

# iu

**MIRA MIRA, LO QUE VIENE**

**OBLIVION**

Nos hemos quedado con la boca abierta después de poder jugarlo

**¡AY! LO QUE TENEMOS**

**COMMANDOS: STRIKE FORCE**

Olvídate del sigilo y ábrete paso a disparo limpio con commandos

**LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II**

Conquistaremos la tierra media, con o sin ayuda del anillos solo depende de ti

**TOMB RAIDER: LEGEND**

Nuestra heroína favorita ya esta entre nosotros desde hace tiempo y nos a enseñado cosas muy valiosas sobre la arqueología y sobre su mismo pasado, y por eso ahora hacemos una análisis para que lo veáis ustedes con vuestros ojos





Cuando algo tan pequeño como un algoritmo cifrado es capaz de acabar con el normal desarrollo de algo tan grande como el mundo, solo el ciberterrorismo puede estar detrás. Sam Fisher deberá evitar que el Caos se apodere de todo, pero quizás, la mejor opción sea sumergirse en él.



# Sumario

## NOTICIAS

4 - 5

Ahora mismo con la recién clausurada feria de los videojuegos (E3) la cosa esta bastante cargadita de información

## ESTRENOS

6 - 7

The Elders Scrolls IV: Oblivion ..... 6  
 Star Wars: El Imperio en Guerra ..... 7

## AVANCES

8 - 9

Brothers n Armas: Hell's Higway..... 8  
 Aion: The Tower of Eternity ..... 9

## ANÁLISIS

10 - 17

Tomb Raider: Legend ..... 10  
 Commandos: Strike Force..... 11  
 Medal of Honor: Pacific Assault ..... 14  
 Panzer Elite Action..... 15  
 ESDLA: La Batalla por la Tierra Media II ..... 16  
 El Padrino..... 17

## MONTAJES

12 - 13

Como siempre nuestros lectores nos selectan con su creatividad ante el ordenador haciendo montajes de cualquier tipo.

## REPORTAJE

18 - 22

Esto quema pero mucho, después de ver el E3 de los Ángeles, se nos quedo la boca abierta, tanto por Wii como por Xbox 360 y la consola de Sony, la PlayStation 3

## PASATIEMPO

23

Como sabemos que de vez en cuando termináis algún juego y no tenéis nada que hacer



11

Tras este tiempo de haber jugado y disfruto de Commandos: Strike Force, podemos echarle mano al juego para mostraros un completo análisis del juego y detalles mas pequeños.

## Ati: Solo se ha visto la punta del iceberg

Todo el mundo tiene algo que decir respecto a la nueva generación y los fabricantes de los componentes no iban a ser menos. Hoy el protagonismo es para el ejecutivo de Ati, responsable de la fabricación de los chips gráficos para Xbox360 y Wii, John Swinimer quién ha declarado que aun no hemos visto todo el potencial gráfico que oculta la Wii. De todas formas Swinimer no se ha mojado demasiado ni a la hora de dar especificaciones técnicas ni a la de comparar ambas GPUs: "Se trata de chips diferentes para plataformas diferentes y con usos diferentes. No creo que sea justo compararlas en una gráfica. No se trata de eso." Por último Swinimer ha confirmado que el equipo detrás del Hollywood (la GPU de Wii) es el mismo que trabajó con Nintendo en Gamecube.



## Battlefield 2142: Fechas e imágenes

En octubre volvemos al campo de batalla. Concretamente el 19 de octubre es el día señalado por EA para el lanzamiento de Battlefield 2142, la nueva versión futurista y robotizada del juego de combate online más exitoso.



## Sonic Wild Fire en imágenes

Hemos tenido la oportunidad de ver algún que otro vídeo en el que podíamos ver el Sonic Wild Fire de la Wii. Ahora se distribuyen las primeras imágenes con las que podemos hacer una idea de cómo será el juego en la consola de nueva generación de Nintendo. Es un tema del que ya se ha hablado en este blog más de una vez, la calidad gráfica frente a la jugabilidad, sea como sea se trata Sonic, un clásico de los videojuegos, y todas las consolas tendrán sus propios juegos de Sonic.



## Resistance: Fall of Man en imágenes

Resistance: Fall of Man para PS3 es uno de los FPS que más me llamaron la atención durante el E3. Se trata de un juego ambientado tras la segunda guerra mundial, en 1951 para ser exactos. En el juego formaremos parte del ejército de los Estados Unidos aliado en alianza contra el ejército británico y en contra de unos seres llamados Chimeras que además de ser realmente feos tienen el oscuro objetivo de conquistar la Tierra y acabar con la raza humana. Muy buena pinta. ¡Ah! y será título de lanzamiento.



Toda las noticias aquí expuestas y redactadas, a sido sacada de : [www.VIDAEXTRA.com](http://www.VIDAEXTRA.com)

## ¿Emulación PS2 por hardware en PS3?



Según Ultra One, una revista japonesa, la PlayStation 3 podría emular a su antecesora por hardware, al menos de momento. De momento todos los rumores apuntaban a que la retrocompatibilidad de PS3 se basaría en una solución por software, al estilo de Xbox360 pero según la revista los primeros modelos de la consola podrían incluir el mismo hardware que las PS2 actuales hasta que Sony desarrollara un emulador lo suficientemente bueno como para introducirlo en la consola.

De confirmarse la noticia las primeras unidades de PS3 podrían ser realmente interesantes para los compradores ya al contar con una solución por hardware, aparte de hacerlas más apetecibles para los coleccionistas, se aseguran más y mejor compatibilidad con lo juegos.

## Noticias FLASH.

### Documental Halo 3.

La gente de Bungie ha distribuido un vídeo documental sobre Halo 3. El vídeo es una especie de "making of" con comentarios de la gente involucrada en el proyecto y con algunas imágenes nuevas del juego.

### Wii y Duracell juntos en el E3.

ya sabemos qué tipo de baterías usaban los mando de la Wii que se usaron en el pasado E3 : ni más ni menos que un par de pilas Duracell, de esas de 1.5 V. Vamos las que todos nosotros siempre utilizamos

### Actualización para 360 ya disponible.

Al fin ha sido lanzada la actualización para el dashboard de 360 con un auténtico aluvión de mejoras. Entre las 125 mejoras que lista Microsoft las más interesantes son la capacidad de descargar hasta 6 archivos en cola mientras hacemos otras cosas

## Lanzamientos más destacados de este mes.

## WWW.GAME.ES



41,95 €



26,95 €



14,95 €



66,90 €



66,90 €



41,95 €



19,95 €



36,95 €



29,95 €



36,95 €



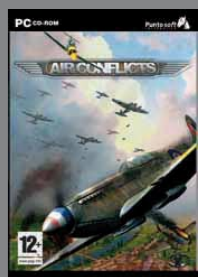
59,95 €



36,95 €



19,95 €



19,95 €

# The Elder Scrolls IV: Oblivion

Precio: 46,95 €

www.game.es

ESTRENOS

● Al fin llegó. Antes; una espera que se hizo interminable, con infinidad de dudas acerca de la magnitud real, de lo que llegaría a ofrecer, rodeado de una enorme expectación y contando cada segundo que faltaba hasta su salida. Quedan atrás también las numerosas preguntas que llenaban los foros oficiales cada vez que aparecía un nuevo video o una nueva tanda de capturas.

Oblivion ya está en las tiendas. Oficialmente pudimos verlo allí el pasado viernes 24 de marzo, aunque mucha gente pudo disfrutar del título de Bethesda desde el martes, ya que algunas cadenas lo comercializaron nada más recibirlo en almacén. Se presenta como el capítulo más excelso de una saga que lleva doce años ofreciéndonos RPGs de la mejor manera posible y bajo la batuta de una sabia Bethesda Softworks, unos auténticos maestros artesanos en la materia. Ésta entrega cierra un ciclo en la historia de Tamriel, terminando así el largo reinado del emperador Uriel Septim VII con su muerte a manos de un asesino de origen desconocido durante los primeros minutos de juego de Oblivion. La historia que narra la saga comienzan en su reinado, con el primer capítulo, Arena -lanzado en el año 1994-, vimos como Uriel fue devuelto al trono, que le había sido usurpado y su personalidad suplantada por el mago Jagar Tharn. Ya desde entonces se percibía -muy básicamente- la libertad de acción que caracteriza a The Elder Scrolls.

