



aDeSe anuario 2007

**Anuario aDeSe
2007**

Carta del presidente	5	
aDeSe Objetivos Organización Actividades Relaciones con otras entidades y organismos Las empresas integradas en aDeSe	7	
Galardones aDeSe 2007	11	
Datos del sector Los más vendidos La Industria del Videojuego a nivel mundial Datos y Tendencias Norteamérica Datos y Tendencias Europa Datos y Tendencias Asia-Pacífico Movimientos Económicos y Corporativos de la Industria del Videojuego Datos y Tendencias sector Videojuegos en España El Código Pegi Lanzamientos 2007	15	
Tipo de videojuegos Videojuegos y Mujeres Videojuegos y Moda Videojuegos y Sexo Videojuegos y Animales Videojuegos de Alienígenas Videojuegos y Deportes Aventura y Videojuegos Videojuegos de Terror Fantasía Épica Conducción	55	
Los videojuegos y el cómic	95	
Videojuegos y cine	101	
Videojuegos y series de televisión	121	
Videojuegos y música	131	
Videojuegos y literatura	135	
Publicidad y videojuegos	141	
Videojuegos y móviles	147	
Videojuegos online	155	
Educación y formación de videojuegos Educación Formación en videojuegos	159	
Efectos positivos de los videojuegos	175	
Efemérides obituarios y curiosidades	179	
Avances y novedades tecnológicas	187	
Un poco de historia	193	
Consolas	199	
Resumen anual de eventos de la industria Eventos a nivel mundial Eventos en España	207	
Piratería	213	
Resumen de actividades anuales aDeSe	217	
Premios	221	
Fuentes y agradecimientos	229	

Carta del presidente



El gran desarrollo tecnológico que está teniendo lugar en el sector de los videojuegos abre una nueva era no sólo en el ámbito multimedia, sino también en otras áreas como la educación, la medicina, la ciencia, la industria o los proyectos humanitarios.

Los aspectos fundamentales que han contribuido a impulsar esta diversificación del negocio de los videojuegos tienen su origen en una calidad creciente de los mismos, unida al esfuerzo de las compañías en la búsqueda de nuevos contenidos capaces de satisfacer las demandas de todos los segmentos del mercado. La evolución tecnológica de las consolas desde el punto de vista de la innovación constituye otro aspecto fundamental que ha favorecido la multiplicidad de aplicaciones del videojuego durante los últimos años.

aDeSe se enorgullece ante esta avalancha de avances y reconocimientos, en cuyo contexto se ha producido también una evolución interna del videojuego hasta convertirse en una herramienta de cohesión grupal y familiar. Prueba de ello son los videojuegos sociales, tan de moda durante el último año, caracterizados por su dimensión socio-afectiva y por fomentar trabajo en equipo, a la vez que ayudan a dinamizar las relaciones de grupo entre los más pequeños.

Esta nueva vertiente exige la reafirmación del compromiso que la industria del videojuego adquirió con la sociedad al incorporar el código PEGI en el año 2003. Es necesario destacar, un año más, la eficiente función de este código como herramienta de ayuda para los padres a la hora de seleccionar videojuegos con contenidos adecuados, conforme a la edad y los gustos propios y de sus hijos.

El desarrollo de diferentes plataformas de uso, como la llegada de los videojuegos a los móviles o el masivo crecimiento del videojuego online, ha llevado a la industria a plantearse nuevas aplicaciones del PEGI, lo que se ha traducido en la creación y difusión del código PEGI Online; un código de similares características y finalidades que el PEGI convencional, pero adaptado a los riesgos y desafíos propios del juego online.

Con objeto de lograr un consumo responsable, desde aDeSe seguiremos con esta labor de concienciación, dispuestos a colaborar con cuantos organismos y entidades se presten en la difusión del PEGI y PEGI Online, y dispuestos también a seguir trabajando en múltiples líneas de actuación que corroboren la posición de preeminencia que, por méritos propios, el videojuego ha alcanzado en nuestra sociedad.

A handwritten signature in black ink, which appears to read 'Alberto'.

Alberto González Lorca

Presidente de aDeSe
(Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento)

aDeSe

CONSTITUIDA EN OCTUBRE DE 1997, LA ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO (aDeSe) ES LA PATRONAL DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA. INTEGRA A LAS EMPRESAS CUYA ACTIVIDAD CONSISTE EN LA PRODUCCIÓN, EDICIÓN, IMPORTACIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO EN TODO TIPO DE MATERIALES Y FORMATOS. ACTUALMENTE, DIECINUEVE COMPAÑÍAS FORMAN PARTE DE aDeSe.

Objetivos de la asociación

aDeSe representa los intereses de sus asociados ante las instituciones públicas y privadas. Entre sus objetivos fundacionales figura el desarrollo de la industria del software de entretenimiento, así como el establecimiento de relaciones y colaboraciones, con el fin de incrementar la incorporación de nuevos miembros, asociaciones, confederaciones, etc., tanto nacionales como extranjeros.

Entre los fines de la Asociación, tal y como figura en sus Estatutos, se hallan los siguientes:

- Proponer y solicitar de los organismos públicos y semipúblicos cuantas resoluciones se juzguen necesarias para la defensa y desarrollo de la industria y comercio del software de entretenimiento, aportando ante dichos organismos cuantos informes y datos se consideren necesarios para la resolución de los problemas que tenga planteados la Asociación y/o alguno de sus miembros.

- Defender los intereses de las empresas de software de entretenimiento ante las distintas personas físicas o jurídicas, agrupaciones, asociaciones, corporaciones u otros organismos nacionales o extranjeros, vinculados a la industria o afines a la misma.
- Promover, fomentar y publicar informes y estudios sobre temas y problemas que afecten a la industria del software de entretenimiento.
- Establecer y mantener relaciones y colaboraciones o, si se considera oportuno, la afiliación, unión o adhesión con todo tipo de federaciones, confederaciones, asociaciones o cualesquiera otras entidades, constituidas o que se constituyan en el futuro, tanto de ámbito nacional como autonómico o internacional, consideradas convenientes para la mejor defensa y promoción de los intereses de los asociados.
- Representar los intereses y derechos de los asociados en los casos de usurpación, defraudación y/o falsificación de la Propiedad Intelectual o Industrial.

Organización

La Asamblea General, el Comité Directivo y el Secretario General son los órganos de gobierno de la Asociación y ostentan la representación, la gestión y la administración de la entidad. Las personas que han de regir la Asociación son elegidas entre sus socios mediante votación secreta, personal y directa.

Las empresas integradas en aDeSe están representadas en la Asamblea General, órgano superior de la Asociación, entre cuyos miembros es elegido el Comité Directivo. Cada una de las compañías asociadas a aDeSe cuenta con un voto, de manera que todos sus miembros ostentan la misma capacidad en la adopción de las decisiones relativas a la representación, gestión y defensa de los intereses de la Asociación.

El Comité Directivo, cuyo mandato tiene una duración de un año, está formado por:

PRESIDENTE:

D. Alberto González Lorca (ATARI)

VICEPRESIDENTE:

D. James Armstrong (SONY)

TESORERO:

D. Bertrand Caudron (ELECTRONIC ARTS)

VOCALES:

D. Antonio Temprano (UBISOFT)

Dña. Fernanda Delgado (ACTIVISION)

Dña. Mercedes Rey (PROEIN)

D. Miguel Canut (THQ)

D. Pablo Ruiz (FX INTERACTIVE)

SECRETARIO GENERAL:

D. Carlos Iglesias (aDeSe)

ALBERTO GONZÁLEZ LORCA RENOVÓ SU CARGO COMO PRESIDENTE

En enero de 2007 Alberto González Lorca, director general de Atari, fue reelegido presidente de aDeSe, cargo que ya ocupaba desde finales de 2004.

Alberto González Lorca es licenciado en Derecho por la Universidad Complutense de Madrid y MBA por IESE. Desde el año 2001 ocupa la dirección general de Atari Ibérica, al frente de la gestión de España y Portugal.

Actividades de aDeSe

Entre las actividades que la Asociación realizó durante 2007, destaca la promoción y difusión del conocimiento del PEGI Online, un complemento adaptado al entorno de juego en línea del código de autorregulación por edades, PEGI, propio de la industria del videojuego y actualmente vigente en 28 países europeos. Auspiciado por la Comisión Europea, la finalidad del PEGI Online consiste en ofrecer a los jóvenes de Europa una mayor protección contra contenidos de juego inadecuados y ayudar a los padres a entender los riesgos y el potencial daño que existe en este entorno.

La iniciativa del PEGI Online, que aDeSe hizo extensiva a las webs españolas de videojuegos, refuerza un año más el compromiso adquirido por el sector para favorecer el acceso adecuado de los menores al videojuego y para informar al público de forma responsable sobre los contenidos de los productos de software interactivo.

Otro de los principales objetivos de aDeSe consiste en la difusión del conocimiento de la industria. En este sentido aDeSe, aliado con compañías de reconocido prestigio tecnológico, como IBM y Sony, ha analizado las últimas tendencias, aplicaciones y especialización en el sector de los videojuegos. Jornadas sectoriales como *"Game Tomorrow: una mesa redonda para explorar las nuevas posibilidades de los videojuegos"* han puesto de manifiesto cómo las técnicas de desarrollo de videojuegos pueden aplicarse en otros terrenos tales como la educación, la salud, la seguridad, la industria o los proyectos humanitarios.

La contribución para lograr el desarrollo de la industria del videojuego a nivel nacional constituye otro de los objetivos prioritarios para aDeSe. La ventaja más inmediata de potenciar el desarrollo de compañías de videojuegos en España sería que los talentos y creativos españoles no tendrían que emigrar a otros países para poder desarrollarse profesionalmente, de manera que se generaría una nueva fuente de I + D + i a nivel nacional. Durante el año 2007, y pese a la falta de apoyo institucional que en nuestro país sufre la producción de videojuegos, aDeSe se ha congratulado por el nacimiento de algunas empresas innovadoras, como Gammick Entertainment S.L., capaces de apostar por España y valorar su potencial como mercado emergente para proyectos de desarrollo.

Relaciones con otras entidades y organismos

Dentro de las acciones desarrolladas para la defensa de los intereses de la industria del software de entretenimiento, aDeSe está vinculada con una serie de entidades y organismos cuya actividad representa un apoyo en esta labor.

CAMPAÑA INFORMATIVA PARA EL CONSUMO RESPONSABLE DE VIDEOJUEGOS

El Instituto Nacional del Consumo y la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe) realizaron en 2007 una campaña divulgativa del Código PEGI Online, enmarcada en el programa para un Internet más seguro realizado por la Unión Europea. El programa sucede a otras campañas de divulgación desarrolladas entre ambas organizaciones sobre el sistema europeo de etiquetado y clasificación por edades de los videojuegos.

El nuevo código es un complemento del sistema PEGI que funciona desde 2003 y que proporciona información de fácil comprensión para padres y tutores sobre el contenido de los videojuegos, con el objetivo de evitar que contenidos inadecuados lleguen a los menores.

El nuevo logotipo de PEGI Online aparecerá en los estuches del juego si éste se vende en formato CD / DVD, o en el propio sitio web del juego. El logotipo indicará si puede jugarse en línea y, asimismo, si este videojuego o sitio web concreto está controlado por un operador que se ocupa de proteger a los jóvenes.

DIFUSIÓN DE ESTUDIOS DE UNIVERSIDADES

Un año más, aDeSe ha prestado su apoyo para garantizar la difusión y conocimiento de las conclusiones de algunos estudios promovidos por universidades y vinculados al ámbito del videojuego. Tal es el caso de la Universidad Complutense de Madrid (UCM) en la presentación de su estudio *“Hábitos de consumo de drogas, alcohol y tabaco entre videojugadores y no videojugadores (jóvenes y adultos)”*, un documento que analiza si existe relación entre el uso de videojuegos

y el desarrollo de este tipo de hábitos. Como conclusión principal del estudio destaca el escaso consumo de drogas, alcohol y tabaco entre los videojugadores en comparación con los no jugadores.

INCREMENTO DE LA INVERSIÓN DE VIDEOJUEGOS EN PUBLICIDAD

Durante el año 2007 la inversión total de videojuegos en publicidad superó los 143 millones de euros, lo que supuso un incremento del 51% respecto al año anterior. Según los datos presentados por la Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial, Autocontrol, en su Informe Anual de Actividad para el año 2007, la industria del videojuego cumplió el compromiso de responsabilidad en sus comunicaciones comerciales que asumiera al establecer de forma voluntaria un convenio con este organismo en 2004. Durante 2007, todas las compañías de la industria cumplieron de forma altamente satisfactoria las directrices propuestas desde Autocontrol a la hora de publicitar sus productos, de manera que no existieron reclamaciones ante el jurado de videojuegos, encargado de velar por el correcto cumplimiento de estas directrices en materia de publicidad.

LUCHA CONTRA LA PIRATERÍA

Se trata de una de las labores fundamentales de aDeSe. En este marco, la Asociación, desde su constitución, viene apoyando activamente a la Federación para la protección de la propiedad intelectual de la obra audiovisual (FAP), conocida como Federación Anti Piratería. Además, aDeSe forma parte de la Asociación Española de Derecho de la Propiedad Intelectual (AEDPI), con la que organiza periódicamente acciones informativas conjuntas sobre temas relacionados con la defensa de la propiedad intelectual en la industria del videojuego.

VINCULACIÓN CON LA INDUSTRIA EUROPEA

aDeSe mantiene una estrecha relación con la industria europea a través de la participación y contribución con diversas asociaciones, especialmente con la Interactive Software Federation of Europe (ISFE) de la que es miembro de pleno derecho, así como mediante la realización de estudios y la difusión de los mismos para un mejor conocimiento del sector.

ACERCA DE ISFE

Entre los objetivos de la Interactive Software Federation of Europe (ISFE) destacan:

- La representación de la industria de software interactivo a nivel internacional.
- La promoción de la industria del software a nivel europeo y mundial y la protección de sus derechos conforme a la legislación efectiva.
- La participación de sus miembros en iniciativas políticas y legales de instituciones internacionales europeas en campos como la propiedad intelectual, el comercio electrónico, la lucha contra la piratería, las negociaciones de la OMC, la protección de los menores o la protección del medio ambiente.

- La generación de conocimiento acerca de la industria europea de software como elemento clave de la economía y como nuevo vector de la cultura europea.
- La protección de los menores, proporcionando información a los potenciales compradores sobre el contenido de los productos de la industria, y sobre las diferentes categorías de edad indicadas para su consumo responsable.
- La obtención de datos de investigación de mercados y desarrollos legislativos y técnicos de todas clases, como fuente de información para sus miembros. Así como la difusión de información acerca de la industria de software a partir de comunicados de prensa y seminarios.

Las empresas integradas en aDeSe

En la actualidad, aDeSe está compuesta por las empresas que figuran a continuación, que representan más del 90% de las unidades de videojuegos distribuidas en el mercado español.

ACTIVISION

ATARI

CODEMASTERS

DISNEY INTERACTIVE STUDIOS

ELECTRONIC ARTS

FRIENDWARE

FX INTERACTIVE

MICROSOFT IBÉRICA

NOKIA

PLANETA DE AGOSTINI INTERACTIVE

PROEIN

SEGA

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

TAKE TWO INTERACTIVE

THQ

UBISOFT

VIRGIN PLAY

VIVENDI GAMES

WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Galardones aDeSe 2007

aDeSe dio a conocer en 2007, por sexto año consecutivo, la relación de Galardones aDeSe, un premio para los videojuegos de las compañías asociadas más vendidos en España.

Esta distinción queda materializada en un disco de Oro al superar las 40.000 copias, de Platino al superar las 80.000 copias vendidas o de Doble Platino al superar las 160.000 copias vendidas por título en cada plataforma.

En total fueron premiados 54 videojuegos: 6 de ellos con galardón de Doble Platino, 13 con galardón de Platino y 35 con galardón de Oro. De nuevo en esta ocasión se puso de manifiesto la buena salud del sector ya que se incrementó en casi un 20% el número de videojuegos de la industria que lograron vender suficiente número de copias como para optar a alguna de las tres categorías de galardón.

El reparto por género de los galardones fue un fiel reflejo de las tendencias del mercado. Así, los géneros más representativos fueron los de Aventuras, Acción, Innovación, Carreras y Deportes para consolas, que asentaron su posición dominante con el 87% de los videojuegos premiados. Fue especialmente relevante el impulso adquirido por los videojuegos de Innovación como *Buzz! El Gran Reto* y *Singstar Edad de Oro del Pop Español* –en sus versiones para PlayStation 2-, premiados ambos con Doble Platino, o *Guitar Hero II* –también en su versión para PlayStation 2-, premiado con galardón de Oro. Todos ellos implican la consolidación del videojuego como elemento de ocio familiar o grupal al fomentar la participación de varios jugadores. Por su parte, los videojuegos de Aventuras y Estrategia se confirmaron como géneros favoritos para los jugadores de PC.

Conforme a los datos obtenidos, del total de videojuegos premiados con algún galardón el 41% fueron clasificados por el código PEGI como aptos para todos los públicos (3+ y 7+), el 35% recibió la etiqueta 12+ y el 13% fue clasificado como 16+. Sólo 6 videojuegos, el 11%, fueron catalogados expresamente por el código PEGI como aptos para mayores de 18 años. Un

año más las cifras obtenidas justifican que la violencia no es lo que más vende en videojuegos; por el contrario, los consumidores de este tipo de producto para adultos valoran sobre todo determinados aspectos tecnológicos como una excelente calidad gráfica o las posibilidades de desarrollo como juego online. Éste es el caso de *Gears of War*, un juego de acción 18+ que obtuvo el galardón de Oro para Microsoft Xbox 360, y que destaca por su motor gráfico, capaz de generar un extraordinario foto-realismo.

En esta ocasión, seis videojuegos consiguieron galardón para plataformas diferentes: Se trata de *Los Sims 2: Mascotas*, galardón de Platino para PC y galardón de Oro para PS2, PSP y Nintendo DS (el éxito alcanzado por esta serie en todo tipo de plataformas pone de manifiesto la relevancia que están adquiriendo las mujeres como perfil emergente en el consumo de videojuegos); *FIFA 07*, galardón de Doble Platino para PS2 y galardón de Oro para PSP y Nintendo DS; *Need for Speed Carbon*, galardón de Doble Platino para PS2 y galardón de Oro para PSP; *Grand Theft Auto: Liberty City Stories*, galardón de Doble Platino para PSP y galardón de Platino para PS2; *Cars*, galardón de Platino para PS2 y galardón de Oro para PSP, GBA y Nintendo DS; y *Ice Age 2: El Deshielo*, galardón de Oro para GBA y Nintendo DS.

Una vez más, se confirmó la presencia de las “sagas” entre los galardonados como fue el caso de *Commandos Strike Force* –una producción local que renueva su éxito en cada entrega-, *Call of Duty*, *Dragon Ball*, *Los Sims*, *PC Fútbol*, *Final Fantasy*, *Buzz!*, *Grand Theft Auto* o *World of Warcraft*, entre otras.

El vínculo entre el mundo del cine y el del videojuego se afianza año tras año. Prueba de ello es el éxito que una vez más han cosechado títulos inspirados en películas como *El Padrino*, *El Código da Vinci* o *Piratas del Caribe*. Igualmente, cada vez es más estrecha la relación que une animación y videojuegos; de hecho, numerosos productos especialmente ideados para niños, han tenido su fiel reflejo en el correspondiente videojuego en los últimos años. Siendo distribuidos por diferentes compa-

ñas en nuestro país, estos videojuegos han logrado importantes cifras de ventas y por lo tanto fueron galardonados también en 2007. Tal es el caso de *Cars*, distribuido por THQ y premiado con cuatro galardones –uno de Platino y tres de Oro-, o el de *Ice Age 2*, distribuido por Vivendi Universal Games y premiado con dos galardones de Oro en esta última entrega.

En cuanto al reparto por compañías, tanto Electronic Arts como Sony Computer Entertainment consiguieron 12 galardones, seguidos por los 6 de THQ y los 5 de Proein y Vivendi Universal Games. Take2 obtuvo 4 galardones, uno más de los obtenidos por Atari. 2 son los galardones que recogieron Activision y Ubisoft, mientras que FX Interactive, Microsoft y Planeta de Agostini Interactive obtuvieron un galardón cada una.

Año tras año los videojuegos se imponen como una forma de entretenimiento masiva y con un amplio carácter social, superando ya en resultados a otras industrias compañeras del sector audiovisual como son la música grabada o la taquilla de cine.

Respecto al éxito conseguido por las compañías españolas cuyas producciones fueron premiadas, aDeSe desea especialmente que el número de videojuegos producidos en España sea cada vez mayor. De hecho, uno de los objetivos primordiales para la Asociación es la potenciación de una industria a nivel nacional capaz de salvar la brecha entre distribución y desarrollo, actualmente existente en nuestro país.

Los galardonados de la edición 2007

Los 54 títulos premiados de la edición 2007 de los Galardones aDeSe fueron los siguientes:



COMPAÑÍA	TÍTULO	PLATAFORMA	GALARDÓN	PEGI
AVENTURA				
Proein	Final Fantasy XII	PS2	Platino	16+
Proein	Kingdom Hearts II	PS2	Platino	12+
Proein	Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito	PS2	Oro	12+
Proein	Tomb Raider: Leyend	PS2	Oro	12+
Sony Computer Entertainment	Shadow of the Colossus	PS2	Oro	12+
Take Two Interactive	El Código da Vinci	PS2	Oro	16+
THQ	Cars	PS2	Platino	3+

COMPAÑÍA	TÍTULO	PLATAFORMA	GALARDÓN	PEGI
THQ	Bratz: Forever Diamondz	DS	Oro	3+
THQ	Cars	DS	Oro	3+
THQ	Cars	GBA	Oro	3+
THQ	Cars	PSP	Oro	3+
Ubisoft	Piratas del Caribe: Leyenda de Jack Sparrow	PS2	Oro	12+
Ubisoft	Heroes of Might & Magic V Codegame	PC	Oro	12+
Vivendi Universal Games	Eragon	PS2	Oro	16+
Vivendi Universal Games	World of Warcraft (En Castellano)	PC	Oro	12+
Vivendi Universal Games	World of Warcraft: The Burning Crusade	PC	Oro	12+
Vivendi Universal Games	Ice Age 2: El Deshielo	DS	Oro	3+
Vivendi Universal Games	Ice Age 2: El Deshielo	GBA	Oro	3+
ACCIÓN				
Activision	Call of Duty 3	PS2	Oro	16+
Atari	Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	PS2	Platino	12+
Atari	Dragon Ball Z: Shin Budokai	PSP	Oro	12+
Electronic Arts	El Padrino	PS2	Oro	18+
Microsoft Ibérica	Gears of War	Xbox 360	Oro	18+
Proein	Commandos Strike Force	PS2	Oro	16+
Sony Computer Entertainment	Tekken: Dark Resurrection	PSP	Oro	16+
Take Two Interactive	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	PS2	Platino	18+
Take Two Interactive	Grand Theft Auto: Vice City Stories	PSP	Oro	18+
Take Two Interactive	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	PSP	Doble Platino	18+
THQ	WWE Smackdown! vs. Raw 2007	PS2	Oro	16+
INNOVACIÓN				
Activision	Guitar Hero II	PS2	Oro	12+
Sony Computer Entertainment	Buzz! El Gran Concurso de Deportes	PS2	Platino	3+
Sony Computer Entertainment	Eye Toy: Play Sports	PS2	Platino	3+
Sony Computer Entertainment	Singstar Rocks!	PS2	Platino	12+
Sony Computer Entertainment	Buzz! Junior: Locura en la Jungla	PS2	Oro	3+
Sony Computer Entertainment	Buzz! El Gran Reto	PS2	Doble Platino	3+
Sony Computer Entertainment	Singstar Edad de Oro del Pop Español	PS2	Doble Platino	12+

COMPAÑÍA	TÍTULO	PLATAFORMA	GALARDÓN	PEGI
CARRERAS				
Atari	Driver Parallel Lines	PS2	Oro	18+
Electronic Arts	Need for Speed: Carbono	PSP	Oro	7+
Electronic Arts	Need for Speed: Carbono	PS2	Doble Platino	12+
Sony Computer Entertainment	Tourist Trophy	PS2	Platino	3+
Sony Computer Entertainment	Moto GP	PSP	Oro	3+
Sony Computer Entertainment	Formula One 2006	PS2	Doble Platino	3+
ESTRATEGIA				
Electronic Arts	Los Sims 2: Abren Negocios	PC	Platino	12+
Electronic Arts	Los Sims 2: Mascotas	PC	Platino	12+
Electronic Arts	Los Sims 2: Mascotas	DS	Oro	7+
Electronic Arts	Los Sims 2: Mascotas	PS2	Oro	12+
Electronic Arts	Los Sims 2: Mascotas	PSP	Oro	12+
FX Interactive	Imperivm Civitas	PC	Platino	12+
DEPORTES				
Electronic Arts	FIFA 07	PSP	Oro	3+
Electronic Arts	FIFA 07	DS	Oro	3+
Electronic Arts	NBA Live 07	PS2	Oro	3+
Electronic Arts	FIFA 07	PS2	Doble Platino	3+
Planeta de Agostini Interactive	PC Fútbol	PC	Oro	3+
PLATAFORMA				
Sony Computer Entertainment	Daxter	PSP	Platino	7+

PLATAFORMAS**PC:** Personal Computer**GBA:** Nintendo GameBoy Advance**PS2:** Sony PlayStation 2**PSP:** Sony PlayStation Portable**DS:** Nintendo DS (Dual Screen)**Xbox 360:** Microsoft Xbox 360

DATOS DEL SECTOR

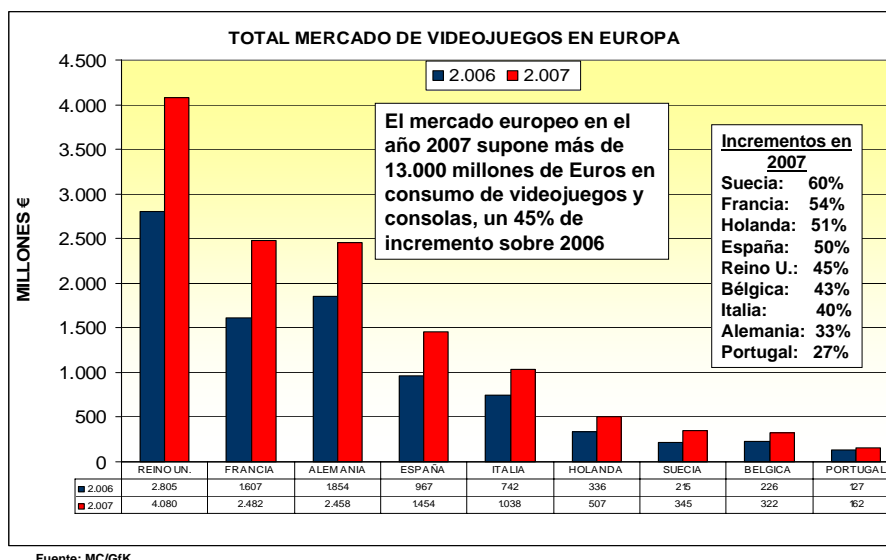
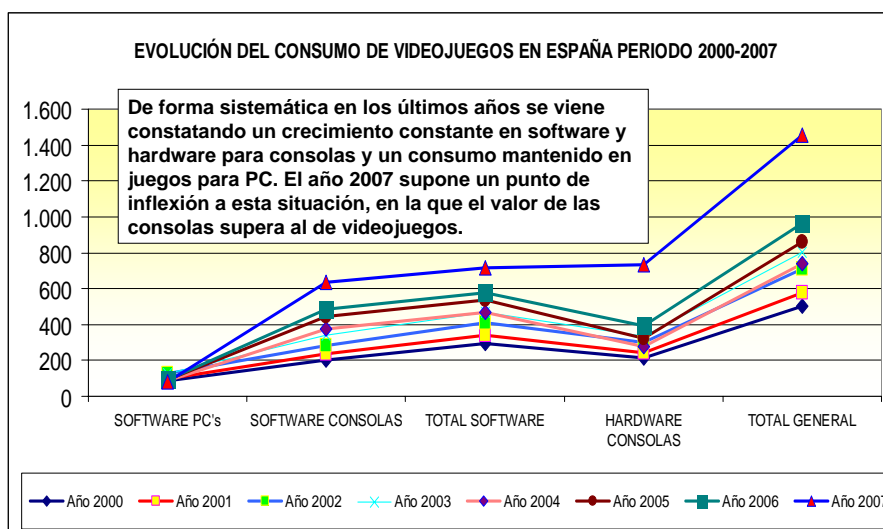
España. Datos Económicos

La calidad de los videojuegos ha crecido avalada por la evolución tecnológica de las plataformas y por los nuevos contenidos de los propios videojuegos, que permiten al consumidor potenciar sus habilidades personales o compartir su tiempo de ocio en un ambiente familiar o grupal.

Con aproximadamente 10 millones de jugadores, España es el cuarto país con mayor consumo de videojuegos de Europa y el sexto del mundo. No ocurre lo mismo con el número de estudios de desarrollo de videojuegos: en lo que respecta a

producción, España ha de conformarse con un décimo lugar, con apenas un 0,5% del total europeo. Si bien el sector emplea a 5.000 personas en España, tan sólo unos 350 de estos trabajadores se dedican al desarrollo de videojuegos.

Los escasos estudios de desarrollo existentes en España trabajan, en su mayor parte, sobre lo que se conoce como videojuegos casual, o videojuegos específicos para móviles, menos arriesgados de abordar al no requerir de millonarias inversiones.



Resultados 2007 en España

El consumo de la industria española de videojuegos, representada por aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento), alcanzó los 1.454 millones de euros durante el pasado ejercicio 2007, cifra que representa un notable incremento –más del 50%- sobre los ratios obtenidos para el año anterior.

La venta de consolas marcó durante 2007 un hito histórico al superar por vez primera, en valor, a la de videojuegos. El número de unidades vendidas en nuestro país alcanzó 3.390.000 máquinas, lo que supone un incremento del 53% sobre las ventas de 2006.

Respecto a los videojuegos, se sitúan en primer lugar los específicos para consolas, que representan el 88,4% del valor del total de los consumidos en España durante el 2007, frente al 11,6% representado por los videojuegos específicos para PC. Los videojuegos más vendidos para consolas son los de aventura, seguidos de los de estrategia y carreras. En el mercado de videojuegos para PC, en cambio, dominan los juegos de estrategia, seguidos de los de aventura y acción.

En el contexto europeo, España mantiene el cuarto lugar en lo que se refiere a consumo de software interactivo y venta de consolas, por detrás de países como Reino Unido, Alemania y Francia. El mercado europeo en el año 2007 supuso más de 13.000 millones de euros en consumo de videojuegos y consolas, lo que se traduce en un 45% de incremento sobre 2006.

