de VG Channel

Pese a que muchos adquirimos Half-Life 2 y HL2: Episodio 1 cuando estos salieron a la venta, Valve y EA decidieron sacar a la venta, en vez del Episodio 2 en solitario (que sí se puede adquirir vía Steam), un pack que incluiría Half-Life 2, sus dos expansiones, Portal y Team Fortress 2. Este formato, muy bien acogido por los usuarios de consola, ha sido algo discutido por los usuarios de PC que ya tenían HL2 y su primera expansión, ya que tienen que pagar por algo que, en su mayor parte, ya tenían. Pero tras jugar a las otras dos novedades, Portal y TF2, parece que el pack de 3 juegos nuevos más dos ya conocidos es una ganga.

Las aventuras de Gordon Freeman

Half-Life 2 avanza la historia del científico Gordon Freeman unos cuantos años después de lo acontecido en Black Mesa en el primer Half-Life. Esta vez Gordon comienza su aventura en Ciudad 17, una ciudad tomada por fuerzas militares (los Combine) donde deberemos ayudar a la resistencia a terminar con la invasión. Para ello deberemos recorrer una inmensa variedad de escenarios, que pasarán desde zonas abiertas en las que deberemos conducir algún vehículo hasta un pequeño pueblo lleno de zombies.

Pese a que Half-Life 2 es un juego de hace 3 años (y el Episodio 1 de hace año y medio), Valve ha ido añadiendo varias mejoras a su motor Source para que el juego siga manteniendo el nivel como el primer día. Ahora el motor cuenta con HDR, Motion Blur, efecto de enfoque-desenfoque y muchas otras cosas que hacen que no nos demos cuenta del paso del tiempo. La mayor lástima del juego es que mientras el original y la primera expansión están totalmente en castellano, en el episodio dos las voces son en inglés (aunque sí hay subtítulos en castellano)

Portal, el First Person Puzzle

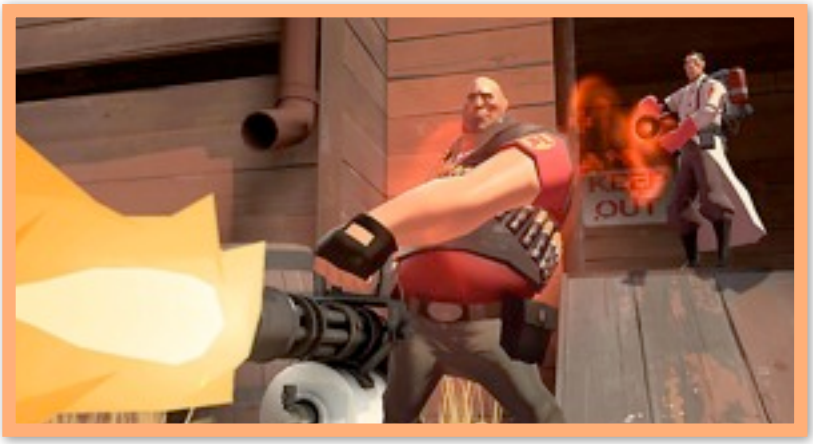
Hace un par de años unos estudiantes crearon Narbacular Drop, un título de puzzles que consiguió obtener varios premios internacionales por su frescura. Pero lo mejor para este grupo de estudiantes les llegó de la mano de Valve, que se interesaron por su proyecto y decidieron crear Portal, un nuevo título con un sistema de juego prácticamente idéntico al original.

El sistema de juego de Portal es relativamente sencillo. Nuestra protagonista conseguirá un aparato capaz de crear portales, uno naranja y otro azul, interconectados para que cuando atravesemos uno de ellos llegaremos al lugar donde estuviera el otro. Aquí no tendremos que acabar con nadie, simplemente deberemos buscar donde colocar los portales para llegar a la salida de cada fase.

Lo cierto es que el juego no es demasiado complicado, aunque en más de una ocasión nos tocará comernos la cabeza para seguir adelante, pero también hay que tener en cuenta que la red se está llenando de mapas creados por aficionados más o menos complicados, que nos darán muchas más horas de diversión.