Aunque Morrowind y sobre todo este Oblivion tienen fama de estar constituidos por una gran extensión de terreno,

no es si no en Daggerfall -secuela que vio la luz en 1996- donde podemos jugar en el mayor área. Para que os hagáis una idea, si en Oblivion tenemos alrededor de 2.000 NPCs con los que interactuar, la cifra en Daggerfall se dispara a más de 750.000 personajes no jugables. Claro está, el nivel de detalle por aquel entonces llegaba a niveles irrisorios que no se pueden comparar con lo que tenemos entre manos. The Elder Scrolls desapareció durante seis años, en los cuales se fue gestando lo que fue el tercer capítulo, Morrowind, que supuso un gran resurgimiento para el género del RPG tradicional y que fue galardonado con una ingente cantidad de premios. Además, contaba con un completo editor de mapas que alargó mucho su vida, y no tardaron en aparecer en poco tiempo expansiones oficiales y modificaciones por parte de los usuarios para mayor deleite de los jugadores. Pero es esta cuarta entrega la que más ha llamado la atención. En primer lugar Oblivion despertó el interés de una gran cantidad de público, seguidores del RPG tradicional que lo creían defenestrado en la actualidad. Posteriormente, la calidad técnica que prometió y mostró estaba al nivel real exigible a la nueva generación, lo que terminó por atraer a otro segmento de la audiencia que hasta la fecha no se había interesado por él. Otros detalles como la física, basada en Havok, y la inteligencia artificial con soporte Radiant AI, abordaba campos que no se habían explorado hasta el momento en el género. Con esto solamente pretendemos mostrar el desarrollo.



Un mundo lleno de fantasía, gloria, enemigos por todos lados y unos gráficos que quitan el hipo.

# Star Wars: El Imperio en Guerra

Precio: 46,95 €

www.game.es

ESTRENOS



Conquista todo el Universo de Star Wars



Destruye, aniquila, extermina y espía a tus enemigos

● A lo largo de la historia de los videojuegos hay diversas constantes que se repiten; una de ellas es que no pasa un solo año sin que encontremos en nuestras estanterías un nuevo juego sobre los probablemente dos temas más socorridos, por parte de los desarrolladores, en cualquiera de sus múltiples variantes: la Segunda Guerra Mundial y la franquicia estrella de LucasArts, Star Wars. En esta ocasión le ha tocado el turno a la Guerra de las Galaxias.

George Lucas puede estar bastante contento con algunos títulos que se han aprovechado del nombre para triunfar, porque hubiesen podido hacerlo sin necesidad de la coetilla o de la ambientación "galáctica": X-Wing, Caballeros de la Antigua República, Rogue Leader, Battlefront, Jedi Knight... pero también ha habido algunos que han cosechado críticas y alabanzas por igual (como Galaxies), mientras que alguno ha sido un completo desastre y despropósito, como Rebellion.

En esta ocasión se ha optado por hacer un producto de estrategia en tiempo real, desde luego uno de los géneros que puede dar más cancha y hasta ahora menos aprovechados desde el punto de vista de Star Wars. Si ayer era Warhammer 40K el que se vestía de gala para acoger un gran ETR de Relic hoy es la lucha entre la Rebelión y el Imperio la que acapara toda nuestra atención. Y, por lo que hemos visto hasta el momento, el resultado puede ser esperanzador.

Hemos podido jugar unas cuantas horas y aprender como funcionará, cuando salga dentro de unas semanas, la versión 1.0 de Star Wars: Empire at War. La primera cosa que podemos decir es que se maneja bastante igual que

todos los juegos de ETR a los que la mayoría de usuarios están acostumbrados y en muchas cosas se parece a Warhammer 40K: Dawn of War. Petroglyph ha introducido algunas variantes que en cualquier caso añaden varios puntos de distinción al juego.

En primer lugar cabe reseñar que en la mayoría de juegos de este estilo lo habitual es empezar una partida en un mapa, acumular una cantidad de recursos a base de construcciones y gente que las explote (lo llamado "gathering") o bien conquistando puntos de control, construir unidades cada vez más poderosas y posteriormente aniquilar al enemigo con nuestras fuerzas. La forma en la que se hace esto es la que generalmente separa a los éxitos de ventas de los fracasos.

Empire at War añade algunas novedades que deberemos probar durante más tiempo para certificar que suponen un hecho diferencial que realmente valga la pena. En primer lugar el juego es como si incorporara dos juegos de estrategia en tiempo real en uno. El primero es un modo clásico que se disputa en un mapa terrestre y el segundo se disputa en el espacio. Cada uno tiene su propia forma de conseguir recursos, sus unidades propias, sus estrategias únicas.

Cuando empezamos la campaña principal (o hacemos uno de los 7 tutoriales existentes, 5 de ellos interactivos) podemos participar desde el punto de vista de la Alianza, e intentar revivir la victoria que vimos en las tres primeras películas, o desde el Imperio y reescribir la historia desde cero. Durante las misiones deberemos intercalar nuestros asaltos terrestres, nuestros asaltos aéreos y además dirigir una red de operaciones a escala galáctica.

# Brothers in Arms: Hell's Highway

Disponible: Próximaente

Precio: Desconocido

## AVANCES



Pasara por Europa y ayudado por tu escuadra

técnicas de iluminación sobre los objetos, soft shadows, pixel shaders 3.0 y motion blur cuando movemos la perspectiva muy rápidamente; las animaciones faciales de los soldados también nos llamo la atención, por lo que pudimos ver, el juego muestra que su posible potencial es alto, y algunas de las cosas vistas, como la destrucción total de edificios, y una física tipo "ragdoll" aplicada a todo los objetos del juego, dan un realismo más acentuado que en las versiones de la anterior generación. La vinculación humana entre los componentes del escuadrón será básica para completar las misiones. Las variedad de armas y el diferente uso de los recursos de nuestros compañeros parecía vital para avanzar en el poblado holandés en el que la demo tenía lugar. Cabe destacar el realismo con el que el conjunto se mueve, si bien gráficamente es destacable, el resto de elementos que contemplamos como la física de los personajes. En Hell's Highway tomamos el control de una escuadra de soldados de la división aerotransportada 101. En principio el juego estará listo para el primer cuarto de 2007, para X360 y PS3 y PC.

● En un pase privado exclusivo para nosotros, fue mostrado el nuevo Brothers in Arms: Hell's Highway, juego basado en la operación Market Garden llevada a cabo en Holanda en la segunda guerra mundial; una operación que acabó en tragedia y fracaso absoluto por parte de los aliados. En Hell's Highway tomamos el control de una escuadra de soldados de la división aerotransportada 101 con el sargento Matt Baker al mando; en la demo mostrada los personajes son presentados de una forma muy humana, gesticulando de forma natural, con unos movimientos bastantes conseguidos; la novedad es que la presentación de los personajes, así como la ambientación del juego en general, ha recibido un tratamiento más cinematográfico. La vinculación humana entre los componentes del escuadrón será básica para completar las misiones. Habrá varios tipos de actitudes, tanto en nuestros compañeros de equipo como en nuestros enemigos, adoptando distintas formas de responder al enemigo o incluso estar en actitud pacífica, por ejemplo, cuando alguno de los personajes ayuda a otro compañero herido. En la misión que presenciábamos, los enemigos se escondían de nosotros en lugares aleatorios y buscaban atacarnos por detrás, rodeando de manera bastante inteligente el edificio en el que nos encontrábamos. En uno de los momentos de la demo nuestro personaje recibe un disparo en el hombro, acto seguido la cámara se alejó de la perspectiva de primera persona para mostrarnos como nuestros compañeros acudían a vendarnos la herida, con una sangre y un realismo digno de una película. Parece que el juego va a realizar el salto generacional con nuevas