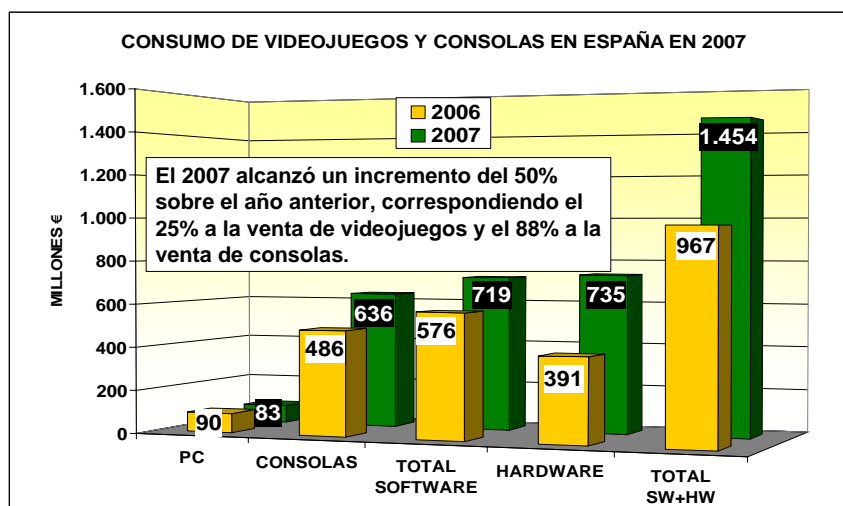
Los datos generales de consumo de software para Europa alcanzaron los 7.240 millones de euros en 2007. Respecto a las

consolas, las cifras de consumo mostraron un incremento del 34% sobre los datos de 2006, mientras que por el contrario las de PC sufrieron una caída del 4%. Respecto al hardware, las consolas han sido determinantes en el crecimiento de la industria europea durante 2007, con un 80% de incremento, en valor, respecto al 2006.

En España, el consumo de videojuegos supone el 54% del total del ocio audiovisual, situándose a la cabeza del mismo y por delante del resto de sectores como la taquilla cine, las películas de vídeo o la música grabada. Estos datos muestran el cada vez más importante y necesario impulso del código de autorregulación PEGI, como herramienta de información y fomento del consumo de videojuegos, al tratarse de un elemento de ocio capaz de llegar a todas las edades.

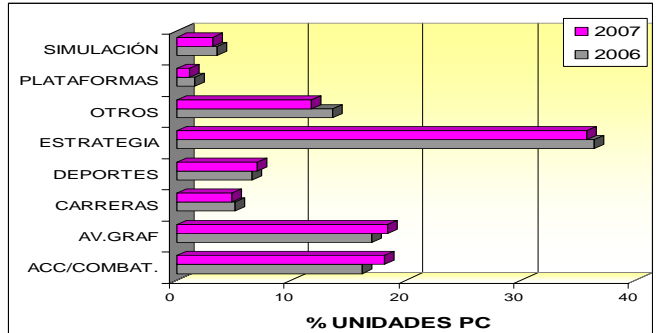
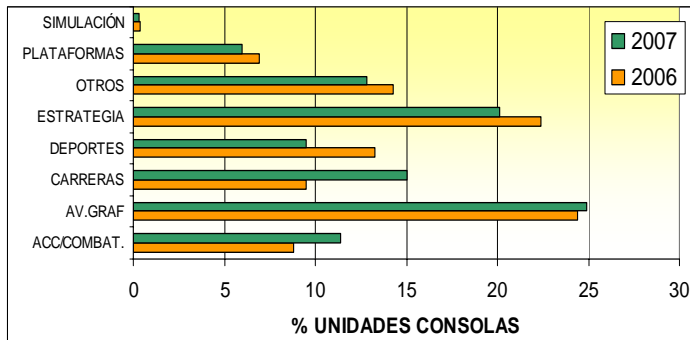
Desde la implantación de este sistema de autorregulación para la industria del videojuego son ya más de 8.500 productos, repartidos entre todas las plataformas, los que se han etiquetado conforme al código de edades PEGI. Del total de títulos de videojuegos lanzados desde la implantación del sistema, el 60% ha recibido la clasificación de apto para todos los públicos y sólo un 4% ha sido expresamente etiquetado como +18 (para mayores de 18 años).

En la actualidad, 66 empresas desarrolladoras de videojuegos están implantadas en España, 29 de las cuales realizaron 137 desarrollos durante el pasado año. Dentro del desarrollo de videojuegos por plataforma destacan los destinados a PC, que representan un 34% del total, seguidos de los desarrollos específicos para móviles, con un 29%. Estos datos constatan el ascenso imparable de esta industria, aún emergente en nuestro país, y ponen de manifiesto su potencial como creadora de empleo y de tejido empresarial nacional.

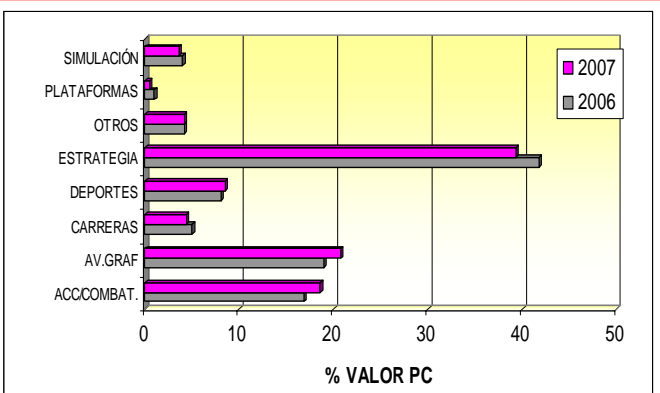
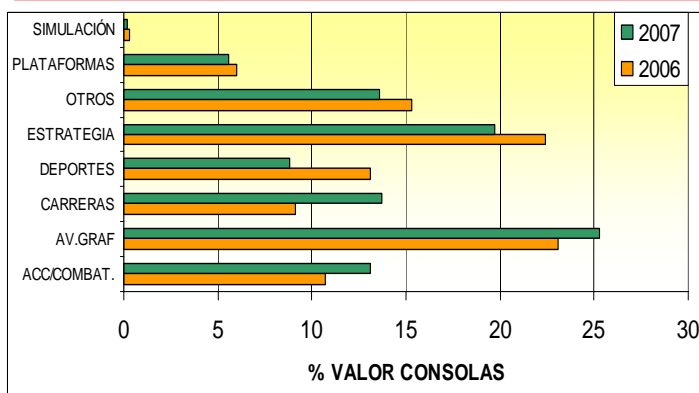


Fuente: MC/GfK

SEGMENTACIÓN POR GÉNERO

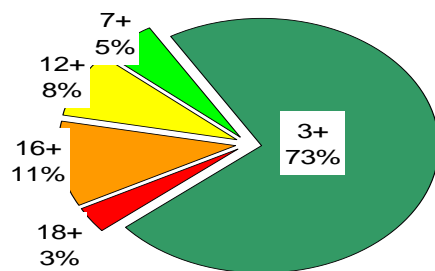


La categoría OTROS, corresponde a títulos como Buzz, Eye Toy, Wii play, Singstar, English Training, Guitar Hero, etc

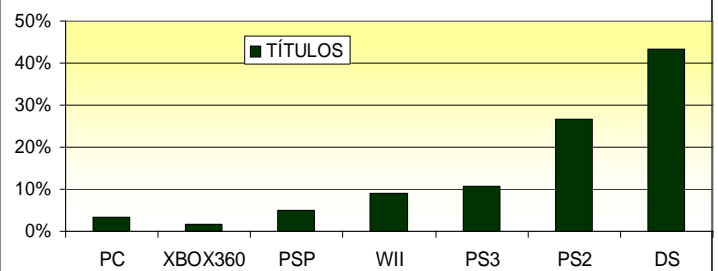


Fuente: MC/GfK

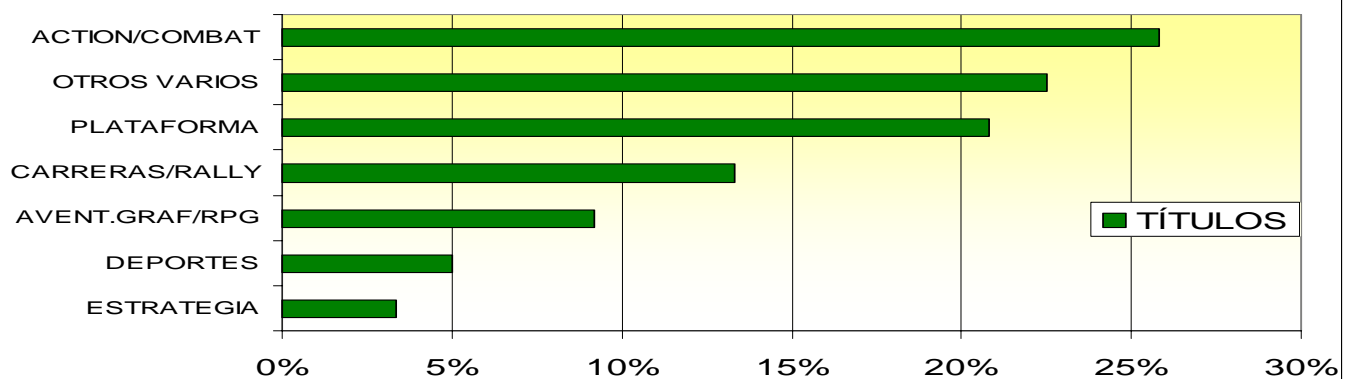
TOP 10 MENSUAL POR EDADES EN 2007



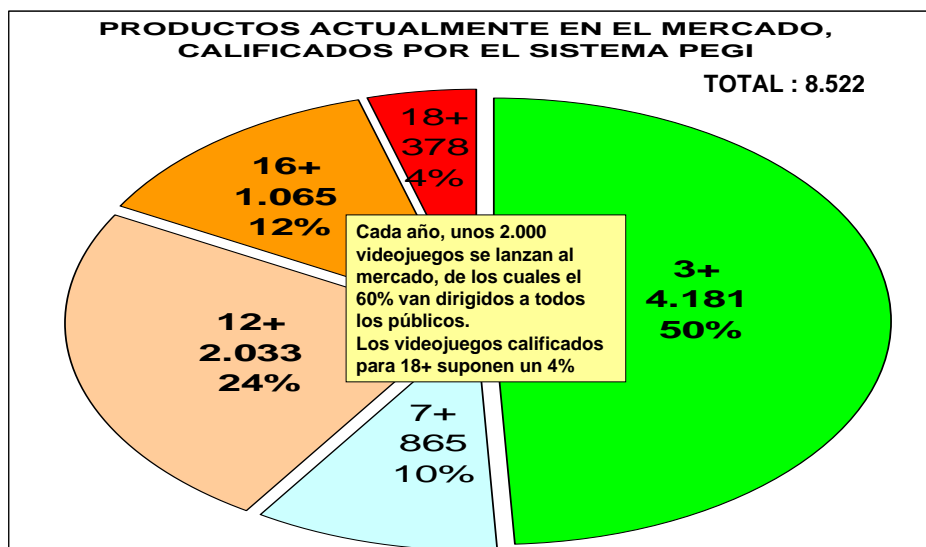
TOP 10 MENSUAL POR PLATAFORMAS EN 2007



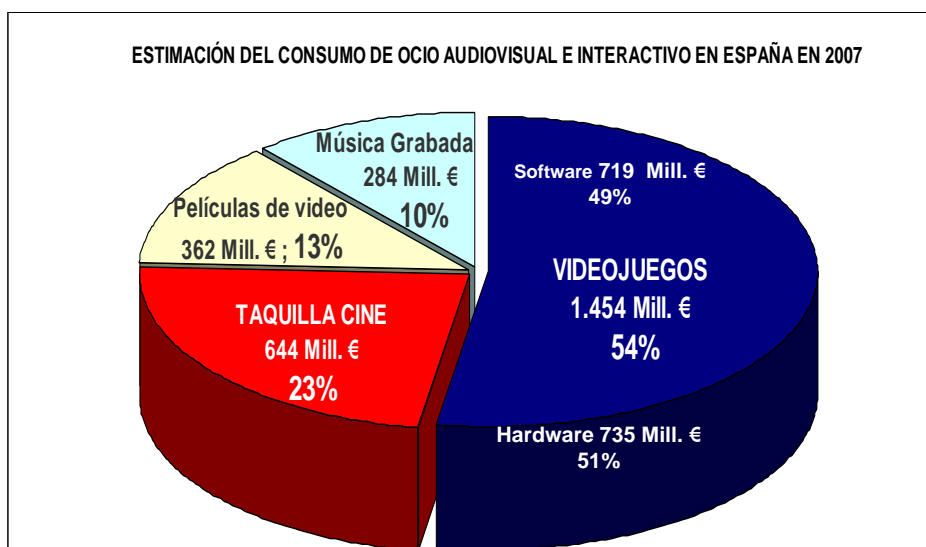
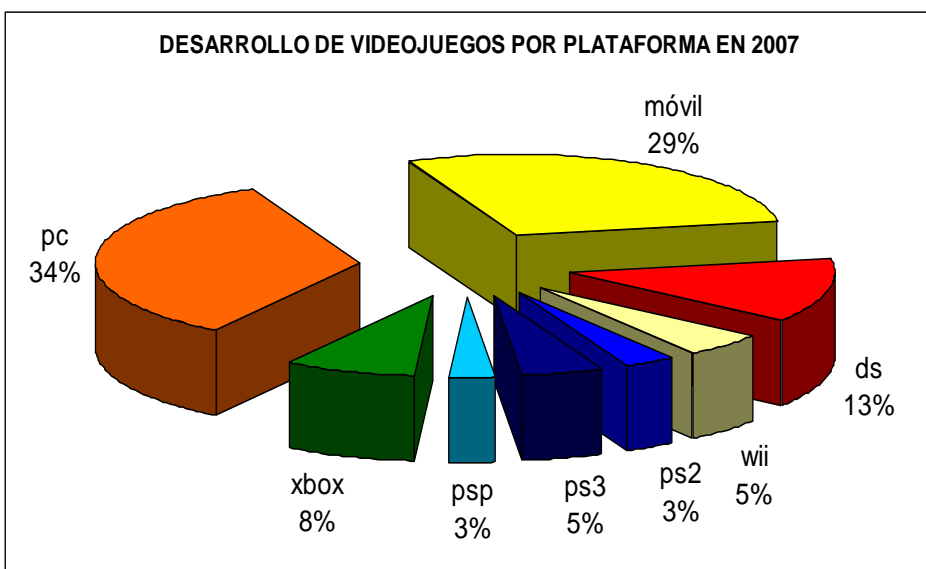
TOP 10 MENSUAL POR GENEROS EN 2007



Fuente: MC/GfK



Fuente: ISFE

Fuente: M^cCultura/Uve/DeSe

Fuente: aDeSe

LOS TÍTULOS MÁS VENDIDOS EN 2007 EN ESPAÑA

	PLATAFORMA	TÍTULO	DISTRIBUIDOR	GÉNERO	EDAD
1	DS	Más Brain Training	Nintendo	Estrategia	3+
2	DS	Brain Training del Dr. Kawashima	Nintendo	Estrategia	3+
3	PS2	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Deportes	3+
4	WII	Wii Play	Nintendo	Otros	3+
5	DS	Pokemon Diamante	Nintendo	Avent. Graf. / RPG	3+
6	DS	New Super Mario Bros.	Nintendo	Plataforma	3+
7	PS2	WWE Smackdown! vs. Raw 2008	THQ	Acción / Combate	16+
8	PS2	Pro Evolution Soccer 6 Platino	Konami	Deportes	3+
9	PS3	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Deportes	3+
10	DS	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	Avent. Graf. / RPG	3+
11	PS2	FIFA 08	Electronic Arts	Deportes	3+
12	DS	Big Brain Academy	Nintendo	Estrategia	3+
13	DS	Pokemon Perla	Nintendo	Avent. Graf. / RPG	3+
14	DS	English Training: Disfruta y Mejora tu Inglés	Nintendo	Otros	3+
15	PS2	WWE Smackdown! vs. Raw 2007 Platinum	THQ	Acción / Combate	16+
16	DS	Pokemon Ranger	Nintendo	Avent. Graf. / RPG	3+
17	DS	Mario Kart DS	Nintendo	Carreras	3+
18	DS	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo	Avent. Graf. / RPG	7+
19	PS2	Final Fantasy XII	Proein	Avent. Graf. / RPG	12+
20	PS2	Pro Evolution Soccer 6	Konami	Deportes	3+

Algunos datos de la Industria Española



Inauguración del nuevo Centro Europeo de Servicios de Desarrollo (EDSC).

Electronic Arts inaugura en Madrid su Centro Europeo de I+D

Electronic Arts inauguró en octubre de 2007, en Madrid, el nuevo Centro Europeo de Servicios de Desarrollo (EDSC), enfocado a la localización, control de calidad y certificación de los productos que EA desarrolla para Europa y América. Con más de 400 empleados procedentes de más de 15 países, este centro planea convertirse en la principal incubadora de talento del videojuego en nuestro país y doblará el número de trabajadores que se dedican al desarrollo de videojuegos en España.

Nace Gammick Entertainment

Gammick Entertainment, empresa dedicada a la producción de videojuegos, llega al mercado español con la misión de gestionar y tutelar creaciones de desarrollo a nivel nacional e internacional. El equipo de Gammick, que cuenta con un estudio de creación propia con sede en Barcelona, está integrado por profesionales del sector con hasta quince años de experiencia en el desarrollo, producción y distribución internacional de videojuegos.

Nace la Asociación de Desarrolladores de Ocio Interactivo Digital (DOID)

Desde octubre de 2007 España cuenta con un nuevo organismo dentro del ocio electrónico: la Asociación de Desarrolladores de Ocio Interactivo Digital (DOID). Esta organización, pionera a nivel español, pretende reunir a todos los profesionales del sector del país, sirviendo como punto de encuentro para potenciar la industria, ayudar a los desarrolladores y garantizar la creación de una cultura del videojuego en nuestro país.



España celebrará el I Foro Internacional de la Industria Digital

El Ministerio de Industria prepara ya la celebración del I Foro Internacional de la Industria de Contenidos Digitales, dentro del plan estratégico de impulso de estos contenidos en España. Este plan, que cuenta ya con una dotación de 20 millones de euros, está incluido en las medidas del Plan Avanza de convergencia con Europa en materia de Sociedad de la Información.



Ganarse la vida jugando a videojuegos...

Aunque en Estados Unidos el fenómeno de los "professional gamers" tiene bastantes años de trayectoria, en España hace poco que hemos comenzado a ver casos de profesionales en este sector, cuyos ingresos no se acercan ni de lejos a los de sus homónimos estadounidenses o asiáticos.

En nuestro país los videojugadores entrenan tras volver de sus clases o del trabajo. Suelen pasar muchas horas delante del monitor preparando tácticas para unas competiciones internacionales que requieren mucho entrenamiento, si se quiere alcanzar un nivel adecuado de cara a los contrincantes.

Uno de los grupos españoles más importantes es X6tence, que cuenta con cinco equipos de juegos individuales y colectivos especializados en títulos como "Counter Strike", "FIFA", "Quake", "Warcraft" o "Pro Evolution Soccer".



...Y trabajar cada día jugando a videojuegos

Los probadores de videojuegos, más conocidos como jugones, se pasan las horas con el mando en la mano. En España hay más de 400, de 20 nacionalidades diferentes, y todos tienen algo en común: cobran por jugar.

La principal misión de estos jóvenes, de entre 25 y 30 años, se basa en la traducción y, sobre todo, en pasar horas delante de la pantalla para descubrir fallos en los juegos y subsanarlos antes de su llegada al mercado.

¿Cómo se hace un videojuego?

Detrás de los escenarios, los personajes y los retos de un videojuego hay diseñadores, programadores, grafistas, probadores y músicos que emplean entre dos y tres años en dar forma al producto que finalmente llega a los ordenadores y las consolas.

La creación de un videojuego se inicia con un concepto que lo define y, en sucesivas semanas, existe un trabajo de equipo que va dándole forma a lo largo de un período que puede alcanzar los dos meses de duración.

La siguiente fase, que se prolonga entre tres y seis meses, es la preproducción, de la que sale un prototipo donde se dibujan las líneas maestras de lo que será el juego.

La fase más larga e importante es la de producción, que dura más de un año e involucra a todo el equipo. Después, sólo que-

da depurar el juego y verificar su calidad gracias a las sucesivas pruebas que realizan los testers.

En esta etapa es también importante la intervención de potenciales usuarios a través de la realización de focus groups. De esta forma se obtiene información útil acerca del éxito que tendrá el juego, sus distintos apartados o, por ejemplo, si la interfaz es intuitiva y atractiva para el jugador.

Un trabajo de equipo

El equipo que desarrolla un videojuego es amplio y multidisciplinar:

- Los diseñadores dan cohesión y atractivo al conjunto, se preocupan de la jugabilidad y aportan el guión, la ambientación y las etapas a cubrir en el juego.
- Los programadores crean soluciones a medida en forma de “software” para rentabilizar al máximo las capacidades de los ordenadores y las consolas.
- Los diseñadores gráficos recrean los escenarios, dan vida a los personajes y desarrollan las secuencias del juego.
- Los músicos y diseñadores de sonido ambientan las escenas con música electrónica, o incluso interpretada por orquestas y coros con partituras propias.



LOS MÁS VENDIDOS EN ESPAÑA POR MESES

ENERO			FEBRERO		
RK	EDAD	TÍTULO	RK	EDAD	TÍTULO
1	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 6 (PS2)	1	16+	FINAL FANTASY XII (PS2)
2	3+	BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA (DS)	2	3+	BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA (DS)
3	12+	WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE (CD)	3	3+	NEW SUPER MARIO BROS. (DS)
4	3+	BIG BRAIN ACADEMY (DS)	4	3+	ANIMAL CROSSING: WILD WORLD (DS)
5	12+	NEED FOR SPEED: CARBONO (PS2)	5	3+	BIG BRAIN ACADEMY (DS)
6	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 6 (PSP)	6	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 6 (PS2)
7	3+	FIFA 07 (PS2)	7	12+	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (WII)
8	3+	POKEMON MUNDO MISTERIOSO - EQUIPO DE RESCATE AZUL (DS)	8	3+	ENGLISH TRAINING: DISFRUTA Y MEJORA TU INGLES (DS)
9	3+	NINTENDOGS: DALMATA (DS)	9	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 6 (PSP)
10	3+	NEW SUPER MARIO BROS. (DS)	10	16+	WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007 (PS2)

MARZO			ABRIL		
RK	EDAD	TÍTULO	RK	EDAD	TÍTULO
1	18+	RESISTANCE: FALL OF MAN (PS3)	1	3+	POKEMON RANGER (DS)
2	3+	BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA (DS)	2	3+	BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA (DS)
3	3+	F1 CHAMPIONSHIP EDITION (PS3)	3	3+	WII PLAY (WII)
4	16+	FINAL FANTASY XII (PS2)	4	3+	HORSEZ (DS)
5	12+	LOS SIMS 2 Y LAS CUATRO ESTACIONES (PC)	5	18+	RESISTANCE: FALL OF MAN (PS3)
6	12+	MOTORSTORM (PS3)	6	12+	HOTEL DUSK: ROOM 215 (DS)
7	7+	SPECTROBES (DS)	7	3+	ANIMAL CROSSING: WILD WORLD (DS)
8	3+	VIRTUA TENNIS 3 (PS3)	8	3+	NEW SUPER MARIO BROS. (DS)
9	3+	BIG BRAIN ACADEMY (DS)	9	3+	CATZ 2006 (DS)
10	3+	ANIMAL CROSSING: WILD WORLD (DS)	10	3+	F1 CHAMPIONSHIP EDITION (PS3)

LOS MÁS VENDIDOS EN ESPAÑA POR MESES

MAYO			JUNIO		
RK	EDAD	TÍTULO	RK	EDAD	TÍTULO
1	3+	BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA (DS)	1	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 6 PLATINUM (PS2)
2	18+	GOD OF WAR II (PS2)	2	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 6 PLATINUM (PSP)
3	3+	POKEMON RANGER (DS)	3	3+	BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA (NDS)
4	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 6 PLATINUM (PS2)	4	3+	WII PLAY (WII)
5	3+	WII PLAY (WII)	5	7+	SINGSTAR POP HITS (PS2)
6	12+	SPIDER-MAN 3 (PS2)	6	3+	POKEMON RANGER (NDS)
7	3+	ENGLISH TRAINING: DISFRUTA Y MEJORA TU INGLÉS (DS)	7	3+	MÁS BRAIN TRAINING (NDS)
8	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 6 (PS2)	8	7+	SINGSTAR POP HITS + 2 MICROFONOS (PS2)
9	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 6 PLATINUM (PSP)	9	12+	PIRATAS DEL CARIBE: EN EL FIN DEL MUNDO (PS2)
10	3+	NEW SUPER MARIO BROS. (DS)	10	3+	NEW SUPER MARIO BROS. (NDS)

JULIO			AGOSTO		
RK	EDAD	TÍTULO	RK	EDAD	TÍTULO
1	3+	POKEMON DIAMANTE (NDS)	1	3+	POKEMON DIAMANTE (NDS)
2	3+	MÁS BRAIN TRAINING (NDS)	2	3+	MÁS BRAIN TRAINING (NDS)
3	3+	POKEMON PERLA (NDS)	3	3+	POKEMON PERLA (NDS)
4	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 6 PLATINUM (PS2)	4	3+	RATATOUILLE (NDS)
5	3+	BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA (NDS)	5	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 6 PLATINUM (PS2)
6	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 6 PLATINUM (PSP)	6	16+	WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007 PLATINUM (PS2)
7	3+	WII PLAY (WII)	7	3+	BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA (NDS)
8	16+	WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007 PLATINUM (PS2)	8	3+	WII PLAY (WII)
9	7+	SINGSTAR POP HITS + 2 MICROFONOS (PS2)	9	3+	BIG BRAIN ACADEMY (WII)
10	3+	BIG BRAIN ACADEMY (WII)	10	3+	RATATOUILLE (PS2)

LOS MÁS VENDIDOS EN ESPAÑA POR MESES

SEPTIEMBRE			OCTUBRE		
RK	EDAD	TÍTULO	RK	EDAD	TÍTULO
1	16+	WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007 PLATINUM (PS2)	1	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 2008 (PS2)
2	3+	FIFA 08 (PS2)	2	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 2008 (PS3)
3	12+	LOS SIMS 2: BON VOYAGE (DVD)	3	3+	FIFA 08 (PS2)
4	16+	HALO 3 (XBOX360)	4	7+	THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS (NDS)
5	16+	HEAVENLY SWORD (PS3)	5	16+	WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007 PLATINUM (PS2)
6	3+	FIFA 08 (PS3)	6	3+	FIFA 08 (PS3)
7	3+	POKEMON DIAMANTE (NDS)	7	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 2008 (PC)
8	3+	MÁS BRAIN TRAINING (NDS)	8	3+	MY SIMS (NDS)
9	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 6 PLATINUM (PS2)	9	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 2008 (XBOX360)
10	3+	RATATOUILLE (NDS)	10	3+	MÁS BRAIN TRAINING (NDS)

NOVIEMBRE			DICIEMBRE		
RK	EDAD	TÍTULO	RK	EDAD	TÍTULO
1	16+	WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008 (PS2)	1	3+	MÁS BRAIN TRAINING (NDS)
2	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 2008 (PS2)	2	16+	WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008 (PS2)
3	18+	ASSASSIN'S CREED (PS3)	3	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 2008 (PS2)
4	3+	SUPER MARIO GALAXY (WII)	4	3+	BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA (NDS)
5	16+	CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE (PS3)	5	3+	WII PLAY (WII)
6	3+	MÁS BRAIN TRAINING (NDS)	6	3+	IMAGINA SER MAMÁ (NDS)
7	16+	WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008 (PSP)	7	3+	TRAINING FOR YOUR EYES (NDS)
8	12+	DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3 (PS2)	8	7+	THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS (NDS)
9	3+	IMAGINA SER MAMÁ (NDS)	9	3+	MARIO PARTY DS (NDS)
10	3+	PRO EVOLUTION SOCCER 2008 (PS3)	10	3+	MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS (WII)

Los top 5 por compañías

TÍTULO	PLATAFORMA	GÉNERO	PEGI
ACTIVISION			
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE	PS3	ACCIÓN / COMBATE	16+
SPIDER-MAN 3	PS2	ACCIÓN / COMBATE	12+
GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK + GUITARRA	PS2	OTROS	12+
SHREK TERCERO	DS	AV. GRAF. / RPG	3+
TRANSFORMERS: THE GAME	PS2	ACCIÓN / COMBATE	12+
ATARI			
DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3	PS2	ACCIÓN / COMBATE	12+
DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2	PS2	ACCIÓN / COMBATE	12+
DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI 2	PSP	ACCIÓN / COMBATE	12+
NARUTO: UZUMAKI CHRONICLES	PS2	ACCIÓN / COMBATE	12+
NARUTO: ULTIMATE NINJA 2	PS2	ACCIÓN / COMBATE	12+
CODEMASTERS			
COLIN MCRAE DIRT	PS3	CARRERAS / RALLY	12+
CLIVE BARKER'S JERICHO	PS3	ACCIÓN / COMBATE	18+
TOCA RACE DRIVER 3 CHALLENGE	PSP	CARRERAS / RALLY	3+
OVERLORD	XBOX 360	AV. GRAF. / RPG	16+
HEATSEEKER	WII	ACCIÓN / COMBATE	12+
DISNEY INTERACTIVE STUDIOS			
HIGH SCHOOL MUSICAL	DS	OTROS	3+
SPECTROBES	DS	AV. GRAF. / RPG	7+
PIRATAS DEL CARIBE: EN EL FIN DEL MUNDO	PS2	AV. GRAF. / RPG	12+
HANNAH MONTANA	DS	AV. GRAF. / RPG	3+
ENCANTADA	DS	AV. GRAF. / RPG	7+
ELECTRONIC ARTS			
FIFA 08	PS2	DEPORTES	3+
MY SIMS	DS	ESTRATEGIA	3+

PLATAFORMAS

DS: Nintendo DS (Dual Screen) **PSP:** Sony PlayStation Portable

PC: Personal Computer **Xbox 360:** Microsoft Xbox 360

PS3: Sony PlayStation 3 **WII:** Nintendo Wii

PS2: Sony PlayStation 2

Los top 5 por compañías

TÍTULO	PLATAFORMA	GÉNERO	PEGI
LOS SIMS 2 Y LAS CUATRO ESTACIONES	PC	ESTRATEGIA	12+
LOS SIMPSON – EL VIDEOJUEGO	DS	AV. GRAF. / RPG	12+
NEED FOR SPEED: PRO STREET	PS2	CARRERAS / RALLY	3+
FRIENDWARE			
GUILD WARS: EYE OF THE NORTH	PC	AV. GRAF. / RPG	12+
PRO CYCLING MANAGER: TEMPORADA 2007-2008	PC	DEPORTES	3+
EUROPA UNIVERSALIS III	PC	ESTRATEGIA	12+
MY ANIMAL CENTRE IN AFRICA	DS	ESTRATEGIA	3+
HUNTING UNLIMITED 4	PC	DEPORTES	16+
FX INTERACTIVE			
IMPERIVM CIVITAS	PC	ESTRATEGIA	12+
RUNAWAY 2: EL SUEÑO DE LA TORTUGA	PC	AV. GRAF. / RPG	12+
X-PLANE 7 FLICHT SIMULADOR PREMIUM	PC	SIMULACIÓN	3+
SPARTA: LA BATALLA DE LAS TERMÓPILAS	PC	ESTRATEGIA	16+
IMPERIVM III: LAS GRANDES BATALLAS DE ROMA PREMIUM	PC	ESTRATEGIA	12+
MICROSOFT IBÉRICA			
HALO 3	XBOX 360	ACCIÓN / COMBATE	16+
FORZA MOTORSPORT 2	XBOX 360	CARRERAS / RALLY	3+
CRACKDOWN	XBOX 360	ACCIÓN / COMBATE	18+
BLUE DRAGON	XBOX 360	AV. GRAF. / RPG	12+
PROJECT GOTHAM RACING 4	XBOX 360	CARRERAS / RALLY	3+
PLANETA DE AGOSTINI INTERACTIVE			
BRAIN TRAINER	PC	ESTRATEGIA	7+
PC FÚTBOL 2007	PC	DEPORTES	3+
SOMBRAS DE GUERRA: LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA	PC	ESTRATEGIA	12+
BRAIN GAMES	PC	ESTRATEGIA	3+
TENNIS PRO	PS2	DEPORTES	3+
PROEIN			
FINAL FANTASY XII	PS2	AV. GRAF. / RPG	12+
FINAL FANTASY III	DS	AV. GRAF. / RPG	12+
MI CLÍNICA VETERINARIA	DS	ESTRATEGIA	3+
PONY FRIENDS	DS	ESTRATEGIA	3+
MOTOGP 07	PS2	CARRERAS / RALLY	3+

