

Game Studio 2

Cristina nos cuenta la historia de las consolas mas aclamadas

Dejamos a nuestros expertos desvelaros el nuevo DMC



Os contamos la historia de Assasins Creed





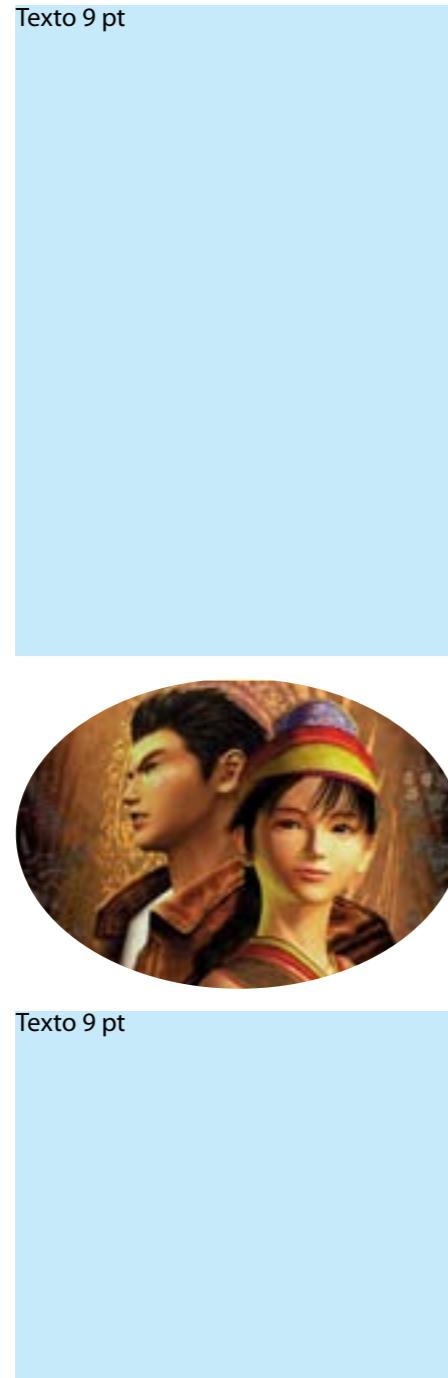
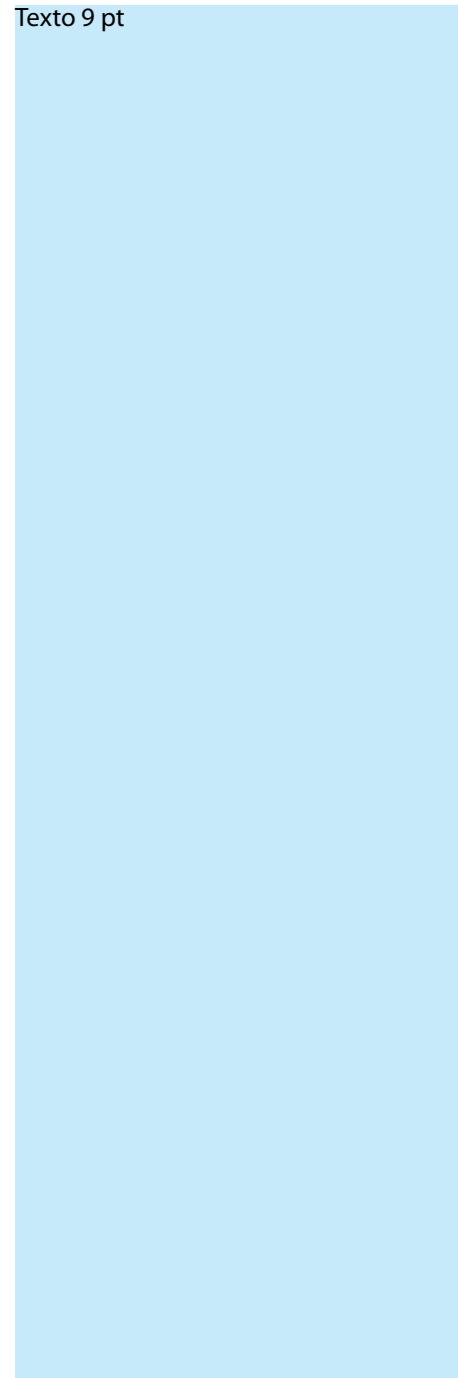
La columna de JF	p.4
La critica de Joss	p.6
Final Fantasy XIII	p.8
Una vista al pasado	p.14
Pasatiempos	p.18
Carta de los lectores	p.19
Critica de los lectores	p.20
Critica de los expertos	p.21
Assasins Creed	p.23
En el proximo numero	p.28

El ultimo Final Fantasy XIII saldra en Febrero!

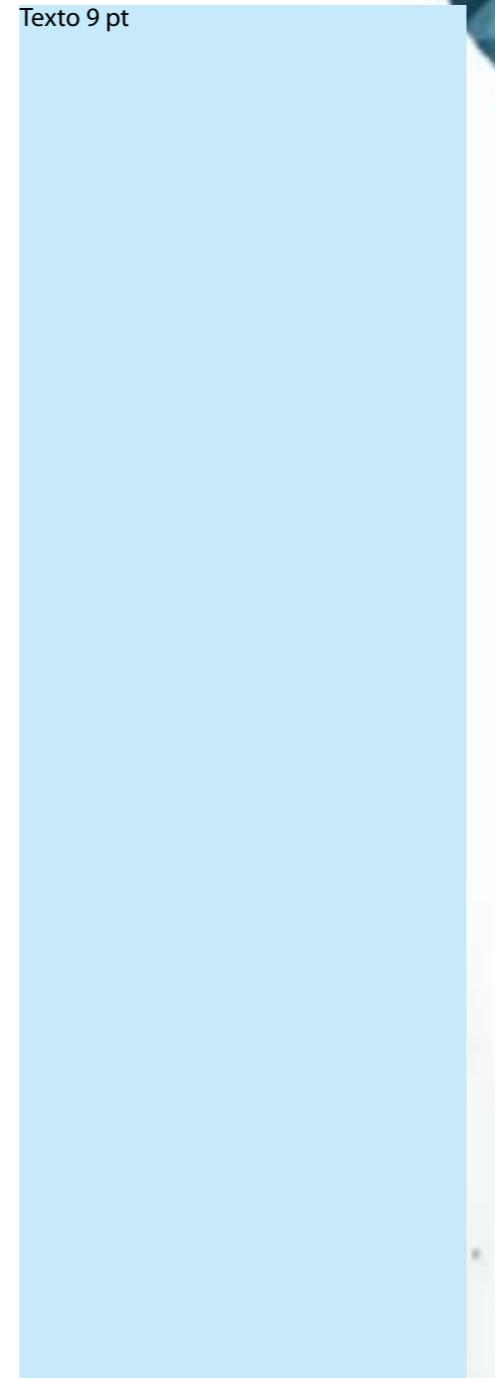


La columna de JF

Texto 9 pt



Texto 9 pt





La critica de Joss

Tras unos años de descanso, La saga Devil May Cry se resetea y vuelve a la palestra con un Dante renovado....