Tu escuadron te ayudara a realizar tus objetivos



# Aion: The Tower of Eternity

Precio: 59,95 €

www.game.es

## AVANCES



Viajaras y disfrutaras de un paisaje y vistas como ningun otro juego de NCSOFT

● La expansión de World of Warcraft no ha sido el único representante en lo que respecta a MMORPGs en la feria de Los Ángeles. NCSOFT, compañía tras el exitoso Lineage II y sus respectivas expansiones, City of Heroes o multitud de juegos del género, ha presentado en su stand su próxima gran superproducción. Bajo el nombre de Aion: The Tower of Eternity volveremos a encontrarnos con un RPG multijugador masivo online, pero esta vez apostando por una factura técnica asombrosamente bella. No en vano, NCSOFT hará uso del motor de nueva generación Crytek, utilizado para títulos de PC como el próximo FPS Crysis (del cual podéis leer un avance aquí). Así, si sumamos el sumo detalle y nivel artístico que suele caracterizar a los títulos del lejano Corea, a un motor impresionante capaz de realizar más "virguerías" de las que podemos nombrar (física realista en objetos, mejores texturas, sombras dinámicas), se presenta ante nosotros algo que puede ser muy gordo. Y para muestra las imágenes mostradas. Aion no se relajará siendo un simple clon de su hermano pequeño Lineage II, sino que introducirá elementos jugables en su "desarrollo" que enriquecerán lo ya conocido. La primera es contar con una trama más elaborada. Como reza el eslogan "Cree en los ángeles. Cree en los demonios. Cree en Aion", nos sumergiremos en un mundo etéreo con gran base en la mitología, con elementos espirituales de la tierra, el viento, el fuego y el agua. Han quedado expuestos en un mundo dividido entre el bien y el mal, y aquí entramos nosotros. Podremos tomar el control de poderes sobrenaturales para influir en las relaciones entre los ángeles divinos, oscuros demonios e incluso poderosos dragones. Nosotros moldearemos el futuro de Aion en base a nuestras acciones, y si bien no es tremendamente innovador, pues lo hemos

visto ya en proyectos monojugador como Fable, Aion -por supuesto- se basará en la experiencia multijugador online. Lineage II y la mayoría de MMORPG del momento se basan en un desarrollo clásico: Subir nivel, ascender al siguiente trabajo, subir nivel, matar enemigos cada vez de mayor nivel... y ya está. Siempre corriendo de aquí a allá sin más objetivo que acabar con monstruos. Según lo visto en el tráiler del E3 de Aion, aquí habrá un desarrollo más variado gracias a un diseño de niveles que promete estar cuidado al máximo: Fases de plataformas, la posibilidad de volar entre las nubes, e incluso escalar acantilados haciendo uso de enredaderas. Por algo se empieza. El PvPvE promete ganar una dimensión al fundirse con un sistema de conflictos en constante evolución que formará complejas relaciones.

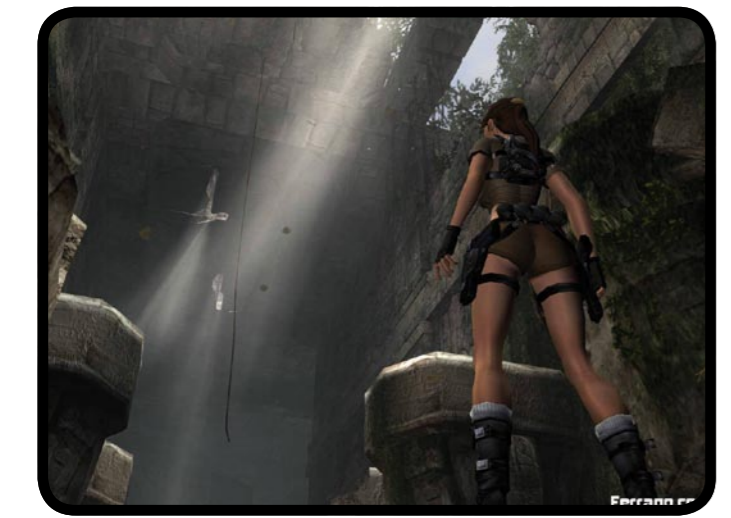
## ANÁLISIS

● Hace ya 10 años que la gente de Core Design lanzó al mercado un juego que en su día revolucionó el mundo de los videojuegos. Su protagonista, una siliconada aprendiz de Indiana Jones, se convirtió en aquel momento en uno de los mayores iconos de la cultura virtual. Con el paso de los años, y sobre todo a partir del lanzamiento de Tomb Raider 3, la franquicia empezó a decaer poco a poco en popularidad pese a las ventas millonarias de todos aquellos productos que tenían algo que ver con la señorita Croft. El declive definitivo se produjo con el lanzamiento de Tomb Raider: El ángel de la oscuridad para PS2 y PC. Un juego que, pese a mantenerse en lo más alto de las listas de ventas durante semanas, no consiguió el apoyo de la crítica. Fue tal su fracaso, que para Paramount Pictures este juego se convirtió en el causante de los escasos beneficios de la segunda entrega cinematográfica de Tomb Raider titulada La Cuna de la Vida. Fueran o no ciertas estas acusaciones, la verdad es que el intento de renovación en el sistema de juego de El Ángel de la Oscuridad no fue muy bienvenido. Era el momento de dar marcha atrás, de volver a los orígenes y de recuperar todo aquello que había hecho de Lara Croft un icono, un mito y convertirlo en Leyenda. Para ello, el primer paso fue volver a involucrar en la creación de Tomb Raider: Legend a su creador Toby Gard, el cual, después del fallido Galeon quería volver a demostrar su talento a la hora de crear aventuras. También se decidió pasar el testigo de la



Los enemigos son mas fuertes que en otras entregas gracias a la I.A.

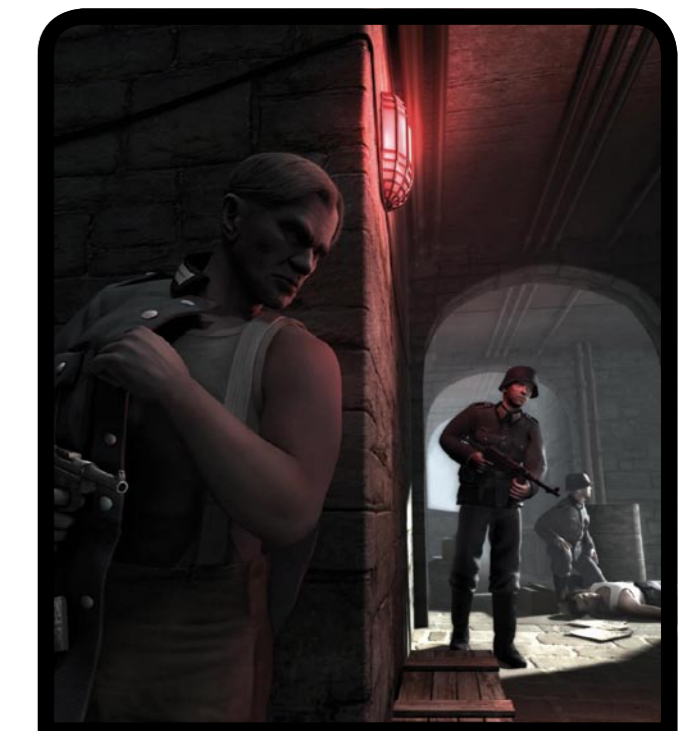
programación de Core a los chicos de Crystal Dinamics, creadores del aclamado Soul Reaver, juego del que Tomb Raider: Legend ha tomado algunas ideas prestadas en su jugabilidad que le sientan especialmente bien. El cambio de grupo ha sido una estrategia que ha sentado muy bien a este nuevo juego de la saga, ya que la aportación de ideas frescas que han realizado los chicos de Crystal Dinamics se deja notar en todos y cada uno de los apartados del juego. Estos fueron los primeros pasos del juego que hoy analizamos. Tomb Raider: Legend es sin lugar a dudas uno de los mejores juegos que hemos tenido la oportunidad de probar con la señorita Croft como protagonista, una gran aventura que vuelve a traer a la arqueóloga más famosa del mundo de los videojuegos a la actualidad con el mismo vigor que tenía hace diez años y con algunos nuevos trucos que actualizan la fórmula magistral que la catapultó a la fama. En Tomb Raider: Legend volveremos a tomar el papel de Lara Croft esta ocasión en búsqueda de un llamado con poderes mágicos con ciertas similitudes en su historia con la espada del rey Arturo. Esta extraña reliquia estará relacionada con la infancia de Lara Croft y con su juventud, por lo que podremos saber algo más de la vida del afamado personaje. No obstante, es justo decir que algunas de las cosas que se dicen en este Tomb Raider: Legend poco tiene que ver con la historia que hasta ahora conocíamos de Lara Croftor