La guerra animada

Y llegamos a Team Fortress 2, un título multijugador en el que se enfrentan dos equipos en diferentes tipos de partida (capturar las zonas, obtener el maletín del equipo contrario...) con varios tipos de personajes. Existen 9 clases diferentes de personajes, que van desde los defensivos (como el ingeniero) a los ofensivos (soldier) o de ayuda (como el espía). Como todo juego de este tipo, el tener un equipo equilibrado será realmente importante para ganar la partida, y además tenemos la posibilidad de cambiar de clase en cualquier momento, así que nos podremos adaptar fácilmente a las necesidades del equipo.



Gráficamente en esta ocasión se ha optado por romper moldes y crear un estilo cartoon que pese a que en un principio recibió muchas críticas, a la hora de la verdad el resultado ha sido realmente bueno e incluso ayuda a la hora de saber de que clase es el enemigo que hay a 400m de nuestra posición.

En definitiva, The Orange Box es un Pack realmente recomendable, y además, gracias al motor Source no necesitamos una supermáquina para que los diferentes juegos funcionen correctamente, algo que se agradece en estos tiempos, en los que si no tienes lo último puedes olvidarte de la mayoría de juegos que salen a la venta.

Orange Box

Género: **Acción**
Plataforma: **Windows**
Precio: **45,90** €
PEGI: **18+**
Idioma: **Inglés (subtítulos en castellano)**
On-line: **Si**
Desarrollador: **Valve**
Distribuidora: **EA**

SAM & MAX: SEASON 1

Por Ciro Durán de El Chigüire Literario

Vuelve la pareja policíaca más divertida de los videojuegos

El nombre Sam & Max puede evocar los mejores sentimientos en aquellos jugadores que hayan pasado por los noventas jugando. Sam & Max son la pareja más disparatada de policías para contratar que se haya creado. Sam, un perro grande, y Max, un conejo enano, se encargan de resolver misterios, golpear malhechores, encontrar objetos perdidos, golpear malhechores, restaurar el orden y golpear malhechores.

TellTale Games, una empresa formada a partir de ex-empleados de LucasArts, se ha encargado de revivir a este dúo con la primera temporada: Sam & Max Season 1. Sam & Max son la creación de Steve Purcell y conforman, como ellos mismos se describen, la policía freelance. Sam es un perro que habla con un vocabulario bien particular, y Max es un conejo altamente violento sin mucho sentido de la ética o la compasión. El ambiente de Sam & Max es disparatado, con altas dosis de humor sin sentido. El control del juego

es similar al de los juegos de aventura de la década pasada: apuntar con el ratón al objeto para interactuar con él, y se dispone de un inventario de objetos recogidos.

Esta primera temporada de compone de 6 episodios: "Culture Shock", "Situation: Comedy", "The Mole, The Mob and The Meatball", "Abe Lincoln Must Die!", "Reality 2.0" y "Bright Side of The Moon". Aunque toda la temporada tiene una historia definida que progresa a lo largo de los episodios, lo cierto es que cada episodio es auto-contenido, y no se requiere de jugar los episodios anteriores, salvo para reírse de ciertos chistes internos. El humor de cada episodio es muy elegante, y varios de éstos se complementan con alguna canción pegadiza, como el tema inicial del Casino Libre-de-Mafia de Ted E. Bear.

Para estas fechas la segunda temporada está en producción y el primer episodio ya salió. Esto ha hecho que los chicos de TellTale hayan bajado el precio de la primera temporada (a unos tentadores USD 29.95) y, por si fuera poco y tienes dudas de comprar este juego, han sacado el episodio 4 completamente gratis para descargar y jugar. El juego se puede comprar directamente a ellos o a través de Steam. Un excelente regalo para aquellos jugadores "veteranos".

SAM & MAX

Género: **Aventuras**
Plataforma: **Windows**
Precio: **29.95** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **Telltale Games**
Distribuidora: **GameTap**

Trackmania United

Por ElChiguire de El Chiguire Literario

Coches imposibles. Pistas imposibles. Diversión al máximo.