Y juvenil.

Devil May Cry, fue una bocanada de aire fresco a los inicios de la vida del PS2, un videojuego novedoso con un sistema de combate único y divertido, un personaje carismático y despreocupado. Dante un caza demonios mitad hombre mitad demonio, se tendrá que enfrentar a las hordas demoníacas de Mundus, el demonio que en el pasado su padre, Esparda enfrentaría y vencería para proteger a la humanidad. Y era lógico esperar una revolución similar en ps3 para seguir hacer creciendo la saga, y para ello Capcom delegó en Ninja Theory la creación de un nuevo Devil May Cry.

Desde un principio en la redacción nos sonó horrible el nuevo concepto de DMC y lo que ello conllevaba, Reiniciar la saga. Si bien en algunas ocasiones es necesario un reinicio, en esta ocasión es lo último que hacía falta. Si ya el último nos dejó con la miel en los labios y deseando saber por dónde iba a continuar la saga, sumémosle que se acababa de lanzar un manga y un anime, por lo que cambiar la saga no solo enfadaría a los seguidores de la saga, sino que sería un suicidio en cuestión de marketing.

A pesar de ello, Ninja Theory siguió adelante con el proyecto y en la presentación en el E3 a la pregunta sobre que pensaban sobre las críticas de los seguidores, uno de los desarrolladores contesto "I don't care", demostrando el poco respeto que le tienen a la saga.

¿Y por qué tantas críticas? Pues eso es lo más fácil de contestar. Ya que no se trata solo del cambio de look de Dante, como muchos al parecer lo están interpretando. Es la base sobre la que está construido Devil May Cry que se está cambiando por completo. Este nuevo "Dante" claramente se muestra como un degenerado. Fuma, parece perturbado y es un escuálido. Así el personaje nos sorprende con un lenguaje soez y la falta de ingenio al meterse con los enemigos al que Dante nos tenía

acostumbrados. Más que a un Cazador de demonios desprecioso nos recuerda a un concursante de Gran Hermano o uno de los componentes de Jersey Shore, parece una medida para hacer el juego menos adulto y encandilar a las masas de adolescentes exaltados por el coctel de hormonas. Pero a todo esto hay que añadirle que nos quitan cualquier forma de simpatizar con el personaje ya que nos lo presentan como un Nefilim, hijo de un demonio y un ángel, quitando así el componente humano en la ecuación de la lucha contra el mal, y cortando la capacidad de sentirnos identificados con el personaje.

Pero los problemas no acaban ahí. Añadir cosas, no es siempre la mejor manera de mejorar la jugabilidad y este es un claro ejemplo. además de las clásicas pistolas y la espada bastarda Se añaden dos armas especiales, una divina y otra demoníaca , que acaban tragándose casi por completo a las dos armas principales y acabamos jugando el 90% del tiempo con ellas. El sistema de saltos a los 10 minutos nos resulta repetitivo y mecánico y los jefes de fase se hacen fáciles y con una única forma de matarlos, matando así cualquier esperanza de libertad en la jugabilidad.

Si bien gráficamente es muy bueno, y con detalles de cómic, a las pocas horas de jugarlo, son esos detalles los que nos cansan. Nada de lo que se plantea en este juego se siente como un Devil May Cry. No se siente ese ambiente gótico, oscuro y "heavy" que desprendían los anteriores y quizás ese sea el más grave de todos los errores que han cometido. Quizás si lo hubiesen presentado como un juego nuevo y no usurpando la identidad de una saga tan buena hubiese tenido una oportunidad, pero ante lo que hemos visto y probado Ninja Theory y Capcom nos han dejado claro que los gamers también podemos llorar.



TRAS FINALFANTASY XIII Y XIII II LLEGA LYTHGTING RETURNS

TE CONTAMOS LOS DOS JUEGOS Y DELANTAMOS LA TERCERA ENTREGA

Final Fantasy XIII es un videojuego de rol desarrollado y producido por Square Enix y es la decimotercera entrega de la serie Final Fantasy. Final Fantasy XIII es el título estrella de la colección Fabula Nova Crystallis de Final Fantasy, la cual incluye también los juegos Final Fantasy Versus XIII y Final Fantasy Type-0, y además es el primer juego de Square Enix que utiliza el motor Crystal Tools. Toda la saga Nova toman lugar en el mismo universo pero sin estar directamente relacionados.

El juego comienza cuando un fal'Cie de Paals llamado Anima, es descubierto en una ciudad costera llamada Bodhum y amenaza con la seguridad del Nido, por lo que el Sanctum ordena la efectuación de un plan de emergencia llamado «La Purga», el cual consiste en el exiliar a todos los habitantes de Bodhum hacia Paals. En el transcurso de la Purga, Lightning, acompañada por un exiliado llamado Sazh, toma el control de un tren de transporte con intención de salvar a su hermana, Serah, que se encuentra convertida en un lu'Cie y atrapada en el fal'Cie Anima. Mientras esto sucede, un grupo de rebeldes llamado NORA, dirigidos por Snow, se encarga de liberar a la fuerza a los exiliados. En el transcurso de esta batalla, la madre de Hope, uno de los exiliados, muere. Por lo que este, acompañado por otra exiliada que conoció durante la batalla, llamada Vanille, se propone vengarse de Snow por haber causado el conflicto que mató a su madre. Los cinco llegan, por diversos motivos, hasta Serah, justo antes de que

se convierta en cristal. Inmediatamente después se enfrentan contra el fal'Cie y este, derrotado, los marca. Como único mensaje de cuál podría ser su misión se les muestra una visión de una bestia llamada Ragnarok, destruyendo el Nido. Sin saber si su misión es evitar este suceso o provocarlo los cinco se emprenden en una travesía con el propósito de salvar sus vidas y evitar convertirse en Cie'th.

Durante este viaje, Snow es capturado por un general de la Guardia llamado Cid Raines y llevado a una aeronave de la Guardia en donde conoce a Fang, otra lu'Cie cuya misión parece ser la misma que la del resto del grupo. Por otra parte Lightning y Hope se separan del grupo y se dirigen a Palumpolum, en cambio Sazh y Vanille se dirigen a Nautilus, ciudad turística del Nido. En Palumpolum, Hope y Lightning se encuentran con Snow y Fang. Hope trata de matar a Snow, pero en el último momento se arrepiente y decide perdonarlo: Su odio por Snow es lo que lo había hecho resistir durante las incontables batallas. De una forma extraña, el hombre que le hizo una promesa a su madre fue el que lo ha estado protegiendo todo este tiempo. La Operación Nora ha terminado y así los cuatro escapan de la ciudad en una nave voladora. En Nautilus, Vanille le revela que ella y Fang provenían de Paals y eran lu'Cie mucho antes de su encuentro con el fal'Cie Anima. Además le confiesa que su despertar del sueño de cristal y su llegada al Nido, fue lo que provocó que el hijo de Sazh, Dahj, fuera marcado por un fal'Cie del Nido y capturado por el PSICOM. Sazh, enfadado, la persigue e intenta matarla, pero no puede y termina perdonándola. Poco después ambos son capturados por el PSICOM y enviados a la aeronave de batalla Palamecia.