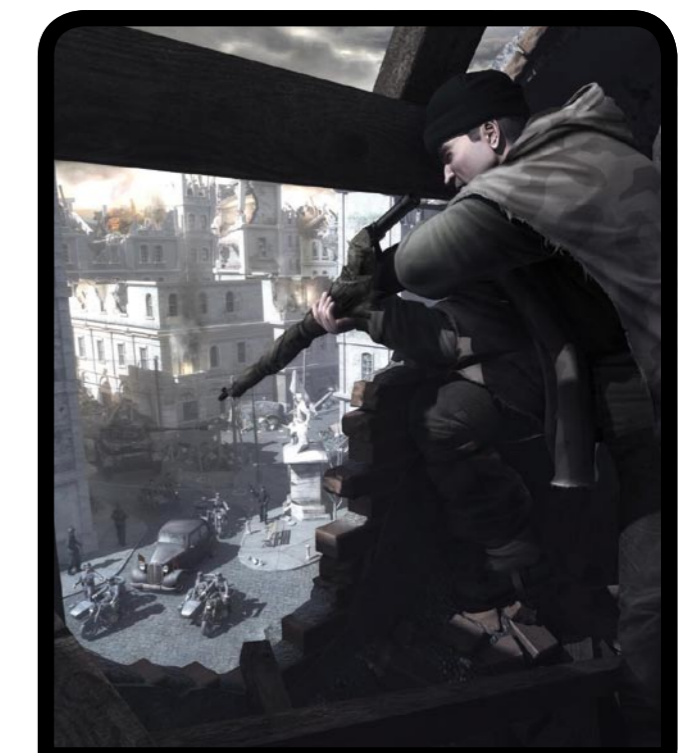
Viajaras por todo el mundo junto a Lara y descubre los secretos que esconde

## ANÁLISIS

● Commandos Strike Force es la producción más cara de la historia del videojuego en España, con una inversión de más de nueve millones de euros. Dos años y medio de desarrollo en un proyecto en el que han intervenido más de 300 personas, y que supone la reinención de la saga que ha consolidado a Pyro Studios en lo más alto de la industria del desarrollo de software de entretenimiento. La primera entrega de la saga Commandos fue lanzada al mercado en 1998, obteniendo un enorme reconocimiento de crítica y público y colocándose en los primeros puestos de las listas de ventas en más de 17 países. La clave del éxito de Commandos: Behind Enemy Lines se debió, sin duda, a la perfecta integración del factor táctico en el engranaje de la estrategia en tiempo real, convirtiéndose en un título atípico que insufló una bocanada de aire fresco al género. La acción nos trasladaba a la época de la Segunda Guerra, donde controlábamos a siete personajes que debían unir sus fuerzas para resolver distintas situaciones tácticas aprovechando las características específicas de cada uno. A raíz del éxito obtenido Pyro Studios desarrolló poco después una expansión con nuevas misiones, conocida como Commandos: Beyond the Call of Duty. Años más tarde, en Octubre de 2001, se publicó la segunda entrega de la saga, Commandos: Men of Courage, que supuso un nuevo éxito para la desarrolladora española. En esta ocasión el título apareció también para las consolas PS2 y Xbox. La saga de estrategia se cerró finalmente en 2003 con la salida al mercado de Commandos 3: Destination Berlin. Las tres entregas de la serie han vendido en total más de cuatro millones de unidades en todo el mundo, todo un hito para la industria del videojuego en España. Fue durante el desarrollo de Commandos 3 cuando surgió la idea de renovar la saga, respondiendo al anhelo de muchos aficionados que deseaban ver plasmado el universo de Commandos desde los ojos de los protagonistas y a una intuición de la misma compañía, que concebía el salto de la estrategia táctica a la acción en primera persona como una evolución lógica de la serie. Para Pyro Studios representa desde luego un riesgo muy alto abandonar la fórmula con la que tantos éxitos ha cosechado para adentrarse en un género tan competitivo como el de la acción en primera persona, pero desde un principio la desarrolladora española tenía muy claro que Commandos Strike Force iba a ser algo muy diferente al resto de los FPS.



Estudia sus movimientos, espera a que se acerque, y cuando lo tengas a la alcance de la mano, ataca



Un disparo, una baja

# Montajes de Nuestros Lectores



De: Samuel@hotmail.com

Nuestro querido Lector Samuel de Canarias, nos ha enviado este montaje sobre el juego de 50 cent.



De: Andres@hotmail.com

Nuestro Lector mas conocido en estos panoramas, Andres que también es de Canarias, nos ha enviado este montaje sobre no sabes que, ya que o reconocemos el juego en que se a basado.



De: Jorge@hotmail.com

Como ahora se acerca el Mundial de Alemania Jorge nos a enviado este montaje de si mismo, con rodaldño, ya sabe si se ve capacitado pues que vaya al mundial a jugar con la selección ^^



De: chuselmejor@hotmail.com

El lector predilecto del .iu aquí esta, dando caña tanto a su realizador como al staff entero y sin compasión de ninguno de nosotros



De: Jenny@hotmail.com

Nuestra amiga Jennifer se a vestido de fantasía, con su ropa de Spellforce, esperamos que no nos tire ningún conjuro :P



De: Raul.mari.com@hotmail.com

Aquí siempre esta presente y ahora aun mas cuando la fuerza esta de su lado (yo por si acaso no me metería con el, por si es el que traeráx el equilibrio a la fuerza)

Si quieres enviarnos tus montajes echos porti o de alguien que conoscias solo tiene que enviarnos por correo o internet.

El camino del Laurel nº10  
35000 Las Palmas G. C.

correo: montaje@iu.es

# Medal of Honor: Pacific Assault

Precio: 19,95 €

www.game.es

## ANÁLISIS



Viviras momentos historicos de la Segunda Guerra Mundial

● 7 de diciembre de 1941, 3500 bajas militares, un día que pasará a la historia de la infamia. 6 de Agosto de 1945, 200.000 bajas civiles, al parecer y simplemente, un día muy soleado. La historia la escriben los vencedores, y los videojuegos, también. Contando con ello EA nos trae una nueva entrega de Medal of Honor, música triste y muchas banderas americanas, esta vez para enfrentarnos a esos nazis de bolsillo (y si no que se lo pregunten a los chinos) que eran los japoneses de los años cuarenta. Pero basta ya de reflexiones históricas! Vale. Lo que todos os estaréis preguntando es con que nos ha salido la máquina expendedora de licencias esta vez. Bien, ojalá pudiese concretarlo todo en una frase, pero hay mucho que contar. Para empezar, EA Games se ha equivocado de motor. ¿Quién eres tú para decir eso? Nadie (y el que escribe el análisis), pero han convertido la guerra de la selva en una guerra de pasillo, y me temo que la culpa la tenga el motor elegido para el juego: el de Quake 3 no puede representar una selva en condiciones. Pienso en FarCry e imagino ascender por una colina con mis hombres, anclado en la bahía un destructor bombardea las posiciones japonesas que asaltaremos de un momento a otro. Mi horizonte es la isla, y tengo realmente la sensación, de estar combatiendo sumergido en la selva. Puedo elegir entre atacar de frente por la entrada principal o rodearla bajo el fuego de las ametralladoras intentando atacar una entrada lateral. En toda la misión no veo una pantalla de carga. Despierto de mi ensueño y miro lo que MOHPA me muestra.