Los top 5 por compañías

TÍTULO	PLATAFORMA	GÉNERO	PEGI
SEGA ESPAÑA			
MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS	WII	DEPORTES	3+
VIRTUAL TENNIS 3	PS3	DEPORTES	3+
FOOTBALL MANAGER 2008	PC	DEPORTES	3+
SEGA RALLY	PS3	CARRERAS / RALLY	3+
LA BRÚJULA DORADA	DS	AV. GRAF. / RPG	12+
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT			
SINGSTAR LATINO	PS2	OTROS	12+
SINGSTAR POP HITS	PS2	OTROS	7+
BUZZ! EL MEGA CONCURSO + BUZZER CONTROLLERS	PS2	OTROS	12+
RESISTANCE: FALL OF MAN	PS3	ACCIÓN / COMBATE	18+
GOD OF WAR II	PS2	ACCIÓN / COMBATE	16+
TAKE TWO INTERACTIVE			
GRAND THEFT AUTO VICE CITY STORIES	PSP	ACCIÓN / COMBATE	18+
GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS PLATINUM	PS2	ACCIÓN / COMBATE	18+
GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES	PS2	ACCIÓN / COMBATE	18+
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION REMIX	PS2	CARRERAS / RALLY	12+
NBA 2K7	PS2	DEPORTES	3+
THQ			
WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008	PS2	ACCIÓN / COMBATE	16+
RATATOUILLE	DS	AV. GRAF. / RPG	3+
DRAWN TO LIFE	DS	AV. GRAF. / RPG	3+
BRATZ: 4 REAL	DS	AV. GRAF. / RPG	3+
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS	PS2	CARRERAS / RALLY	12+
UBISOFT			
ASSASSIN'S CREED	PS3	ACCIÓN / COMBATE	16+
IMAGINA SER MAMÁ	DS	ESTRATEGIA	3+

PLATAFORMAS

DS: Nintendo DS (Dual Screen) **PSP:** Sony PlayStation Portable

PC: Personal Computer **Xbox 360:** Microsoft Xbox 360

PS3: Sony PlayStation 3 **WII:** Nintendo Wii

PS2: Sony PlayStation 2

Los top 5 por compañías

TÍTULO	PLATAFORMA	GÉNERO	PEGI
HORSEZ	DS	ESTRATEGIA	3+
RAYMAN RAVING RABBIDS	PS2	PLATAFORMA	3+
IMAGINA SER DISEÑADORA DE MODA	DS	ESTRATEGIA	3+
VIRGIN PLAY			
RATONPOLIS	PS2	PLATAFORMA	3+
HAPPY FEET	PS2	AV. GRAF. / RPG	3+
GARFIELD 2: SAVING ARLENE	PS2	PLATAFORMA	3+
FORD RACING 3	PS2	CARRERAS / RALLY	3+
METAL SLUG 3	PS2	ACCIÓN / COMBATE	12+
VIVENDI GAMES			
WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE	PC	AV. GRAF. / RPG	12+
CRASH BANDIC. VENG. PLATINUM	PS2	PLATAFORMA	3+
ERAGON	PS2	AV. GRAF. / RPG	16+
CRASH: LUCHA DE TITANES	PS2	PLATAFORMA	7+
SCARFACE: THE WORLD IS YOURS	PS2	ACCIÓN / COMBATE	18+

PLATAFORMAS

DS: Nintendo DS (Dual Screen)

PSP: Sony PlayStation Portable

PC: Personal Computer

Xbox 360: Microsoft Xbox 360

PS3: Sony PlayStation 3

WII: Nintendo Wii

PS2: Sony PlayStation 2

La industria del videojuego a nivel mundial

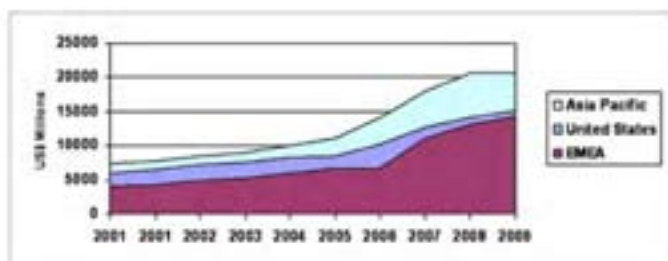
ALGO ESTÁ CAMBIANDO EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. SI ANTES LOS ÚNICOS AFICIONADOS ERAN ADOLESCENTES QUE DISFRUTABAN CON LOS EFECTOS ESPECIALES Y RESOLUCIÓN DE PANTALLA DE ESTA FORMA DE ENTRETENIMIENTO AHORA LA TENDENCIA –MARCADA SIEMPRE POR LOS AVANCES TECNOLÓGICOS DE JAPÓN- ES CREAR JUEGOS QUE DIVIERTAN A TODA LA FAMILIA, DE FÁCIL MANEJO Y QUE, ADEMÁS, TENGAN ALGUNA UTILIDAD O APRENDIZAJE PARA LA VIDA REAL. EL NUEVO PÚBLICO QUE, A NIVEL MUNDIAL, SE APUNTA EN LA ACTUALIDAD A LA MODA DEL VIDEOJUEGO ESTÁ CONSTITUIDO POR HOMBRES Y MUJERES DE MÁS DE 50 AÑOS, LA MAYOR PARTE DE LOS CUALES NO HABÍA TOCADO NUNCA UNA CONSOLA.

Tendencias y datos económicos mundiales

EL MERCADO DE LOS VIDEOJUEGOS TOCA TECHO EN 2007

Creció un 42 por ciento este año con unos ingresos generados que llegaron a los 30.000 millones de euros en Europa, Estados Unidos y Japón. Este ejercicio ha supuesto un récord para el sector gracias en gran parte a la presentación y el lanzamiento al mercado de las consolas de nueva generación. Según los datos del Instituto Audiovisual de las Telecomunicaciones en Europa (IDATE), la industria de los videojuegos creció durante 2007 un 42%, lo que supone un volumen de aumento histórico. Según este Instituto el número de consolas vendidas en el mundo llegó a los 80 millones de unidades.

Distribución del Mercado Global



FUERTE CRECIMIENTO DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN EL MUNDO

Según un informe publicado por la consultora y analista DFC Intelligence, la industria del videojuego presentará un importante crecimiento de su volumen de negocio de aquí al año 2009. DFC estima que el mercado alcanzará un volumen de negocio de 47.000 millones de dólares en esa fecha, lo que

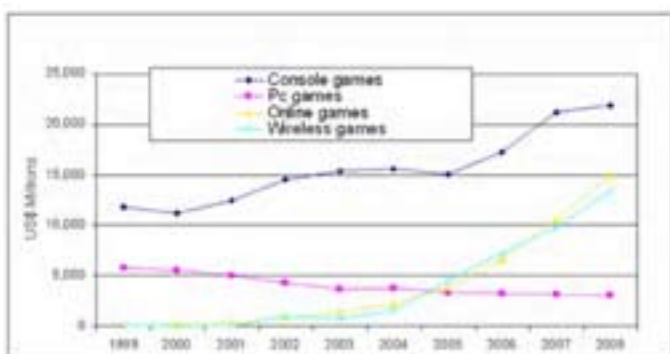


Hot Brain

traduce en un incremento del 42 por ciento con respecto a los 33.000 millones registrados en 2006. En cuanto a la venta de consolas de nueva generación, DFC estima que las ventas acumuladas de las tres consolas en todo el mundo estarán entre los 180 y los 210 millones de unidades en el año 2012. El mer-

cado del PC, por su parte, se verá impulsado por los juegos en línea y los de distribución digital, cuyo sector crecerá hasta los 13.000 millones de dólares en 2012.

El mercado mundial por segmento



La disminución del uso del PC podría compensarse, al menos parcialmente, con el crecimiento del videojuego online, jugado en la mayoría de las ocasiones mediante soporte PC.

80 MILLONES DE JUGADORES ADULTOS PARA 2010

Según un informe publicado por Deloitte, más de 80 millones de adultos jugarán con videojuegos en 2010. El 90 por ciento de las ventas se concentrarán en Norteamérica, Europa y Japón y destacará la apertura del mercado femenino promovida por títulos como Los Sims.

EL SECTOR DE LOS JUEGOS OCASIONALES CRECE ANUALMENTE UN 20 POR CIENTO

Según un estudio de la Casual Games Association la industria del videojuego destinado al público ocasional, que juega de forma esporádica, crece un 20 por ciento de media cada año. La explosión de sitios web, destinados a la distribución digital de juegos ocasionales, es una de las claves que justifican la extensión de esta nueva vertiente del ocio electrónico. Esta incipiente industria, que cada vez cuenta con mayor apoyo dentro de las grandes desarrolladoras, factura una media anual de 2.250 millones de dólares y presenta un target mayoritariamente femenino (el 75 por ciento de los consumidores de este tipo de juegos son mujeres).



Guitar Hero III – Legends of Rock

Sociología del videojuego en el mundo



Brain Assist

LOS ADULTOS TAMBIÉN JUEGAN

La media de edad mundial de los usuarios de consolas se acerca a los 25 años lo que impulsa el nacimiento de nuevos juegos más elaborados intelectualmente. Para 2010 se prevé que en todo el mundo serán 80 millones los adultos que utilizarán regularmente la consola o el ordenador para entretenerse.

La ampliación de la franja de edad se debe a dos factores: el proceso

natural que convierte en adultos a los adolescentes que ya jugaban en los ochenta y noventa; y los nuevos adultos que en los últimos tiempos han descubierto el entretenimiento social de los videojuegos, mediante una gama especialmente diseñada para ellos. En general, los adultos no se sienten atraídos por juegos de mecánica excesivamente compleja y prefieren los juegos directos, sencillos y, en muchos casos, con predominancia del factor socializador. Donde más se ha dejado notar la llegada del público adulto al mundo de los videojuegos es en el campo de los mundos virtuales, caracterizados por un juego online y en comunidad con miles de usuarios.

LOS ADULTOS PREFIEREN LOS JUEGOS ONLINE Y LOS CASUAL GAMES

Un estudio realizado por Harris Interactive indica que los adultos están cambiando sus formas de ocio de manera que

prefieren jugar a videojuegos antes que realizar otras actividades. El estudio encontró que el 31 por ciento de los adultos prefiere jugar a medios online antes que ver televisión; un 21 por ciento jugaría antes que ver una película y el 35 por ciento preferiría quedarse en casa jugando a ir al cine o al teatro. Los juegos online parecen tener especial audiencia entre las mujeres de 40 años: la mitad de las encuestadas de esta edad eligió estos juegos sobre otras actividades de ocio.

LAS EMPRESAS PUEDEN APRENDER DE LOS JUEGOS ONLINE

El informe de IBM "Liderazgo en un mundo global: lecciones del mundo de los videojuegos online", realizado junto con la Universidad de Standford, el Instituto de Tecnología de Massachusetts y la empresa Seriosity, desvela que los videojuegos pueden ser algo más que simple entretenimiento interactivo y que de su análisis se pueden extraer lecciones para el mundo empresarial. Según el informe, el nivel de actividad que se genera en los videojuegos masivos online es enorme; por ejemplo, en el caso del juego World of Warcraft, cerca de 8,5 millones de jugadores juegan 17 horas a la semana creando equipos, gestionando personas y colaborando en tareas muy complejas. Una gran compañía como IBM, necesitaría que cada empleado trabajara 40 horas durante 10 semanas para alcanzar el mismo nivel de actividad que el videojuego logra en una semana, motivo por el que muchas de las habilidades de gestión desarrolladas en él serían de útil aplicación en el mundo empresarial real.

El mercado americano

EEUU: Datos económicos



Estados Unidos es el tercer país del mundo de la industria del videojuego, colocándose, en 2007, entre los sectores económicos de mayor crecimiento del país, además de situarse como un referente nacional de creación de empleo para muchas comunidades.

La Entertainment Software Association (ESA), patronal de las empresas de videojuegos en los Estados Unidos, hizo público a través de los resultados del sector correspondientes al ejercicio 2007, que las ventas de ordenadores y videojuegos alcanzaron los 9.500 millones de dólares, un 28% más que en el ejercicio anterior, un nuevo máximo histórico. El resultado global del ejercicio 2007 se estima en casi 19.000 millones de dólares.

Según la ESA, el crecimiento del sector del ocio electrónico ha sobrepasado en cifras al desarrollo de la economía global norteamericana en el periodo comprendido entre los años 2003 y 2006. Dicho sector creció en esta franja temporal más de un 17%, frente al crecimiento de la economía global, que ha sido fijado en un 4%. De hecho la industria informática y del videojuego supuso para el Producto Interior Bruto (PIB) americano de 3.800 millones de dólares.

Según la patronal americana, la industria del ocio emplea directa e indirectamente a más de 80.000 personas en 31 estados. California y Washington recogen las cantidades más significativas en términos de empleo, siendo la primera la que cuenta con una mayor presencia del sector.

El videojuego más vendido en EEUU en 2007 fue (Halo 3®), con una recaudación superior a la del primer fin de semana

de Spider-Man 3 en las pantallas o que las ventas de la última edición de Harry Potter.

El sector vendió en torno a 13,4 millones de unidades portátiles en 2007, muy por encima de Apple iPhone, del se vendieron 4 millones de unidades.

Según los datos recopilados por la compañía de estudios de mercado NPD Group, las ventas de consolas se elevaron hasta los 6.600 millones de dólares (153,9 millones de unidades), 910,7 millones para los videojuegos (36,4 millones de unidades).

Sociología de jugador estadounidense

Según un estudio realizado por NPD Group durante 2007, el jugador medio americano tiene 33 años y lleva otros 12 años siendo usuario de este software. Además, el 55% de los jugadores espera seguir jugando al menos 10 años más.

Este informe también muestra que, durante 2007, creció considerablemente el número de consumidores de videojuegos de género femenino y mayores de 35 años, dos grupos demográficos no-tradicionales para el sector en EEUU y en el resto de mundo.

De hecho, el 38% de los jugadores estadounidenses son mujeres, la mayoría de ellas mayores de 18 años (31%), mientras que el 20% de los chicos que juegan tienen menos de 18 años de edad.

Por otro lado, el 24% de los norteamericanos que sobrepasan los 50 años han jugado al menos una vez con videojuegos durante 2007, en comparación con el 9% registrado en 1999.

La patronal estadounidense ESA (Entertainment Software Association) hizo público un informe en el se apuntaba que, en la actualidad, el 69% de los americanos juega con videojuegos y casi la totalidad (93%) compran, al menos, un juego de ordenador al año.

Este mismo estudio revela que tan sólo el 15,5 % de los juegos que se vendieron durante el año estaban clasificados como para adultos, en comparación con el 56,5% de ventas de juegos

para “mayores de 10 años”. Asimismo, el género de juego de más éxito durante el año fue el de “entretenimiento familiar”, que creció un 110%. Esto pone de relieve que la industria vira hacia productos para todos los públicos, es decir, juegos que se puedan practicar con la familia y con los amigos.

El informe de NPD también pone de manifiesto que los juegos de deportes son, con diferencia, el género preferido por los usuarios americanos. Dentro de los juegos basados en licencias, su mercado más fuerte son los jóvenes, incrementándose últimamente las mujeres jóvenes. Sólo tres de los 20 juegos más vendidos han tenido puntuaciones en la prensa especializada por debajo del 75%, por lo que parece que los consumidores suelen informarse antes de realizar sus compras.

Otros datos interesantes, aportados por un estudio realizado por la agencia Associated Press y AOL Games, apuntan a que el 57% de los padres estadounidenses juegan con sus hijos a los videojuegos. El 81% afirma que sus hijos de 4 a 17 años son jugadores habituales. Los resultados de adultos jugadores no se han visto modificados con respecto a los registrados el pasado año, de manera que el porcentaje de adultos entre 18 y 29 años que juega a videojuegos es el doble que el de los adultos de 50 a 64 años.

Según la ESA:

- El 78% de los jugadores de videojuegos estadounidenses de todas las edades practican ejercicio o hacer deporte más de 20 horas al mes.
- El 45% de los videojugadores realizan labores de voluntariado una media de 5,4 horas mensuales.
- El 93%, además, asegura que lee libros y periódicos regularmente, mientras que el 62% afirma que acude a menudo a eventos culturales, conciertos, museos o al teatro.
- El 50% de los jugadores de videojuegos en los Estados Unidos está involucrado en alguna tarea creativa como pintura, escritura o música. Asimismo, los adultos aficionados a esta industria muestran un nivel de interés bastante alto sobre temas de actualidad, eventos, noticias, etc...

La ESA con la juventud americana

La Fundación de la ESA (Entertainment Software Association Foundation) colaboró durante 2007 en el lanzamiento de una pack en edición especial limitada de juegos para Xbox por tan sólo 29,99 dólares, con el que recaudaron 2 millones de dólares. Esta cifra se destinó íntegramente a la fundación que lo

utilizará para poner en marcha diversos programas sociales, sobre todo educativos y de salud, dirigidos a los jóvenes americanos.

El pack de videojuegos incluía Open Season, Fuzion Frenzy y Disney Cars y se distribuyó a través de Amazon.com, Best Buy, Blockbuster, Circuit City, CompUSA, Costco, Fred Meyer, Fry's Electronics, Game Crazy, GameStop y Kmart\Sears.

Canadá: Datos económicos



La industria del videojuego de Canadá continúa aumentando sus cifras de ventas. Durante el ejercicio 2007, el crecimiento de las ventas de software de entretenimiento se estima en un 61%.

Los datos, que pertenecen a un informe realizado por el grupo NPD, reflejan que 2007 es el quinto del año de crecimiento para la industria canadiense y que éste continuará durante los próximos años.

Las ventas de consolas de mesas aumentaron el 111%, frente al 46% de las plataformas portátiles, con unos ingresos de 205,5 millones de dólares.

Sociología del jugador canadiense

Según la patronal canadiense de compañías de videojuegos, ESA Canada, cuatro de cada diez hogares canadienses (43%)

cuenta con una consola de videojuegos. El 83% de los adultos han jugado al menos una vez en su vida a un videojuego y casi el 70% lo hizo durante 2007.

Una de las conclusiones más reseñables, según la ESA Canada, es que casi la mitad de los adultos son “usuarios recientes” de este software y declaran que han jugado, al menos, a un videojuego en las cuatro últimas semanas.

En comparación con los Estados Unidos, en donde la media de edad de los usuarios es de 33 años, se puede hablar de un público más adulto en Canadá, en donde la media de edad se sitúa en 39 años.

En cuanto al sexo de los usuarios, el 58% de los videojugadores del país son hombres, frente a un 42% de mujeres.

Un año más, los videojuegos más vendidos durante 2007 fueron los de acción, seguidos de los de deportes, carreras, role-playing y armas.

México: Datos económicos

México está claramente a la cabeza de Latinoamérica en el consumo de videojuegos, con más de tres millones de videoconsolas y se espera que se duplique en poco tiempo esa cifra. El mercado de los videojuegos mejicano alcanzó en 2007 en torno a los 650 millones de dólares, un 30% más que 2006, situándose entre los 10 países del mundo con mayor volumen de ventas de Xbox.

De mantener la tendencia, empujada por la entrada local de grandes jugadores, el crédito al consumo y una oferta con ma-



Sede de Microsoft en México D.F.

yor distribución geográfica, este mercado superará los 1.000 millones de dólares para el 2009.

Al menos estas son las conclusiones del último estudio de la consultora America's News Intelligence, que también indica que en México se vendieron alrededor de 1.095.000 unidades de consolas y 4.961.000 títulos de juegos en 2007, lo que significa un crecimiento en equipos del 11%.

Sociología del jugador mexicano

El perfil del jugador mexicano elaborado por varios expertos muestra que el 87% de los usuarios de consolas son mayores de edad, que el promedio ronda los 30 años y que suelen ser sociales, activos y deportistas. Además, el 38% son mujeres, que ahora representan el segmento de mayor crecimiento con los juegos para consumidores no habituales.

Asimismo, un informe de la Asociación Mexicana de Internet, que contempla a una gran muestra poblacional repartida por todo el país, señala que de los dos millones de internautas mexicanos que existen hoy en día, un 67% han subido una foto o vídeo a Internet y que el mercado de videojuegos online está en alza.

Europa

Datos económicos

Europa es el segundo mercado de videojuego a nivel mundial. Según los datos de aDeSe el consumo general de software en Europa alcanzó los 7.240 millones de euros en 2007. Respecto a las consolas, las cifras de consumo mostraron un incremento del 34% sobre los datos de 2006, mientras que por el contrario las de PC sufrieron una caída del 4%. Respecto al hardware, las consolas han sido determinantes en el crecimiento de la industria europea durante 2007, con un 80% de incremento, en valor, respecto al 2006.

LA UNIÓN EUROPEA APOYA A LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

La Comisión Europea aprobó una rebaja de impuestos de hasta el 20 por ciento para las empresas del sector de videojuegos en 2007. No obstante, marcó unos mínimos de calidad y contenidos. Además apoyará el desarrollo de videojuegos con 1,5 millones de euros destinados a las compañías con sede dentro de las fronteras del Viejo Continente que hayan desarrollado al menos un videojuego antes de 2005. La subvención se puede solicitar para proyectos en PC, portátiles y consolas.

Estas iniciativas permitirán a los estudios tener un respaldo económico hasta ahora inexistente. Aunque el proyecto no llega a las cotas que tienen en países como Canadá (37% en rebaja de impuestos) es un primer paso bastante importante para convertir a Europa en un sitio más atractivo para las editoras que deseen establecerse en este territorio y equipara la producción de videojuegos a la industria del cine, al darle el mismo trato.

Sociología del videojuego en Europa

ESTUDIO ISFE SOBRE LOS HÁBITOS DE LOS VIDEOJUGADORES EUROPEOS 2007

Según los datos del estudio realizado por ISFE (Interactive Software Federation of Europe) en 2007 que analiza los hábitos de consumo los videojugadores en Europeos incluyendo datos de más de 10 países europeos, entre ellos, UK, Francia, Alemania, Italia, España, Suecia, Noruega, República Checa, Polonia y Latvia, jugar a videojuegos es una de las actividades de ocio a la que más tiempo dedican los europeos.



De hecho, el 15% de los europeos dedica más de 14 horas a la semana a jugar a videojuegos, menos tiempo que a navegar por Internet (4 de cada 10 invierte más de 14 horas a la semana en esta actividad), ver televisión o escuchar música pero más tiempo del que se dedica a ver películas de DVD, escuchar la radio o leer.

El perfil sobre todo es de hombres y gente joven. Sin embargo los jugadores asiduos de videojuegos también participan en actividades sociales con asiduidad como ver amigos, ir de compras etc.

Pero además, este estudio aporta otros datos interesantes:

- 55% de los europeos juega por diversión y opina que los videojuegos estimulan la imaginación más que la televisión o el cine y además supone retos mentales que son una experiencia retadora y gratificante.
- Los europeos juegan sobre todo a videojuegos en su PC (72%) o PS2 (50%).
- El 54% de los europeos piensa que jugar con videojuegos es una actividad divertida para toda la familia, seguido de una forma de pasar tiempo con los hijos (47%).
- El 52% siempre controla los videojuegos que compran sus hijos.
- El 71% de los jugadores compra entre uno y seis juegos por año.
- Cuatro de cada diez reconoce descargarse juegos pirata.
- Seis de cada diez afirma conocer perfectamente el sistema PEGI de clasificación de videojuegos y piensa que resulta de mucha utilidad a la hora de controlar el uso responsable de videojuegos, sobre todo de menores.
- El número de videojuegos propiedad de los jugadores europeos se ha duplicado desde 2005. La media europea en 2006 es de 49 juegos.

EL 96% DE LOS PADRES EUROPEOS CONOCE LOS CÓDIGOS DE CLASIFICACIÓN POR EDADES

7 de cada 10 padres reconocen estar cada vez más implicados en el contenido de los videojuegos que sus hijos utilizan, según el estudio Play Smart, Play Safe por Microsoft a través de

una encuesta realizada entre 4.000 padres de Reino Unido, Francia e Italia.

El 70 por ciento de los padres afirma que cada vez se preocupa más del contenido de esta forma de entretenimiento y su opinión es influyente a la hora de comprar un juego en el 66% de los casos.

Además, prácticamente la totalidad de los padres (96%) conoce los códigos de clasificación por edades de los videojuegos. El 21 por ciento de los padres se guía por las compañías fabricantes de videojuegos, y el 18 por ciento por el Gobierno y las instituciones públicas.

Tres cuartas partes de los padres encuestados acogerían con agrado un dispositivo de control integrado en la consola que permita limitar el tiempo de juego de los pequeños. Microsoft es, además, el responsable de la publicación de la guía para padres "Juega de manera inteligente, juega seguro" en la que se dan consejos y claves a los progenitores para que supervisen de manera segura el tiempo que juegan sus hijos.

Reino Unido: Datos Económicos

El Reino Unido es el país europeo líder en el sector de videojuegos. Según los datos de la ELSPA (Entertainment Leisure Software Publishers Association), 2007 fue un año sin precedente para la industria en el Reino Unido con un crecimiento de las ventas de unidades del 16% hasta alcanzar los 75,9 millones de unidades. Las ventas teniendo en cuenta la totalidad del software de entretenimiento interactivo en todos los formatos alcanzaron los 1,72 billones de libras en 2007.

También fue el año de las consolas portátiles. El número de unidades vendidas creció un 45% y el valor en un 28%. Nintendo DS encabezó el ranking por número de unidades vendidas en el Reino Unido en 2007. La PSP de Sony ocupó el puesto número 5 en unidades y el número 6 en valor.

Respecto a las consolas fijas el primer puesto del ranking por valor generado es para la Xbox 360, seguido de la PS2 de Sony y la Wii de Nintendo. Sin embargo por número de unidades vendidas la PS2 lidera el ranking, seguido de la Xbox 360, Wii y PS3.

LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS EN UK EN 2007

- 1 FIFA 08 (EA Sport)
- 2 Dr. Kawashima's Brain Training (Nintendo)
- 3 Call of Duty 4: Modern Warfare (Activision)
- 4 Pro Evolution Soccer 2008 (Konami)
- 5 More Brain Training from Dr. Kawashima (Nintendo)
- 6 Halo 3 (Microsoft)
- 7 The Simpsons Game (EA Games)
- 8 Wii Play (Nintendo)
- 9 Assassin's Creed (Ubisoft)
- 10 WWE Smackdown vs. Raw 2008 (THQ)

LA INDUSTRIA SE ALÍA CON LOS OPERADORES DE MÓVIL

La ELSPA (Entertainment and Leisure Software Publishers Association) anunció que las compañías más importantes del sector del país, entre ellas Electronic Arts, Glu Mobile, Gameloft e I-Play llegaron en 2007 a un acuerdo con los mayores operadores de móvil del país: Orange, T-Mobile y O2 para el lanzamiento de algunos de sus títulos más representativos a través la red móvil de forma simultánea. Esta iniciativa demuestra la madurez de la industria británica de videojuegos a la hora de desarrollar iniciativas punteras de marketing.

LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO BRITÁNICA RECLAMA MAYOR APOYO

La industria del videojuego de Reino Unido hizo pública su necesidad de contar con más ayudas para prosperar, algo que también han puntualizado miembros de la Federación Europea de Desarrolladores. A pesar de las últimas subvenciones anunciadas por la UE, expresaron su necesidad de contar con más apoyos, específicamente los que puedan proporcionar los gobiernos de cada país de forma independiente.

Sociología del videojuego en Reino Unido

UN ESTUDIO DEMUESTRA QUE LOS JUGADORES DISTINGUEN QUE LOS VIDEOJUEGOS VIOLENTOS SON UNA FICCIÓN

Un estudio de la British Board of Film Classification (BBFC), el organismo que se encarga de clasificar por edades las pelícu-

las y videojuegos en el Reino Unido, señaló que los jugadores de videojuegos violentos son conscientes en todo momento de que sólo es un videojuego. David Cooke, el director de la BBFC, apuntó que la violencia en los videojuegos es mucho menos peligrosa que en el cine o la televisión, ya que en los videojuegos hay menos implicación emocional: los personajes tienen menos personalidad. La encuesta se realizó con jugadores con edades comprendidas entre los 16 y los 50 años, con padres de jugadores, representantes de la industria y analistas de juegos.

Alemania

El mercado alemán de videojuegos es el segundo en importancia en Europa, tras el Reino Unido.

La industria alemana destaca especialmente en la producción de juegos de simulación ya que a los alemanes les gustan especialmente los juegos de construcción y estrategia.

Francia

Francia es el tercer país europeo del mercado de videojuegos. Según los datos de The Invest in France Agency, organización que promueve la inversión extranjera en Francia, en 2007 el mercado de videojuegos en creció un 10% hasta alcanzar los 2 billones de euros. En el país galo, hasta 15 millones de personas juegan a videojuegos de forma regular.

Por otro lado, en 2007 el Ministerio de Cultura francés anunció su intención de ofrecer interesantes ventajas fiscales a las empresas francesas que desarrollen videojuegos. Eso sí, sólo los juegos que tengan una dimensión cultural podrán beneficiarse de una financiación de hasta el 20% de los costes que les suponga crear el juego y hasta un máximo de 3 millones de euros al año. La medida tiene intención de mantener y hacer crecer a Francia como uno de los grandes productores de videojuegos a nivel mundial.

Evolución del mercado de videojuegos en el Pacífico y Asia

Japón

PS3 SUPERA EL MILLÓN DE VENTAS EN JAPÓN



PlayStation3

PlayStation3 superó el millón de ventas en Japón en julio de 2007, según desveló Enterbrain, auditoría estadística del mercado nipón del videojuego y editora de la famosa revista Famitsu.



Halo 3

HALO3, EL VIDEOJUEGO MÁS POPULAR DE AMAZON EN JAPÓN

Halo 3 crea expectación en el país del Sol Naciente. Según la publicación Pro-G, los preorders que se realizaron de Halo 3 a través de la web Amazon convirtieron el título de Bungie en el más popular de todos, por delante de juegos como Dragon Quest Swords o The Legend of Zelda: Phantom Hourglass.