Mientras tanto, el resto del grupo decide rescatar a Sazh y Vanille. Abordan el Palamecia y los liberan de su celda. Poco después se encuentran con Galenth Dysley, primarca del Sanctum. Este les confiesa que es, en realidad, un fal'Cie llamado Baldanders. Además les dice que su verdadera misión es acabar con el Huérano, el fal'Cie que mantiene al Nido en pie y por lo tanto, cumplir su misión significaría destruir el mismo Nido. Lue-



go de un breve enfrentamiento con Baldanders este los envía a Paals. Allí Vanille y Fang revelan que se anterior misión había sido la misma, destruir al Huérano y acabar con el Nido, y por poco lo lograban, pero fueron cristalizadas antes de tiempo por la diosa Etro. En Paals el grupo se dirige hacia Oerba, el pueblo natal de Vanille y Fang, con la intención de encontrar algo que les ayudara a deshacerse de sus marcas. Sin embargo solo encuentran un pueblo fantasma, infestado de Cie'th; y a Baldanders, con el que se enfrentan otra vez.

Después de esto el grupo regresa el Nido y se infiltran en Edén, la capital de este. Allí se encuentran con que la ciudad está siendo atacada por bestias de Paals, liberadas por Baldanders. Abriéndose paso entre ellas llegan hasta el Huérano, con el cual se enfrentan y finalmente derrotan cumpliendo su misión. Sin embargo antes de que el Nido se desmorone y colisione contra Paals, Vanille y Fang se sacrifican, convirtiéndose en Ragnarok, y finalmente en cristal, sosteniendo al Nido con una torre hecha de cristal. El resto del grupo despierta del sueño de cristal y se reencuentran con Serah y Dahj. Al final del juego se ve a los habitantes del Nido, emigrando a Paals desde un dañado Nido.

Tras 3 años después de que Lightning y demás salvarán el Nido, algunos supervivientes han decidido reconstruir el Gran Paals. Lightning, sin embargo, no es encontrada en ninguna parte y algunos piensan que está muerta, pero Serah no lo cree, ya que ella recuerda haberla visto viva. Snow y su grupo NORA crean un nuevo lugar en Gran Paals llan-

mado Nueva Bodhum, donde deciden irse algunas personas que vivían en el Nido y empezar una nueva vida. Un raro meteorito cae al pueblo y extraños seres comienzan atacar a los habitantes de Nueva Bodhum. Serah no sabe como reaccionar ante tanto alboroto y es atacada por un monstruo y un misterioso hombre llamado Noel aparece para salvarla. Juntos, se ponen en camino para encontrar a Lightning...

La historia de Final Fantasy XIII-2 será más oscura que su antecesor, además contará acontecimientos que ocurrieron durante el anterior. También volverán a aparecer los personajes originales, pero con cambios importantes e inesperados.³ La diosa Etra será un elemento importante del argumento. Square Enix ha expresado que desean crear un mundo más grande y vivo, para reflejar los cambios sufridos tras Final Fantasy XIII.

Lightning Returns: Final Fantasy XIII concluirá la historia de Lightning y la terminará llevando a su batalla final. El juego seguirá el viaje de Lightning para salvar el mundo en trece días. El juego tiene lugar cientos de años después de Final Fantasy XIII-2. El director Motomu Toriyama declaró que ahora Lightning es mucho más fuerte y una "persona considerablemente más refinada". Se ha confirmado que el juego contará con un solo final, a diferencia de su predecesor, y que Hope Estheim regresará ayudando a Lightning mediante mensajes inalámbricos.



Final Fantasy se viste de Prada



La colección de primavera, avanzada por Square Enix, se centra en un mundo de dirección y escapismo, y para el editor de Arena Home+, Max Pearmin, mezclar un juego con gráficos tan impresionantes como Final Fantasy trabajando junto con una compañía tan importante en la moda como Prada, "consigue crear algo total-

Los personajes del último título de la saga Final Fantasy de Square Enix se han vestido de Prada con motivo del 25 aniversario de la saga.

En la última edición de Arena Homme+, una de las revistas de moda de hombres más importantes del mundo, que saldrá el jueves 12 de abril, algunos de los personajes de Final Fantasy XIII-2 como Lightning, Hope, Noel, Snow y Sazh dejarán de lado su ropa habitual y aparecerán con trajes de Prada.



mente único e increíble".

Permain asegura que siempre ha estado interesado en el poder de los videojuegos y su poder en la sociedad. Y la verdad es que es una idea muy original mezclar la masculina con el mundo de los videojuegos que siempre ha estado más ligado a este género.

El productor de Final Fantasy XIII-2, Yoshinori Kitase, afirma que el videojuego siempre ha sido conocido por su creatividad e innovación; así que trabajar con Prada, una casa de moda tan reconocida, ha sido para él una oportunidad muy emocionante.

"Las imágenes que hemos creado juntos son vibrantes y to-

talmente únicas", declaró Kitase. Y no va muy mal encaminada, porque el resultado de las imágenes es realmente espectacular.

Las imágenes digitales fueron creadas por el estudio Visual Works de Square Enix en Japón, que trabajó codo con codo con los diseñadores de los personajes de Final Fantasy. Estas doce páginas de la revista incluyen imágenes esenciales de la colección primavera/verano de Prada para hombres, aclamada por muchos como la mejor de la temporada, con piezas clave como camisetas de seda y trajes modernos.

El último juego de una de las sagas más aclamadas de todos los tiempos, Final Fantasy XIII-2, ya está disponible para el sistema PlayStation 3 y para la consola de Microsoft Xbox 360.