Un pasillo de selva. No puedo ir hacia los lados, sólo puedo avanzar hacia el frente. ¿La base enemiga que tengo que asaltar? Sólo existe una entrada y una salida, que lleva a otro pasillo de selva que lleva a otra base que lleva a... Un pasillo, una base, un pasillo, una base. El atolón de Makin es un soporífero pasar de habitaciones de selva y pasillos de selva adornado con japoneses, me recuerda fatídicamente al sopor de DOOM3, sustituyendo las puertas falsas por camiones llenos de nipones. No todo el juego es así, pero sí buena parte de él. Decepcionante y aburrido. Y lo peor es que lo que parecía un estado momentáneo del juego se repite un nivel tras otro, y el juego no es que tenga muchos que digamos. Por suerte no se nos entretiene demasiado tiempo, el motor del juego no está para esos trotes, y algunos niveles terminarán en menos de diez minutos. Llegas a una playa, desembarcas, subes una colina, siempre protegido por barreras de tupidas palmeras a cada lado y se acabó la fase (belicus interruptus). Entre lo cortas que son demasiadas fases y lo largo que se hace cargar un nivel. Me da que pensar sobre las diez horas (aproximadamente) que debo haber tardado en terminarme el juego. ¿Cuántas de ellas las he pasado mirando las fotografías en blanco y negro de la pantalla de carga? Niveles reducidos, horizontes tapiados, pantallas de carga eternas, todos los defectos del hoy antiguo motor de Quake 3 y no muchas de sus virtudes, los reflejos del agua son un pálido reflejo de otros juegos, las texturas acostumbran a ser descuidadas, y algunos modelos poligonales del decorado cantan lo suyo. Los primeros niveles de Pearl Harbour no hacen presagiar ese desastre. Bueno, puede que el de hacer de fontanero en el Arizona, sí. Tienen épica, y buenos gráficos, sobre todo el nivel



Una ambientación como nunca se habia visto en Moh

# Panzer Elite Action

Precio: 36,95 €

www.game.es

## ANÁLISIS



Organizate para realizar tus ataques



● Los juegos basados en acontecimientos históricos pueden ajustarse en mayor o menor medida al rigor y a la veracidad, pero cuando nos situamos en la Segunda Guerra Mundial no hay sitio para la duda o la interpretación. Panzer Elite Action ha encontrado los recursos adecuados para lograr la imparcialidad en un juego que guiándonos por el título puede indicar erróneamente que sólo se inspira en el bando alemán. La acertada clave ha sido revivir los hechos desde todos los puntos de vista posibles: germano, ruso y aliado. Lejos de continuar el género de la simulación de su antecesor, este título orientado a consolas busca la acción trepidante, secuencias de combate que se sucedan unas a otras para no distraer la atención en la estrategia o táctica a seguir, pese a disponer de opciones para ello. Duramente criticado por los que esperaban un simulador renovado y

actualizado analizaremos las características del título para comprobar si encaja en su nueva naturaleza de manera acertada. Comenzar una campaña que revive un hecho histórico no puede disfrutarse si no conocemos el entorno, las condiciones militares y en menor cuantía las políticas. Aprovechando los tiempos de carga recibiremos una pequeña explicación del estado anímico del comandante que dirigimos, conoceremos nuestro principal objetivo, las noticias que se reciben de los otros bandos y cómo no una ficha técnica del preciado tanque que utilizaremos en la misión. Al comienzo de cada campaña y según el ejército a dirigir tendremos la opción de ver unos interesantes videos de documentación que describen la situación real de nuestro bando en aquel momento, unas breves imágenes que ayudarán a recordar en algunos casos y a enseña.



## MATRIX PATH OF NEO

¡Vive The Matrix a través de los ojos del elegido y marcha tu propio camino!

Revive lo mejor de la trilogía de Matrix. La línea argumental esta compuesta por metraje reeditado por los hermanos Wachoski, juega y descubre un nuevo final escrito y dirigido por los hermanos Wachoski.

# La Batalla por la Tierra Media II

Precio: 46,95 €

www.game.es

## ANÁLISIS



Recorre el mundo del Señor de los Anillos y Conquistalo

● Hace ahora un par de semanas publicábamos nuestro análisis de la primera incursión dentro del género de la estrategia en tiempo real por parte de la franquicia de Star Wars, que sorprendió a propios y a extraños con un más que decente Imperio en Guerra. En aquel texto comentábamos la dificultad que encuentran los juegos basados en nombres conocidos para calar entre el público más exigente ya que basarse en un título de renombre no garantiza necesariamente la calidad. El Señor de los Anillos es una de las pocas licencias que puede permitirse el lujo de haber deslumbrado tanto en su apartado literario con la sobresaliente obra de Tolkien y posteriormente formar una de las trilogías, cinematográficamente hablando, más famosas de los últimos tiempos, junto con un fenómeno de masas tal que no se vivía en muchos años, de la mano de Peter Jackson. No parece exagerado aventurar que dentro de bastantes años todavía estará en la memoria de muchos la primera

vez que vivieron, o revivieron, el dilema de Gollum o la caída de Gandalf por citar algunos momentos. El Señor de los Anillos: Batalla por la Tierra Media II es la segunda parte del juego de estrategia rápida en tiempo real del mismo nombre que analizamos hará poco más de un año aquí en MeriStation, lanzado y publicado también por Electronic Arts. La compañía canadiense se ha hecho con los derechos no solamente de la película sino también de los libros, proporcionando una mayor y más enriquecedora experiencia de juego agrandando el mundo de la Tierra Media, añadiendo más razas y unidades y ofreciendo nuevas posibilidades tanto para un solo jugador como en multiplayer. Estamos delante de uno de aquellos juegos de estrategia de peso ligero, que no necesitan gran complicación para manejarse y que al mismo tiempo tampoco ofrecen una profundidad demasiado elevada.