Trackmania United (TU) es un juego de coches como pocos existen en el mercado. A diferencia de los simuladores hiperrealistas que quieren ser Need For Speed o Gran Turismo, TU apuesta a una física un poco irreal pero divertida y fácil de comprender, y uno de los mejores esquemas de control de juegos de coches.

Las pistas en TU son la atracción principal. Con volteretas irreales, saltos largos, pistas de hielo, zonas que te dan un impulso extra, zonas que apagan el motor temporalmente, las pistas de TU no aburren. Es imposible que aburran, pues de ser así, es posible construir nuevas pistas con el editor que trae incorporado el juego.

La variedad de coches de TU es suficiente para estar entretenido un buen rato. Es de notar que para cada tipo de pista se utiliza un tipo distinto de coche, y TU ofrece nada menos que 7 ambientes de pistas: en un estadio, en una isla, en un desierto, en un ambiente de rally, con un rústico, con un carro pesado o en la nieve. Cada ambiente tiene sus propios retos.

El juego insiste en la rapidez y el frenetismo: muchas pistas parecen más bien auténticas montañas rusas, con bajadas, subidas, curvas en pendientes, rizos, etc. Además de esto, el juego permite reiniciar muy rápidamente la carrera cuando queramos. Esto es fundamental pues no se pierde tiempo en esperas inútiles, es jugar hasta que tú interrumpas la sesión.

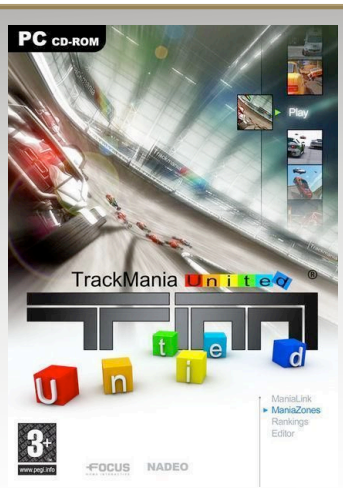
Aparte de las carreras contra el tiempo, existen dos modalidades más de juego: plataformas, donde se debe completar el juego en el menor número posible de intentos (no importa el tiempo), y puzzle, donde se debe completar la pista con un número de bloques fijo y luego correr lo más rápido posible.

Aunque el juego se puede jugar perfectamente en modo de un solo jugador, la experiencia de juego mejora cuando se conecta con ManiaLink, la red de jugadores de Trackmania. La modalidad de carrera es similar a la de un solo jugador: cada uno está corriendo un intento separado de los demás, sin poder chocar entre sí. Desde esta red también se bajan nuevas pistas creadas por los usuarios.

Trackmania United es un juego divertido, y alegrará la navidad para aquellos fanáticos de los coches.

Track Mania United

Género: **Carreras**
Plataforma: **Windows**
Precio: **39,95** €
PEGI: **3+**
Idioma: **Castellano**
On-line: **Si**
Desarrollador: **Nadeo**
Disponible en:
www.tm-united.com



Gears of War

Por Irisar de VG Channel

A finales del 2006 salió a la venta Gears of War, un título de acción desarrollado por Epic del cual se esperaba que fuese un mero aperitivo de Unreal Tournament 3, pero en cuanto salió a la venta tanto prensa como público vieron que el juego no era un aperitivo, sino un plato fuerte que al cabo del tiempo se ha convertido en uno de los imprescindibles del catálogo de Xbox 360. Pues bien, un año después aquí tenemos la versión de PC. ¿Han caducado sus ingredientes o sigue tan fresco como el primer día?.

¡Cúbrete!

El título nos llevará a Sera, un planeta ocupado por los humanos, que utilizan una sustancia subterránea del planeta para obtener energía. Los humanos deberán parar sus luchas para enfrentarse contra un enemigo mayor, los Locust, unas criaturas que emergen de los túneles subterráneos del planeta. Nuestro protagonista, Marcus, es liberado de prisión para formar parte del escuadrón Delta, con los cuales deberemos parar los pies a los Locust.