Dynasty Warriors: Gundam

DYNASTY WARRIORS: GUNDAM

Aunque la saga en España sea relativamente desconocida para el gran público, en Japón Mobile Suit Gundam puede considerarse todo un fenómeno lúdico en sí mismo, una serie de éxito comparable al que en occidente disfrutaban sagas como las de Star Wars o Star Trek. Hace ya tiempo que la serie vio la luz para PlayStation 3 con el sobrenombre de Target In Sight. Finalmente los chicos de Koei han decidido unificar el éxito nipón de la serie Gundam y el imparable éxito del videojuego Dynasty Warriors en Dynasty Warriors: Gundam, un título que recoge la trama y dinámica de Dynasty Warriors y los personajes de Gundam.

China

EL MERCADO CHINO LLEGARÁ A LOS 1.300 MILLONES DE DÓLARES EN 2008

Según un estudio publicado por Peral Research el mercado chino alcanzará una facturación de 1.300 millones de dólares en 2008, manteniendo el fuerte crecimiento que ha estado experimentando en los últimos años. En el estudio de la firma se señalan las características más importantes del mercado chino, entre las que destaca la popularidad de los medios online. El documento afirma que los juegos online con usuarios ocasionales constituirán el 30 por ciento de este mercado en 2008, e indica que los juegos más populares del mercado online generan hasta 80 millones de dólares al año en ingresos. El estudio también destaca el potencial de China como país para deslocalizar la producción de videojuegos, especialmente en su parte artística, señalando que las compañías se pueden ahorrar entre un 20 y 40 por ciento de los costes de desarrollo.



Xbox360

XBOX360 LLEGARÁ A CHINA

Microsoft decidió lanzar su popular consola de videojuegos Xbox360 también en China, ampliando su tradicional venta de software para computadoras en el país. La compañía, que ya ha designado varios agentes de ventas, abordó el lanzamiento con empresas locales de suministro de Internet y con fabricantes de ordenadores personales.

LAS VENTAS DE PLAYSTATION 3 SUPERAN A LAS DE NINTENDO WII EN JAPÓN

La consola de videojuegos PS3 superó en noviembre de 2007 las ventas de la Wii de Nintendo en Japón; un hecho que sucedió por primera vez desde que ambas máquinas fueron lanzadas al mercado. Sony, que ya dominó la industria del videojuego con la PS2, justificó el incremento de las ventas por la introducción de un nuevo modelo de gama intermedia, con un disco duro de 40 gigas.

DESAPARECEN LOS HUESOS DE LA VERSIÓN CHINA DE WORLD OF WARCRAFT

Huesos y esqueletos han desaparecido de la versión china del popular videojuego online, lo que desató la crítica de todos los aficionados, según informó la agencia de noticias Xinhua. Los fans chinos han esperado medio año más que sus colegas estadounidenses para tener entre sus manos la versión mejorada de WoW y se han encontrado con que en ella no aparecen esqueletos. En esta versión los esqueletos tienen carne y los huesos que simbolizan personajes muertos han sido cambiados por tumbas. El departamento de relaciones públicas de The9, empresa encargada de la administración de WoW en China, ha alegado que los cambios son acordes a "la situación particular de China y las regulaciones relevantes".

CHINA Y SU PARTICULAR RELACIÓN CON LOS VIDEOJUEGOS: APRENDER A TORTURAR CORRUPTOS

A causa de la crisis de credibilidad por la que atraviesa el gobierno, el Ejecutivo ha desarrollado un videojuego en el que se muestra la dureza y las represalias a las que se pueden enfrentar los políticos de honra dudosa. El juego consiste en torturar y matar políticos corruptos, así como a sus familias, a sus padres y a sus nietos. A medida que se avanza en el videojuego se van adquiriendo nuevas habilidades para refinar las técnicas utilizadas y la amplitud de la venganza.

La página en que se publicó tuvo tanto éxito de visitas que se vio saturada en pocos minutos. En una semana el juego fue probado por unos 7.000 usuarios. Según el gobierno, su principal objetivo es concienciar a los jóvenes ante delitos de esta envergadura.

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS ARRASA EN SU ESTRENO

En junio de 2007 tuvo lugar en Japón el lanzamiento de The Legend of Zelda: Phantom Hourglass. Las ventas del videojuego en este período superaron las 300.000 unidades.

CHINA INVERTIRÁ EN EL DISEÑO DE JUEGOS POR INTERNET

China ha lanzado un plan de formación para talentos en programación y diseño de videojuegos online. Para llevarlo a cabo, el Ministro de Industria ha designado al Instituto de Tecnología Huizhongyishi como laboratorio de entrenamiento para los futuros profesionales del sector de los juegos en red.

Corea del Sur

SONY LANZA UNA NUEVA VERSIÓN DE PS3 EN COREA DEL SUR

El fabricante japonés de tecnología Sony anunció que lanzaría su PS3 con un disco duro de 80 gigabytes en Corea del Sur, ofreciendo por primera vez la versión mejorada de su última consola. Puesto que los videojuegos online son muy populares en Corea del Sur, Sony ha decidido ampliar la capacidad de almacenamiento de su PS3 para permitir activar la descarga de estos y otros contenidos de entretenimiento.

Australia

Según el estudio Interactive Australia 2007, elaborado por la Interactive Entertainment Association of Australia, en 2007 el 79% de los hogares australianos disponían de algún dispositivo para la reproducción de videojuegos. Igualmente, el 55% de la población australiana adulta afirmaba haber jugado algún videojuego durante el último año. El estudio también confirmó la edad media de consumo de videojuegos, que en el caso de Australia es de 28 años.

Figure 1 – All Households with Game PC or Console

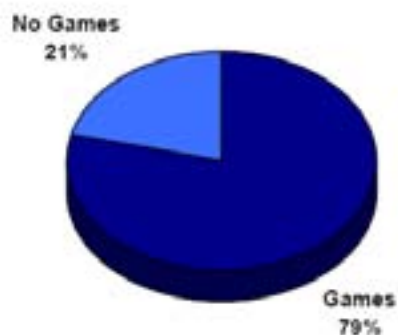
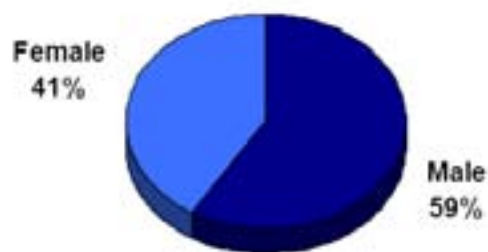
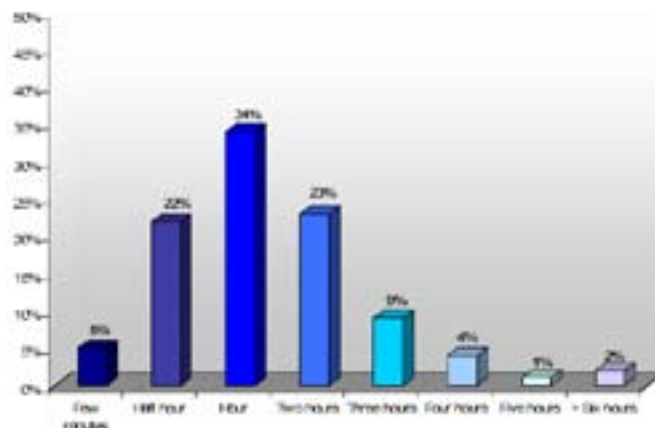


Figure 5 – Gender, All Gamers



Se estima que, en 2014 la edad media de consumo de videojuegos será de 42 años en el continente australiano. Respecto a las mujeres, éstas representan el 41% de la población jugadora, frente al 38% que era la cifra correspondiente al año 2005. Se calcula que, para el 2012 la proporción de mujeres jugadoras en Australia será igual que la de hombres. Los juegos favoritos en el caso de las féminas son los de puzzles, cartas y los llamados videojuegos sociales. Los hombres, por el contrario, prefieren los first person shooters y lo juegos de carreras.

Figure 12 – Duration of Play in One Sitting



Los jugadores australianos, que presentan niveles educacionales superiores a los no jugadores, afirman jugar a videojuegos al menos una vez por semana en el 70% de los casos. Respecto al tiempo empleado por sesión de juego, el 61% afirma jugar en torno a una hora mientras que sólo el 1,5% juega cuatro horas a más en cada sesión. Tan sólo un 8% de los entrevistados prefiere jugar solo a hacerlo en compañía de amigos, familiares u otros jugadores en red.

Los australianos reconocen también el valor del videojuego como inversión. Cuando terminan un juego, el 73% de los jugadores lo añade a su biblioteca particular, mientras que sólo el 7% decide venderlo o deshacerse de él. Los títulos más citados son la franquicia Sims, el Solitario, World of Warcraft y la serie Grand Theft Auto.



Grand Theft Auto Vice City Stories

Figure 27 - Australian Gamers Favourite Titles

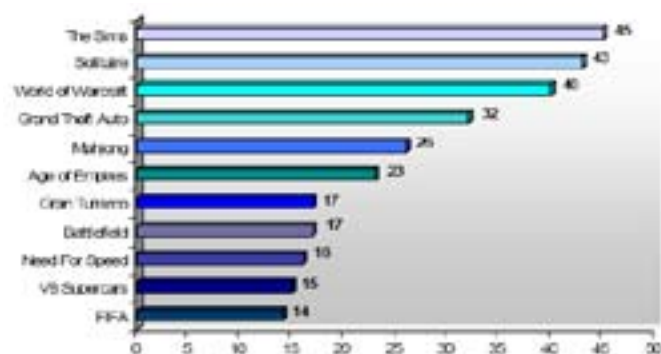
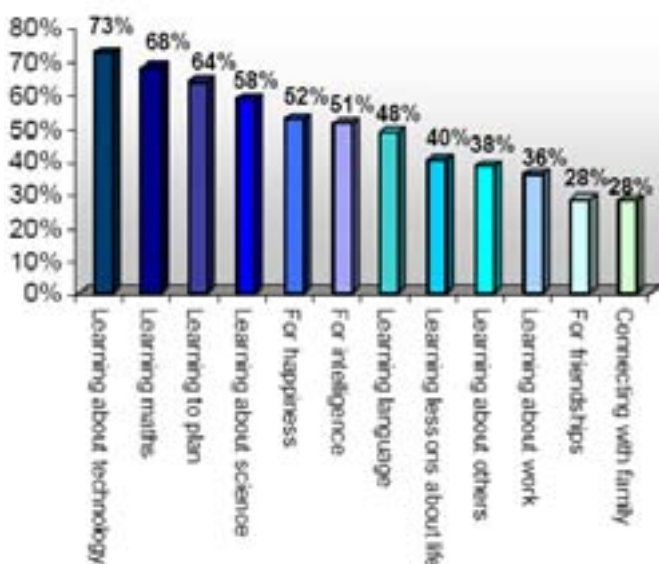


Figure 31 – Parents' Views about Positive Outcomes of Children's Game Play



El estudio demuestra también cómo más de un tercio de los jugadores son padres de familia. Según los datos obtenidos, los padres que juegan habitualmente utilizan el videojuego como herramienta de comunicación e interacción con sus hijos, a la vez que como plataforma educativa. Estos padres consideran que el uso del videojuego va más allá del entretenimiento: el 73% considera que los videojuegos ayudan a aprender tecnología, el 68% afirma que refuerzan el aprendizaje matemático y el 64% valora la capacidad del videojuego para enseñar planificación y organización a los más pequeños.

MICROSOFT TRIUNFA EN AUSTRALIA

La consola Xbox360 alcanzó muy buenas cifras de ventas en el mercado australiano durante el año 2007. El sistema de Microsoft posee en el país un ratio de 6,6 juegos por usuario, el más alto en el mundo del videojuego.

Movimientos económicos y corporativos de la industria del videojuego

Enero 2007

- La productora cinematográfica Warner Bros. anuncia que se ha hecho con el 10,3% de las acciones de SCi Entertainment Group, la productora de videojuegos que adquirió en 2005 el estudio de desarrollo Eidos. Como resultado, SCi se hace con los derechos para desarrollar videojuegos basados en propiedades de Warner Bros. Como los Looney Tunes o series televisivas como The OC, entre otras.
- Nobilis Ibérica alcanza un acuerdo con Focus Interactive para editar varios de sus títulos, como es el caso de Paradise City, Trackmania Nations, Virtual Skipper 5 y Virtual DJ.



Marc Ecko

- El diseñador de ropa Marc Eco crea una nueva división en su empresa dedicada a buscar nuevas oportunidades de negocio en el mundo de los videojuegos. La dirección de la división, bautizada con el nombre de Marck Eco Entertainment, se confía a Marc Fernández que ya trabajó en el título GTA: Vice City.

- Atushi Inaba funda un nuevo estudio tras el cierre de Clover Studio. La compañía anuncia de forma oficial que el nuevo proyecto recibe el nombre de Seeds, estudio en el que trabajarán 50 personas y cuyo interés se centra, de forma especial, en nuevos talentos dentro del sector.
- Auran Games anuncia el acuerdo de distribución de Fury en el mercado de Norte América con Gamecock Media Group.

Febrero 2007



Castlevania

- Konami revela una serie de títulos originales que distribuirá para consolas portátiles y de última generación. Es el caso de la popular saga Castlevania para PSP. Para PS3 y Xbox360, Konami anuncia el lanzamiento de las aventuras de Hellboy y la musical versión para Xbox360 de Dance Revolution Universe.

- La Academia de Artes Interactivas de Estados Unidos (AIAS) presenta oficialmente uno de sus nuevos organismos de carácter social, la fundación Dr. Randy Pausch, en honor al experto en cibernética. Esta entidad tiene por finalidad extender por las escuelas las profesiones ligadas al proceso de producción de juegos, apoyando económicamente a los estudiantes.
- Activision y Dolby llegan a un acuerdo para mejorar el audio de los videojuegos de la productora de Santa Mónica. El contrato se dirige sobre todo al soporte 5.1 en PlayStation 3 y Xbox360.
- La británica Eidos funda un estudio en Montreal que pretende albergar a 350 empleados dedicados a trabajar en proyectos de nueva generación.



Fury

- La distribuidora francesa con sede en España Nobilis se hace con la conocida franquicia Giant, que durante años ha hecho las delicias de los amantes de los juegos de gestión.
- Buena Vista Games se convierte en Disney Interactive Studios. La nueva marca publicará los juegos de Disney, ABC y Touchstone.



Oasis 2

- La productora “enne” se alía con la estadounidense Multiverse para producir contenidos digitales. A través de la tecnología Multiverse, “enne” prevé desarrollar mundos virtuales, así como suministrar servicios profesionales a aquellas compañías que quieran explotar esta plataforma.
- Vivendi Games, filial de videojuegos del gigante audiovisual Vivendi y propietaria de estudios como Blizzard, Sierra o Radical Entertainment, adquiere Wanako Games, el estudio de desarrollo de videojuegos más grande de América Latina.

vivendi
GAMES

- El empresario británico Richard Branson anuncia el desarrollo de una plataforma de descarga de videojuegos, similar a iTunes, con el nombre de A World of my Own. Se tratará de una plataforma de juegos en 3D.

Marzo 2007



Guitar Hero III

- Electronic Arts anuncia en la GDC un acuerdo con Harmonix, creador de la exitosa serie Guitar Hero, por el que pasa a editar el nuevo título de esta desarrolladora.

Microsoft

- El fabricante de software Microsoft anuncia unas ganancias netas del segundo trimestre que superan las previsiones de Wall Street, impulsadas por las ventas de programas de bases de datos y de la consola Xbox360. A raíz del resultado, la compañía elevó su objetivo de beneficios para todo el año.

- Uno de los cofundadores de Guerrilla Games, Martín de Ronde, funda una nueva editora de videojuegos sin ánimo de lucro. Se trata, por tanto, de la primera ONG en la industria del videojuego. El objetivo de la compañía, que ha recibido el apoyo de Revolution Software, Avalanche Studios, Relentless, Kuju y Freestyle Games, entre otros, es fomentar la solidaridad entre los jugadores.
- Nobilis Ibérica anuncia la disponibilidad de DVD-I, un producto desarrollado en formato DVD y legible en cualquier reproductor estándar, con el que se puede interactuar activamente en el videojuego gracias a un mando a distancia.
- D2C es la nueva desarrolladora y editora fundada por antiguos miembros de EA que colaborará con guionistas de cómics, guionistas de cine y estudios de desarrollo externo, aportando su propio estudio interno -Bigdog Games- con el objetivo de crear juegos deportivos para todos los públicos.

Abril 2007

- Intel contrata a Daniel Phol, el genio del proyecto Ray-Trace, para formar parte del equipo de investigación de la compañía.

proein
games

- Proein y Capcom Europe anuncian un acuerdo por el que la compañía española se convierte en distribuidora oficial de Capcom en España. En el catálogo de esta última se encuentran sagas tan populares en el mundo del videojuego como Resident Evil, Mega Man y Street Fighter. Bajo los términos del acuerdo se incluyen juegos tan esperados como Devil May Cry 4 o Lost Planet: Extreme Condition, entre otros.
- El Increíble Hule, Thor y el Capitán América, héroes emblemáticos de Marvel, encuentran en Sega un aliado para transportarse al mundo del videojuego. Así, el acuerdo suscrito entre ambas compañías se amplía más allá de Iron Man, único superhéroe que hasta ahora se beneficiaba de estas condiciones.



Iron Man

Mayo 2007

- Eidos Interactive anuncia que, tras varios contratos de adquisición con desarrolladores como el estudio RockPool Games, ha decidido lanzar al mercado la nueva línea SoGo Play, la cual es sinónimo de juegos de calidad a un precio realmente asequible para todos los bolsillos y orientados sobre todo a personas que juegan al ordenador de manera ocasional.
- Blizzard Entertainment, la unidad de juegos de Vivendi, confirma que la compañía se centrará en los juegos para PC, a la vez que muestra especial interés por el mercado chino.

Junio 2007

- Ubisoft anuncia su decisión de ampliar su estudio en Casablanca contratando a 150 nuevos desarrolladores hasta 2010. Los estudios cambian también su actual localización en la ciudad africana por otra en la que puedan albergar al nuevo equipo con las infraestructuras adecuadas. El estudio de la compañía en Casablanca se abrió en 1998 y desde entonces su equipo ha realizado importantes contribuciones al mundo del videojuego, entre ellas, el éxito mundial Peter Jackson's, King Kong, o el título Prince of Persia: Las dos coronas.
- Disney triplicará su presupuesto para desarrollo en videojuegos, pasando de 100 millones de dólares por año a 350 en aproximadamente cinco años. Según la compañía, aproximadamente el 70 por ciento del presupuesto irá a parar al desarrollo de franquicias ya establecidas, mientras que el resto se destinará a nuevos contenidos.
- El antiguo presidente de Human Head, Timothy Gerristen, funda el nuevo estudio de videojuegos Big Rooster en la localidad norteamericana de Rooster. La compañía pretende desarrollar tanto juegos originales como basados en licencias.
- El gigante del entretenimiento digital EA da a conocer las primeras medidas en su reestructuración de cara al consumidor y confirma las cuatro líneas que han concebido para distribuir sus productos en los próximos meses. Las divisiones son: Los Sims, EA Games, EA Casual Entertainment y EA Sport.



Los Sims 2

- La veterana compañía británica de entretenimiento Codemasters renueva su identidad corporativa con un nuevo logo que es, en palabras de sus responsables, “atrevido y enigmático al mismo tiempo”.
- El presidente de Square Enix, Yoichi Wada, apunta que una de las prioridades de su organización es diversificar el público de sus juegos.

Julio 2007

- Disney Interactive Studios anuncia la adquisición de Junction Point Studios, con sede en Austin (USA). Estos estudios se encargarán de la creación de nuevas franquicias de videojuegos al tiempo que llevarán a la nueva generación de consolas las franquicias actuales más exitosas de la compañía. Junction Point se convierte así en el quinto estudio de desarrollo de Disney.
- Virgin PLAY abre oficinas en Lisboa. Llevarán el nombre de la nueva marca de la compañía, V.2Play.
- Real Madrid y Virgin PLAY firman un acuerdo para coproducir el videojuego oficial del club, que se distribuirá a nivel mundial y se lanzará en las principales plataformas. La primera entrega llegará a los hogares a finales de 2008 para PC, Xbox360 y PS3.
- La productora coruñesa Continental amplía sus horizontes y presentan su primer proyecto, Evento Ligado a la Extinción; un título de lucha que tiene como objetivo salvar el mundo.

Agosto 2007

- Activision se sitúa como empresa líder del sector al contar con unos beneficios netos de 1.5 billones de dólares. Según datos de NPD Group, Activision se convirtió en la empresa líder de edición de productos de entretenimiento durante los seis primeros meses de 2007. En este periodo la compañía aumentó su cuota de mercado hasta el 13,7 por ciento, un 5,1 más que la cifra alcanzada durante el año anterior.
- Vivendi Games Mobile y Nokia firman un acuerdo por el que la primera lanza, en la nueva plataforma de juego móvil N-Gage, algunos de los principales juegos que dieron fama a la franquicia Crash Bandicoot.
- El videojuego Clive Barker's Jericho constituye todo un placer para los seguidores del género de terror. No es de extrañar teniendo en cuenta que su autor, Clive Barker, ha sido aclamado por su saber hacer y su creatividad hasta por el mismísimo genio del terror por antonomasia: el escritor Stephen King. Barker se apoyó en Codemasters, una editora inglesa, para explotar al máximo sus posibilidades creativas y eligió el pequeño estudio madrileño Mercury Steam para desarrollar la idea de este juego. Durante la presentación, realizada en Madrid, Enric Álvarez, director del videojuego en Mercury Steam, explicó cómo Barker se había implicado plenamente en el proyecto dejando al mismo tiempo plena libertad a los programadores.



Clive Barker



Presentación de Clive Barker's Jericho en Madrid

Septiembre 2007

- Ubisoft anuncia la creación de un segundo estudio de desarrollo en China: Ubisoft Chengdu. Aunque inicialmente este estudio se centrará en subcontratas internas de la propia empresa, en un futuro se pretende que cree sus propios títulos online para PC.

- Intel (1968) compra Havok (1998) con el fin de mejorar el funcionamiento de los chips gráficos, no sólo para los videojuegos sino en toda la gama de efectos que últimamente se añaden a los ordenadores.
- Blade Interactive Studios se convierte en editora de videojuegos. Los primeros títulos que publicará serán los de la saga Billar World Snooker Championship.
- Activision anuncia la adquisición del desarrollador británico Bizarre Creations, creadores de la exitosa serie Project Gotham Racing.
- Microsoft confirma su intención de lanzar un servicio en el que los usuarios puedan compartir públicamente juegos programados con la plataforma XNA, en lo que algunos han llamado el Youtube de los videojuegos. De esta forma, los usuarios de Xbox y PC podrán compartir juegos diseñados por ellos mismos.
- Take Two vende Joytech, fabricante de periféricos, que pasa a manos de Mad Catz. Con este paso Take Two logra su objetivo de centrarse en la esencia de su actividad: la creación de videojuegos.
- Warner Bros. Interactive Entertainment presenta Project Origin, la continuación del exitoso juego F.E.A.R. El nuevo título ha sido desarrollado por Monolito Productions para Xbox 360, PlayStation3 y juegos para Windows. El nombre fue elegido por los propios seguidores del videojuego tras votar entre las propuestas previamente presentadas por ellos mismos.

Octubre 2007

- EA anuncia la adquisición de las compañías Bioware Corp. y Pandemic Studios por las que paga 860 millones de dólares, la mayor inversión realizada en su historia. EA explica que la compra se debe a su intención de diversificar en su línea de productos. Ambas organizaciones, conocidas por sus juegos de rol, acción y aventura, unieron sus fuerzas a finales de 2005 en una sociedad denominada VG Holding Group.
- Microsoft gana un 23,3 por ciento más que en su primer trimestre fiscal del año anterior gracias a Windows Vista y a Halo 3. En concreto fueron 4.289 millones de dólares los que



Halo 3

se embolsó la compañía, con una cifra de negocio de 13.762 millones de dólares, un 27,2 por ciento más que en el mismo periodo del año anterior.

- Con una plataforma de mil millones de dólares, la compañía Warner Bros. decide expandir su mercado hacia el mundo de los videojuegos, con el objetivo de lanzar sus personajes del catálogo Warner, el sello Dc Cómic, los Looney Tunes y Batman.



Looney Tunes

- Bungie se separa de Microsoft. La compañía de Redmond mantiene un porcentaje del estudio desarrollador de la millonaria serie de videojuegos Halo, mientras Bungie inicia su andadura independiente después del tercer título de la serie y siete años más tarde de su adquisición por parte de Microsoft.
- Codemasters firma un acuerdo con la editora Templar Publishing por el que publicará videojuegos basados en sus libros de dragones, magia y piratas. Templar Publishing ha vendido más de 14 millones de ejemplares de libros de sus series juveniles de aventura.
- El gigante Sony obtuvo un beneficio de 555 millones de euros en el segundo trimestre de 2007 gracias a la venta de televisores

Bravia, portátiles Vaio y cámaras digitales Caber-Shot. La división de videojuegos aumentó sus ingresos en un 42 %.

- City Investment Research decide comenzar a realizar estudios sobre el sector de los videojuegos. Con 390 analistas repartidos a lo largo y ancho del globo en 22 países, City Investment Research estudiará con detenimiento a cuatro grandes compañías del sector en EE.UU.: Activision, THQ, Take Two y Electronic Arts.
- El fabricante de videojuegos EA y Hasbro anunciaron recientemente un acuerdo de licencia para crear versiones electrónicas de algunos de los juegos más populares del siglo pasado, como Monopoly o Scrabble. En virtud del acuerdo, vigente hasta 2013, EA tendrá los derechos mundiales en la creación de juegos para dispositivos electrónicos como teléfonos móviles o Internet.
- La firma de riesgo Axon Capital anuncia su entrada en la compañía de juegos española Enigma SP, desarrolladora entre otros productos de las tecnologías Arkana 3D. El grupo no ha precisado la participación exacta, si bien ha indicado que el importe de la operación ascendió a un millón de euros.
- La cadena de televisión especializada en música y ocio para jóvenes MTV invertirá 500 millones de dólares en el sector del ocio electrónico. Dentro de los nuevos planes comerciales de la cadena se encuentra el de expandir su producción al mundo del ocio electrónico. Los últimos estudios publicados muestran que casi la mitad de los televidentes de MTV son aficionados a los videojuegos.

Noviembre 2007

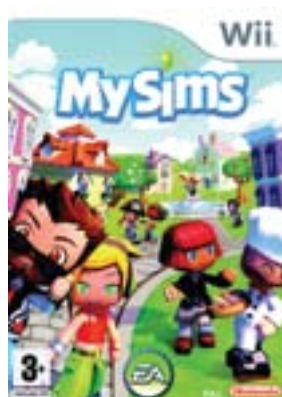
- Electronic Arts revela sus resultados financieros referentes al tercer trimestre fiscal. Las ventas para Xbox en el periodo alcanzaron los 128 millones de dólares, convirtiéndose en la principal fuente de ingresos para la compañía. EA lanzó grandes títulos en 2007, como The Orange Box, sus sagas deportivas o los juegos exclusivos para cada plataforma como My Sims o Boogie.
- Ubisoft aumenta sus ventas en un 52 por ciento durante el primer trimestre fiscal de 2007, período en el que los ingresos netos de la compañía han rozado los 30,6 millones de euros. La compañía achaca este incremento de ventas al éxito de



Fifa 08



NBA Live 08



My Sims



Boogie

sus últimos lanzamientos, especialmente los de nueva generación, que suponen un 75 por ciento del total de las ventas.

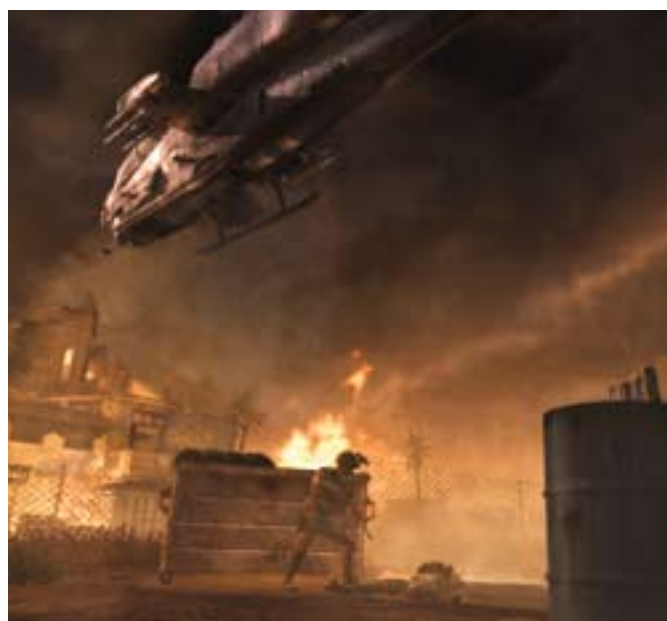
- Sony Online Entertainment anuncia que tiene todo listo para abrir un estudio de videojuegos en la India, especializado en el desarrollo de títulos para el mercado online del país asiático. La compañía afirma que lo más probable es que el estudio se establezca en la ciudad de Bangalore, al sur de la India.

Diciembre de 2007

- Activision y Blizzard (Vivendi) anuncian su fusión en una nueva compañía bautizada como Activision Blizzard que tendrá

en su haber títulos como Call of Duty o World of Warcraft. El negocio tendrá un valor aproximado de 18.800 millones de dólares (unos 13.000 millones de euros). Las dos compañías cuentan con éxitos de ventas como las series Tony Hawk's, Starcraft y Guitar Hero.

- 2k Games presenta el nuevo equipo de desarrollo 2K Marin, con un estudio ubicado en California, que se encargará de desarrollar nuevas marcas y series además de colaborar con otros proyectos de 2K Games.
- La compañía británica Kuju anuncia la creación de un nuevo estudio de desarrollo que desarrollará juegos destinados específicamente a los más pequeños, con una clasificación máxima en el sistema PEGI de "mayores de 7 años".



Call of Duty 4



Tony Hawk's Proving Ground

Tendencias sociales del videojuego en España

Se consolidan los videojuegos para el público adulto

Elder Games es un proyecto europeo que promueve el desarrollo de contenidos e interfaces sencillos que permitan establecer las bases para el desarrollo de nuevos juegos con valor terapéutico y que, además, cumplan con las necesidades de accesibilidad y de utilidad adecuadas para el público adulto. Junto a Elder Games está colaborando la Asociación Cluster de Telecomunicaciones de Euskadi (GAIA) que se encarga de investigar la adaptación específica de los juegos para favorecer su consumo por parte de los mayores y así disminuir la brecha digital tecnológica entre generaciones. Que los mayores disfruten de los clásicos juegos de mesa en una pantalla táctil va a ser posible en poco tiempo.



Brain Assist



Los padres y madres españoles quieren videojuegos

El regalo predilecto de los españoles para agasajar a sus padres y madres en la celebración de sus días respectivos, Día del Padre o Día de la Madre, fue una consola o un videojuego.



Hot Brain

El sistema PEGI y su funcionamiento

El PEGI es el sistema de autorregulación voluntaria de la industria que promueve la seguridad del uso de los videojuegos. Es el primer sistema de clasificación por edades paneuropeo. Funciona desde abril de 2003 y ofrece al público (en especial a los padres) una indicación de los intervalos de edades para los que un producto de software es adecuado.

El sistema PEGI se utiliza en los siguientes 28 países europeos.



El sistema PEGI se basa en un código de conducta que cada editor se compromete a observar contractualmente. El código aborda el etiquetado por edades, la promoción y la publicidad de productos interactivos. También refleja el compromiso y la preocupación por parte de la industria de software interactivo de aportar información al público de manera responsable con el fin de facilitar una elección informada.