# El Padrino

Precio: 46,95 €

www.game.es

## ANÁLISIS

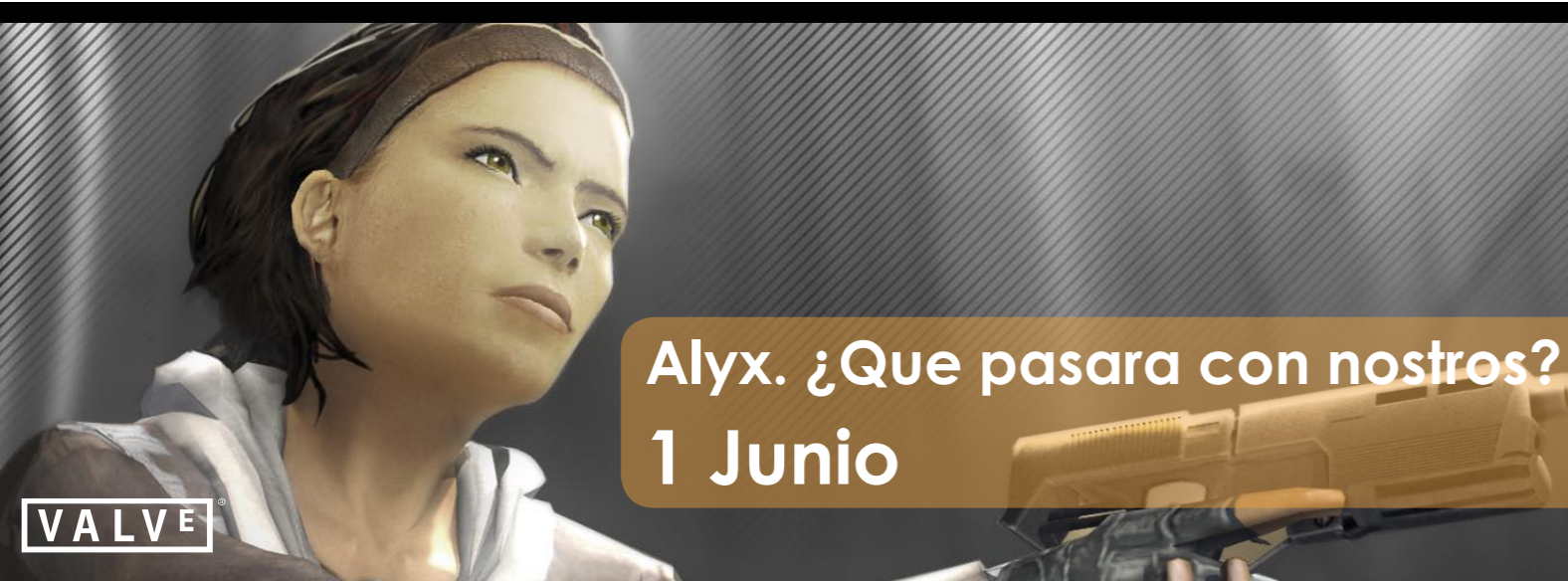


Vive momentos de la película al detalle y sin despeinarte lo más mínimo, atraca comercios, extorsiona, manipula para que tu familia sea respetada

● Electronic Arts se juega mucho con El Padrino. Y no sólo en cuanto a prestigio. El presupuesto que la compañía ha invertido en su producción se estima en más de 20 millones de dólares según informa el Financial Times. Una cifra que sumada a otros necesarios gastos como la publicidad, precisa de muy buenas ventas para amortizarse y recoger beneficios. Éste es un título tan importante que tras su anunciado retraso a finales del pasado año las acciones de su editora cayeron un 5%, lo que supuso una reducción del valor de EA en bolsa de unos 800 millones de dólares. David De Martini, productor, justificaba el cambio de fecha debido a “unos ajustes absolutamente necesarios” en el título a pesar de las pérdidas millonarias que éstos habían generado a la compañía. El pasado viernes El Padrino salió al mercado en un lanzamiento simultáneo en Estados Unidos y Europa en versiones para PC, PS2 y Xbox -todavía se necesita más tiempo para las de PSP y 360-, flanqueado por una de las campañas de publicidad mejor ejecutadas que esta industria ha podido contemplar. Tras el fin de semana el videojuego copa los puestos de privilegio de listas de ventas de varios mayoristas. Parece que la fiel representación digital de la Nueva York de la Cosa Nostra que retrató Mario Puzzo en su novela y Ford Coppola convirtió en una de las mejores películas de todos los tiempos está consiguiendo el respaldo de los seguidores de la familia Corleone. Y es que el videojuego de El Padrino tiene su baza más importante en el aprovechamiento que

hace de la licencia original. Compartir ajustes de cuentas, tiroteos o recaudaciones con Luca Brasi, Clemenza o Sonny, reunirse con Tom Hagen, el consigliere, y cómo no, escuchar las sabias y profundas palabras del padrino Don Vito Corleone es para muchos fans un sueño hecho realidad. Aún así, sigue habiendo ausencias importantes. Al Pacino, figura central de la trilogía, declinó implicarse en el juego, prohibiendo la utilización de su imagen y voz. Coppola por su parte arremetió contra el título al que calificó de “uso incorrecto de la película” en lo que parece más una rabieta por haberse quedado fuera que una crítica constructiva. Mientras que Pacino ha sido eliminado y el personaje de Michael Corleone se basa en el descrito por Puzzo, para nutrir el guión se contrató a un experto en la materia.

No dejes que te mal interpreten porque sino, puedes acabar así, a golpes



Alyx. ¿Que pasara con nosotros?  
1 Junio



# La Feria E3 de los Angeles

Los Angeles, del 11 al 13 de Mayo

REPORTAJE

## Introducción

Microsoft era la compañía que menos expectación estaba generando en la ronda Pre-E3, ya que la gente solo hablaba de Wii y PS3. No sabríamos decir si este hecho ha jugado a su favor, pero tanto nosotros como toda la prensa experta opina que si tuviera que haber algún ganador este E3, Microsoft sería ese ganador.

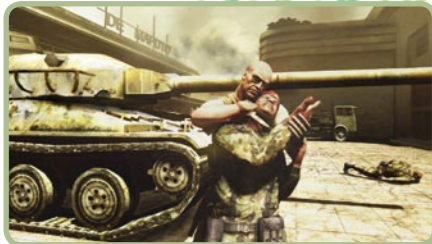
Ha venido sin hacer mucho ruido, ha presentado lo que tiene, cosas tangibles y reales, y ha impresionado a toda la crítica. Presentando muchísimos juegos de altísima calidad que empiezan a demostrar el potencial real de su consola, al fin y al cabo hasta ahora solo hemos visto reconversiones o juegos preparados rápidamente. Un detallazo muy importante ha sido poder jugar a algunas demos del E3, que estaban para descargar a través del Bazar.

En cuanto a su futuro, una vez más, Microsoft ha demostrado el porqué es la empresa líder en software, y la razón de que muchos de los mejores ingenieros de software americanos estén en sus filas. Han mostrado cosas que ninguna otra empresa podría hacer, y creemos que es un paso muy importante para los videojuegos.

## XBOX 360 JUEGOS

### Splinter Cell: Double Agent

Otro juego más de la saga Splinter Cell, aunque gracias a dios esta vez no sólo nos darán nuevas armas y maneras de matar a gente. Ahora Sam Fisher, trastornado y deprimido, podrá seguir el camino del bien o podrá dedicarse a cometer actos para bandas terroristas; un cambio muy interesante para la historia del juego.



### Lost Planet: Extreme Condition

Shooter en 3ª persona creado por Capcom, Lost Planet nos situará en un planeta congelado y aislado por el cual tendremos que abrimos paso matando aliens y piratas de la nieve. Manejaremos a nuestro personaje que podrá usar todo un arsenal de armas e incluso subirse en mechs para acribillar todas esas hordas de malvados que nos acosarán durante todo el juego.



### F.E.A.R.

Normalmente los refritos de juegos a next-gen no son muy espectaculares, pero aquí nos encontramos con la excepción que confirma la regla. Todos conoceréis a F.E.A.R. por ser uno de los juegos para PC que más requisito exige, tanto a nivel gráfico como a nivel de física, tener el juego al máximo es un deleite para los ojos pero no tanto para nuestro bolsillo.



# La Feria E3 de los Angeles

Los Angeles, del 11 al 13 de Mayo

REPORTAJE

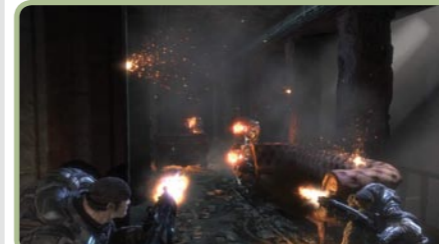
## Huxley

El juego que más llamó la atención el pasado E3 ha pasado a ser uno de los juegos más decepcionantes de éste. Empleando el Unreal Engine 3 para dotar de detalle todo el mundo, Huxley es un MMOFPS que pretende distinguirse del resto al ser más FPS que cualquiera que haya en el mercado.