El juego, pese a ser un título de acción puro y duro, cuenta con un importante factor estratégico, la cobertura, ya que al contrario de otros juegos del estilo, en el juego no podremos aguantar mucho tiempo sin estar a cubierto. Disparar desde detrás de una trinchera o una pared está a la orden del día, pero no seremos los únicos, ya que tanto nuestros compañeros como los enemigos utilizan este sistema, por lo que acertar al enemigo no es tan sencillo como pueda parecer.

Más grande, más largo, sin cortes

La versión de PC no es simplemente un port, sino que añade al título original muchos más elementos para alargar su vida. En primer lugar cinco nuevas campañas para un jugador, algo que consigue eliminar uno de sus mayores problemas en 360, la escasa duración de este modo de juego, que esta vez puede llegar a ser de unas 14 horas.

El modo multijugador de esta versión cuenta, además de los mapas con los que venía la versión de 360, con todos los mapas y modos que se han podido descargar durante este tiempo así como tres mapas nuevos exclusivos de esta versión.

Y la última gran novedad de la versión es el editor, con el cual la comunidad podrá crear sus propios mapas para el juego, lo que alarga aún más la vida del título según vaya la gente creando nuevos mapas.

Gráficamente el juego es incluso mejor que su versión consolera (siempre que tengas una buena máquina), es más largo, tiene más opciones y la posibilidad de jugarlo tanto con mando como con teclado/ratón dependiendo de tus gustos, así que si te perdiste la versión de 360 no dudes en hacerte con esta nueva versión.

Gears of War

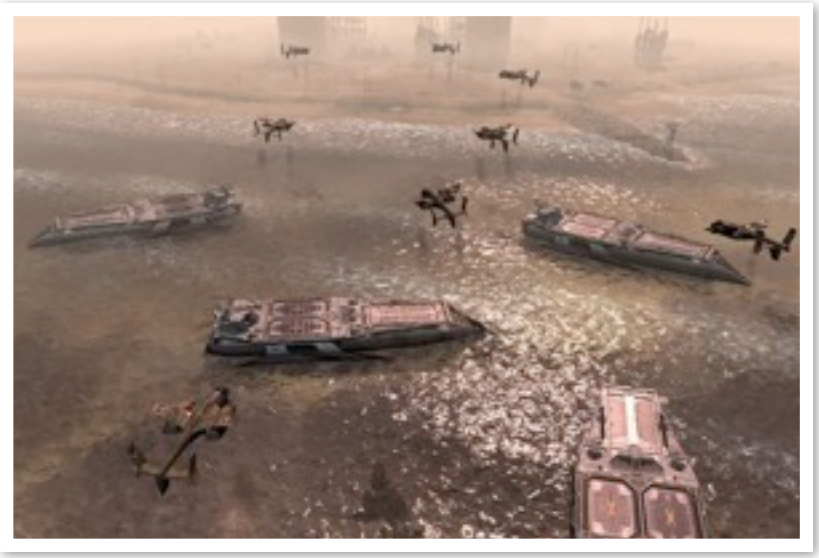
Género: **Third Person Shooter**
Plataforma: **Mac/Windows**
Precio: **45.90** €
PEGI: **18+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **Si**
Desarrollador: **Epic**
Distribuidora: **Microsoft**

Comand And Conquer

Por Dandel de Dandel.net

La saga Command & Conquer es todo un clásico de la historia de los videojuegos, en concreto de la estrategia en tiempo real al estilo de Warcraft, Empire Earth, o Age of Empires. La historia nos sitúa en Marzo del 2047. La Tierra se encuentra en un estado crítico. La guerra y la contaminación provocada por la radiación de Tiberio han reducido las zonas habitables de la Tierra a un 20%. Los acontecimientos forzarán el último enfrentamiento enfrentamiento entre el ejército de las Naciones Unidas, o GDI y las fuerzas de la hermandad Nod. Y además, en esta ocasión habrá un tercer invitado: La raza alienígena Scrin.