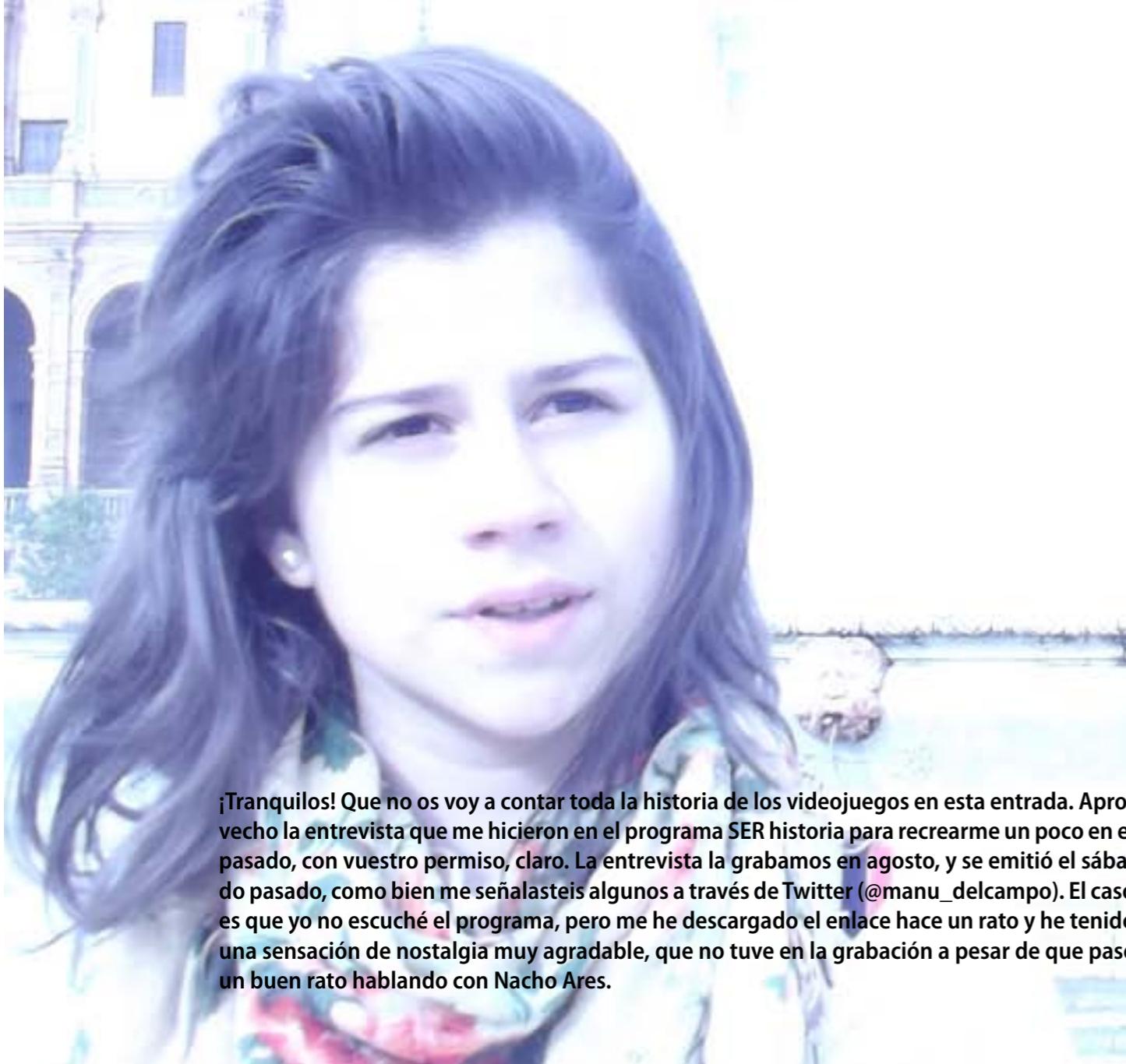


The logo for the game Dofus, featuring the word "Dofus" in a stylized, gold-colored font with a green vine wrapped around it.

Descargate DOFUS, lo ultimo en juego
MMPORG Online para disfrutar en todos los
idiomas. Para Mac, Pc y Linux.



Cristina nos habla de la evolución de los videojuegos. A pesar de su corta edad es una fanática y conoce muchos de los reconditos secretos de nuestras obras más queridas.



¡Tranquilos! Que no os voy a contar toda la historia de los videojuegos en esta entrada. Aprovecho la entrevista que me hicieron en el programa SER historia para recrearme un poco en el pasado, con vuestro permiso, claro. La entrevista la grabamos en agosto, y se emitió el sábado pasado, como bien me señalasteis algunos a través de Twitter (@manu_delcampo). El caso es que yo no escuché el programa, pero me he descargado el enlace hace un rato y he tenido una sensación de nostalgia muy agradable, que no tuve en la grabación a pesar de que pasé un buen rato hablando con Nacho Ares.

En apenas 20 minutos hicimos un rápido repaso a toda la evolución de los videojuegos en estas últimas décadas, desde la creación de aquel "Tennis for Two" en 1958 por William Higinbotham, hasta la actualidad de PS3, 360 y Wii.

En un programa dedicado a la historia, parecía más lógico centrarnos en sus orígenes, y gran parte de la charla la dedicamos a esos comienzos y al espectacular despegue de las décadas de los 70, 80, 90. Y, en fin, qué gusto me dio recordar tantas experiencias que ya forman parte de mi vida. A saber:

- La primera vez que jugué al Pong con la Atari de mis vecinos.
- Mi vicio tremendo con la recreativa del Pacman.
- Las tensas partidas a Streets of Rage
- El fenómeno Tetris
- Los combates interminables con el Street Fighter II de Super Nintendo
- El impacto de aquella introducción de Resident Evil 2
- Mi primer encuentro con Solid Snake buceando para entrar en aquellas instalaciones...

En fin, podría seguir con una lista interminable... No es mi intención contar mis batallitas. Me hace ilusión que haya un programa dedicado a la Historia que decide introducir como un tema más La Historia de los Videojuegos entre acontecimientos cruciales, reyes inolvidables, grandes guerras o asombrosos descubrimientos. Y ahora que estamos a punto de dar el salto a una nueva generación (y van...), que tenemos al gran Miyamoto como Príncipe de Asturias no está de más echar la vista atrás y comprobar que ya llevamos (algunos más que otros...) unos cuantos años con esta Historia.

Una Historia en la que también ha habido héroes y villanos, grandes genios y acontecimientos que permanecerán en la memoria, y de la que nosotros -usuarios y profesionales- también formamos parte, por supuesto. Y también me gusta, por qué no decirlo, que ya no me llamen de otros medios no especializados para defender que los videojuegos no son un invento demoniaco que provoca asesinatos, enfermedades y convierten a las personas en zólogos, y sí para tratarlos como parte de nuestra cultura y nuestra historia, e incluso me requieran para dar charlas en universidades. Como ha cambiado el cuento, que diría aquél...

Aquí os dejo el programa por si lo queréis escuchar. (Por cierto, no me crucifiqueis por lo de Mario Segali, que sé perfectamente quién era, pero se me cruzaron los cables durante la grabación... debe de ser la edad :) o que mi subconsciente deseaba que hubiera sido así...)

List of video-game consoles



Cual es tu color?

Sopa de letras

G	O	G	T	O	U	R	O	S	T	T	D
T	S	E	R	M	U	K	E	E	M	R	Z
H	Q	O	A	A	C	M	A	U	A	R	U
T	U	D	C	A	A	M	H	Z	E	H	B
W	I	U	E	J	R	C	I	L	C	T	A
O	R	D	Y	O	T	R	G	A	C	H	T
E	T	E	C	E	A	N	K	T	H	E	M
M	L	K	K	H	I	I	M	I	S	T	Y
A	E	H	C	K	P	I	P	E	G	O	T
T	S	L	O	T	T	O	E	G	D	I	P
A	N	W	O	T	T	E	L	L	A	P	L
K	A	O	Y	R	A	G	E	S	S	E	J

Crucigrama



Mandanos tus capturas de pantalla y podrás ganar pases VIP para visitar los estudios de GAME STUDIO 2.



Opinión de los lectores

Fallout 3

Legend of Zelda 3DS

Far Cry

OPINIÓN PERSONAL:

Para empezar, empezaré por dar mi opinión personal.