El sistema PEGI pertenece a la federación europea de software interactivo (ISFE, de sus siglas en inglés interactive Software Federation of Europe), con sede en Bélgica. La ISFE ha contratado la administración del sistema al Instituto holandés para la clasificación de contenido audiovisual (NICAM, de sus siglas en inglés Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media).

Categorías por edades

LOS CINCO ICONOS

Los iconos de clasificación por edades, más conocidos como los logotipos del PEGI, indican el intervalo de edad para el que

un juego resulta adecuado. En el sistema PEGI existen cinco niveles de clasificación por edades:



Clasificaciones del PEGI por edades hasta junio de 2007:

Categoría por edades	Total	Porcentaje
3+	3.442	48,14%
7+	675	9,44%
12+	1.817	25,41%
16+	906	12,67%
18+	310	4,34%
TOTAL	7.150	100%

DESCRIPTORES DE CONTENIDO

Se utilizan con los logotipos de clasificación por edades para explicar las principales razones de elección de una u otra. Cada logotipo de clasificación por edades colocado en un embalaje, a excepción del logotipo 3+, va acompañado de uno o más descriptores.

Los descriptores de contenido ofrecen a los consumidores información adicional (en especial a los padres y cuidadores) para permitirles tomar una decisión informada en el proceso de adquisición del juego.

Los descriptores de contenido son:



Violencia:

El juego contiene representaciones violentas.



Lenguaje soez:

El juego contiene palabrotas.



Miedo:

El juego puede asustar o dar miedo a los niños.



Sexo:

El juego contiene representaciones de desnudez y/o comportamientos o referencias sexuales.

**Drogas:**

El juego hace referencia o muestra el consumo de drogas.

**Discriminación:**

El juego contiene representaciones de discriminación, o material que puede favorecerla.

**Juego:**

Juegos que fomentan el juego o que enseñan a jugar.

Fases del proceso de clasificación

El proceso que se sigue para clasificar un videojuego de una forma u otra es el siguiente:

- Antes de la publicación del producto, y de cada una de sus versiones, los editores rellenan una evaluación de producto en línea, también conocida como el Cuestionario del PEGI.
- En función de las respuestas, el sistema en línea determina automáticamente una clasificación por edades, junto con descriptores de contenido, para indicar por qué se ha asignado una categoría de edad determinada al producto en cuestión.
- Para clasificaciones provisionales de 12+ y superiores, el NICAM rastrea sistemáticamente el videojuego. También, se llevan a cabo visualizaciones aleatorias para juegos clasificados como 3+ y 7+ si el NICAM considera que hay dudas sobre la corrección del formulario de evaluación de un producto concreto.
- El NICAM emite una licencia para el editor que le autoriza a utilizar el logotipo de clasificación por edades junto con los descriptores de contenido correspondientes.
- Cuando dicha licencia llega a manos del editor, éste puede reproducir el logotipo y los descriptores para mostrarlos en el embalaje, según indican las reglas y el código de conducta del PEGI.

El PEGI online

PEGI Online es un complemento del sistema PEGI desarrollado por ISFE y NICAM, y albergado por la Comisión Europea, cuya finalidad consiste en ofrecer a los jóvenes de Europa mayor protección contra contenidos de juego inadecuados y ayudar a los padres a entender los riesgos y el potencial daño que existe en este entorno.



El logotipo de PEGI Online, que aparecerá en los estuches del juego si éste se vende en CD / DVD o en el propio sitio web del juego, indicará si puede jugarse en línea y, asimismo, si ese juego o sitio concreto es controlado por un operador que se ocupa de proteger a los jóvenes.

La licencia para poder exhibir el logotipo de PEGI Online la concede un Administrador específico a todo proveedor de servicios de juego en línea que cumpla los requisitos establecidos en el Código de Seguridad de PEGI Online (POSC en sus siglas en inglés). Estos requisitos contemplan la obligación de mantener un sitio web libre de contenido ilegal u ofensivo creado por los usuarios, cualquier enlace indeseable, así como medidas de protección para los jóvenes y su intimidad cuando participen en juegos en línea.



www.pegionline.eu

Campañas de Comunicación del PEGI en Europa

AUSTRIA: EL PEGI PATROCINA EL EVENTO GAME-CITY EN VIENA

El precioso ayuntamiento gótico del siglo XIX de la ciudad de Viena, diseñado por Friedrich Schmidt, fue el escenario elegido para el primer evento relacionado con los videojuegos, organizado conjuntamente por la Asociación Austriaca de Software de Entretenimiento (OVUS) y la ciudad de Viena.

Más de 25.000 niños y padres asistieron a este festival de tres días de duración para aprender sobre videojuegos, protección de los menores y alfabetización multimedia.

DINAMARCA: CAMPAÑA DE RELACIONES PÚBLICAS DE LA CÁMARA DE COMERCIO DANESA

En la carrera hacia el lanzamiento del PEGI Online, la Cámara de Comercio Danesa (MUF) organizó una campaña de relaciones públicas para informar y explicar el proyecto a los medios de comunicación daneses.

ESPAÑA: CAMPAÑA DIVULGATIVA DEL CÓDIGO PEGI ONLINE

El Instituto Nacional del Consumo y la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de entretenimiento (aDeSe) realizaron una campaña divulgativa del código PEGI Online, enmarcada en el programa para un Internet más seguro realizado por la Unión Europea. En este contexto, el INC apoyó decididamente la adopción del sistema europeo de etiquetado por edad, para asegurarse de que el videojuego llegue exclusivamente al público al que esté destinado.

FRANCIA: CAMPAÑAS INFORMATIVAS DEL SINDICATO DE EDITORES DE SOFTWARE Y DE OCIO.

A lo largo del 2007 el Sindicato de Editores de Software y de Ocio llevó a cabo varias campañas informativas con el objetivo de difundir el conocimiento sobre el PEGI entre la población. Una de ellas tuvo lugar en el contexto de KIDEXPO, la primera feria integral centrada en la familia, celebrada en París durante el mes de junio, y que contó con más de 50.000 visitantes. También en Cannes, con motivo del Festival del Entretenimiento Digital Interactivo (IDEF 2007) el PEGI fue ampliamente publicitado.

A principios de verano, los distribuidores de Francia recibían pósters del PEGI para los puntos de venta y un CD-ROM titulado "Videojuegos: tomemos la decisión adecuada juntos".

ITALIA CAMPAÑA PUBLICITARIA DEL PEGI: "VIDEOGAME? QUESTE LE REGOLE DEL GIOCO!"

En Italia la AESVI organizó una importante campaña informativa cuyo mensaje objetivo fue diseñado para sensibilizar a la opinión pública sobre la importancia de aplicar las pautas de seguridad establecidas por el sistema PEGI, teniendo en cuenta que los consumidores ya no son jóvenes y menores solamente sino que también hay adultos. La campaña tuvo tanto éxito que el Ministerio de Educación decidió unirse a la AESVI para llevar a cabo más campañas de comunicación en las escuelas.

POLONIA: EL PEGI EN MANIA GRANIA 2007

Desde mediados de mayo a finales de junio de 2007, el PEGI salió a las carreteras polacas con "Mania Grania", un roadshow con parada en seis importantes ciudades repartidas por todo el país. El PEGI estuvo representado en forma de documentación educativa para los padres y tuvo especial éxito el concurso de preguntas y respuestas diseñado para animar a los participantes a conocer mejor las cuestiones de la clasificación por edades y de la protección de los menores.

SUECIA: NORDIC GAME EN MALMÖ Y COPA GOTHIA EN GOTHENBURG

PEGI estuvo presente en la conferencia anual Nordic Game, a la que en 2007 acudieron más de 850 participantes de todo el mundo. El stand informativo PEGI distribuyó información sobre el sistema en general y presentó con especial detalle el PEGI Online.

La futbolística Copa Gothi, celebrada en Gothenburg, sirvió también de escenario para la promoción del PEGI. En este contexto, la industria sueca del videojuego y el PEGI patrocinaron al club Boo FF, el segundo club de fútbol más grande de Suecia. Como resultado, el equipo mostraba el logotipo y los símbolos PEGI en sus camisetas.

THQ abre una nueva puerta para la protección del público infantil en los videojuegos

THQ, una de las compañías líderes en el desarrollo de licencias infantiles, ha apostado por la segmentación de los productos y la forma de dirigirse a los públicos con la inauguración de la web www.playthq.es. En ella, los niños pueden navegar por una selección de títulos del catálogo adecuados para su edad, en una iniciativa que se une a otras del sector basadas en el código de autorregulación PEGI.

Resumen del año 2007: Lanzamientos

Entre los títulos lanzados a lo largo del año 2007 destacan los siguientes:

ENERO		
Hunting Unlimited 4	Friendware	16+
Ford Racing 3	Virgin Play	3+
World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi Games	12+
FEBRERO		
Toca Race Driver 3 Challenge	Codemasters	3+
Los Sims 2 y las cuatro Estaciones	Electronic Arts	12+
Europa Universalis III	Friendware	12+
Crackdown	Microsoft Ibérica	18+
Final Fantasy XII	Proein	12+
MARZO		
Heatseeker	Codemasters	12+
Spectrobes	Disney Interactive Studios	7+
Tennis Pro	Planeta de Agostini Interactive	3+
Virtual Tennis 3	Sega	3+
Resistance: Fall of Man	Sony Computer Entertainment	18+
ABRIL		
My Animal Centre in Africa	Friendware	3+
God of War II	Sony Computer Entertainment	18+
MAYO		
Spider-man 3	Activision	12+
Dragon Ball Z: Shin Budokai 2	Atari	12+
Piratas del Caribe: En el Fin del Mundo	Disney Interactive Studios	12+
Brain Trainer	Planeta de Agostini Interactive	7+
Final Fantasy III	Proein	12+
Pony Friends	Proein	3+
Buzz! El Mega Concurso	Sony Computer Entertainment	12+
Naruto: Uzumaki Chronicles	Atari	12+
JUNIO		
Shrek Tercero	Activision	3+
Transformers: The Game	Activision	12+
Overlord	Codemasters	16+

Runaway 2: El Sueño de la Tortuga	FX Interactive	12+
Forza Motorsport 2	Microsoft Ibérica	3+
Singstar Pop Hits	Sony Computer Entertainment	7+

JULIO

Pro Cycling Manager: Temporada 2007-2008	Friendware	3+
Mi Clínica Veterinaria	Proein	3+
Ratatouille	THQ	3+

AGOSTO

Guild Wars: Eye of the North	Friendware	12+
Blue Dragon	Microsoft Ibérica	12+
Crash Bandic. Veng. Platinum	Vivendi Games	3+

SEPTIEMBRE

Colin McRae Dirt	Codemasters	12+
FIFA 08	Electronic Arts	3+
My Sims	Electronic Arts	3+
Halo 3	Microsoft Ibérica	16+
Brain Games	Planeta de Agostini Interactive	3+
Sega Rally	Sega	3+
Drawn to Life	THQ	3+
Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	12+

OCTUBRE

Clive Barker's Jericho	Codemasters	18+
Project Gotham Racing 4	Microsoft Ibérica	3+
Moto GP 07	Proein	3+
Football Manager 2008	Sega	3+
Imagina ser Mamá	Ubisoft	3+
Imagina ser Diseñadora de Moda	Ubisoft	3+
Garfield 2: Saving Arlene	Virgin Play	3+
Crash: Lucha de Titanes	Vivendi Games	7+

NOVIEMBRE

Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	16+
Guitar Hero III: Legends of Rock + Guitarra	Activision	12+
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	Atari	12+
Naruto: Ultimate Ninja 2	Atari	12+
High School Musical	Disney Interactive Studios	3+
Los Simpson – El Videojuego	Electronic Arts	12+

Need for Speed: Pro Street	Electronic Arts	3+
Sparta: La Batalla de las Termópilas	FX Interactive	16+
Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española	Planeta de Agostini Interactive	12+
Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos	Sega	3+
Singstar Latino	Sony Computer Entertainment	12+
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	Take Two Interactive	18+
WWE Smackdown! vs. Raw 2008	THQ	16+
Bratz: 4 Real	THQ	3+
Assassin's Creed	Ubisoft	16+

DICIEMBRE

Hannah Montana	Disney Interactive Studios	3+
Encantada	Disney Interactive Studios	7+
La Brújula Dorada	Sega	12+

TIPOS DE VIDEOJUEGOS

Videojuegos y mujeres

Las mujeres toman el mando

Los gustos y las necesidades del mercado femenino están transformando el mundo de la tecnología. El fenómeno no consiste en teñir los productos de rosa pues ellas buscan funcionalidad, además de diseño...Y las grandes compañías empiezan a darse cuenta de que es muy rentable darles lo que quieren. En lo que respecta a las consolas, las mujeres prefieren aquéllas que se pueden utilizar de forma muy intuitiva, en las que no hace falta tener un conocimiento muy avanzado del sistema o de los videojuegos. Aunque hay mujeres que disfrutan matando zombies o ganando la liga con el Real Madrid, la mayoría prefiere juegos sociales, que se puedan disfrutar con sus amigos o en familia.



Las princesas Disney

Disney Interactive Studios acerca a Ariel, Cenicienta y el resto de princesas Disney a la casa de millones de niñas en Princesas Disney: Un viaje Encantado, disponible para PlayStation2 y PC. El título permite a las jugadoras introducirse en los reinos de su personaje favorito para restablecer el orden en esas tierras encantadas. Las niñas aprenderán los atributos que caracterizan a cada una de las princesas: coraje, amistad, confianza y aprendizaje. En Princesas Disney: Las Joyas Mágicas las niñas pueden jugar en el papel de cualquiera de las Princesas del juego recopilando joyas mágicas para recobrar el poder de sus reinos.



Princesas Disney

Las Bratz por partida doble

THQ presenta, destinados al público femenino, dos videojuegos de las Bratz: Bratz For Real, en el que las jugadoras serán las encargadas de diseñar su propia ropa y maquillar a sus muñecas favoritas y Bratz: The movie (para PlayStation2) en el que las pequeñas vivirán una experiencia de cine paseando por la alfombra roja y actuando en exclusivos shows de música.



Bratz: The Movie



Bratz For Real

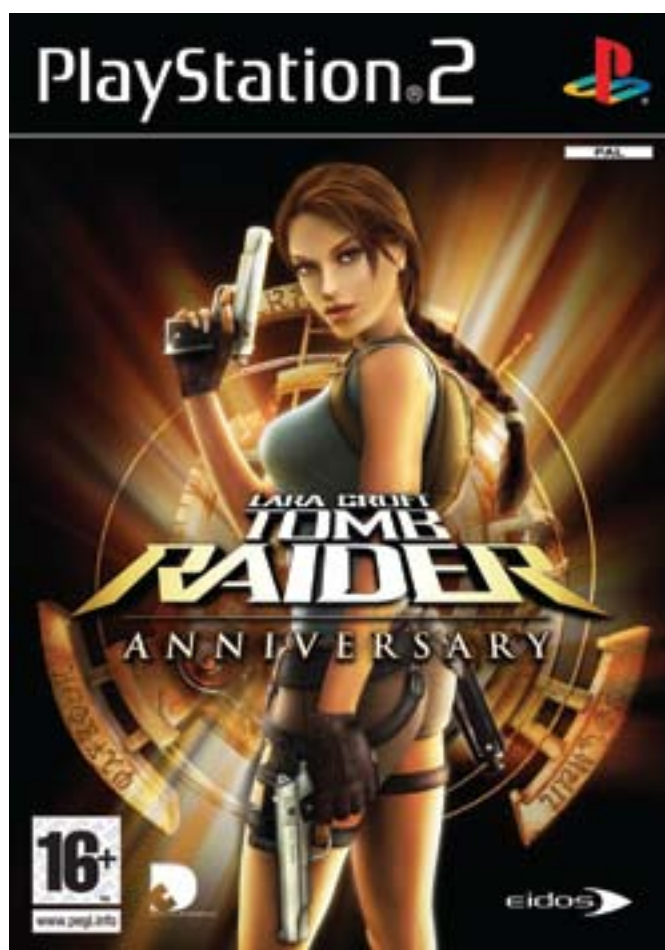


Las Bratz

Lara Croft Tomb Raider Anniversary, la vuelta de un clásico

En 1996 se publicó Tomb Raider el primer videojuego dedicado a la explosiva Lara Croft. Desde entonces esta saga de videojuegos ha presentado un personaje femenino único, inteligente, cargado de coraje y acción. Del original Tomb Raider se vendieron más de siete millones de copias en todo el mundo. Tomb Raider Anniversary celebra los diez años de Lara con una experiencia de juego totalmente actualizada, inspirada

en la primera aventura de la saga. El título conserva todos los elementos fidedignos que hicieron famosa a la monumental aventurera que en su día abrió las puertas del misterioso templo de Perú. En esta ocasión se utiliza una versión optimizada del motor empleando la última tecnología para PS2. El último capítulo de la serie de Lara está distribuido por Proein para PC DVD, PS2 y PSP. Karima Adedibe, la joven modelo que en la actualidad encarna a Croft firmó pósters a todos los fans de la saga, en la tienda FNAC de Callao, Madrid, el día 31 de mayo de 2007.



Tomb Raider Anniversary

Imagina ser... lo que quieras ser

Ubisoft apuesta por una línea de videojuegos para niñas que fomentan las aspiraciones de las pequeñas y lleva la diversión hasta sus hogares mientras las instruye en el aprendizaje de distintas profesiones y tareas. Imagina Ser...sale al mercado con cuatro títulos en los que las protagonistas adoptan el rol de cocinera, diseñadora de moda, veterinaria o mamá. En muchos casos es posible utilizar las bondades de la tecnología Wi-Fi para que las chicas intercambien datos. Imagina ser cocinera, Imagina ser veterinaria, Imagina ser diseñadora de moda e Imagina ser mamá pertenecen al grupo de títulos denominados “juegos sociales” basados en reglas sencillas y enriquecedoras para las habilidades y conocimientos del jugador



Imagina ser Veterinaria



Imagina ser Cocinera



Imagina ser Mamá



Imagina ser Diseñadora de Moda



Imagina ser Diseñadora de Moda

Wet, una nueva heroína en busca de venganza

Sierra Entertainment presenta WET, un videojuego desarrollado por los canadienses A2M, que meterá al jugador en una historia repleta de peleas intensas y movimientos acrobáticos donde el uso de la espada será un elemento muy importante. El videojuego cuenta la historia de Rubi, una asesina a sueldo que se ve envuelta en una serie de traiciones que la harán recorrer el mundo en busca de venganza. Todo ello discurre bajo una mecánica de juego en tercera persona. El lanzamiento del título abarca plataformas como la Xbox y PS3.

La mediática Paris Hilton tiene su propio videojuego

La antigua heredera del imperio hotelero Hilton tiene su propio videojuego que parodia su estancia en la cárcel. Game Show lanzó The Prison Life: Paris. Este título es el último de una reciente saga que se burla de la vida de las celebridades, perteneciente a GSN. El más llamativo de los anteriormente citados es el que parodia el escándalo que protagonizó Mel Gibson al ser detenido por conducir ebrio.

Cleopatra protagoniza su propia aventura gráfica

Cleopatra, la legendaria reina de Egipto es la protagonista de un sorprendente videojuego editado por Nobilis. La compañía francesa puso manos a la obra a la desarrolladora Kheops Studios en la elaboración de Cleopatra: El destino de la reina solamente para PC. Esta aventura gráfica transporta al jugador al Antiguo Egipto, donde ayudará a la joven Cleopatra a tomar las decisiones más acertadas para llevar su imperio a buen puerto.



Cleopatra: Destino Reinara

Vuelta a la carga de Samus Aran

Han pasado 20 años de su primera aventura y Samus Aran, una cazarrecompensas al servicio de la Federación Galáctica, vuelve al mercado del videojuego de la mano de la empresa matriz que la creó. Ideada en 1986 por los diseñadores japoneses Gunpei Yokoi y Hiroji Kiyotaki, el personaje se encuadra dentro de la serie de juegos Metroid (1987-2007).

Cosmetic Paradise

Cosmetic Paradise propone una nueva forma de diversión interactiva, firmada por Global A Entertainment en la que las jugadoras se meten en la piel de la estilista de la joven princesa Cosmetown, y deben preparar su maquillaje previamente a la coronación.

Como estilista real, la jugadora puede modelar la cara de la princesa escogiendo entre 200 tipos de peinado, máscaras y barras de labios, guardadas por categorías en su estuche mágico. En las tiendas se pueden comprar nuevos ítems fashions.

El videojuego que arrasa entre las mujeres

El pasado 10 de octubre de 2007 se puso a la venta en España una entrega más de la saga The Legend of Zelda un videojuego que, según la empresa creadora, ha arrasado entre las féminas, que representan el 40 por ciento de sus usuarios o consumidores. The Phantom Hourglass, es el título de esta última creación de Shigeru Miyamoto, cuyo objetivo es cerrar la brecha entre los que eran fieles a la serie y aquellos que nunca se habían aventurado a jugar con Zelda.

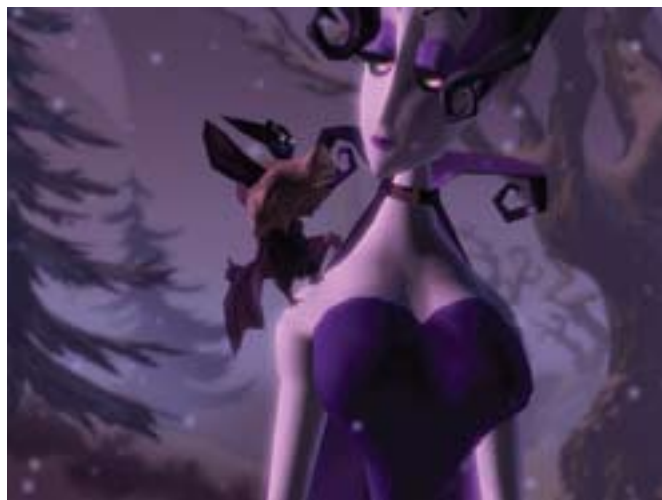
Un videojuego para el cuidado de la piel

Un videojuego para cuidar la piel...Esta innovadora propuesta de Konami se basa en proporcionar al software una fecha con-

creta –por ejemplo el próximo día de la boda del jugador- y a partir de ahí, comenzar a recibir instrucciones diarias personalizadas para el cuidado de la piel con vistas al ese gran día.

A Vampire History, aventura gráfica vampírica

A Vampire Story es una aventura gráfica al más puro estilo Runaway. Un alocado guión es lo primero que llama la atención de este juego, desarrollado por Autumn Moon Entertainment. Su propuesta es que el jugador se convierta en una mujer vampiro que sueña con ser cantante de ópera. El juego comienza justo en la noche en que el señor de la casa, su captor, se ausenta y la protagonista sale del castillo en un viaje en el que se encontrará con una veintena de extraños personajes.



Vampire History

Virtua Fighter 5

Como dicta la tradición, Virtua Fighter 5 (para PS3) repite la gran mayoría de personajes de la saga, reuniéndolos bajo un sencillo argumento: un quinto torneo mundial para decidir el mejor luchador del mundo, organizado por una siniestra corporación que quiere poner a prueba el quinto modelo del destructivo Dural. Esta entrega, desarrollada por Sega y AM2, cuenta con la importante incorporación de Eileen, una joven muchacha china que usará el estilo Kou-ken o Kung Fu del Mono, un arte marcial inédito hasta el momento en la saga.

El nuevo mundo de My Sims



Un nuevo título para otra de las series más admiradas por las mujeres: Los Sims. En esta ocasión se trata de My Sims para Wii y NDS. Un videojuego que permite construir una ciudad, crear una comunidad y descubrir un mundo totalmente personalizable. El juego presenta un divertido reparto de personajes caprichosos, sin dejar de ofrecer la creatividad, personalización y el clásico sistema de juego con el final abierto que ha encandilado a los aficionados de Los Sims en todo el mundo.

ALGUNAS CURIOSIDADES SOBRE MUJERES Y VIDEOJUEGOS...

Lara Croft en el top 100 de los más atractivos

Lara Croft es el único personaje de ficción capaz de colarse en la lista de los 100 personajes más atractivos que han pisado el planeta Tierra. La convocatoria fue lanzada por la televisión británica Channel 4 y la vencedora resultó Angelina Jolie que, curiosamente, encarnó a Croft en el cine. La estrella de los videojuegos se clasificó en el nada despreciable sexto puesto.

Las 10 mujeres virtuales más sexys del videojuego

Según la página www.anaitgames.com, en una encuesta a sus usuarios, las afortunadas son:

10. Eva (Metal Gear Solid 3)



Eva Cash

9. Jade (Beyond Good & Evil)

8. Tifa Lockhart (Final Fantasy VII)

7. Meryl Silverburgh (Metal Gear Solid)

6. Chun Li (Street Fighter)



Chun Li

5. Aya Brea (Parasite Eve)

4. Ken Marinari (Zone of the Enders: The 2nd Runner)

3. Gobernadora Elaine Marley (Monkey Island)

2. Fio Germi (Metal Slug)

1. Mai Shiranui (Fatal Fury-King of Fighters)



Mai

Las mujeres conquistan el juego online

Un nuevo estudio de mercado en EEUU realizado por Nielsen Entertainment ha confirmado que 2 de cada 3 usuarios de juegos online son mujeres. Esto equivale a prácticamente 75 millones de usuarias (el 64 por ciento) de los 117 millones de jugadores en línea que existen en ese país.

El 60% de los jugadores de móvil son mujeres

Esta tendencia se confirma en Estados Unidos, o al menos así se desprende del informe publicado por Parks Associates, en el que se afirma que el 59 por ciento de los jugadores de móvil de ese país son mujeres. Esto coincide, aproximadamente, con el número de usuarias que juegan en Internet, donde las féminas son clara mayoría debido a su afición a los juegos de cartas y casuales. Los hombres, por su parte, prefieren los juegos de acción y rol.

Las madres fundadoras del videojuego

La princesa Peach (Super Mario BROS, Smash Bros, Mario Kart...): Representa la quintaesencia de la visión de la mujer tradicional. Al principio su personaje se limitaba a la figura de una desvalida joven a la que había que salvar de las garras del mal, pero poco a poco fue evolucionando hasta convertirse en una figura protagonista.



Princesa Peach

Samus Aran (Metroid Prime): Cazadora espacial, temida por los piratas y adorada por la Federación. Samus, fue una de las primeras mujeres en el mundo de los videojuegos capaz de hacer algo más que esperar a ser rescatada.



Samus Aran

Chun Li (Street Fighter II): Con los 16 bits apareció esta temible figura, que destacó tanto por su atractivo físico como por sus mortales habilidades en el combate, donde no dudaba en enfrentarse con gigantescos contrincantes del género masculino.



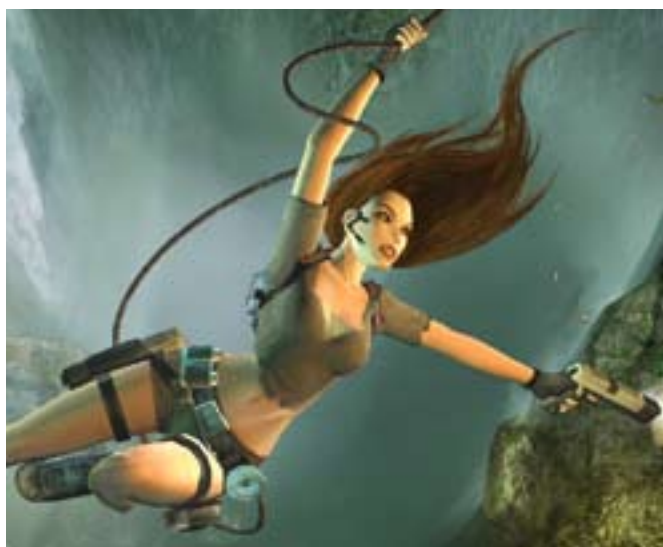
Chun Li

Mai (Fatal Fury): Este personaje animado, también luchadora letal, marca una nueva tendencia que impone las curvas femeninas y la provocación en el panorama de las protagonistas de videojuegos. Su cuerpo se detalla con exactitud y sin escatimar en detalles, lo que hace de ella una mujer bella, y de armas tomar.



Mai

Lara Croft (Tomb Raider): Se convirtió en uno de los modelos femeninos más imitados desde su llegada al mundo del videojuego. La combinación de cuerpo escultural, peligrosidad y actitud fue la receta del éxito y estrellato de esta heroína.



Lara Croft

Alyx (Half Life 2): Representa un tipo de mujer que hasta entonces no se había dejado caer en exceso en los videojuegos: la mujer normal. No es un supergenio, pero es inteligente. No es una top model, pero es atractiva. No tiene poderes sobrehumanos, pero se defiende con astucia y contundencia...Su tremenda personalidad la hace especial y única.



Alyx



Celes

Yorda (Ico): El estereotipo de mujer princesa vuelve a ser rescatado con este personaje. Su atractivo no reside en su actitud guerrera ni en su cuerpo escultural, sino en su capacidad para despertar en el instinto de protección masculino. Eso sí, aunque sigue siendo desvalida, es un elemento activo de la historia y colabora con el héroe en su propio rescate.

Final Fantasy femmes: Celes, Aeres y Taifa son las divas orientales de los videojuegos. Inspiradas en las chicas de los anime, estas féminas han sido las pioneras en poseer rasgos de la personalidad femenina: Se encaprichan, bromean, cogen rabietas, se enamoran...

Videojuegos y moda

A DÍA DE HOY NADIE PONE EN DUDA QUE EL BINOMIO MODA-VIDEOJUEGOS ASPIRA A CONVERTIRSE EN UNO DE LOS “MATRIMONIOS” DE ÉXITO EN EL MUNDO DEL OCIO INTERACTIVO. DURANTE 2007 SE HAN EDITADO MULTITUD DE TÍTULOS CENTRADOS EN EL MUNDO DEL DISEÑO, LA IMAGEN Y LA CONFECCIÓN EN RESPUESTA, SIN DUDA, A UNA CRECIENTE TENDENCIA SOCIAL CARACTERIZADA POR LA PREOCUPACIÓN POR LA IMAGEN PERSONAL, ASÍ COMO A LA IMPORTANCIA QUE LA INDUSTRIA DE LA MODA HA ADQUIRIDO EN LAS SOCIEDADES OCCIDENTALES.

Diseñar moda desde casa

Ubisoft es el responsable del desarrollo de Fashion Designer y de Imagina Ser Diseñadora de Moda, dos juegos centrados en la confección de moda y personalización de personajes, disponible para PC.



Imagina Ser Diseñadora de Moda



Fashion Designer



Imagina Ser Diseñadora de Moda



Fashion Designer

Los Sims visten de H&M



Los Sims

Los Sims 2 visten prendas de H&M y, gracias al acuerdo llevado a cabo por EA y la firma textil, el propio jugador puede convertirse en diseñador de la archiconocida marca. Los Sims 2 Fashion Runaway dan la oportunidad a los locos de la moda de vestir a los personajes virtuales según sus preferencias más personales. Asimismo Los Sims 2 H&M Moda Accesorios es el pack que surte de todos los accesorios de las colecciones de H&M a los personajes del videojuego.

Electronic Arts ha creado, además, una pasarela alojada en www.TheSims2FashionRunaway.com o en la página web de H&M donde los jugadores podrán compartir sus creaciones con el resto de los usuarios y hacer una votación para elegir los mejores diseños.