Nos encontramos ante un juego de estrategia militar, ambientado en un entorno futurista pero con localizaciones reconocibles, como por ejemplo el archiconocido Pentágono y sus alrededores. El modelado de las unidades y su animación rallan a un excelente nivel, y los combates se adornan con todo lujo de efectos especiales, como explosiones, disparos de láser, o la nube radiactiva que emana de las minas de tiberio. Además, uno de los mejores detalles es la "película" que nos ofrece el juego entre las diferentes misiones, con actores reconocibles como Jennifer Morrison (Allison Cameron en House) o Josh Holloway (Sawyer en Perdidos). Todas estas escenas, así como las voces durante la partida y los menús están traducidas y dobladas al castellano.



Las partidas se desarrollan de forma rápida y sin preocuparnos de la construcción, algo que puede gustar a algunos y decepcionar a otros. Depende del tipo de jugador estratega que seas. Tendremos a nuestra disposición más de 40 misiones con diferentes niveles de dificultad, en los que variará la IA de las unidades enemigas. En ocasiones, nos atacarán oleadas de enemigos sin darnos tiempo a construir nada, y tendremos que recurrir a atrincherarnos en edificios o replegarnos para resistir cada latigazo del enemigo. En otras, seremos nosotros los invasores, pero no podremos andarnos con contemplaciones. El tiempo avanza en nuestra contra, ya que si damos tiempo al rival a reunir tropas y mejorar sus armas, la incursión será toda una odisea. Por último, cuando acabemos las campañas del modo historia, podremos alargar la vida del juego gracias al modo multijugador online.

Command & Conquer 3 es un juego de estrategia para los amantes de la acción. Quizás si buscas un título en el que dar rienda suelta a tus dotes de constructor, no será el más indicado, pero en general, Electronic Arts ha sabido devolver a la saga la calidad que tuvo en sus inicios, creando un juego divertido, muy completo y técnicamente sobresaliente.

Command and Conquer

Género: **Estrategia**
Plataforma: **Mac/Windows**
Precio: **49.90** €
PEGI: **16+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **No**
Desarrollador: **EA Los Angeles**
Distribuidora: **EA**

Bioshock

Por Manuel Sagra de El Blog de Manu

Después de desarrollar títulos como “Tribes: Vengeance” o “SWAT 4“, el equipo de Irrational decidió crear el sucesor espiritual de “System Shock 2“. Para ello, han tomado prestados muchos elementos de los juegos anteriores, para dar vida a “Bioshock“, pero todo es llevado a un nivel de perfección tal, que hace que este juego sea realmente único.

Nosotros llegamos a Rapture después de tener un accidente aéreo, en un momento en el que las dos facciones de una guerra civil están ocultas en las pocas partes de la ciudad que no están destruidas. En el resto de Rapture sólo deambulan los “Splicers” -ciudadanos que han abusado del ADAM-, y las “Little Sisters“, que recogen una sustancia llamada ADAM de los muertos. En cierto punto del juego, debemos elegir si acabar con estas niñas o liberarlas, lo cual desembocará en dos finales distintos.

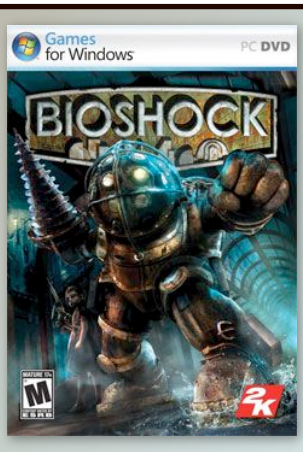
Lo cierto es que avanzar en el juego es una delicia, tanto por la trama argumental, como por el excelente acabado técnico. La tercera generación del Unreal Engine hace posible unos escenarios cargados de detalles, y el motor físico Havok hace que podamos interactuar con ellos hasta límites insospechados. Algunas habilidades que nos otorgan los plásmidos permiten mover objetos o quemarlos, por poner unos ejemplos. Debemos plantear bien la estrategia al equiparnos estos “poderes”, ya que sólo podemos llevar simultáneamente un número limitado de ellos.

Para cambiar de plásmidos, debemos utilizar ciertas máquinas destinadas para ello, y además nos encontraremos con otras que sirven para continuar desde ciertos puntos, para recargar la munición o para comprar ciertos objetos. Muchas de ellas pueden "hackearse" con un minijuego similar al clásico "Pipe Mania", con lo que podemos adquirir los productos por menos dinero, o también anular -y reprogramar- ciertos sistemas de defensa.