## Gears of War

Según la crítica y el equipo del Staff de .iu, de los mejores juegos del E3. Fue el juego que comenzó la presentación de Microsoft, con más de 7 minutos de gameplay, y nadie se podía creer lo que estaba viendo



## Dead or Alive X-2

No, no es otro juego de lucha, para todos los conocedores de la saga DOA éste seguirá la tónica del DOA Extreme de Xbox. El juego se centra principalmente en las protagonistas y su gran habilidad jugando al volley playa, además tendremos varios minijuegos para completar la diversión.



## XBOX 360 ACCESORIOS

### HD DVD Player - Sapphire

En un claro movimiento de querer competir con la capacidad de ver videos BR de la Playstation 3, Microsoft anunció que lanzaría un reproductor de video HD DVD como complemento para su consola. Hemos podido ver las primeras imágenes y sigue la filosofía de la Xbox 360, abultado pero con diseño.



### Volante Inalámbrico - Monaco

Un volante con pedales para los juegos de carreras, con un acabado muy limpio y que será inalámbrico.





# La Feria E3 de los Angeles

Los Angeles, del 11 al 13 de Mayo

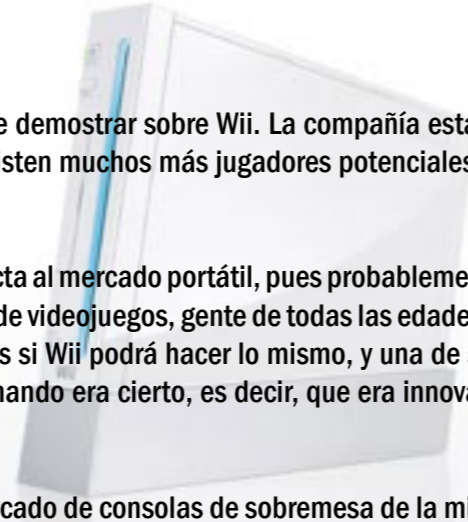
REPORTAJE

## Introducción

En esta edición del E3 Nintendo se jugaba mucho, tenía mucho que demostrar sobre Wii. La compañía está convencida de que su estrategia de ampliar el mercado es correcta y de que existen muchos más jugadores potenciales que los que actualmente juegan videojuegos.

Por ahora parece que están en lo cierto, por lo menos en lo que respecta al mercado portátil, pues probablemente Nintendo DS tenga el público más variado que jamás haya tenido una consola de videojuegos, gente de todas las edades y de ambos sexos encuentran algo que les gusta en esta consola. La cuestión es si Wii podrá hacer lo mismo, y una de sus primeras pruebas era demostrar que todo lo que han prometido acerca del mando era cierto, es decir, que era innovador, simple, fácil de usar, preciso y divertido.

Continuad leyendo para saber si Nintendo podrá revolucionar el mercado de consolas de sobremesa de la misma manera que lo está haciendo en el mercado de consolas portátiles. Esto es todo lo que la Gran N ha mostrado en el E3.



## Wii JUEGOS

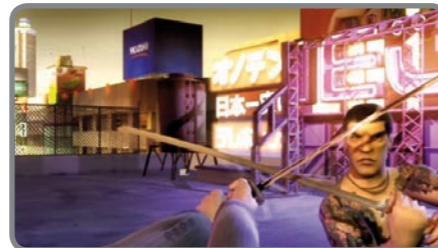
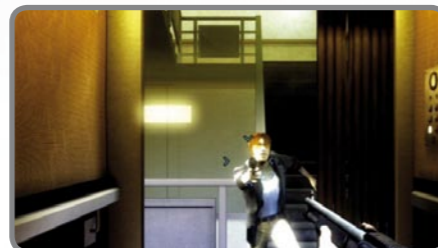
### Super Smash Bros. Brawl

Super Smash Bros. es una saga relativamente reciente que tuvo su primera entrega en Nintendo 64 en 1999. Se trata de un juego de lucha poco común protagonizado por conocidos personajes de las consolas de Nintendo. En 2002 su secuela, Super Smash Bros. Melee, fue publicado en Europa para GameCube y se convirtió en el juego más vendido de esta consola.



### Red Steel

Red Steel es un FPS desarrollado por el estudio de Ubisoft París y publicado por Ubisoft en exclusiva para Wii. Fue el primer juego de Wii del que se publicaron imágenes y será uno de los títulos de lanzamiento de la consola.



### Super Mario Galaxy

Es inconcebible una nueva consola de Nintendo sin una nueva entrega de esta famosa saga de plataformas. Hace aproximadamente 5 años que pudimos disfrutar en Europa de Super Mario Sunshine para GameCube, el último plataformas del fontanero bigotudo hasta la fecha.



# La Feria E3 de los Angeles

Los Angeles, del 11 al 13 de Mayo

REPORTAJE

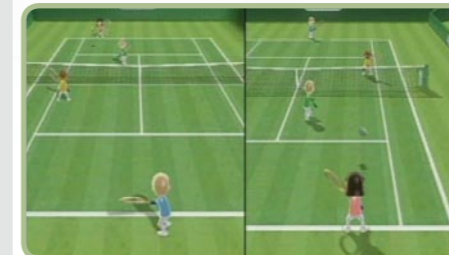
### Metroid Prime 3: Corruption

Metroid es una de las sagas más populares de Nintendo pero, a pesar de ello, no hubo ninguna versión para Nintendo 64. Su reaparición en las consolas de sobremesa de Nintendo se produjo en GameCube, por partida doble, después de un buen lavado de cara.



### Wii Sports

En el juego de tenis podremos jugar de uno a cuatro jugadores y, por lo visto en las demostraciones, los personajes se moverán solos, así que el énfasis del juego está puesto en la forma en la que golpeemos la bola con la raqueta, ya que contaremos con toda la gama de movimientos típica de este deporte (revés, volea, etc).



### Zelda: Twilight Princess

La nueva entrega de la saga iba a ser publicada originalmente en exclusiva para GameCube, aunque debido a la retrocompatibilidad de Wii se habló en numerosas ocasiones de funciones exclusivas al jugarlo en esta consola. Finalmente durante el pasado E3 Nintendo aclaró las dudas y anunció que habrá dos versiones diferentes del juego, una para GameCube y otra para Wii.

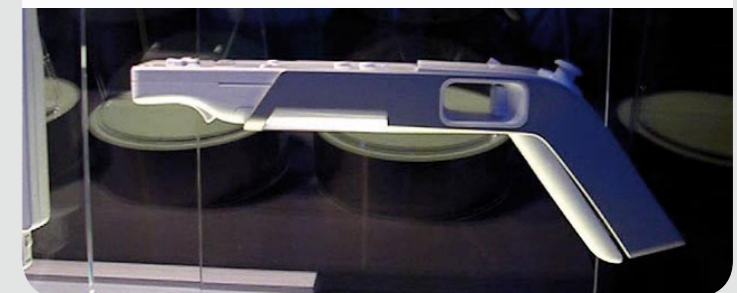


## Wii ACCESORIOS

El Classic Controller es, un mando más clásico, que está especialmente pensado para jugar con la mayor comodidad posible a los juegos de la Consola Virtual.



El Zapper Style se trata de un prototipo que, más que un accesorio, se puede considerar un adaptador, en el que introduciremos el Free-han Controller para convertirlo en una pistola.





## REPORTAJE

### Introducción

Muchas cosas han quedado claras después de este E3, referente a la nueva maquina de Sony, ya sabemos lo que ofrecerá y a lo que tendrá que enfrentarse Wii y Xbox 360 en un futuro no muy lejano. A pesar de que el sabor de boca que ha dejado Sony tras su presentación en sociedad en este E3 no ha sido del todo dulce, no todo han sido malas noticias.



### JUEGOS

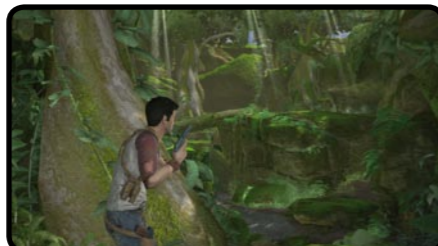
#### Warhawk

Secuela de un juego aparecido en PSX allá por 1995. Warhawk fue en su día con Resistance, uno de los primeros juegos en mostrarse para PS3, si bien no pretende convertirse en referente técnico, sí que consigue impresionar con la cantidad de elementos mostrados en pantalla simultáneamente.