Los Sims 2 Fashion Runaway



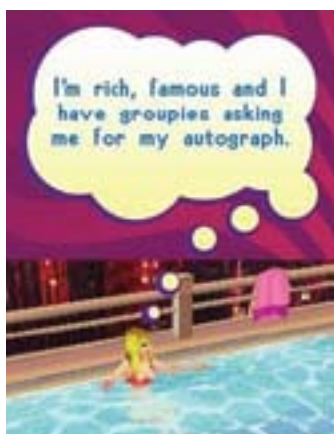
Camisetas Geeks que incorporan el videojuego PONG

Think Geek ha puesto a la venta una camiseta con una etiqueta incorporada en la que se muestra el mítico videojuego Pong. Lo sorprendente es que el juego funciona, en la propia camiseta, mediante una pila colocada en un pequeño bolsillo oculto bajo la prenda.



Miami Nights: Singles in the City

Este nuevo título desarrollado por Ubisoft permite al jugador crear un personaje y decidir sobre su aspecto físico y el hogar en que habitará en Miami. El jugador debe alcanzar el éxito, para lo cual puede elegir entre convertirse en top model, actor o cantante. En Noches en Miami: Solteros en la Ciudad el jugador se puede mover con libertad e interactuar a lo largo de más de treinta escenarios distintos así como decidir libremente si quiere aumentar su nivel de cultura, carisma e incluso su actividad criminal. El título admite la opción multijugador y posee numerosos minijuegos.



Miami Nights: Singles in the City

Lego Chic Boutique, de compras virtuales

LEGO Chic Boutique es un videojuego en el que hay que crear joyas, pendientes y pulseras a la moda. Además exige la destreza de vender las piezas diseñadas en boutiques que el propio jugador abrirá en distintas partes del mundo. Día a día será necesario superar los objetivos de venta, de manera que se obtengan beneficios suficientes para decorar la tienda. LEGO Chic Boutique es un videojuego de puzzles cuya dificultad está adaptada a los más pequeños de la casa.

Fashion: la academia de moda

Carole es la protagonista de este título para PC, propiedad de Electronic Arts. Se trata de una alumna de Moda que debe superar un sinnúmero de pruebas en la academia de la señora Stevenson para convertirse en una reputada diseñadora. La asistencia a clase, la puntualidad y la superación son valores que puntúan a Carole para alcanzar el éxito y conseguir vales que le permitan hacerse con más complementos y prendas que mostrar en la pasarela. Carole asiste a clases de estilismo, maquillaje, fotografía, desfile... Es fundamental que organice las tareas que tiene asignadas y que, además de hacer valer su capacidad académica, descubra el misterio que se oculta tras las aulas; un misterio que provoca que aparezcan rotas prendas exclusivas o que personajes famosos -que asisten a la escuela- sufran violentos ataques.



Fashion: La Academia de Moda

Virtual Fashion: diseño profesional

El software diseñado por Javier Reyes, Virtual Fashion, significó el primer paso en su afán por acercar el mundo del entretenimiento electrónico y el del diseño profesional. Este programa permite al usuario tener acceso a la herramienta que diseñadores de tanta fama como Jesús del Pozo o el francés Thierry Mügler utilizan en su día a día para la creación de las prendas que luego llevarán a las principales pasarelas de moda del mundo. El siguiente paso que ha dado Reyes es la creación de un videojuego a partir del software original de Virtual Fashion. El juego, según Reyes, permite al jugador convertirse en modelo, fotógrafo o diseñador. El programa incluye una gran base de datos con todas las clases de tejidos que existen en el mercado.

La moda de ECKO estará en Freestyle Street Basketball

Sierra Online y Marc Ecko Enterprises han firmado un acuerdo por el que los protagonistas del videojuego Freestyle lucirán modelos de las marcas de la compañía textil: Ecko Red, G-Unit Clothing, Avirez y Zoo York.

El mítico Pac-Man, impreso en sudadera



El clásico videojuego de Pac-Man trasciende las consolas y PCs de los más nostálgicos para hacerse inmortal impreso en una prenda de vestir: La sudadera Pac-Man Maze Hoodie, que muestra toda

su superficie cubierta por los míticos fantasmas y el “comeocos”, encerrados en la ya conocida estructura laberíntica del título. La sudadera tiene una cubierta en su frente, dos bolsillos a los lados y capucha. Está fabricada en un 80 por ciento de algodón y un 20 por ciento de poliéster.



Pac-Man

A la venta la ropa del protagonista de Final Fantasy



El “look” de Squall, el protagonista de Final Fantasy VIII -la popular saga de videojuegos producidos por la compañía japonesa Square Enix-, ha servido de modelo para varios diseñadores que han reproducido la chaqueta con la que el héroe batallaba en el videojuego.

BERSHKA expande negocio en Second Life

La cadena de tiendas Bershka, perteneciente al grupo coruñés Inditex, es la primera marca española en incorporarse al mundo virtual de Second Life. Otras marcas como Adidas o Reebok también disponen de tiendas virtuales en este espacio. Inditex tomó esta decisión con la intención de plantar cara a su



Complementos de Atari y Space Invaders.

principal competidor, el grupo sueco H&M, que está presente en el videojuego de los Sims. Según detallaron responsables de marketing de la empresa, la incursión en Second Life es la primera gran operación de comercialización financiada por Inditex, una empresa que se ha caracterizado en toda su historia por no realizar inversiones en publicidad.

Los top model de Second Life

El intermedio, el programa de La Sexta presentado por Wyoming que recoge en tono de humor cómo han contado los medios de comunicación las noticias más importantes de la jornada, eligió el universo virtual de Second Life para seleccionar a los jugadores más guapos bajo el título de Miss y Mister Avatar.



Este concurso ha sido la primera iniciativa que el programa ha llevado a cabo en Second Life en la que los internautas han tenido oportunidad de proponer sus propios modelos para concursar. El ganador obtuvo un premio de mil dólares linden, la moneda legal de ese mundo virtual.

Complementos de la mano de ATARI y Space Invaders

La industria del videojuego más ochentera sirve de inspiración a los diseñadores de joyas que quieren dar un aire “retro” a la moda propia de hombres de negocios. Así pues, lo último en joyería masculina son unos gemelos, ya a la venta, que reproducen las pequeñas naves de Space Invaders, de Atari.

Videojuegos y sexo

EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS ERÓTICOS HAY OPCIONES PARA TODOS LOS GUSTOS: JUEGOS PARA RELACIONARSE CON OTROS JUGADORES, JUEGOS DONDE EL O LA PROTAGONISTA OBEDECEN LAS INSTRUCCIONES DE UN JUGADOR Y...JUEGOS QUE DAN RIENDA SUELTA A ASPIRACIONES EMPRESARIALES, COMO POR EJEMPLO, LA DE SER EL DUEÑO, O DUEÑA, DEL IMPERIO PLAYBOY.



Los videojuegos y la vida sexual

El estudio realizado en Inglaterra por la compañía de juegos online Gametart, puso de manifiesto cómo las mujeres que juegan a videojuegos muestran una vida sexual más activa y, lo que resulta más sorprendente, cómo las mujeres que no jugaban con anterioridad y habían comenzado a jugar recientemente, notaban que practicaban más sexo que antes.



Controles íntimos para jugar en pareja

Un paso más allá hacia la interactividad de los videojuegos lo supone este juego, presentado por una estudiante de la universidad de Nueva York. El juego se basa en unos sensores o dispositivos, colocados bajo la ropa, capaces de dirigir la acción que aparece en pantalla. Algo así como el juego de Ping-Pong tradicional, pero utilizando los pechos y el culo del compañero como paletas.

Playboy

El mundo Playboy ha sabido entrar de lleno en el sector de los videojuegos...En los últimos tiempos, no sólo hemos presenciado su entrada en Second Life, sino que la revista ha publicado también su cuarto especial "Chicas de los Videojuegos": un repaso a las chicas virtuales en las poses más sugerentes.



Historia del sexo en los videojuegos

La revista sobre videojuegos NeoTeo ha realizado un exhaustivo reportaje sobre la evolución del sexo en el mundo del videojuego. Así pues, Custer's Revenge, de 1982, está considerado oficialmente como el primer videojuego erótico de todos los tiempos.

Tan sólo un año después, con la llegada de Commodore 64, surgió todo un abanico de videojuegos con temática sexual entre los que destacan títulos tan memorables como Party Girls, Sex Games, BOF, Hollywood Poker Pro o Girltest.

Ya en la época del PC, y en el mismo contexto sexual, harían historia nuevos juegos como Suit Harry in the Land of Lounge, uno de los más vendidos de los ochenta, con nada más y nada menos que ocho secuelas, que han llegado incluso hasta la PlayStation2.

No hay duda de que Japón siempre ha ido un paso por delante en el mundo de la electrónica...Por ello, mientras en occidente comenzaban a venderse los primeros PC's, el imperio del sol naciente ya contaba con las primeras microcomputadoras para las que se desarrollaron los primeros "eroge", o videojuegos de temática hentai, que servirían de inspiración para otros posteriores, más trabajados, como el Knights of Xentar.



La llegada de la PlayStation supuso la aparición del 3D y creó a una Lara Croft con curvas, capaz de acercar el videojuego a una edad más avanzada. La estrategia fue copiada por infinidad de compañías que incluyeron en sus videojuegos protagonistas femeninas con cuerpos de infarto. La temática evolucionó hasta tal punto que, por ejemplo en Fear Effect la protagonista se desnudaba delante de los soldados enemigos con la firme intención de escapar de ellos.



Erotismo, desnudos y escenas explícitas han ido inundando los videojuegos de última generación, llegando a títulos tan conocidos como Dead or Alive, Bloodrayne o Rumble Roses...Ni el mismísimo Grand Theft Auto San Andreas ha podido resistirse, incluyendo en el contexto del juego varios detalles sexuales.



GTA Vice City Stories

Videojuegos y animales

A VECES TIERNOS, A VECES FIEROS, SIEMPRE DIVERTIDOS...LOS ANIMALES TAMBIÉN TIENEN SU PROTAGONISMO EN LOS VIDEOJUEGOS. LOS TÍTULOS DE ESTE AÑO PERMITEN AL JUGADOR METERSE EN LA PIEL DE MÚLTIPLES SERES VIVOS Y VIVIR, DESDE SU PUNTO DE VISTA, AVENTURAS E HISTORIAS DIVERSAS.

GRANJAS Y SAFARIS

Animal Paradise

Una granja virtual es el lugar idóneo para conocer a los animales: alimentarlos, limpiarlos, sacarlos a pasear y jugar con ellos. En este contexto, el título cuenta con 18 tipos distintos de animales y ofrece la posibilidad de fotografiarlos con el efecto "ojo de pez". El juego, que supuso una revolución en el momento de su estreno, asegura diversión para toda la familia.



Animal Paradise

Eye Toy Play: Astro Zoo

Título idóneo para los amantes de los juegos físicamente moviditos, pues se tendrá que ordenar un zoo espacial con el movimiento del propio cuerpo. El jugador tendrá que atrapar animales fugados, distraerlos mientras se reparan las jaulas, mantenerlos alejados unos de otros, y realizar toda clase de peliagudas tareas que pondrán a prueba su velocidad y habilidad.

Wild Earth

Safari interactivo que ofrece la posibilidad de explorar territorios africanos. El objetivo del juego es hacer fotografías a cuantos más animales salvajes mejor, en sus hábitats naturales. Este título cuenta con un componente educativo ya que dos narradores explican al jugador detalles sobre los animales que va fotografiando.

Harvest Moon

Desde su primera versión en 1996 este título ha querido reinar en el sector de juegos de simulación. Permite adentrarse en la vida campestre, organizando granjas y ofreciendo muchas posibilidades a la imaginación. Desde un punto de partida constituido por una casa para dormir, un perro y un

gato, el jugador ha de lograr que la granja avance, a la vez que rescatar a los duendes de la cosecha que puedan ayudarle en esta labor.

CLÍNICAS VETERINARIAS

Veterinarios en acción

Juego de simulación en el que el jugador tendrá que desarrollar sus habilidades como veterinario, cuidando de todo tipo de mascotas, atendiendo emergencias, y llegando a convertirte en el jefe de su propia clínica veterinaria. El título presenta 25 tipos de animales diferentes a los que tratar y 35 casos de animales enfermos basados en casos reales de la clínica veterinaria.

Mi Clínica Veterinaria



Mi Clínica Veterinaria

Muchos niños eligen la carrera de veterinaria en respuesta a la pregunta: ¿Qué quieres ser de mayor? Estos veterinarios futuros encontrarán en Mi Clínica Veterinaria una buena fórmula para irse entrenando...Actividades como construir la propia clínica y recibir visitas de pacientes a diario serán práctica habitual en el contexto del juego. El jugador podrá participar también en múltiples minijuegos.

PERROS Y GATOS

Purr Pals



Purr Pals

THQ lanza al mercado este nuevo simulador de mascotas en el que el jugador podrá cuidar de su propio gatito. El título permite elegir entre más de cuarenta razas de gato.

Cats & Dogs

DTP Young Entertainment lanza este divertido y educativo juego para los más pequeños. Un simulador de mascotas en el que se unen las razas más populares de perros y gatos. El jugador podrá elegir la raza que prefiera y, a partir de aquí, hacerse responsable de la alimentación, educación y cuidado del cachorro escogido.

Dogz

Este videojuego permite disfrutar de todos los cachorros en 3D. Se han incluido más de una veintena de razas: dálmatas, labradores, perros salchicha... entre las que se pueden realizar cruces para disfrutar de mascotas personalizadas. La comida es una parte importante del juego y también la decoración de la casa, a partir de los más de 250 muebles que aparecen en el catálogo.



Dogz

Catz

Más de quince nuevas razas de gatos recopila esta entrega, como el gato de bengala, el birmano o el persa...También están disponibles otros felinos como leones, guepardos,

panteras y tigres. Las necesidades básicas de los animales, como agua, comida, limpieza y juego, tienen que ser atendidas por el jugador. Todos los animales están desarrollados con inteligencia artificial, por lo que la personalidad de cada mascota variará en función de la atención que se le brinde.



Catz

The Dog Island

Ubisoft ha desarrollado un juego basado en estos famosos personajes que inundan los kioscos con cromos, peluches, accesorios para móviles, etc... El juego se titulará The Dog Island y los protagonistas indiscutibles serán estos simpáticos perritos.

CABALLOS

Jinetes en acción

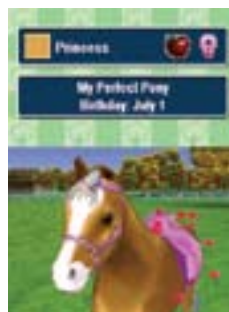
Les toca el turno a los caballos en este juego de simulación de primera clase. Con su avanzada inteligencia artificial hará las delicias del jugador, que podrá disfrutar de su pasión por

el mundo equino eligiendo entre más de 30 razas diferentes. Se trata de una aventura en la que, aparte de viajar por todo el mundo, el protagonista tendrá que entrenar potros y cuidar de los caballos.

Clever Kids: Pony World

Otro título de la serie dedicada a los más pequeños. Aquí podrán aprender interactuando con sus razas favoritas de ponis en el entorno de una granja: puzzles, ejercicios visuales y ejercicios de memoria son las propuestas de este título para desarrollar la mente de los niños.

Pony friends



Pony Friends

Otro simulador virtual para mascotas. Permite llenar la cuadra con hasta seis razas de pony reales e incluso diseñar un pony propio. El jugador será responsable de alimentar y criar al pony, así como de jugar con él con el fin de superar la serie de desafíos que se irán planteando.

Rosees



Rosees

El juego contiene ejercicios de doma, paseos, mantenimiento de las instalaciones equinas... Los más pequeños no solamente se divierten con este título, sino que desarrollan su sentido de la responsabilidad.

DRAGONES Y DINOSAURIOS

La leyenda de Spyro: la noche eterna

Este pequeño dragoncito es popular desde hace mucho tiempo. De hecho, se trata del más conocido de su especie con más de 20 millones de copias vendidas de sus diferentes versiones desde su aparición. Ahora vuelve a la carga con este nuevo lanzamiento caracterizado por sus poderosos ataques, nuevos movimientos de combate y grandes escenarios.



La Leyenda de Spyro: La Noche Eterna

Clever Kids: Dino Land

La serie Clever Kids se centra en niños de entre 6 y 10 años. El principal objetivo es hacer que los jugadores usen el razonamiento lógico, mejoren la memoria, desarrollen destrezas e incrementen su capacidad de atención, todo esto enfocado alrededor del mundo de los dinosaurios.

Fossil League

Un niño llega a la época jurásica para recuperar su tesoro más valioso: un hueso Big Mother. Para ello, como no podía ser menos, tendrá que luchar contra terribles dinosaurios de variadas especies. El juego contiene una dinopedia que ofrece datos reales sobre los dinosaurios. Un título muy adecuado para aprender a la vez que se juega.

VARIOS DE LOS GRANDES...

Crash: Lucha de Titanes

Título que narra las aventuras de este conocido marsupial. En un vil complot para dominar el mundo, los archienemigos de Crash han mutado las criaturas de la isla en que viven, convirtiéndolas en monstruos abominables. El juego permite controlar, jugar y luchar contra quince enemigos tan originales como estrafalarios: el escorgorila, el ratarámbano y el cangrejoelefante son sólo algunos de ellos.



Crash: Lucha de Titanes

Sonic

Un clásico en los animales del videojuego desde hace años. Ahora, el erizo preferido por multitud de fans en todo el mundo se pasa al rol en este título desarrollado por Bioware, que respeta el espíritu del juego original.

Crazy Pig

Funny Pig es un cerdito con una actitud porcina ante la vida...Le gusta comer mermelada de fresa y revolcarse en el fango. Un malvado lobo merodea por su granja y Funny Pig ha decidido librarse de él. El jugador será responsable de cuidar, alimentar y disfrazar a Funny Pig para que pueda lograr su objetivo.

Rayman Raving Rabbids 2

Ubisoft anuncia la llegada de la segunda parte de su irreverente juego de conejitos. Será un juego social más estúpido que la primera parte, con más de 50 minijuegos locos.



Rayman Raving Rabbids 2

En esta ocasión, los conejos locos han vuelto para intentar conquistar el planeta Tierra. Han plantado su cuartel general en un centro comercial e intentan imitar el comportamiento humano para poder dominar el mundo. El título incluye nuevos juegos más absurdos, viajes alrededor del mundo, más de cien artículos para disfrazar a los conejitos y experiencia multijugador.

Serie Petz

El objetivo de Petz es que los más jóvenes aprendan de primera mano los cuidados y la responsabilidad que implica tener un animal en casa. El establecimiento de un primer contacto con el mundo animal es uno de los objetivos de esta gama. Con un matiz formativo, la principal finalidad del juego es divertir a los usuarios, quienes podrán elegir entre diferentes mascotas cercanas a sus gustos. Por su trasfondo educativo, la saga que ha recibido el apoyo de ANAA (Asociación Nacional de Amigos de los Animales).

Dolphinz



Dolphinz

El cuidado de los animales llega al mundo marino con este título, en el que el protagonista viaja a una isla donde tendrá que ir resolviendo misiones con éxito para evitar que un complejo hotelero termine con el ecosistema existente. El jugador aprenderá como alimentar y cuidar a más de 30 especies marinas entre las que se encuentran delfines, tiburones, orcas, o tortugas.

Hamsterz

El juego incluye 90 clases de hamsters para cuidar y educar. La jaula se puede personalizar para hacerla más acogedora, y se pueden añadir juguetes y objetos para que se diviertan los ratones.

Happy Tree Friends: False Alarm

Una de las series más grotescas y de mayor éxito en la historia de Internet ya tiene su propio videojuego. El título une acción, puzzle y plataformas para salvar a los personajes de embarazosas situaciones a lo largo de diez niveles diferentes.

La Oveja Shaun



La Oveja Shaun

D3Publisher of Europe ha llegado a un acuerdo con Aardman Animations para producir una serie de videojuegos basados en su popular personaje: La Oveja Shaun. Esta oveja, que debutó con los populares Wallace y Gromit, será protagonista de sus propias aventuras caracterizadas por hacer de todo menos seguir al rebaño.

...Y PEQUEÑOS

Spore

El creador de Los Sims, Will Wright, está preparando el lanzamiento de Spore, su juego más ambicioso. Spore se adentra en las relaciones y evolución de la vida. Los personajes empiezan siendo esporas para explorar los primeros niveles de vida y entender así la evolución de toda la humanidad. El jugador comienza siendo un pequeño ser unicelular, un microbio que debe defenderse y comer antes de ser comido. Una vez superada esta fase se convierte en animal acuático, dejando poste-

riormente el agua para pasar a la Tierra. En el transcurso de su evolución el jugador tendrá que buscar parejas para procrear e ir avanzando en la progresión de la especie generación a generación. Gracias a sus múltiples posibilidades, el jugador podrá crear el aspecto de su “criatura”, así como el de los edificios y paisajes que la rodean.

Worms: Open Warfare 2



Worms: Open Warfare 2

Los gusanos, que también son animales, vuelven con más fuerza que nunca...En esta nueva edición el jugador podrá crear escenarios al gusto, gracias a un editor, y formar equipos de hasta cuatro jugadores en su modo online. El juego ofrece la posibilidad de descargar contenidos y acceder a eventos especiales y modos mejorados, en diferentes soportes.

Insecticida

Videojuego de acción y aventura en el que dos moscas de la patrulla de la “División Insecticida” tienen que resolver un asesinato en compañía de bebidas gaseosas Nectarola.

El jugador tendrá que ir juntando pistas para resolver el insecticidio...



Insecticide

OTRAS CURIOSIDADES SOBRE ANIMALES Y VIDEOJUEGOS

Videojuegos para entretener a los orangutanes

Un zoológico de Atlanta ha puesto videojuegos al alcance de dos de sus orangutanes para que se entretengan. El pequeño Bernas y su madre, Madre, disfrutaban cada día de una sesión variada de actividades de ocio, entre las que se incluyen los videojuegos. Estos ejercicios servirán para estudiar la memoria, capacidad de razonamiento y aprendizaje de estos orangutanes. Iniciativas similares en el pasado consiguieron que otros orangutanes llegasen a comprender el funcionamiento de un joystick e incluso manejaran el puntero del ratón para colocarlo en un sitio determinado.



Videojuegos de alienígenas

CADA AÑO QUE PASA NUEVOS AMIGOS DE OTROS MUNDOS SE UNEN AL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. NO HAY DESARROLLADORA QUE NO CUENTE ENTRE SUS ÉXITOS CON ALGÚN TÍTULO PLAGADO DE EXTRATERRESTRES. PUEDEN SER AMISTOSOS, AMABLES Y TIERNOS COMO EL ETERNO E.T. O QUIZÁ VIOLENTOS, TERRORÍFICOS Y BELICOSOS COMO UN ALIEN O UN DEPRADOR...ESTE AÑO ESTOS SERES SE PONEN MÁS DE MODA QUE NUNCA GRACIAS AL LANZAMIENTO DE TÍTULOS TAN IMPORTANTES Y ESPERADOS COMO HALO 3.

Halo 3



Halo 3

Esta última entrega de la saga de Bungie ha sido el lanzamiento más importante del año, protagonista de un evento histórico con repercusiones más allá del mundo de los videojuegos. Con más de 4 millones de reservas realizadas antes de su puesta a la venta, el juego batió récords desde el día de su aparición.

Básicamente Halo 3 es un juego de disparar en primera persona, en el que una raza alienígena, seguidora de una extraña religión, quiere acabar con los humanos. Este sencillo argumento ha conseguido atraer a más de 15 millones de seguidores en todo el mundo. Su personaje principal, el Jefe Maestro, es el primer personaje de videojuego con figura de cera propia en el famoso Madam Tussaud's Museum de Londres.

Con una recaudación superior a los 170 millones de dólares durante sus primeros 3 días de venta, el lanzamiento de Halo 3 se ha convertido en uno de los más exitosos de todos los tiempos.

Another World

El clásico de las primeras consolas vuelve con fuerza renovada en esta nueva versión para la que su autor ha mejorado la resolución, los gráficos y su característica música.



Another World

Con una genial introducción y juegos de cámaras cinematográficos el juego va presentando elementos de suspense e intriga. El protagonista, un científico llamado Lester es transportado a otro mundo en el transcurso de un experimento: un desolador paisaje lleno de rocas y estructuras extrañas, donde temibles criaturas pretenden hacerle prisionero. Desde sus orígenes, el juego sentó un precedente para futuras obras maestras. La fluidez de los gráficos y su banda sonora, junto con la forma en que se presenta el desarrollo mismo de toda la historia convierten a Another World en un clásico, pionero en explorar los sentimientos y sensaciones del jugador.

Ratchet & Clank: Size Matters



Ratchet & Clank: Size Matter

Este par de alienígenas debutan en la pequeña pantalla gracias a este juego para PSP, caracterizado por sus numerosos mundos por explorar, su sinfín de artilugios y armas para derrotar enemigos y su carga de motivación y diversión. La divertida pareja se encuentra de vacaciones cuando conoce a una niña que está realizando un trabajo escolar sobre superhéroes. De repente, unos robots misteriosos raptan a la niña y Ratchet y Clank tendrán que acudir en su rescate.

El trepidante juego aumenta su emoción con la opción multijugador, en la que un mismo equipo deberá conseguir objetivos específicos.

Chronos Twin

Jugando con el concepto de los viajes en el tiempo, Chornos Twin transforma al jugador en Nec, la última esperanza del planeta en su lucha contra los invasores extraterrestres. El juego utiliza dos pantallas simultáneas ya que se juega a través de dos dimensiones temporales: pasado y presente.

UFO: Afterlight

Una colonia humana asentada en el planeta Rojo es el escenario donde se desarrolla este videojuego. Allí se produce el hallazgo de una antigua civilización extraterrestre, caracterizada por poseer avanzados conocimientos que pueden ayudar a lograr la supervivencia de la humanidad, frente a otras razas hostiles que ponen en peligro su existencia.

Deporte y videojuegos

AUNQUE DURANTE 2007 SE HA CONTINUADO CON LA LÍNEA MARCADA EN 2006, CENTRADA EN FÚTBOL, BALONCESTO, TENIS Y FÓRMULA 1, DURANTE EL ÚLTIMO AÑO LA TENDENCIA HA EVOLUCIONADO HACIA LA OFERTA DE VIDEOJUEGOS BASADOS EN NUEVOS DEPORTES (COMO LA HÍPICA O EL SUBMARINISMO) Y EN DEPORTES DE RABIOSA ACTUALIDAD (PARKOUR Y VELA).

FÚTBOL

Los videojuegos de fútbol han sido más que nunca espejo de la realidad, al centrarse la atención en los “fichajes virtuales” de FIFA 08 (EA): Ronaldiño y Sergio Ramos, y FIFA Street (Game-loft): Samuel Eto'o.



FIFA Street

FIFA 08



Se presentó Football Manager 2008 (SEGA) con nuevas mejoras y más opciones para el jugador. Además, se ha presenciado la introducción de las fichas coleccionables en el mundo virtual de mano de Electronic Arts para su videojuego UEFA Champions League (EA).

Football Manager 2008

Por otro lado, se ha continuado con la publicación de videojuegos “personalistas”, saliendo a la venta los videojuegos del Real Madrid o de Diego Maradona y produciéndose la aparición de algunos juegos curiosos como Eliminating Spain, un juego que consiste en eliminar a la selección española de fútbol antes de que pase a cuartos de un mundial.



Football Manager 2008



NBA Live 08



NBA 2K8 Calderón



NBA 2K8 Garbajosa



NBA 2K8

BALONCESTO

En el sector del basket 2007 ha tenido sabor español debido a los fichajes, como imagen de portada, de Manuel Calderón y Jorge Garbajosa para el NBA 2K8 y a la llegada del esperado juego oficial de la liga española: ACB Total. Además, se han presentado los videojuegos NBA Live 08 (caracterizado por su banda sonora), Professional Basket Manager y el juego para móviles de Kobe Bryan.



NBA 2K9



Table Tennis

TENIS

Un punto de vista divertido y diferente lo ha ofrecido Sega con Sega Superstars Tennis, un videojuego donde los fichajes estrella son los propios personajes de la compañía (Sonic, AiAi o Ula-la, entre otros). Más acento español aparece en Virtual Tennis 3, protagonizado por Nadal y Ferrero, mientras un gran realismo es la característica principal de Top Spin 3, un videojuego donde se aprecia incluso el sudor de los personajes. Para los amantes del Tenis de Mesa, Take Two Interactive presentó Table Tennis.

FÓRMULA 1 Y CARRERAS DE MOTOS

El juego oficial de Fórmula 1 ha llegado a la nueva generación de PlayStation3 con Formula One Championship Edition. El videojuego trae además un nuevo mando "SIXAXIS" que incorpora un detector de movimientos, lo que permite manejar el coche con el movimiento del mando. Por otro lado, el retorno de Fernando Alonso a ING-Renault ha animado a la escudería a entrar en el mundo virtual de Second Life.



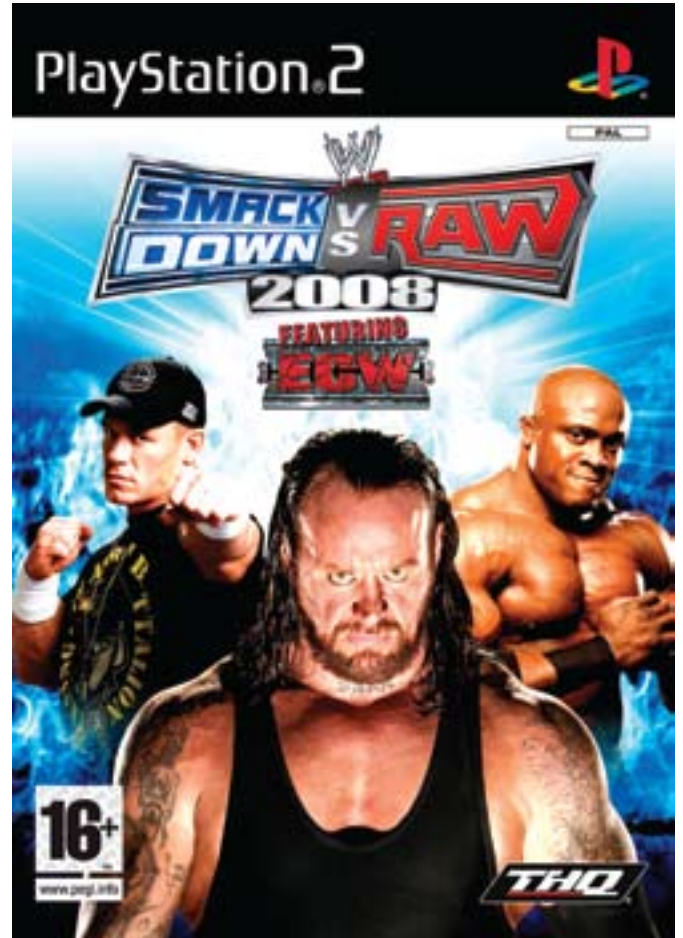
Formula One

CICLISMO

Dos nuevos títulos relacionados con este deporte han hecho su aparición a lo largo de 2007: por un lado SuperBike 2007, juego oficial del Campeonato del Mundo SBK, por el otro Pro Cycling Manager que en esta nueva edición ha mejorado sensiblemente sus gráficos con nuevas texturas y un novedoso sistema de sombras.