En definitiva, merece la pena tener un ordenador a la altura de los altos requerimientos del juego, o bien adquirir una Xbox 360 para disfrutar de una estupenda versión del mismo. Lástima que finalmente parece que los rumores que apuntaban un posible port para PlayStation 3 se van a quedar en nada, ya que "Bioshock" es una experiencia que todo el mundo tiene que probar. ¿Acaso puedesresistirte?

Bioshock

Género: **FPS**
Plataforma: **PC**
Precio: **49.95** €
PEGI: **18+**
Idioma: **Castellano**
On-line: **No**
Desarrollador: **2K Boston/2K Australia**
Distribuidora: **Take 2**



Crysis

Por Jose Luis de Fanboy

Se podría definir como una Pequeña Obra Maestra del diseño de videojuegos.

El diseño de los niveles es magistral. La linearidad en el desarrollo de la acción tan típica en este tipo de títulos, desaparece por completo. La libertad en el desarrollo de las misiones es total. Tú decides por dónde coger y con quién pelearte. Puedes manejar cualquier vehículo que veas por los niveles. El paisaje es amplio y completamente interactivo. Esas montañas que se ven a lo lejos no son un fondo fijo, son montañas de verdad sobre las que te puedes subir. Cualquier zona del nivel puede ser accedida y usada en beneficio propio. Cursos de agua, selvas, montañas.

Mezcla momentos de infiltración al más puro estilo Splinter Cell, con momentos de acción frenética al más puro estilo Doom 3. En las fases de infiltración deberás tener mucho cuidado de no ser visto, bien usando las capacidades de camuflaje de tu traje, bien usando cualquier cosa de los niveles para ocultarte. Sumérgete bajo las aguas para escabullirte de una patrulla o arrástrate por entre los arbustos para que no te vea ese helicoptero que está patrullando sobre tu cabeza. En ocasiones no tendrás más remedio que enfrentarte al enemigo. Entonces es cuando tendrás que usar sabiamente las capacidades de tu traje. Dispara, camúflate y muévete rápido para no ser tiroteado. Elige bien las armas que llevarás y cuándo recargar. Usa el armamento que van dejando los caídos en acción y aprovecha las capacidades de disparo infinitas que tienen algunos vehículos.

El argumento está bien llevado y es realmente adictivo y absorvente. Si estás jugando a Crysis, mejor no quedes con nadie porque casi seguro que llegarás tarde. Un buen argumento que además está apollado por un sobervio uso del sonido 5.1, con efectos inmejorables. Cuando te disparan, casi sientes los impactos en tus propias carnes.

Y qué decir del nivel gráfico. No hay palabras para describirlo. Hay que verlo para creerlo. Esto sí que es Next-Gen.

Si alguna pega se le puede poner a este título es que necesita muchísima máquina para poder disfrutarlo.

Crysis

Género: **Acción RPG**
Plataforma: **Windows**
Precio: **49.95** €
PEGI: **16+**
Idioma: **Castellano**
On-line: **Si**
Desarrollador: **Crytek**
Distribuidora: **EA**

Loki

Por Kristian de Akihabara Blues

4 personajes totalmente diferenciados a escoger - niveles y deidades incluidos, un montón de niveles y una dificultad que alejará a los negados que sólo saben coger su consola para cocinar o pasear a un perrito disfrazado de Super Mario. Loki es un juego de verdad, duro, largo y exigente, pero ofrece mucho más de lo que exige al jugador. Y no me refiero a unos gráficos bobalicones, porque aquí hay pocas concesiones para el observador ocioso, aunque existen algunos detalles destacables, ni a la banda sonora, aunque su variedad es admirable. Tampoco quiero destacar las posibilidades de potenciar a cada uno de los héroes protagonistas de Loki, aunque podría. Pero lo que sí quiero y debo alabar es todo el conjunto. Una armonía encomiable y potente, digna de una ópera de Wagner, que acompaña magistralmente al título de PC capaz de desbancar a los Sims en las listas de los más vendidos.