Fallout 3 es un juego realmente grande, que me ha enganchado de principio a fin? Yo de momento no le he encontrado el fin. La historia te engancha de principio a fin, y como no, rejugarlo es casi inebitible. Cuando empiezas puedes empezar a sentirte un poco perdido. No saber donde te encuentras, no entender el Pip-Boy, no entender la brújula, que es esto, que es lo otro... Pero respiras hondo y empiezas a encontrar el punto de adicción que tanto andas bueiscando. Hoy en dia, tenemos juegos cortos que se concentran en el On-Line, y aunque este juego haya salido unos años atrás, su inmensidad no tiene límites.

Para mi este ha sido uno de los juegos que más me ha gustado en todo lo que llevo jugando. Por delante de este hay bastantes más, incluyendo a Fallout New Vegas.

VALORACIÓN:

Un juego gigante, con sus fallos técnicos, pero sobresaliente. No me extraña nada que fuese elegido GOTY. Su calidad y duración, poder elegir tu camino es realmente increíble. Este 92 se lo merece realmente, teniendo en cuenta los DLC's que tiene.

LO MEJOR:

El yermo, el sistema V.A.T.S, la ambientación, la duración...

LO PEOR:

Los odiosos glitches que aparecen en medio del juego y que algunas veces puede resultar repetitivo y cansante.

Por: Dean Hermano de...

AMBIENTACIÓN: 10

He decidido englobar el apartado artístico, los gráficos y el sonido en un sólo apartado, ¿qué os parece?. Sólo puedo repetir lo que dije en la sección anterior: melodías legendarias, apartado artístico visual soberbio... esto se merece un gran hueco en mi corazón.

DIVERSIÓN: 8.5

La jugabilidad funciona, las peleas con jefes son emocionantes y los controles (quizá con la excepción de la siempre difícil cámara) son muy intuitivos. A pesar de que esto bajaría notablemente la nota final, la ambientación complementa tan bien la jugabilidad que te lo pasas como un enano, así que es un 10 teórico.

DURACIÓN: 8.5

Como en todo Zelda, tenemos un gran número de tareas secundarias. Encontrar las botellas vacías y los contenedores de corazón sigue siendo clave, pero también podemos forjar una nueva espada y hacernos con sacos de munición (bombaras, flechas) con mayor capacidad. Es otro 10 teórico, ya que esa duración (que, en mi caso, supera a la hora por euro del precio del juego) es muy intensa, y algo tan trivial como pasear sin hacer nada aparentemente constructivo en el juego es muy entretenido.

TECNOLOGÍA: 9

El motor de juego expresa al máximo las capacidades de 3DS. Si el 3D fuera más notable y hubiera alguna funcionalidad interesante de StreetPass/SpotPass habría sido todo un acierto, pero este juego no lo precisa. Ello nos conduce a otro 10 teórico, que es lo que cuento para la nota final.

Por: lugavmu

Bailes, borracheras, catapultas, lanzamientos desde precipicios, "ala del tismo", borracheras, amiguitos y amiguitas sexys "moving da body", ruidos fuertes, disparos.... PIRATAS....

Gráficos 9 : No se a que viene esa critica de los graficos del juego. La verdad es que hay cierto popping y clipping con las hierbas y demás, pero es todo tan precioso... Y la iluminación es perfecta. Una gozada de admirar

Música 8,5 : Música como las Valquirias de Wagner o música de Damian Marley y Skrillex motivan mucho al matar y hacer las misiones. Por lo demás, la musica es muy caribeña y en algunos momentos te pone tenso.

Duración 9 : El juego puede durar 8 horas o 50. Tu decides lo que hacer con tu tiempo. Es como estar de vacaciones!

Diversión 9,5 : Pocos juegos he jugado tan divertidos. Si bien el modo multijugador está un poco mas descuidado y no divierte tanto, el modo Historia es genial, brutal, muy divertido probar todas las armas, tunearlas, juguetear con los enemigos, cazar, crear de todo... Un juego genial!

No he sacado la media de estas valoraciones en la Nota final, pero yo creo que es la nota que se merece. No se si podría llegar a ser un GOTY saliendo en Noviembre, pero yo la voto como firme candidata al premio.

Un saludo y un abrazo a todos. Espero que hayais disfrutado leyendo y nos vemos!

Por: YuOchiga

Cine: que piensan los lectores

El hobbit: Un viaje inesperado

ARGUMENTO: Bilbo Bolsón es un pequeño hobbit acomodado y tranquilo que recibe la visita del mago Gandalf. Pronto se verá embarcado en una aventura junto a trece enanos que quieren recuperar su reino, arrebatado por el dragón Smaug.

2012 - DIRIGIDA POR: Peter Jackson - PROTAGONIZADA POR: Martin Freeman, Ian McKellen, Andy Serkis, Cate Blanchett, Elijah Wood. Ya en cines.

Valoración 75

Peter Jackson ha conseguido comenzar su nueva trilogía con bastante tino, aunque no puede evitar caer en excesos y desmesuras. Con todo, la película se va entonando hasta dejarnos con ganas de más. Y tras casi tres horas eso tiene mucho mérito.

Lo mejor

Sin lugar a dudas, Gollum, no solo por su perfección técnica sino por la empatía que genera.

Lo peor

Introduce bastante cosecha propia, lo que desesperará a los acérrimos seguidores de Tolkien.

Sesenta años antes de que la hermandad del anillo se reuniera, otra extraña compañía hizo que trece enanos, un mago y un hobbit unieran sus fuerzas en una empresa colossal. Parecía que no llegaría nunca, pero sí, El hobbit ya está aquí y Bilbo Bolsón ya ha tenido que abandonar la seguridad de su agujero-hobbit para ayudar a Gandalf y a Thorin escudo de roble a recuperar su perdido reino, Erebor.

El tono épico de Un viaje inesperado no se hace esperar y el plato de entrada no puede ser más interesante: la caída de Erebor tras el ataque del dragón Smaug. Esto nos sirve también de precedente para poder comprender mejor las líneas argumentales que surgen a raíz de ese ataque: el carácter itinerante de los enanos, la forja del héroe Thorin (al que se podría comparar con Aragorn en El señor de los anillos), la desconfianza de los enanos hacia los elfos, que decidieron no tenderles una mano cuando más la necesitaban...

Operacion E

ARGUMENTO: Una mujer secuestrada por las FARC da a luz a un niño en medio de la selva colombiana. La guerrilla arrebata al niño de su madre y se lo entrega a Crisanto, un modesto agricultor que sobrevive en la jungla con su mujer, sus cinco hijos y su suegro curandero, y que deberá hacerse cargo del bebé bajo amenaza de muerte. Crisanto intentan salvarle la vida a toda costa.

2012 - DIRIGIDA POR: Miguel Courtois Paternina - PROTAGONIZADA POR: Luis Tosar, Martina García, Gilberto Ramírez. Ya en cines.

Valoración 75

Una odisea muy humana a cargo de un fabuloso Luis Tosar, que representa con maestría al individuo sobrepasado por las circunstancias y que supone el mejor trabajo de Miguel Courtois hasta la fecha.

Lo mejor

Un impecable Luis Tosar, capaz de transmutarse por completo, tanto física como mentalmente.

Lo peor

Su mayor fortaleza es también su mayor debilidad: Tosar eclipsa a sus compañeros de reparto.