LUCHA

Durante 2007 THQ lanzó la última entrega de WWE Smackdown vs. Raw 2008, con más de 1.500 movimientos y animaciones que permiten una lucha más intuitiva. También se produjo el regreso de Guilty Gear con dos nuevos títulos: Guilty Gear: Dust Strikers y Guilty Gear Judgement. La edición exclusiva para PC del juego online Kung Fu Hustle, también vio la luz durante 2007, aunque en principio sólo disponible para el mercado asiático. En junio se anunció el lanzamiento de Spectral vs. Generation, un beat'em-up 2D lleno de acción.



WWE Smackdown



Kung Fu Hustle

NUEVAS PROPUESTAS

Los Juegos Olímpicos han logrado reunir en un mismo videojuego a dos personajes históricos: Mario y Sonic para el disfrute de sus incondicionales. El videojuego está repleto de desafíos para todos los públicos, en los que se enfrentan ambos personajes, y que incluyen deportes olímpicos en ambientes reales o bien en los propios de Mario o Sonic.



2007 ha visto nacer también el primer videojuego oficial de la Copa de América de Vela, de la mano de Focus Home Interactive. En este el juego, llamado 32nd America's Cup – The Game, todos los detalles han sido cuidados al máximo tanto en gráfica como en el manejo de los barcos.

También ha sido un año para los deportes ecuestres, saliendo a mercado juegos como My Horse and Me, GI Jockey o Competición Hípica y anunciándose otros como Professional Bull Riders, el juego oficial de la Liga Profesional Americana de Rodeos.



My Horse and Me



32nd America's Cup – The Game

Especial atención han recibido los deportes extremos, con la adaptación del “arte del desplazamiento” o “parkour” -disciplina que consiste en sortear obstáculos en todo tipo de entornos con la mayor fluidez y espectacularidad posible- a videojue-



Tony Hawk's Proving Ground



Snow X Racing



Snow X Racing

gos como Free Riding, creado por Rebellion, o Free Running, creado por Reef Entertainment y distribuido por Aidos.

Las carreras con moto-nieve constituyen otro de los deportes innovadores que aparecen en videojuego gracias a Snow X Racing de V2Play. En esta misma línea, juegos como Freak Out - Streme Freeride, de Jowood, permiten al jugador adentrarse en el mundo del snow-skate extremo mientras que Tony Hawk's Proving Ground (Activision) y skate (EA), ofrecen la posibilidad de ejecutar e inventar diversas acrobacias con monopatín.

Los amantes del fútbol, en este caso americano, sabrán apreciar el renovado estilo de Madden NFL 08, Touchdown Riders; un videojuego que, en su décimo octava edición, ofrece al jugador la posibilidad de gestionar su propio equipo en modo franquicia o bien de actuar como Manager de un jugador.

El golf es otro de los deportes que no ha quedado sin videojuego. Así pues, durante 2007, se ha anunciado el lanzamiento de Panya Golf With Style, un juego originario de Japón que propone la práctica de este deporte de una forma fresca y divertida.

Diver: Deep Water Adventures, un simulador de buceo diseñado totalmente en 3D, ofrecerá al jugador la posibilidad de adentrarse en las profundidades del mundo submarino y, para los menos aventureros, otro título: Active Live: Athletic World, facilitará la realización de ejercicios relacionados con diversas especialidades deportivas sobre una alfombra al más puro estilo de Dance Dance Revolution.

Juegos para todos los estilos y gustos deportivos, sin olvidar los más minoritarios, como la práctica de billar, con títulos como Clue Club, o incluso las carreras de galgos, llevadas al videojuego con Greyhound Manager.



Madden NFL 08

Videojuegos de aventuras

Uncharted: el tesoro de Drake

Desarrollado por Naughty Dog Inc's, el estudio que adaptó los éxitos de Crash Bandicoot y Jak&Daxter para PlayStation y PlayStation2, Uncharted: El Tesoro de Drake es el primer juego de acción y aventuras desarrollado en exclusiva para el sistema de entretenimiento informático PS3. El título aprovecha al máximo las posibilidades de PS3 y se ha desarrollado usando impresionantes tecnologías patentadas, con personajes y escenarios increíblemente realistas. Naughty Dog ha creado una compleja trama que intrigará a los jugadores en todo momento. Uncharted: El Tesoro de Drake lleva a los jugadores a un mundo lleno de realismo y yuxtaposiciones inesperadas. Un héroe, parecido al de las películas de aventuras, tendrá que seguir una pista de 400 años de antigüedad, encontrada en el



Uncharted: El Tesoro de Drake

ataúd de Sir Francis Drake para dar con el mítico tesoro de El Dorado, lo que le llevará a descubrir una isla olvidada en medio del Pacífico. Se posibilita la utilización de mapas y efectos antiguos, los mecanismos cooperativos, los tiroteos y las exploraciones. Combates frenéticos, interacción con el entorno, veloces persecuciones, lucha cuerpo a cuerpo...El título reúne todos los ingredientes para convertirse en todo un clásico de las aventuras gráficas.



Uncharted: El Tesoro de Drake

Company of Heroes: Opposing Fronts

De la mano de THQ llegó la última entrega de la saga Company of Heroes, Opposing Fronts, un juego de estrategia real que brinda al usuario la oportunidad de participar activamente en el conflicto bélico más famoso de la historia. Inmerso en la Segunda Guerra Mundial, el jugador puede elegir el bando con el que desea luchar. En esta ocasión, se han añadido al juego nuevos elementos reales como el Panzer Elite alemán y la Segunda Armada Británica. Esta segunda entrega cuenta con 17 nuevas misiones en las que cada ejército luchará para alzarse con la victoria. Además, la participación del jugador en cada batalla tiene un efecto real sobre el resto de la contienda.

Los Sims 2: Naúfragos, nueva edición para consolas de la franquicia Sims

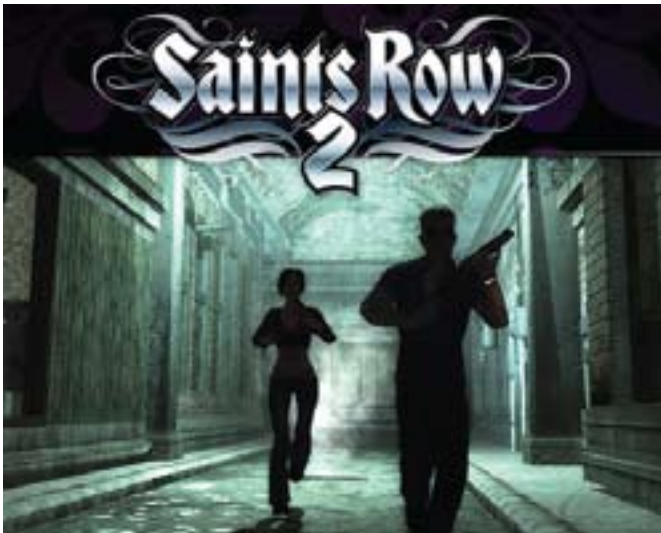


Los Sims 2: Naúfragos

Los Sims 2: Naúfragos (Wii, Ds, PS2 y PSP) permite a los jugadores abandonar la jungla urbana y partir hacia una isla inexplorada repleta de playas de arena, lagunas verdes y explosivas montañas volcánicas. Los Sims, creados por el jugador, podrán elegir entre prosperar en la isla o comenzar a planear su vuelta a la civilización.

Saints Row 2

Después de superar el millón de copias vendidas en todo el mundo, Saints Row 2, llegará en 2008 con novedades como la del modo cooperativo online y multijugador, además de más vehículos y libertad. Desarrollado por los estudios Voltion, THQ ha sido la encargada del lanzamiento de este título que se abanderará como uno de los más importantes de acción en tercera persona, para las consolas Xbox360 y Play Station3. La ciudad de Stilwater vuelve a ser el escenario en el que el protagonista debe tomar el control de la situación y ajustar cuentas con los traidores que le dieron por muerto en la primera entrega de la saga.



Saints Row 2



Saints Row 2

Videojuegos de terror

EL GÉNERO DE TERROR TIENE MILLONES DE SEGUIDORES EN TODO EL MUNDO EN SUS DIFERENTES FACETAS, TANTO EN CINE, LITERATURA, CÓMIC... COMO EN VIDEOJUEGOS. ESTE AÑO MUCHOS JUEGOS ESPELUZNANTES HAN SALIDO AL MERCADO. JUEGOS OSCUROS, DUROS, SINIESTROS... SIN OTRO OBJETIVO QUE EL DE HACER PASAR TERROR AL JUGADOR Y SÓLO APTOS PARA AMANTES DEL GÉNERO SIN PROBLEMAS DE CORAZÓN.

Resistance: Fall of Man

Terrorífico juego en primera persona. Ambientado en una realidad alternativa, mezcla la acción militar con el miedo más puro. Enemigos movidos con inteligencia artificial, criaturas monstruosas y un ambiente muy detallado para dar realismo a la acción. Se pueden hacer campañas on line, jugar solo, o en modo cooperativo con una oferta de las más completas para modo multijugador.

Overlord: Raising Hell

Codemasters lanza tres paquetes de contenidos descargables para Overlord: una expansión que incluye nuevos niveles para el modo de un jugador, otra para modo multijugador y una tercera, gratuita, con un nuevo mapa de supervivencia y la posibilidad de ver los juegos multijugador en pantalla dividida.

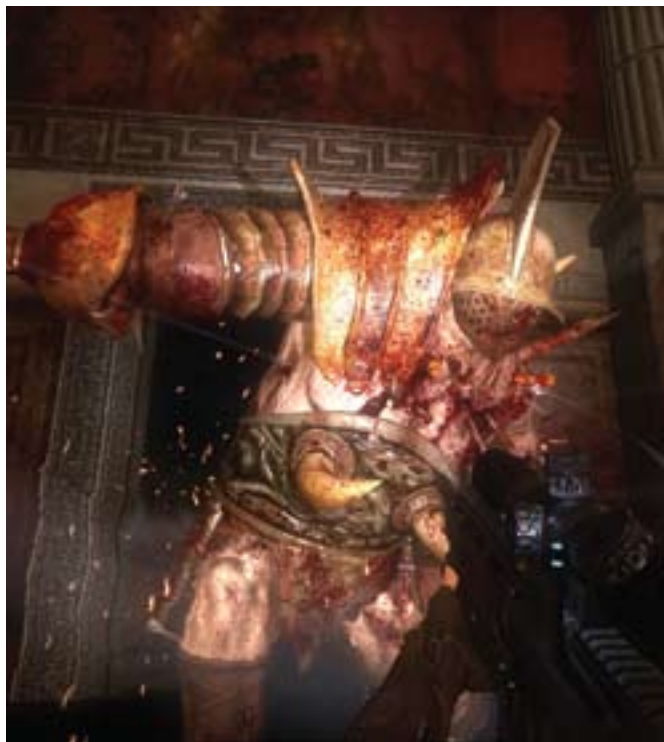
Stalker Shadow of Chernobyl

Tras cinco años de espera, THQ presenta este “shooter” en primera persona con inteligencia artificial que ofrece infinidad de posibilidades de juego y gran libertad de acción. El juego se ambienta en la ciudad de Chernovyl y el perímetro de seguridad de 30 km establecido alrededor de la central nuclear tras la catástrofe atómica que aconteció en 1986. En 2012, la curiosidad humana y la codicia llevan a una serie de hombres a adentrarse en el perímetro de seguridad conocido como “La Zona” en busca de tesoros y extraños objetos irradiados. Estos mercenarios buscadores de tesoros, conocidos como Stalkers, vagan libremente por “La Zona” en la que el jugador deberá in-

troducirse en solitario y convertirse en uno de ellos. Gracias a la búsqueda de objetos y su intercambio podrá obtener armas y equipamiento para sobrevivir a los ataques del ejército y las criaturas mutantes.

Clive Barker's Jericó

Espectacular explosión del cañón de pesadillas del maestro de los mitos monstruosos Clive Barker, creador de Hellraiser. En el juego se mezclan los elementos más oscuros de su obra creativa, en un ambicioso argumento que conduce a los jugadores a través de lugares infernales y capas temporales para luchar contra horripilantes y retorcidos enemigos.



Clive Barker's Jericho

The Witcher

Atari anuncia el lanzamiento de esta obra maestra. Una historia apasionante, en un universo de fantasía único, con impresionantes combates tácticos, en la que el jugador tendrá que manejar a un asesino de monstruos profesional que vive en el límite de una sociedad asolada. En este mundo no existe el bien ni el mal, sólo hay decisiones y consecuencias... consecuencias con las que hay que convivir.

The House of the Dead 2&3: The Return

SEGA anuncia la salida de esta revisión de los clásicos shooters de zombies en la que se tiene que hacer frente a hordas de muertos vivientes sedientos de sangre. El título incluye 6 modos de juego, entre ellos arcade y contrarreloj, que pondrán al límite las habilidades del usuario.

Fantasia épica

Nights: journey of dreams

SEGA Europe lanza al Mercado NIGHTS: Journey of Dreams, la secuela del aclamado NIGHTS, que incluye un modo de juego para dos usuarios y funcionalidades online. SEGA también ha desvelado sus planes para retomar la característica Artificial Life (A-Life) en este título, que ofrece al jugador la libertad de supervisar y desarrollar su propio escenario capturando, criando e incluso combinando a los habitantes del mundo de Nightopia. El juego narra una intensa historia sobre coraje, esperanza e inspiración, lo que lo convierte en un juego ideal para el disfrute de toda la familia. La trama transcurre en Nightopia, el espectacular escenario de los sueños creado por la imaginación de Helen y Hill. Cuando los dos niños se quedan dormidos aparece NIGHTS un arlequín fantástico que les guía en su viaje.

Black Bucanero

Planeta de Agostini Interactive y Wi descreen Studios lanzan Black Bucanero, tanto en formato PC como PS2. Francis Blade se ha embarcado en busca de un legendario tesoro, pero un gran temporal barre sus sueños de riqueza y de vida lejos de las preocupaciones. Llevado a orillas de una isla misteriosa, unos ruidos espeluznantes provenientes de las profundidades de la jungla llenan de desasosiego al joven y náufrago pirata. En una cueva en la que busca cobijo descubre un extraño amuleto que le deja unido al Bucanero Negro, un pirata maldito con poderes sobrenaturales. El desarrollo del título es no lineal y permite llegar al desenlace de diferentes maneras, asegurando la durabilidad y manteniendo en todo momento el interés del jugador.

Generation of Chaos

Planeta de Agostini Interactive y Midas sacan a la luz el videojuego Generation of Chaos para PSP. En este título se cuenta

la historia de Drabaza, un reino que ha quedado destrozado tras una sangrienta revolución que ha acabado con el sistema económico y que ha permitido que numerosos enemigos asuman el control del territorio. Un nuevo líder, el ministro Seó es el encargado de reconquistar las áreas perdidas y devolver la paz y la estabilidad al reino. El jugador puede decidir ayudar a reconquistar Drabaza o luchar en uno de los bandos que ambicionan sus territorios. De los diez reinos existentes, cada uno tiene unos recursos y características que el jugador debe manejar para hacerse con el control. Para ello, deberá construir infraestructuras y centros de reclutamiento así como alterar el paisaje para tratar de reactivar la economía.

Shadow Hearts: From the New World

Planeta de Agostini Interactive y Ghostlight traen a España la magia de la tercera entrega de la aclamada Shadow Hearts, un lujo para los aficionados de los juegos de rol que podrán disfrutarlo en PlayStation2. El joven detective Johnny se entera de que debe capturar a un peligroso delincuente y mientras intenta darle caza se encuentra con una extraña bestia diabólica que se traga al fugitivo. Junto a su compañera Shannia, Johnny se embarcará en un mundo donde los poderes sobrenaturales y las aventuras son los grandes protagonistas.

Guild of Wars: Eye of the North

Nos encontramos ante la cuarta entrega del juego on-line más jugado de España, tras World of Warcraft. Frente las fuerzas del mal que han amenazado Tyria, grandes héroes se han puesto en pie para derrotarlas, para lo que tendrán que adentrarse en peligrosos túneles subterráneos. El título cuenta con diez nuevos héroes con nuevas razas que incluyen, entre otras sorpresas, la tribu con aspecto vikingo de los Norn.



Guild of Wars: Eye of the North

Final Fantasy III

En esta tercera entrega de la famosísima saga Final Fantasy -que llega de la mano de Square Enix- la paz en el mundo, protegido por los Cristales de la Luz, se encuentra amenazada por los efectos devastadores de un gran terremoto. Los temblores han conseguido engullir los Cristales, poniendo en peligro la tranquilidad de los habitantes. Cuatro almas volverán a ser bendecidas para luchar para restaurar el equilibrio. En esta ocasión, el jugador puede disfrutar del capítulo perdido de la saga y descubrir una historia llena de enigmas y sorpresas. La puesta a punto en el campo visual incluye el uso de coloridos gráficos 3D.



Final Fantasy XII

Final Fantasy XII narra la situación vivida después de que se produjera, hace dos años, la invasión del reino de Dalmasca por parte del imperio Archadia. Un joven ladronzuelo decide entrar en el palacio imperial para recuperar algunos de los efectos que se han llevado los usurpadores. El jugador encontrará un inmenso mundo por descubrir, lleno de amigos, enemigos y personajes carismáticos. Increíbles escenas cinematográficas harán las delicias de los fans de la entrega así como el nuevo sistema de Batalla en Dimensión activa con el que se podrá decidir contra qué enemigos se quiere combatir.



Final Fantasy XII

Titan Quest: Immortal Throne

THQ presenta esta expansión al juego del mismo título presentado el año anterior. Un videojuego de rol y acción, basado en el inframundo de la mitología clásica, en el cual el jugador se enfrenta a los mayores villanos de la mitología griega. Para ello, podrá contar con la ayuda de héroes griegos, como Agamenón, Aquiles y Odisea, o pedir la colaboración de hechiceros que le enseñen recetas y fórmulas secretas para crear artefactos. A través de los 10 nuevos niveles de experiencia, el jugador podrá mejorar sus habilidades y su equipamiento para combatir a las fuerzas del mal.

Motor y videojuegos

Fórmula One Championship Edition ruge en la consola



El jugador experimenta la emoción que se vive en un campeonato de Fórmula 1 gracias al realismo que FÓRMULA ONE TM: CHAMPIONSHIP EDITION pone a disposición de PlayStation3. La experiencia de dirigir a los más grandes pilotos del mundo en los circuitos de Mónaco, Behréim y Monza a velocidades de 320 km/h llega de la mano de Sony. El juego da la

posibilidad de elegir hasta 18 pistas completas con paradas interactivas en boxes, vueltas de formación, choques y otros incidentes propios de las carreras reales. Además el mando inalámbrico SIXAXIS TM acerca por primera vez aun juego de Fórmula 1 un control sensible al movimiento. Además, existe la posibilidad de tomar posiciones en la parrilla de salida gracias a la red Playstation Network, capaz de reunir a 22 jugadores en una misma carrera, vía Internet.

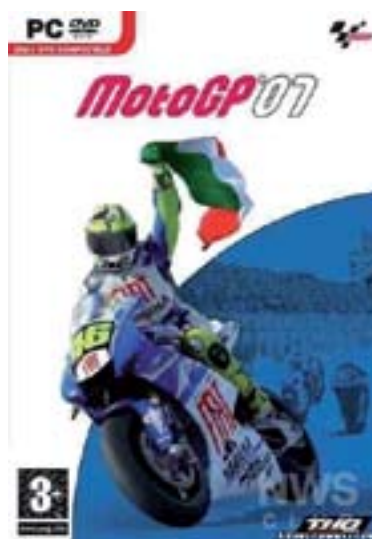
Wipeout Pulse, ritmo frenético para PSP

Sony Computer Entertainment Europe y el Studio Liverpool (en la fase de desarrollo) son los responsables de que las emblemáticas carreras futuristas regresen a PSP tras dos años de espera. Wipeout Pulse reúne, gráficos impresionantes, mejoras generalizadas, circuitos nuevos, naves que desafían la gravedad, armas altamente sofisticadas, velocidades de vértigo y acción gravitatoria a 800 kilómetros por hora. La nueva función

de entrenamiento espera desde cómo jugar en el nivel básico hasta el manejo más completo de las naves y las armas.



MOTO GP 07



THQ lanza Moto GP 07, desarrollado por Climax, para Xbox 360 y PC, una carrera contra reloj en la que 100.000 personas llenarán las gradas del circuito. El juego incluye todas las escuderías, circuitos y pilotos del mundial de MotoGP 2007 totalmente actualizados. No falta ni un detalle: neumáticos degradables, circuitos reconstruidos

con fotografías tomadas vía satélite y personajes reproducidos en 3D. Además de la gran calidad del simulador, gracias a los gráficos fotorrealistas a 60 fotogramas por segundo y las nuevas animaciones, Moto GP 07 se perfila como un espectáculo sin precedentes.

Cars, la Copa Internacional de Mate

THQ y Rainbow Studios dan al jugador la oportunidad de ponerse al volante del nuevo Rayo McQueen y sus amigos en una aventura que le conducirá al Primer Festival Anual de Carreras Mate-National organizado por Mate, el mejor amigo de Rayo. El título, disponible para Xbox 360, PS2, PS3, PSP y PC ofrece algunas sorpresas como la posibilidad de probar nuevos mini-juegos multijugador.



Cars, la copa internacional Mate

Sega Rally, máximo rendimiento con el menor consumo

Sega España protagoniza la vuelta de un clásico de las plataformas de entretenimiento electrónico: Sega Rally. La nueva versión del título trae tras de sí una tecnología revolucionaria y toda la diversión arcade de las recreativas clásicas. El videojuego hace gala de un nuevo y revolucionario motor gráfico que deforma y desgasta las superficies sobre las que corre el

jugador asegurando que no haya dos vueltas iguales. El título trata de redefinir el género del rally con carreras parachoques contra parachoques y gráficos de altísima definición.



Need for Speed Prostreet

Electronic Arts ofrece una nueva entrega de la saga Need For Speed y da una vuelta de tuerca más al fenómeno de la conducción incluyendo, en esta edición, modelos como el 2009 GT-R, el 2008 Porsche 997 GT2 y el 2008 Mitsubishi Evo X. El jugador puede diseñar y personalizar sus propios coches y ponerlos a prueba en las localizaciones más emblemáticas del mundo. Además, se le permite competir en cuatro estilos diferentes de conducción: Grip, Drag, Drift y el novedoso Speed Challenge. Gracias al innovador modo online los fans de este título podrán enfrentarse a amigos y rivales de todo el mundo sin necesidad de estar conectados al mismo tiempo.



Touch Mechanic, abre tu propio taller

Touch Mechanic presenta la ocasión de reparar y mejorar los coches de los clientes de un taller mecánico en tiempo récord. El título incluye un cronómetro que informa del tiempo que resta para finalizar el trabajo encargado. Además, en su tiempo libre, el jugador puede trabajar en un proyecto personal con el dinero que ha ganado en las reparaciones ordinarias.

Superbike World



Virgin Play pone al jugador en la piel de un piloto profesional con 07 Superbike World Championship compatible para los formatos PS2, PSP, PC y X360. Todos los equipos oficiales se incluyen en esta entrega que cuenta con 22 motos y 22 pilotos compitiendo al mismo tiempo. Son cuatro los modos de carrera que se pueden seleccionar: Quick Race, Race Weekend,

Championship y Challenges y cinco los equipos oficiales que compiten: Ducati, Honda, Kawasaki, Suzuki y Yamaha.

NASCAR´08

Electronic Arts presenta Nascar´08 para las consolas PlayStation 3, Xbox360 y PlayStation2. El título, que adapta esta competición de velocidad al videojuego, cuenta con la imagen del bicampeón Tony Stewart. Desarrollado por EA Tiburón será la primera incursión de la saga en las consolas de

nueva generación, incluyendo juego en red para 16 jugadores con PS3 y Xbox360.

Los niños disfrutan de la moto acuática con Jet Ski Simulator

Jet Ski Simulator permite a los pequeños navegar por encima del agua con una moto hinchable inalámbrica. Para navegar por el océano virtual, sólo hay que conectar a la televisión una pequeña videoconsola que trae seis modos de juego. La moto lleva una serie de sensores que transmiten al juego la inclinación y los movimientos del niño sin necesidad de cables.

Ferrari, vuelta a la pista tras siete años

La editora inglesa System 3 desarrolla los derechos del videojuego de Ferrari Challenge para PlayStation3 y PSP. La propuesta recoge un importante juego de carreras basado en la serie Ferrari que incluirá coches y circuitos reales y contará con los auténticos componentes de Ferrari. PS3 aprovecha la potencia de la consola y sus capacidades de juego online. El modelo central del título es el impresionante Ferrari F430 y circuitos como Silverstone, Monza, Spa o Hockenheim.

Come on baby, carreras y estética manga

El juego de Burdaic, es un espectacular título de carreras basado en la estética Manga. Es el tercer título que la compañía ha puesto a disposición del público en una plataforma de distribución online innovadora en todo el mundo. El sistema se basa en ofrecer videojuegos de calidad similar a la de los que se venden en las tiendas pero a través de Internet y de forma gratuita. Para descargarse y jugar con Come on Baby es necesario registrarse en www.alaplaya.eu. La versión definitiva incluye mapas, minijuegos, mascotas y diversas formas de juego.

Forza Motosport 2

Forza Motosport 2 es un juego exclusivo para Xbox 360 que se configura como uno de los simuladores de carreras más realistas que existen en el mercado en este momento. Los coches sufren daños y se desgastan afectando al rendimiento del vehículo, los neumáticos avanzados responden al calor y a los cambios de presión como ocurre en la vida real. En el juego se reproducen 47 circuitos a través de 12 entornos. Para algunos de los escenarios reales que aparecen (Mugello, Suzuka y Sebring) se han tomado unas 3.000 imágenes de cada uno, además de sesiones de vídeo y largas jornadas calibrando, incluso, los desniveles y detalles característicos. Además el jugador podrá customizar, accediendo a miles de prestaciones, su propio vehículo según sus gustos personales.

Juiced 2: Hot Import Nights

THQ presenta Juiced 2: Hot Import Nights, el juego definitivo de tuning que llega dispuesto a elevar este género. El título está disponible para Xbox 360, PS2, PC, PS3 y PSP. En el lanzamiento colaboró el prestigioso preparador nacional, Juan Carlos Caballero, que está presente como preparador en el juego y se confirma como máximo exponente del tuning español. La alianza entre THQ y Caballero se materializó en un Audi TT tuneado con motivos del videojuego que Caballero diseñó haciendo uso del videojuego. Juiced 2: Hot Import Nights cuenta con 250 piezas personalizables (incluidos interiores), cientos de vinilos acumulables en 50 capas sobre el coche y miles de combinaciones cromáticas.



Motor Storm

MotorStorm se ha definido como un juego de carreras “brutal” que ha creado una nueva clase en su especie. El jugador puede elegir uno de entre los siete tipos de coches que ofrece el título y superar los temibles obstáculos que encuentran por el camino. Cientos de conductores forofos disfrutaron a la vez de las rocas, suelos difíciles, la arena o el sol de Monument Valley, el escenario del videojuego. Los jugadores pueden echarse unos a otros de la carretera, mostrando su instinto de lucha. MotorStorm utiliza efectos visuales cinematográficos que incluyen los desniveles del terreno y mapas espectaculares.



CURIOSIDADES

Toyota construye un videojuego simulador de conducción

Toyota ha construido en Susono City, Japón, un simulador de conducción de 4,5 metros de ancho y 7,1 metros de diámetro para analizar el comportamiento de las personas al volante, y más específicamente, para estudiar aspectos mentales a la hora de tomar decisiones: uno de los puntos más importantes a la hora de desarrollar nuevas tecnologías en materia de seguridad.

La mejor saga de juegos de conducción

Según una encuesta realizada por la página especializada en videojuegos www.hardgame2.com la mejor

saga de juegos de conducción para los usuarios de esta web es Gran Turismo, ganador con un 32 por ciento de los votos, seguido de Forza MotorSport , con el 25 por ciento. Un poco más alejado aparece Need for Speed con un 17 por ciento de los votos.

JUAN CARLOS CABALLERO CON JUICED 2

El videojuego Juiced 2: Hot Imported Nights contó en su lanzamiento con Juan Carlos Caballero, uno de

las mayores autoridades en el ámbito del tuning en España.

Además, Caballero aparece como uno de los pilotos oficiales del juego. La alianza en THQ y Caballero se materializó con un Audi TT que él mismo ha diseñado y tuneado con el editor del juego. Además, este impresionante vehículo lleva a bordo una consola con la que caballero puede jugar.

CÓMICS Y VIDEOJUEGOS

TANTO EN UNA DIRECCIÓN: CÓMICS CONVERTIDOS EN VIDEOJUEGOS, COMO EN LA OTRA: VIDEOJUEGOS CONVERTIDOS EN CÓMICS, SON INNUMERABLES LAS ADAPTACIONES QUE SE HAN REALIZADO EN ESTE ÁMBITO. EL MUNDO DE FANTASÍA, SUPERHÉROES, AVENTURAS MÍTICAS Y TODO LO QUE LA IMAGINACIÓN DE LOS CREADORES SEA CAPAZ DE ABORDAR, TIENE MIL POSIBILIDADES EN EL MUNDO DE LAS CONSOLAS. LA NUEVA GENERACIÓN TECNOLÓGICA PROPORCIONA INNUMERABLES AVANCES PARA HACER POSIBLE QUE LAS VIÑETAS COBREN VIDA SIN DECEPCIONAR A SUS SEGUIDORES MÁS ACÉRRIMOS.

The Darkness

Famoso cómic de terror en el que su protagonista, Jackie Estacado, es poseído por poderes sobrenaturales el día de su cumpleaños. Jackie tendrá que aprender a dominar esos poderes para poder hacerse con el control



Darkness

de la familia de mafiosos Franchetti, de la que su tío es jefe. El guión del juego es del mismo autor que el cómic, lo que asegura fidelidad en la historia y los personajes.

Iron Man

Uno de los superhéroes más importantes del universo Marvel llega en forma de videojuego. Embutido en su armadura de alta tecnología y cargado con su arsenal Iron Man hará frente a ejércitos enteros en enormes campos de batalla.

El juego incluye escenas de la película además de contenido adicional, creado exclusivamente para este título.

Age of Conan: Hyborian Adventures

Galardonado con múltiples premios del E3 como mejor juego de su género, Age of Conan es un MMO para Windows. Se trata de un universo lleno de dioses crueles, criaturas míticas y civilizaciones perdidas en el que la raza humana lucha por sobrevivir.

Se trata del primer MMO para adultos con la auténtica y brutal visión del creador del cómic Robert E. Howard.



Age of Conan



Monster Hunter Freedom 2

Marvel: Ultimate Alliance

Los grandes héroes míticos del cómic vuelven a cobrar vida en esta serie de videojuegos: Hulk, el Capitán América, Thor... protagonizarán diferentes juegos en todos los soportes, gracias a un acuerdo entre Marvel y Sega.

Monster Hunter Freedom 2

Incomparable juego de acción y rol en el que los jugadores irán aumentando sus habilidades a medida que vayan luchando y derrotando a sanguinarias criaturas, inmersos en impresionantes escenarios.

300: March to Glory

Basado en la novela gráfica de Frank Miller, 300 es un juego de acción editado por Warner Bros. Interactive Entertainment, distribuido por Eidos Interactive y desarrollado por Collison Studios, en el que los jugadores toman el papel del Rey Leónidas dirigiendo a los espartanos contra el tirano ejército persa.