Para los que hayan disfrutado de las excelencias de Diablo, quizá el título con el que más se ha comparado este Loki, resaltar las similitudes, como la acción desenfrenada, la recopilación de armas y objetos y lo adictivo del juego en red. Pero para los que nunca hayan perdido varios años de su vida jugando al título de Blizzard y quieran una referencia, ninguna mejor que los Baldur's Gate consoleros: machacar botones a destajo mientras destrozas tantos enemigos como se interpongan entre tú y las recompensas que cada nivel contiene.

Espero sinceramente que en la - ojalá - no demasiado lejana segunda parte la desarrolladora se ponga las pilas e incluya un componente gore mucho más elevado que subsane dichas carencias, aunque uno se olvide de ambas al dejarse envolver por la cuidadísima ambientación de este juegazo...

Loki

Género: **Acción RPG**
Plataforma: **Windows**
Precio: **39.95** €
PEGI: **16+**
Idioma: **Castellano**
On-line: **Si**
Desarrollador: **Cyanide Studios**
Distribuidora: **Nobilis**

Obscure 2

Por Kristian de Akihabara Blues

Obscure 2 es el último superviviente del cada vez menos explotado género de los survival horrors. Y es que la sequía imperenne de Resident, Silents y nuevas joyas como Dead Rising, están dejado huérfano un género que tiene una base de seguidores tan amplia como las películas en las que se basa la obra de Playlogic.

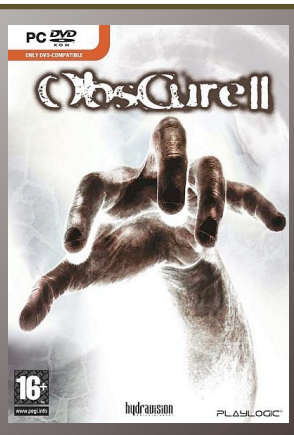
En su momento, Obscure fue un título fresco y original, que con un buen argumento y un excelente modo cooperativo, sorprendió a propios y extraños. Las valoraciones que se llevó fueron bastante altas y entre los que lo probamos, dejó una excelente impresión. Esta segunda parte viene a repetir el éxito de la primera, usando para ello la mecánica de personajes con diferentes habilidades para resolver los puzzles, ambientación universitaria y persistencia de la cooperación en una misma consola y en una misma partida para que no pasemos miedo solos.

Las virtudes son las mismas que le dieron fama: es más divertido compartir la partida que controlar uno solo dos personajes de forma simultánea; la historia sigue las bases del cine de terror universitario, con drogas, alcohol, sexo y fiestas, y francamente creo que está a la altura de los mejores exponentes del género... con todo lo que eso significa; los puzzles están muy bien nivelados y la necesidad de usar a distintos personajes le da un aire fresco y, en general, la ambientación gráfica cuadra a la perfección con lo que se cuenta.

El mayor contrapeso de Obscure 2 está en que llega muy tarde. Es uno de los últimos títulos de PS2 en una generación que ya está dando muestras de fortaleza inusitadas. En cierto modo es anacrónico y es difícil de aceptarlo una vez que se han disfrutado de obras next-gen con terrorífica ambientación como el mencionado Dead Rising o la obra maestra que es Bioshock.

Obscure II

Género: **Survival Horror**
Plataforma: **Windows**
Precio: **45.90** €
PEGI: **18+**
Idioma: **Castellano**
On-line: **No**
Desarrollador: **Hydravision**
Distribuidora: **Playlogic**



Call of Duty 4

Por Irisar de VG Channel

Hace cuatro años Infinity Ward se sacó de la manga un título basado en la Segunda Guerra mundial que fue calificado como perfecto por muchos con misiones como la batalla de Stalingrado que ponían los pelos de punta. Después de este llegaron expansiones y continuaciones que tenían como factor común la Segunda Guerra Mundial. Pero los de Infinity Ward sabían que no se podían dormir, así que decidieron dejar de lado la WWII y trasladarse al presente con un título que intenta hacernos sentir mucho más que jugadores, soldados.