Miguel Courtois tiene una larga trayectoria en el cine con trasfondo político, pero en esta ocasión ha conseguido transmitir mucho más que la base de un conflicto, penetrando en él a través de un personaje bisagra que impone una realidad mucho más humana que la del latido del enfrentamiento de las FARC y el gobierno colombiano.

No importan ni unos ni otros sino la historia de un hombre y su familia, empeñados en sobrevivir y mantenerse unidos a pesar de los intereses ajenos.

Crisanto recibe el encargo forzoso de hacerse cargo de un bebé del que no conoce ni su nombre. Malnutrido, con un brazo roto y enfermo de paludismo, supone una inmensa carga para un hombre sobre pasado de por sí por las necesidades de su abultada familia y las condiciones paupérrimas en las que trata de sacarla adelante en medio de la selva.

Nuestros criticos

DMC 5

Gráficos: 7,5 los edificios parecen planos y los detalles de cómic acaban cansando

Jugabilidad: 8 Es muy divertido pero al final acabamos usando dos armas

Duración: 6 El punto débil de toda la saga y este no es una excepción

Sonido: 6,5 Si bien está traducido, ha perdido fuerza la música ambiental respecto a anteriores entregas

Lo mejor: es correcto gráficamente y si eres un adolescente te enganchara

Lo peor: El guión, la ambientación y los personajes.

Nota: 7 si eres seguidor de la saga te decepcionará profundamente, y si eres un nuevo jugador, te sabrá a poco.

Shenmue





Te contamos la historia de Desmond Miles

Assassin's Creed

La historia gira entorno al conflicto entre dos "facciones" que luchan por sus ideales en las famosas cruzadas del siglo XIII: Por un lado están los Templarios, que en apariencia son una de las muchas órdenes que luchan junto a los cristianos en la Tercera Cruzada. Su objetivo es conseguir el llamado Fruto del Edén, un artefacto con el cual pretenden apoderarse del espíritu y voluntad de todas las personas y así controlarlas. Su maestro es Roberto de Sable. Los templarios han estado en guerra con los "asesinos" (Assassins) desde tiempos muy muy remotos.

Oponiéndose a ellos están los Asesinos o Hashsha-shin, cuyo objetivo es destruir a los Templarios para evitar que estos se apoderen del mundo. Tienen su base en la fortaleza de Masyaf y su maestro es un sabio anciano llamado Al-Mualim. Al contrario que los templarios, los Assassins no tienen tantos recursos como estos y se ven obligados a "trabajar" de manera infiltrada para evitar llamar la atención de los Templarios. Los objetivos primarios de esta orden son el mantenimiento de la libertad y el bien común de la sociedad, bajo el ideal de que "El fin justifica los medios". Algo que en ese sentido, no les diferencia de los templarios. Estos assassins se rigen por 3 leyes que son: ser discreto ante todo, no asesinar a un inocente y nunca comprometer a la hermandad. Sus dos ideas principales son: "Nada es verdad, todo está permitido"

En el 2012, el camarero Desmond Miles es secuestrado por miembros de Industrias Abstergo, una Industria farmacéutica que está



investigando una máquina llamada Animus. La misma es capaz de extraer recuerdos del ADN del sujeto, permitiendo que éste reviva recuerdos de un antepasado suyo. Ahora, Desmond descubrirá que su antepasado Altaïr Ibn La-Ahad (algo así como El Águila Que Vuela, El Hijo De Nadie) fue miembro de los Hashsha-shin durante la Tercera Cruzada y que éstos están en activo hoy en día. Lo que no imagina es que se verá en medio de una determinante conspiración, ideada por los templarios, en lo que parece ser el fin del mundo.

Assassin's Creed II

Desmond Miles, un barman, secuestrado por los templarios en el año 2012, consigue huir de los laboratorios de Abstergo gracias a Lucy Stillman, una asesina encubierta. Lucy roba la información del Sujeto 16 de Abstergo y se la entrega a Rebecca, quien la introduce en el Animus 2.0 para que Desmond "entrene" en menos tiempo. Tras un par de peleas a golpe limpio con los guardias de Abstergo, escapan en un coche hacia al refugio de asesinos actuales. Allí, como en Abstergo, los asesinos poseen un Animus, una máquina

que permite conocer la vida de tus antepasados volviendo a su época. Esta vez, Desmond se transporta al Renacimiento, donde conoce a su antepasado, Ezio Auditore Da Firenze.

Ezio Auditore Da Firenze, un joven italiano que vivía la "dolce vita" a sus 17 años, se encuentra en un momento trágico de su vida, cuando las familias "amigas" de los Auditore conspiran contra su familia y consiguen encarcelarlos. Ezio logra hablar con su padre, Giovanni Auditore, banquero de la ciudad y asesino en secreto, en la cárcel, donde éste le dice a su hijo que vaya a su casa, descubra una habitación contigua y secreta y se apropie de todo lo que encuentre allí. Ezio descubre en la habitación un baúl de su padre, en el cual hay una vestimenta de asesino, una espada y una hoja oculta rota, que más tarde Leonardo Da Vinci reparará. No consigue impedir que asesinen a su padre y a sus dos hermanos, Federico y Petruccio. Ezio huirá de Florencia con lo que le queda de su familia, su hermana, Claudia, y su madre, María. Es asaltado por un grupo de soldados dirigidos por Vieri de Pazzi, enemigo de Ezio, en medio de campo abierto, y rescatado al borde de la derrota por su tío Mario Auditore, que lo lleva a su pequeña villa, Monteriggioni, donde aprende lo básico en lo referente a manejarse con la espada, así como técnicas de evasión y defensa, mientras aprende simultáneamente los secretos de su familia.

Ezio Auditore logrará crecer como hombre a la vez que mejora sus dotes de asesino, fundamentales para llevar a buen puerto los desafíos que le esperan en la Italia Renacentista. Para ello, contará con la ayuda de personajes históricos tan influyentes como Leonardo da Vinci, cuya visionaria concepción del arte, la naturaleza y la tecnología le llevarán a diseñar todo tipo de instrumentos con la única intención de ayudar a su querido amigo Ezio. Más allá de la venganza, se revela la necesidad de perpetrar el trabajo que, durante años, había llevado a cabo su progenitor entre las sombras.

Después de asesinar a todos aquellos que conspiraron contra su padre, se encuentra con el profeta de los caballeros templarios, Rodrigo Borgia, y este logra eludirlo pero pierde el Fruto del Edén. Años después se convierte en Papa logrando así tener el poder de la llave que comparte poderes con el Fruto. Ezio consigue vencer al poderoso templario, aunque, justo antes de asesinarlo, Borgia consigue zafarse y empuja a Ezio. Con ayuda del fruto del Edén en el cetro Papal, consigue abrir una cámara creada por los antiguos en la cual, donde según el templario debería estar Dios. Ezio acaba con él definitivamente antes de que entre en esa extraña cripta. Al penetrar él mismo se encuentra con la diosa Minerva, que habla sobre algo incomprendible para Ezio,

pues es un mensaje a Desmond a través de los recuerdos del asesino donde le dice que una llamarada solar lo bastante grande podría llegar a destruir el campo magnético de la tierra y causar una inversión de los polos magnéticos, lo que podría causar que el planeta se vuelva geológicamente inestable.