#### Naughty Dog - Untitled Project

En este tipo de ferias, uno va con unas ideas más o menos claras de lo que espera encontrarse. Cada cierto tiempo te encuentras con algún título que por un motivo u otro, ya sea por su originalidad, por su calidad o por la compañía que se encuentra detrás del proyecto, te causa un gran impacto inesperado.

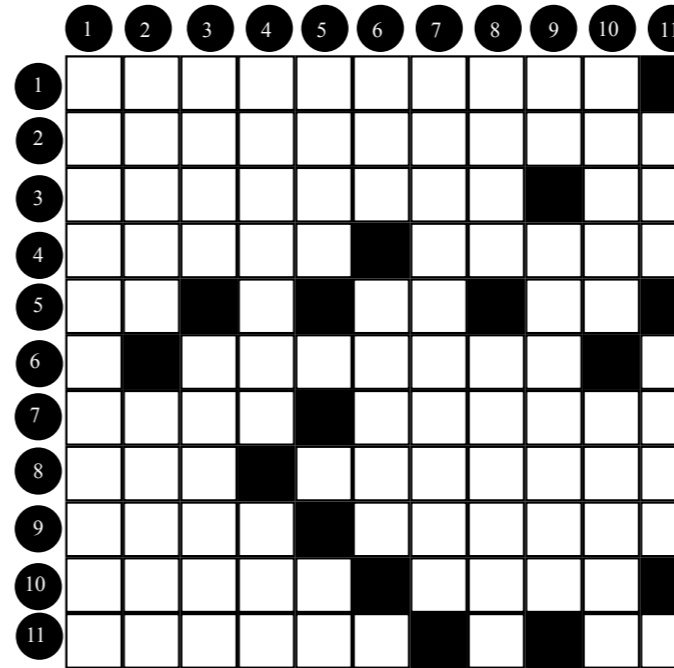


#### Gran Turismo HD

Antes de nada aclarar que este juego no es GT5, es probable que ni siquiera vea la luz jamás ya que se trata más que nada de una demo técnica de cómo quedaría un Gran Turismo en alta definición.



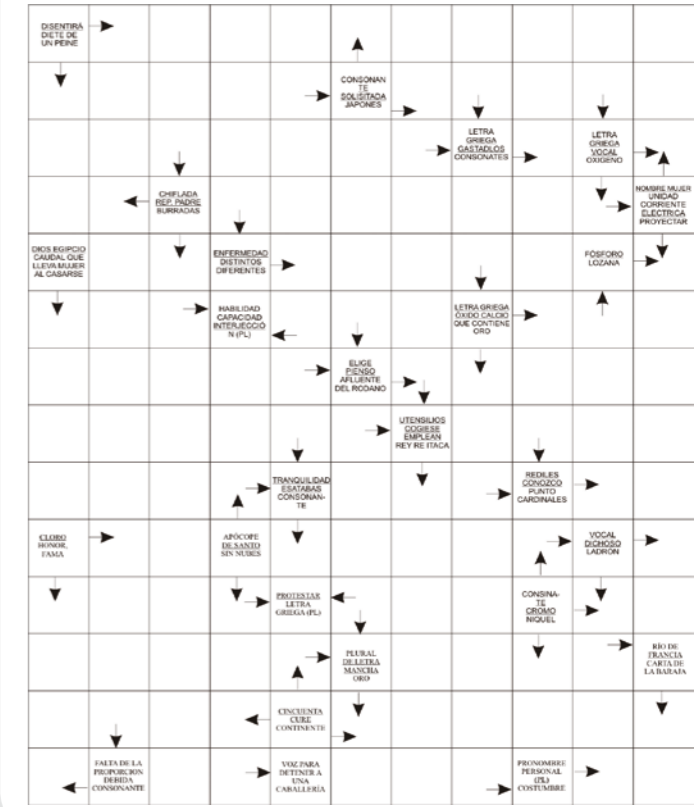
## CRUCIGRAMA



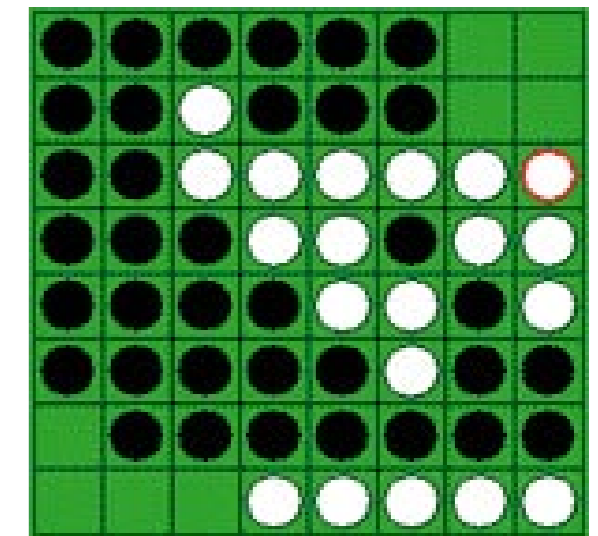
**HORIZONTALES.-** 1: Dícese del animal que caza para su subsistencia.-2: Imparcialidad de juicio.-3: Persona de corta edad que despunta en talento, valor, etc. (PI): Conozco.-4: Demostración de alegría (PI): En Aragón, casa, granja o predio en el campo.- 5: Números romanos. Nota musical. Consonante repetida.- 6: Afición al regalo, blancura. 7: Dios del amor, hijo de Afrodita y Zeus. Al revés, pedazo de tierra cuadrilongo, dispuesto para plantar lengumbre, vides y árboles frutales.-8: Pronombre personal (PI).Esfuerzo, brío, intrepidez.- 9: Árbol de las verbenáceas. Mezcla de sustancias desleídas para aderezar o condimentar la comida (PI).- 10: Reparte bienes o caudales. Número.- 11: Curase. Artículo.

**VERTICALES.-** 1: Lúgubre, tétrico (PI).- 2: Al re-vés, diosa que al desembarcar Ulises en Ea, su residencia, convirtió a todos sus hombres en cerdos. Mordisqueará.- 3: Conjunción causal. Fig. y Fam., hombre pesado y molesto, especialmente en sus pretensiones amorosas.- 4: Tacaño, avaro (PI). Oficial del ejército turco.- 5: Al revés, hice ruido. El primero.- 6: Al revés, guerrero de la reconquista hispana. Número (PI).- 7: Prenda de vestir (PI).- 8: Al revés, agarrad fuertemente. Al revés, brillé.- 9: Al revés, nota musical. Delirio furioso.-

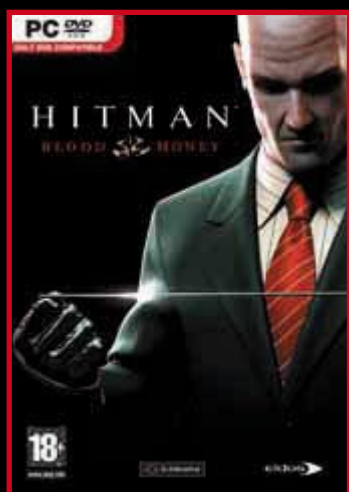
## AUTODEFINIDO



## REVERSI



También llamado Reversi, este clásico cuenta con varios sitios en el internet corriendo competencias internacionales. Desafiante como jugar ajedrez, pero con finales sorprendentes... al revés!



## 47 ha vuelto 25 de Mayo

El Agente 47 ha vuelto y esta vez cobrará en dinero contante y sonante. La forma en la que gaste el dinero afectará al desarrollo del juego y las armas que tenga a su disposición, lo que supondrá una experiencia de juego única para cada jugador.