Regreso al presente

Hasta ahora los CoD tenían un fondo real, la Segunda Guerra Mundial, pero en esta ocasión el juego cuenta con una historia totalmente inventada, en la que un ultranacionalista ruso, Imran Zakhaev, intenta devolver el poder perdido a la antigua Unión Soviética haciéndose con armas nucleares. Zakhaev no está solo, cuenta con colaboradores tanto en Rusia como en Oriente Medio.

Esta vez veremos el juego desde dos grupos diferentes, un regimiento de la 22 SAS británica localizada en Rusia y otro de la 1st Force Recon americana situada en Oriente Próximo. Ambos bandos realizarán distintas misiones con un fin común, acabar con la amenaza de Zakhaev y sus aliados.

Corto pero intenso

Si el juego tiene un problema es sin duda que es demasiado corto. El modo historia dura unas cinco horas, aunque también es cierto que el modo arcade que se desbloquea al terminar el juego y el modo multijugador, con una docena de modos diferentes, solucionan en parte este problema. Pero aún siendo una historia corta, la intensidad y realismo del juego es digno de ver, siendo fácil asegurar que es el juego que más nos sumerge en una guerra, con mucha diferencia con el resto.

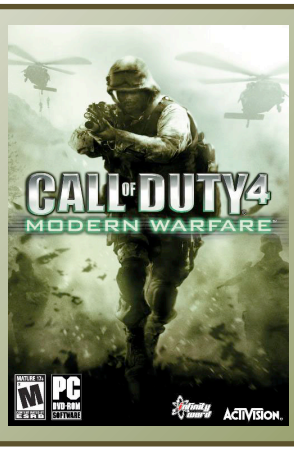
Si los anteriores títulos contaban con algunas misiones totalmente épicas (el desembarco de Normandía, la recuperación de Stalingrado...), este nuevo título cuenta con media docena de misiones realmente geniales, desde espectaculares misiones de rescate a frenéticas misiones de huida o misiones de ocultación en las que el mínimo fallo nos lleve a una rápida y dolorosa muerte. El título es corto, sí, pero la variedad en las misiones es mucho mayor que títulos que duran el doble de tiempo, algo muy de agradecer. Destacar por ejemplo la misión en la que manejamos mediante visión térmica el lanzamiento de bombas desde un avión AC-130, realmente espectacular.

El título de Infinity Ward cuenta con un poderoso apartado gráfico, con unos efectos de humo, fuego y explosiones muy logrados, como ejemplo la visión nocturna está muy conseguida, pudiendo ver decenas de haces de luz de las distintas armas de los combatientes en continuo movimiento.

Si eres fan de la saga el título no te decepcionará en absoluto, si eres de los que le dan al modo multijugador también pasarás grandes momentos con él y si en cambio no perteneces a ninguno de los dos anteriores, al menos deberías alquilártelo un fin de semana y poder vivir desde tu propia casa lo más parecido a una guerra sin estar en una de verdad.

Call of Duty 4

Género: **FPS**
Plataforma: **PC**
Precio: **40,90** €
PEGI: **18+**
Idioma: **Castellano / Inglés**
On-line: **Si**
Desarrollador: **Infinity Ward**
Distribuidora: **Activision**



Créditos

Autores

ElDesaioDigital.com

- Chiristian Olivares.

Dandel.net

- Dandel

Pixfans.com

- JakCore

VGChannel.net

- Irisar

SEGArcadia.com

- Tatoon

Elblogdemanu.com

- Manuel Sagra

CiroDuran.com/blog

- Ciro Durán

Scrollvertical.blogspot.com

- Kungfukiyo
- Cornechu

Fanboy.es

- Jose Luis
- JSantos

Warclimb.com

- Javi Sempere
- Patrick Vidal
- Vlanco

Akihabarablues.com

- Kristian
- Casidios
- Rosswell

LaGranN.es

- Jolupa
- Azel Dragoon

Diseño

Javi Sempere- Warclimb.com

Portada

Christian Olivares Eldesafiodigital.com

Ilustración

Dandel dandel.net

Imágenes

Halo 3: **Foro de Anaitgames**

Bioshock: **Artbook de los diseñadores**

OrangeBox: **Garrysmod.com**