Una vez acabado el mensaje de la diosa, se acaba la secuencia del Animus y es justo en ese momento cuando los templarios consiguen averiguar la localización exacta de aquel refugio. Llegan soldados y Warren Vidic, donde tienen una amarga conversación sobre lo que cometió al huir de abstergo, mientras Desmond pelea fieramente con una hoja oculta que Lucy le proporciona antes de marcharse. Durante pleno combate, los cuatro asesinos del refugio consiguen huir, al igual que Warren Vidic y los templarios restantes. La historia acaba con los cuatro asesinos huyendo en una camioneta hacia una cabaña más al norte hablando sobre ponerse a trabajar para averiguar más información para saber cómo detener los planes de abstergo.

Assassin's Creed: La hermandad

La historia continua se sitúa en 2012. Después de escapar del ataque de los templarios al final de Assassin's Creed II, Desmond Miles, Lucy Stillman, Rebecca Crane y Shaun Hastings huyen a Monteriggioni, estableciendo un nuevo escondite en las ruinas de la Villa Auditore. Despues de restaurar la electricidad en los viejos túneles bajo la villa, el jugador una vez más toma el control de Ezio Auditore a través de la memoria genética de Desmond Miles usando el Animus 2.0 (que es la interfaz de memoria del juego). Su misión es encontrar el Fruto del Edén, un artefacto importante y misterioso que podría impedir el desastre inminente que está llegando en ese mismo año, que se cree fue perpetrado por los templarios.

La historia de Ezio continúa en 1499, donde él sale de la Bóveda, confundido por lo que vio en el interior. Escapa de Roma con su tío Mario Auditore y llega a Monteriggioni. Una vez en casa, Ezio es consolado por la posibilidad de que su venganza personal ha terminado y que sus días como un asesino han terminado; sin embargo, Nicolás Maquiavelo desafía la decisión de Ezio de dejar a Rodrigo Borgia, ahora el Papa Alejandro VI, vivo. A la mañana siguiente, Monteriggioni es asediada por César Borgia, hijo de Rodrigo y asesina a Mario, y lleva el Fruto perdido a los templarios. Ezio escapa con su familia y viaja a Roma, el centro de la Orden Templaria en Italia, una vez más buscando venganza contra los Borgia. Allí, descubre que los Asesinos están fallando en la lucha contra la corrupción. Decidido a rescatar el Gremio, Ezio convence a Maquiavelo que tiene todo lo necesario para dirigir el montaje, mientras se reúne una Hermandad lo suficientemente



potente como para destruir a los Templarios y su nuevo archienemigo, César Borgia. Durante los próximos cuatro años, Ezio ejecuta misiones con la intención de paralizar la influencia Borgia en la capital, sabotear los recursos de César y asesinando a personas clave cercanas y/o trabajando con él en el proceso, y poco a poco va restaurando Roma a su antigua gloria. Ezio se convierte en líder de la Orden y es ascendido al rango de Il Mentore (en italiano, "El Mentor"). César, sabiendo de las acciones de Ezio, se enfrenta a su sospechoso padre y desesperadamente pide más dinero y el propio Fruto. Rodrigo Borgia (el Papa) se niega e intenta envenenar a su hijo, al darse cuenta de que la ambición por el poder de César no puede ser mantenida a raya. César, sin embargo, da la vuelta a la mesa hacia su padre y lo mata, con Ezio de testigo y después de enterarse de la ubicación del Fruto, lo recupera después de una persecución terminando en lucha con muchos guardias, desde el interior de la Basílica de San Pedro. Ezio la utiliza para aplastar las fuerzas de César y retirar el apoyo de sus seguidores.

Ezio utiliza el Fruto, una vez más para comprobar a César, que escapa de la cárcel y ha sitiado una pequeña ciudad en Navarra, España. Se encuentra con César en las almenas de un castillo en ruinas y lucha contra él. César afirma que no puede ser matado por la mano del hombre, por lo que incita a Ezio a "dejar que el destino decida", dejándolo caer de las almenas. Ezio luego toma el Fruto y lo esconde en otro templo construido por debajo de la Basílica de Santa María en Aracoeli.

Utilizando las coordenadas tomadas de los recuerdos de Ezio, Desmond, Lucy, Shaun y Rebecca viajan al templo, con la intención de utilizar el Fruto para localizar el resto de los templos para esconder las otras Piezas del Edén de las manos de los templarios. Mientras Desmond entra en el templo, es enfrentado por apariciones holográficas de un ser llamado Juno, que parece ser de la misma raza que Minerva; sin embargo, ni Lucy, Shaun o Rebecca la pueden ver u oír. La mayoría de sus comentarios se centran en la falta de conocimiento de la humanidad. Afirma que la humanidad es "inocente e ignorante"; que las personas no nacieron para ser sabias, recibiendo tan sólo cinco de los seis sentidos: vista, olfato, gusto, tacto y oído, pero careciendo de conocimientos. Su carencia de cuidado luego disminuye a medida que de repente se enfada, gritando "¡Tenemos que dejaros como eráis!"[cita requerida]

Mientras Desmond se acerca al Fruto y lo toca, el tiempo se congela alrededor de él, aunque aún puede moverse y hablar. Juno enig-

"Nada es verdad, todo está permitido"

máticamente le dice a Desmond que desciende de su raza y de su enemigo, y que hay una mujer que se supone que lo acompaña a través de "la entrada", pero ella no está con él. Ella toma el control del cuerpo de Desmond y le obliga a apuñalar a Lucy en el abdomen. Ambos caen al suelo, Lucy aparentemente muerta, Desmond entrando en un estado de coma. En los créditos, dos hombres, uno de ellos el padre de Desmond, se les oye discutir si poner a Desmond de nuevo en el Animus.

Assassin's Creed REvelations

El juego comienza varios años después de Assassin's Creed: Brotherhood en el papel de Ezio, ya varios días con Lucy muerta, Desmond Miles en coma y Rebecca, Shaun y el misterioso William M. tratando de reanimar a Desmond, mediante el Animus. Desmond para tratar de salvarse, explorará los últimos días de las vidas de Altaïr Ibn-La'Ahad y Ezio Auditore, para crear un nexo de sincronización. Ezio tratará de resolver los secretos del final de la vida de Altaïr, a través de una biblioteca en Masyaf, para ello deberá encontrar las llaves de la biblioteca en Constantinopla (actual Estambul) y Capadocia, mientras lucha contra los Templarios Bizantinos para detener una conspiración contra el Imperio Otomano con ayuda de los Asesinos. Altaïr intentará desentrañar todos los misterios

del Fruto del Edén, mientras lucha por mantener el control de la orden de los Asesinos, con la persistente amenaza de un antiguo enemigo personal perteneciente a su misma orden: Abbas Sofian. El juego conectará la historia de los 3 Asesinos, y desvelará el papel de cada uno en esta historia, además desvelará algunos misterios de la Primera Civilización.

Assassin's Creed III

La historia toma lugar en la revolución estadounidense, específicamente en el año 1777. La guerra entre asesinos y templarios ha sido envuelta en la Revolución estadounidense. Un joven mitad nativo americano y mitad británico es atraído hacia la lucha contra la tiranía, cuando su pueblo es atacado por colonizadores. A través de la historia del juego, Connor se reunirá con personajes históricos como, George Washington, Benjamin Franklin, Thomas Jefferson, Charles Lee, Israel Putnam, Paul Revere, el General Lafayette, John Pitcairn, William Prescott, el Rey Jorge III, Samuel Adams y Friedrich Wilhelm von Steuben.⁴

La historia abarcará 30 años de la vida de Connor, de 1756 hasta 1783. Las ciudades que se explorarán serán Boston y Nueva York, así como los alrededores fronterizos en un mundo abierto lleno de bosques, pendientes, riscos, ríos, aldeas y los asentamientos de Lexington y Concord. Se podrá tomar parte en actividades de cacería y aproximadamente un tercio de la historia tendrá lugar en la frontera. También toda la costa oriental será explorable mediante el uso de embarcaciones.



Para el numero siguiente tenemos un especial sobre World of Warcraft Pandaria.

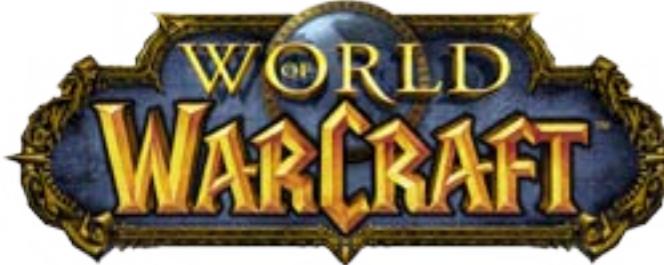
Descubre sus secretos y gana un bono de un año gratis para el WoW Pandaria.

Los Pandaren son la nueva raza del WoW.

Envuelto en un velo de niebla, el antiguo reino de Pandaria ha conseguido mantenerse al margen de la guerra desde que el mundo fue testigo del Cataclismo hace más de diez mil años. Sus frondosos bosques y sus montañas coronadas por anillos nubosos albergan un complejo ecosistema de razas indígenas y criaturas exóticas. Es la cuna de los enigmáticos pandaren, una raza que celebra la vida incluso bajo el acoso de una amenaza ancestral.

El nuevo continente se desvela ante un mundo desgarrado cuando la Alianza y la Horda están cada vez más cerca de desatar una guerra que consumirá todo Azeroth. ¿Se disipará la niebla de Pandaria para descubrir la salvación del mundo? ¿O acaso la batalla por controlar esta nueva tierra próspera y exuberante arrastrará a las dos potencias mundiales al borde de la guerra y la aniquilación total? ¡Las respuestas aguardan en las misteriosas costas de Pandaria!

Protagonistas de mitos y leyendas, rara vez vistos y aún más raramente comprendidos, los enigmáticos pandaren han sido un gran misterio para las demás razas de Azeroth durante mucho tiempo. La noble historia del



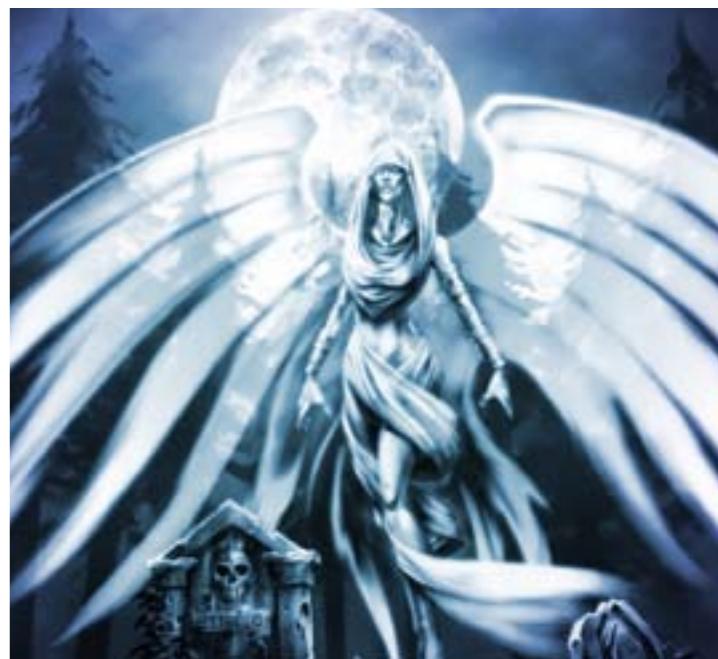
pueblo pandaren se extiende a lo largo de los milenios; data de épocas muy anteriores a los imperios de los hombres y al Cataclismo que asoló el mundo.

Moradores de una tierra fértil y maravillosa, los pandaren vivieron otrora sometidos bajo el puño opresor de una monstruosa raza de antiguos señores de la guerra conocida como los mogu. Los pandaren se valieron de su tenacidad, su diplomacia y una forma única de combate sin armas para llevar a cabo con éxito una revolución, mediante la que se deshicieron de los mogu y establecieron el imperio pandaren que prosperaría durante miles de años.

Honrados y con un gran gusto por la buena compañía, la buena comida y, de vez en cuando, una buena pelea amistosa, los pandaren han estado a gusto viviendo recluidos, permitiendo que su cultura floreciese y prosperase alejada de la influencia del exterior. Sin embargo, de vez en cuando nace un pandaren con una sed de aventuras que rivaliza con su sed por las bebidas fuertes, y acaba marchándose a explorar más allá de las costas de Pandaria. Uno de los más famosos es el maestro cervecero Chen Cerveza

de Trueno, quien partió en busca de ingredientes exóticos para su cerveza especial y terminó jugando uno de los papeles principales en la fundación de la Horda.

Durante los funestos días que precedieron al Cataclismo mundial, cuando los demonios invadieron Azeroth y sumieron en un profundo caos al reino mortal, el último emperador de los pandaren encontró una manera de proteger su tierra de la devastación. Como resultado de su pacto con el destino, una niebla impenetrable envolvió su nación durante diez mil años, pero la naturaleza de este acuerdo ha dejado a Pandaria bajo un encantamiento desde entonces...



Template Character
Select a template
Level 85
Create Character

Blizzplanetc Level 85 Paladin
Blizzdruid Level 85 Druid
Blizzplanet Level 86 Druid
Blizzplanetx Level 80 Monk
Pandamight Level 85 Monk



Tomb Raider (2012) es un reinicio de la saga y no es secuela directa de la anterior entrega, Tomb Raider: Underworld. La propia Square Enix ha señalado este renacimiento de la serie "te hará olvidar todo lo que sabes de Lara Croft", ya que en esta entrega se convertirá en una "joven e inexperta" aventurera que descubrirá "en un viaje de una mujer normal y corriente, lo lejos que puede llegar con tal de permanecer con vida.". Es una especie de precuela de los ocho juegos anteriores a esta saga.