El juego supone una experiencia visual llena de acción y combate, con impresionantes gráficos que parecen sacados de la película del mismo nombre.

David Wenham, narrador de la película, repite su papel dentro del videojuego.

Conan

THQ lanzo al mercado Conan, videojuego basado en las aventuras del bárbaro de Hiboria.

Haciendo uso de múltiples estilos de lucha, Conan deberá enfrentarse al mal en un mundo de fantasía repleto de monstruos, brujas y otros seres diabólicos.

En el juego, el épico personaje de cómic podrá combatir con total libertad de movimientos gracias a la gran variedad de estilos de lucha. Eligiendo uno para cada adversario, el jugador podrá enfrentarse a sus enemigos cuerpo a cuerpo, espada en mano o con cualquier objeto que encuentre a su alrededor. La principal característica del juego es la interactividad del personaje con el entorno que le rodea, proporcionando a esta aventura un realismo sin precedentes y haciendo infinitas las formas de aniquilar al enemigo.



300

Hellboy

La obra más popular de Mike Mignola da el salto a los videojuegos. Consta de 6 niveles por los que mover al protagonista dando porrazos a todo el que se cruce en su camino.

La posibilidad de destrozarse los escenarios va más allá del barbarismo interactivo, ya que pretende añadirle un componente estratégico al juego. Los gráficos están plagados de iluminación avanzada y texturas detalladas. Ideal para adoradores de iconos satánicos.



Hellboy

Marvel Trading Card Game

Spiderman, Hulk, los 4 fantásticos, X-Men y casi todas las demás sagas de Marvel se dan cita en este videojuego atípico, basado en el juego real de cartas pero con posibilidades online y mucha estrategia.



Los 4 Fantásticos



Héroes de Marvel

Los combates con cartas son los grandes protagonistas, pero también se puede ver un modo Historia de los héroes y villanos más famosos, con numerosas ilustraciones estilo cómic. El modo multijugador se podrá conectar online para hasta 4 personas simultáneas en red local.

Sin City

Red Mile Entertainment se ha hecho con los derechos para el desarrollo del juego de la novela gráfica de Frank Miller. El cómic con ambientación de cine negro, detallados personajes y escenas de acción superrealistas, ya tiene su propio juego.

Spiderman: amigo o enemigo

Spiderman une fuerzas con amigos y villanos en este videojuego en el que, a medida que se desarrolla la historia surgen emocionantes batallas capaces de convertir famosos enemigos en aliados. El juego incluye un modo cooperativo en el que otro jugador puede unirse a la acción en cualquier momento y controlar a un compañero de Spiderman para luchar en sus niveles favoritos.



Spiderman

Tortugas Ninja

Norma Editorial se suma al regreso triunfal del cómic independiente americano. Basado en el estreno de la película que versiona este clásico, Norma Editorial nos ofrece un videojuego disponible para todas las plataformas en el que continúan las aventuras de las tortugas ninja más famosas de la historia.



Tortugas Ninja

Strange Cases

Proyecto en el que se combina la aparición del cómic y el videojuego. Steve Nile es el guionista de ambos, basados en las aventuras de un cazador de monstruos.

Turok

Dinosaurios, soldados y criaturas extrañas son los enemigos que acechan en este videojuego basado en el popular cómic. Explorar el entorno natural, conseguir armas cada vez más potentes y avanzar a medida que se acaba con los enemigos constituyen los encantos de este juego.

Watchmen

Zack Snyder, director de la película 300, participa en la adaptación al videojuego de Watchmen, novela gráfica de Alan Moore, maestro del género. Se intenta realizar una experiencia interactiva en la que el videojuego vaya más allá de la película.

Red Star

Take Two Interactive trae a Europa la adaptación al videojuego del cómic creado y escrito por Christian Gossett. Se trata de un oscuro mundo futurista de guerra caótica, tecnología industrial y magia arcana, ambientado en un universo paralelo. El juego permite jugar con tres guerreros legendarios, cada uno con habilidades propias, pudiendo participar incluso dos personas a la vez en modo cooperativo.

City of Heroes

Aquí se da el caso contrario... Dado el éxito y posibilidades del videojuego original, se ha decidido hacer un cómic para dar continuidad a las aventuras de estos héroes virtuales.

Darksiders: Wrath of War

THQ anunció este juego de acción y aventura en tercera persona cuyo diseñador artístico es el legendario Joe Madureira.

Situado en un mundo post-apocalíptico devastado por demonios, los cuatro jinetes del Apocalipsis han sido traicionados por el mal y despojados de su poder. El jugador deberá asumir el control de WAR, el primero de los cuatro jinetes, y contando con la ayuda de su corcel fantasma, buscará vengarse de las fuerzas que lo han traicionado.

Y EN MANGA Y ANIME...

Bleach 3

Ichigo y sus amigos no son muy conocidos aquí todavía, pero en Japón protagonizan un manga que arrasa, y que, como no podía ser menos, ya tiene su versión jugona.

El juego, que supone un paso más en el género de lucha, conserva similitudes con títulos clásicos como Street Fighter o Fatal Fury, pero mejora tanto los gráficos como los movimientos siendo, además, muy fácil aprenderlos. Espectaculares movimientos de cámara facilitan el juego. Como detalle, contar que en el original japonés se han doblado los personajes con los actores de doblaje de la serie anime, algo que los fans sabrán apreciar, sin duda.

Naruto: Rise of a Ninja

Primero manga, luego anime, por fin tiene su versión en videojuego. Naruto es un aprendiz de ninja más interesado en gastar bromas que en sus tareas de la escuela. Con un demonio encerrado en su interior, se esforzará en alcanzar su objetivo de ser ninja y conseguirá el respeto y aceptación de todos los que le rodean.

En jugador puede meterse en la piel del protagonista desde el principio hasta el capítulo 80, completando misiones y reviviendo las aventuras del manga original.



Naruto

Go go Ackman 2

Llega la segunda parte de la versión en videojuego de este ácido cómic japonés en el que el bien y el mal intercambian los papeles protagonistas. Ackman es un niño demonio que se pasa el tiempo matando gente y robando armas. En el cielo su pasatiempo no gusta demasiado, razón por la que tratan siempre de detenerlo. Se trata de un juego de plataformas adictivo y encantador, con una sencilla mecánica en la que se avanza en línea recta, gran derroche de locura y encanto en sus gráficos.



Ackman

Appleseed ex

El autor de éxitos como Ghost in the Shell o Dominion Tank Police también es el creador de esta saga, que versiona el manga original con motivo del estreno de la tercera película. Un arcade puro de acción donde, en lugar de avanzar y acabar con enemigos de forma simple, aparecen pequeños elementos añadidos. El juego permite controlar varios personajes cada uno con habilidades propias.

One piece unlimited adventure

Bandai Namco vuelve a adaptar otro anime a los videojuegos. Once Piece tiene todos los ingredientes para contentar a los fans de las viñetas y además atraer a nuevos jugadores. El jugador debe explorar una isla secreta y enfrentarse a las fuerzas de la marina al estilo beat'em up; también a piratas y personajes clave de la serie, como si de un juego de lucha se tratara.

Mahou sensei negima

Un niño mago que acaba dando clases de inglés en un colegio para señoritas de Japón, es la premisa de este anime, también convertido en videojuego. Se trata de un juego de lucha que permitirá verse las caras a cuatro contrincantes en un entorno tridimensional y con total libertad de movimientos.



Mahou

Evangelion

La famosa saga de manga y animé vuelve con más fuerza que nunca. Sale el videojuego: Neon Genesis Evangelion: Battle Orchestra. Un título totalmente enfocado en la acción en el que el jugador se adentrará en emocionantes batallas.

Spectrobes

Spectrobes, de Disney Interactive Studios es un juego de rol y acción, inspirado en el tradicional anime japonés, que continúa cautivando a miles de jugadores con su innovadora historia de ciencia ficción, sus intrigantes personajes y sus únicas tarjetas con código de entrada. En Alemania y Holanda, Spectrobes se sitúa a la cabeza del ranking de ventas de todos los videojuegos.



Spectrobes

VIDEOJUEGOS Y CINE



Prince of Persia.

EL ÉXITO DE TAQUILLA DE PELÍCULAS COMO TOMB RIDER, RESIDENT EVIL Y TIMAN HA ABIERTO UN NUEVO CAMINO POR EXPLORAR ENTRE LOS PRODUCTORES MÁS AVISPADOS DE HOLLYWOOD, QUE HAN VISTO UN NEGOCIO MÁS QUE RENTABLE EN LA ADAPTACIÓN AL CINE DE LOS VIDEOJUEGOS MÁS VENDIDOS. BIEN SEA PORQUE A HOLLYWOOD SE LE AGOTAN LAS IDEAS, O POR ASEGURARSE COMO PÚBLICO A LAS GENERACIONES MÁS JÓVENES, LO CIERTO ES QUE LOS PRINCIPALES ESTUDIOS YA HAN INCLUIDO EN SUS AGENDAS DE PROYECTOS DE LOS PRÓXIMOS MESES LA ADAPTACIÓN DE VIDEOJUEGOS TAN MÍTICOS COMO LOS SIMS O PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF THE TIMES. HAY QUE TRASLADARSE A 1993 PARA COMPROBAR QUE FUE LA FACTORÍA DISNEY LA PIONERA EN TRASLADAR UN VIDEOJUEGO A LA GRAN PANTALLA CON LA PELÍCULA SUPER MARIO BROS. ESO SÍ, ESTA SECUELA CINEMATOGRAFICA NO TUVO TANTO ÉXITO EN TAQUILLA COMO EN VERSIÓN VIDEOJUEGO...

Ahora, los actores prefieren jugar...

Cada vez es más frecuente ver a actores famosos poner voz a personajes de videojuegos e incluso ceder su imagen. ¿La razón? El dinero que se gana por unas semanas de grabación, según indican los baremos del Sindicato Nacional de Actores. El mejor ejemplo de esa tendencia es Sean Connery, que cobró más de un millón de euros por las 300 líneas de diálogo que salen en el remake virtual de 007: Desde Rusia con Amor. Pero aquí no acaban las bondades de esta práctica, ya que los ingresos se incrementan con el merchandising...El caché, que empieza con unos 50.000 dólares, puede subir hasta los 100.000 por una jornada de trabajo.

Para muestra, algunos ejemplos:

Luke Skywalker y un retiro dorado: el que fuera el ídolo adolescente de La Guerra de las Galaxias encontró un filón a su parón cinematográfico en el mundo del doblaje de juegos en Estados Unidos. Call of Duty 2, Soldier of Fortune 2, Wing Commander y Crash Bandicoot ya cuenta con su voz...y lo que le queda.

Sawyer y Cameron: La sensual doctora de House y Sawyer, de Perdidos, aparecieron en la última entrega de la conocida saga de juegos de estrategia en tiempo real Command & Conquer.

De Niro, Al Pacino y Val Kilmer en “Heat”: El juego promete ser una superproducción y contar con las voces de los protagonistas de la película sería todo un lujo. En los títulos de crédito también aparecerá Michael Mann, creador del filme. El juego tiene prevista su salida en 2009.

007: Todo o nada: Shannon Elisabeth y Heidi Klum, explosivas: La chica más explosiva de American Pie y la modelo coincidieron en una de las entregas del agente Bond. Para esta entrega exclusiva contaron también con la presencia de Pierce Brosman.

El gran Marlon Brando vuelve a la vida en “El Padrino”: para la versión virtual de El Padrino, Electronic Arts contó con la voz original de Marlon Brando, además de su imagen, así como con dos titanes de la escena: Robert Duball y James Caan.

Al Pacino y su cara cortada: Al Pacino prestó su cara y su voz a la versión en videojuego de la película ScarFace, para dar vida a Tony Montana. Además compartió “escena virtual” con muchos de sus compañeros originales de la película.



Scarface

...Y los directores probar suerte con los videojuegos

Jerry Bruckheimer

Steven Spielberg

Meter Jackson

John Woo

Los hermanos Wachowski

Tecnología punta y juegos en red, versión cine

La industria del cine explota al máximo las posibilidades de las salas de distribución y el mundo de los videojuegos tiene un papel preponderante en la diversificación de este negocio. Los llamados Cinegames son locales en los que los aficionados juegan en red desde sus butacas. Es el caso de una de las diez salas del complejo Yelmo Cineplex situado en el centro comercial Avenida M-40 de Leganés, Madrid. Dicho centro cuenta con medio centenar de sistemas, monitores de 17 pulgadas y un game pad para manejar el personaje o videojuego. Todos los personajes juegan en simultáneo la misma partida, que puede seguirse en tiempo real en la pantalla principal de la sala. En la cabina de control un narrador relata, presenta y dinamiza el juego para darle un toque de animación. Pero eso no es todo. Para imprimirle más acción y realismo a las aventuras, la sala está ocupada con efectos como láser, niebla, humo bajo, luz negra, flashes y luces que cambian de color. Además, cada butaca posee un exclusivo sistema de sonido, de manera que el asiento vibra con la intensidad del audio. Por el momento GTR 2 y Battlefield 1942 son los títulos afortunados en participar en esta experiencia rompedora.

DEL CINE AL VIDEOJUEGO

Spiderman invade los videojuegos

Basada en el montaje cinematográfico de Columbia Pictures y Sony Pictures, Spiderman 3 permite a los jugadores ponerse en la piel del ya mítico héroe del traje rojo y azul y, por primera vez, de su misteriosa y oscura personalidad envuelta en el traje negro. Ambientado en Nueva York, el juego proporciona libertad para disfrutar con distintas tramas originales de la película, misiones urbanas y un buen número de mejoras en la velocidad, el combate, las maniobras y la agilidad.



Spiderman 3

Lego Indiana Jones: el videojuego



Lego Indiana Jones

El título presenta una divertida versión de las tres primeras aventuras cinematográficas del arqueólogo más famoso de todos los tiempos, incluyendo Indiana Jones en busca del arca perdida, Indiana Jones y el templo maldito e Indiana Jones y la última cruzada.

La Saga Star Wars Lucas-Arts al completo en el nuevo título de Lego

Lego Star Wars: The Complete Saga, de TT Games y LucasArts, es la conmemoración del trigésimo cumpleaños de la saga cinematográfica. El videojuego incluye lo acontecido en las seis películas gracias a la potencia de las consolas de nueva generación y añade nuevos personajes, niveles y características.

Angelina Jolie, virtual y móvil

La compañía de juegos para móviles I-Play amplió su alianza con Universal Pictures Digital Platforms Group para desarrollar y distribuir el videojuego oficial de la película "Wanted", el thriller de acción basado en la novela homónima de Mark Millar, protagonizado por Angelina Jolie.

Beowulf, de la gran pantalla a la consola

Ubisoft se encarga del desarrollo de Beowulf, el videojuego basado en la película de Paramount Pictures, que a su vez se basa en el gran clásico literario del mismo nombre. En una

época de héroes míticos, el poderoso guerrero Beowulf asesina al demonio Grendel y desata la cólera de las bestias. Dado el argumento y el desarrollo de la acción, se trata de una película muy apta para adaptar a videojuego.



Beowulf

Los Inmortales

El estudio Widescreen carga con la honorable responsabilidad de hacer de la saga de Los Inmortales un título de videojuego que sea referencia del disfrute de grandes y pequeños. El juego explora los mitos generados alrededor de los Inmortales y desarrolla su trama a través de cuatro escenarios históricos: Pompeya antes de la erupción del Vesubio, la actual Nueva York, las Highlands escocesas en el medioevo y el Japón feudal.

Duro de matar 4.0

Gameloft, la compañía editora y desarrolladora de videojuegos para teléfonos móviles presenta el juego móvil oficial de la película Duro de Matar 4.0. En la película, Bruce Willis interpreta a un heroico policía, John McClane que busca detener el terrorismo a cualquier precio. Lo mismo sucede con el juego que respeta fielmente el argumento del filme. Se trata de un complot criminal, cuyo objetivo es atacar la infraestructura de computación de los Estados Unidos, amenazando las bases tecnológicas de la economía norteamericana.

Uwe Boll debuta en los videojuegos con Tunnel Rats

El polémico director alemán Uwe Boll ha decidido entrar en la industria de los videojuegos. Su última película, Tunnel Rats, que fue rodada en Sudáfrica, inspira el juego de acción en primera persona para PC y Xbox360 que desarrolla el estudio alemán Replan Studios. Túnel Rats está ambientado en la guerra de Vietnam y consta de diez niveles en los que refleja el recorrido de un soldado que huye de un campo de prisioneros. Además del viaje físico a través de claustrofóbicos túneles y trampas mortales, el título trata también de reflejar el camino psicológico y emocional del personaje.

Piratas del Caribe: en el fin del mundo

Disney Interactive Studios lanza a nivel mundial este título basado en la segunda y la tercera película de la saga. Los jugadores se meterán en la piel de Jack Sparrow, Will Turner y Elisabeth Swan y serán transportados a exóticos lugares llenos de peligros donde podrán encontrarse con nuevos piratas, criaturas míticas y terribles villanos.



Piratas del Caribe: En el Fin del Mundo.

Transformers: el juego

Transformers: el juego está basado en la película del mismo nombre de DreamWorks y Paramount Pictures. A lo largo de 10

enormes entornos, los jugadores salvan el mundo con los auto-robots y esparcen el caos y la destrucción con los decepticons.



Transformers

La Conspiración de Bourne aterriza en el mundo de los videojuegos

Sierra Entertainment es la encargada de llevar hasta el mercado las aventuras y desventuras del agente Jason Bourne. El juego incluye retazos sobre la película de El caso Bourne, con algunos añadidos y es compatible con PS3 y Xbox.

Asterix en los Juegos Olímpicos

Atari, de acuerdo con Les Editions Albert René y la compañía de producción cinematográfica La Petite Reine, lanza Asterix at the Olympic Games a los hogares de millones de jugadores de todo el mundo.

The Killing Floor, con los pelos de punta

The Killing Floor llega al mercado con motivo de la segunda parte de la película de terror producida por Quentin Tarantino, Hostel II. Se trata de un título de carácter promocional lanzado por Sony Pictures que se puede descargar en la web oficial de la película.

El videojuego de Saw

La compañía Brash Entertainment ha anunciado oficialmente que están por venir varios videojuegos con licencias de películas, entre las cuales se ha confirmado la correspondiente a SAW.

Acción en la guerra mundial, Flyboys

La compañía JoWood edita Flyboys en formato PC, el videojuego oficial de la película homónima de Filmax que cuenta la historia de la legendaria Escuadrilla de pilotos Lafayette durante la primera Guerra Mundial.



Flyboys

Turok

Turok es una historia épica, con una acción que transcurre en un oscuro y misterioso planeta del futuro. El jugador asume el papel de Joseph Turok, un antiguo miembro de un comando de operaciones secretas que, en la actualidad, forma parte de un escuadrón de fuerzas de élite.

The Golden Compass en Sega

Sega anunció el lanzamiento de The Golden Compass que adapta la película del mismo nombre. El filme se basa en el primer libro de la trilogía His Dark Materials del británico Philip Pullman, una serie de novelas de fantasía. El juego contará con diseños y escenarios de la película, así como con varios de sus intérpretes como Daniel Craig Y Dakota Blue Richards.

THQ lanza Alex Rider: Stormbreaker

El jugador se pone en la piel del joven súper agente especial Alex Rider en su lucha contra el mal. El título está basado en la película Operación Stormbreaker protagonizada por Mickey Rourke. Para cumplir las misiones con sigilo, el jugador tiene que utilizar



Strangehold

multitud de gadgets tecnológicos. El juego incluye elementos de Combate, infiltración, conducción y diversos tipos de minijuegos.

Stranglehold

Stranglehold es un juego de acción, continuación de la película *Hardboiled* dirigida por John Woo. El argumento está basado en el mundo de la mafia y el protagonista no es otro que el carismático Inspector Tequila, que se moverá por lugares tan variopintos como Chicago y Hong Kong.

20 Aniversario de Dirty Dancing

Los fans de *Dirty Dancing* pueden regresar al año 1963 y retornar al mundo mágico de la película original en formato para PC. Gracias a este juego, los aficionados pueden protagonizar la vida de Baby, protagonista del filme. El jugador deberá aprender a bailar como la famosa pareja Johnny y Penny y trabajar con el equipo del Kellerman's hotel.

El Spaghetti Western en el mundo de los videojuegos

The Bad, the Ugly and the Sober es el título de este videojuego que recuerda ineludiblemente a la legendaria película *El Bueno, El feo y el Malo*, un Spaghetti Western que causó sensación en medio mundo allá por los años 60. El juego, cuya trama está llena de humor, tiene como protagonista a Jack, un granjero y tirador profesional a cuyas propiedades llega un día un indio herido al que decide ayudar.



The Bad, the Ugly and the Sober

Napoleon Dynamite aterriza en la PSP

Crave Entertainment es le responsable del desarrollo de un videojuego basado en la película *Napoleón Dynamite*, estrenada en 2004. El título contará con la aparición de los personajes más destacados, como Napoleón, Su hermano Kip, el tío Rico, su amigo Pedro y la llama Tina.

Jumper para PS2

Brash Entertainment es la encargada del desarrollo del videojuego *Jumper*, cuyo lanzamiento se produce al mismo tiempo que el de la película homónima de Twentieth Century Fox y Regency Enterprises. *Jumper* cuenta la historia de diversas personas, los Jumpers, que tienen el poder sobrehumano de teletransportarse en el espacio a cualquier lugar del mundo, en cualquier momento y por cualquier motivo.

Konami acerca Hellboy a los hogares del mundo entero

Continuando con el éxito cinematográfico de 2004, el actor Ron Perlman pone voz a las versiones del videojuego. *Hellboy* combina elementos de acción y exploración para proporcionar una original experiencia de lucha en PlayStation 3 y Xbox 360. El título permite a los jugadores desatar la Mano Derecha de la Perdición en intensos combates para desenmarañar una complicada trama nazi.



Hellboy

PYRO studios crea el juego planet 51

Pyro Studios es el encargado de desarrollar el juego de Planet 51, una película de animación que se estrenará en 2009. El título seguirá la historia de la película, en la que el Capitán Charles Check Baker llega a un planeta en el que sus habitantes temen muchísimo ser invadidos por alienígenas. El astronauta terrestre debe esconderse para evitar ser capturado, con la ayuda de su verdoso amigo.

Alien vs. Predator 2: sigue la lucha

En este juego, desarrollado por Sierra y exclusivo para PSP, el jugador asumirá el papel de un sigiloso Predator de élite y usará un extenso arsenal de armas y municiones. La misión del predator es muy clara: exterminar todo rastro de la horrible amenaza Alien que haya en la Tierra. El resultado es un estupendo shooter que promete acción a raudales y más de un buen susto. Existe la posibilidad de multijugador cooperativo.

Activision quiere revitalizar a James Bond

La compañía está decidida a revitalizar la marca James Bond dentro de los videojuegos, al tiempo que ha desvelado que tiene dos proyectos basados en el desarrollo de esta licencia. Activision hizo con James Bond en 2006, después de que finalizara el contrato con EA y MGM Interactive.

Reservoir Dogs

Reservoir Dogs fue la ópera prima de Quentin Tarantino. La película contaba la historia de un grupo de ladrones que deciden asociarse para atracar una joyería refugiándose en los pseudónimos de señor blanco, señor azul y señor rosa... Pero la operación no tiene el final que el grupo de criminales esperaba. Aunque en el filme en ningún momento se ve el atraco el videojuego pondrá ese punto de originalidad, lo que lo convierte en un título único puesto que no pretende recrear la película, sino complementarla.



Reservoir Dogs

Electronic Arts renueva la licencia de El Señor de los Anillos

Electronic Arts renueva la licencia que tenía con New Line Cinema y con Tolkien Enterprises para realizar videojuegos basados tanto en las películas como en los libros de El Señor de los Anillos. Esto le permitirá crear un nuevo título basado en la obra de J.R.R. Tolkien para 2008.



El Señor de los Anillos

Crank: veneno en la sangre

Con motivo del lanzamiento de Crank: Veneno en la Sangre, protagonizada por el carismático Jason Statham y por Amy

Smart, se ha lanzado al mercado un videojuego basado en la película titulado ADRENALINA, en el que el tiempo es el principal rival del jugador. Mientras corre el reloj, el protagonista se ve obligado a correr por las calles de Los Ángeles en busca de una dosis de adrenalina para un amigo que ha sido envenenado mientras dormía y al que sólo le queda una hora de vida.

El motorista fantasma, acción en las consolas

El videojuego Ghost Rider llega a las tiendas coincidiendo con el estreno de la película homónima. El usuario controlará en PS2 y PSP el destino de Nicolas Cage (protagonista del filme) a través de infernales peleas y frenéticas carreras en moto.



El Motorista Fantasma

Desarrollo de los Cazafantasmas, el videojuego

Sierra Entertainment es la encargada de llevar a las consolas del mundo entero el videojuego de la película Los Cazafantasmas. El título se basa en las dos entregas del filme y cuenta con los actores Bill Murray, Dan Aykord, Harold Ramis y Ernie Hudson que se reencontrarán tras 20 años. El jugador perseguirá, luchará y capturará una gran variedad de fantasmas para salvar la ciudad de Nueva York, gracias a un amplio arsenal de armas y artilugios.



Los Cazafantasmas

Terminator, nueva película y videojuego

La empresa poseedora de los derechos de la saga Terminator, The Halcyon Co., ha creado una filial para afrontar el desarrollo del videojuego, basado en la nueva película de la saga. El título saldrá a la venta en verano de 2009 bajo la denominación de Terminador Salvation: The future begins. Tendrá versiones para las consolas de última generación y teléfonos móviles.

Appleseed saga exmachina, nuevo título en el mundo Masamune Shirow

Dos nuevos proyectos con origen en la película Appledseed: The beginning se están llevando a cabo en el mundo de Deunan Knute y Briaieos Hecatonchires, un videojuego para PS2 y una nueva película. En lo que al videojuego respecta, Sega será la compañía encargada de ponerlo en circulación. El desarrollo corre a cargo de Dream Factory que está elaborando un guión muy ceñido al del largometraje. Se podrá jugar tanto con Deunan como con Briaieos y con los conocidos "landmates".



Appleseed

Alien y Heat más cerca de convertirse en videojuegos

La prestigiosa desarrolladora Gearbox quiere mejorar la imagen de las adaptaciones desde película a videojuego, y para ello ha adquirido los derechos sobre dos grandes largometrajes de ac-

ción, Aliens de James Cameron y Heat de Michael Mann. La primera llegará a las plataformas de nueva generación en 2009.

La familia de super héroes más famosa, en acción.

Los 4 Fantásticos y Silver Surfer tiene ya una adaptación al mundo del videojuego de la mano de Take Two Interactive. Los 4 fantásticos, un grupo de aventureros que adquieren poderes tras ser bañados por una radiación cósmica, tendrán en esta ocasión que hacer frente a una invasión de la Tierra por parte de una raza alienígena. El juego contará con nuevos enemigos, situaciones y fases basadas en el cómic y la historia de los personajes.



Los Cuatro Fantásticos

El maestro John Woo, director no sólo en celuloide

El hongkonés John Woo se ha comprometido a dirigir y producir una adaptación del videojuego Ninja Gold creado por Warren Spector. El juego y la película verán la luz al mismo tiempo. Ninja Gold se centra en un guerrero ninja descendiente de un centenario legado de guerreros, que se ve forzado a enfrentarse a los nuevos clanes del mundo moderno. La película tendrá un tratamiento realista pero conservará los elementos puramente fantásticos más propios del juego.

Scarface: the World is Yours, éxito rotundo

Tras su paso por PlayStation2, PSP, Xbox y PC, el videojuego de Scarface, que narra una historia alternativa a la película, ha logrado vender dos millones de copias en todo el mundo.

Iron man vuelve al mundo de los videojugos por la puerta grande

Sega trae a Iron Man en un videojuego basado en la película del mismo nombre que protagonizan Robert Downey Jr y Gwyneth Paltrow. El juego, que tendrá grandes dosis de acción, permitirá luchar tanto en tierra como en el aire.

George Lucas recupera en un videojuego el capítulo perdido de Star Wars

Noticias procedentes de Lucasfilm y su filial LucasArts indican que un juego, y no una película, responderá a los numerosos interrogantes que quedan en el aire en la famosísima saga de Star Wars y que no terminan de aclarar el paso intermedio entre el pequeño Anakin y su conversión en Lord de los Sith. Star Wars: the Force Unleashed (Star Wars: la fuerza desatada) revela los turbios orígenes del aprendiz de Dark Vader.

Bryan Singer se pasa a los videojuegos

El director de películas como Sospechosos Habituales o las dos primeras partes de X-men ha sido escogido para desarrollar un videojuego titulado Secret Device, para Atari. El título se corresponde con la acción táctica de un agente secreto que tendrá que proteger la vida del presidente de los Estados Unidos.

La Princesa Prometida tiene su propio videojuego

Se trata de la conversión exitosa a videojuego de La Princesa Prometida, un film que Rob Reiner dirigió hace 20 años y que contó con la participación de actores como Cary Ewes, Robin Wright y Billy Cristal. El desarrollo del juego corre a cargo de Worldwide Biggies y está orientado a jugadores casuales, por lo que estará disponible en descarga directa bajo el título True Love and Hight Adventure: The Oficial Princes Bride Game.

James Cameron firma con Ubisoft

Ubisoft y James Cameron serán los encargados de desarrollar y distribuir el videojuego oficial de Acatar, la última película del director canadiense. El argumento gira en torno a un ex marine que se encuentra en una complicada situación: su mente humana se encuentra atrapada en el cuerpo de un alienígena.

El mundo fantástico de las Crónicas de Narnia

Disney Interactive Studios ha anunciado el desarrollo de The Chronicles of Narnia: Prince Caspian, un videojuego basado en la película que verá su salida durante la primavera de 2008. El videojuego está siendo desarrollado por los chicos de Traveller's Tales y se ha confirmado su llegada a casi todas las plataformas del mercado.

Steven Spielberg revela detalles de los videojuegos que está desarrollando

El director de cine Steven Spielberg ha revelado algunos detalles de los videojuegos que está desarrollando... y que verán la luz gracias al trabajo que el reputado cineasta ha desarrollado

junto a Electronic Arts. El primero es un puzzle con elementos de acción, momentáneamente llamado PQRS, en el que el jugador debe mover grandes objetos de un lado a otro. La segunda propuesta se llama LMNO y es una aventura que su autor ha definido como una mezcla entre las películas Con la muerte en los talones y E.T.

Michael Bay se mete en los videojuegos

Michael Bay, director de películas como Armageddon, Peral Harbour y The Island, se mete de lleno en el mundo de los videojuegos con la promesa de desarrollar entre 2 y 4 juegos en los próximos 2 años. Lo hará con el desarrollo de Digital Domain (estudio de efectos especiales de pelis como Titanic y Apollo 13) del que el propio Bay es co-presidente.

Diez películas que tendrían que convertirse en videojuego

Todas las semanas la web IGN elabora un Top 10 de esos que tanto gustan en el mundo anglosajón. Entre las listas que han presentado, se encuentra una muy interesante que recopila **las películas que deberían convertirse en videojuego** y que reproducimos a continuación...

10. L. A. Confidencial
9. Pulp Fiction
8. La Roca
7. Bubba Ho-TEP
6. Sin City
5. Team america
4. Freddy vs. Jason
3. 28 días después
2. Rescate en Nueva York
1. Kill Bill

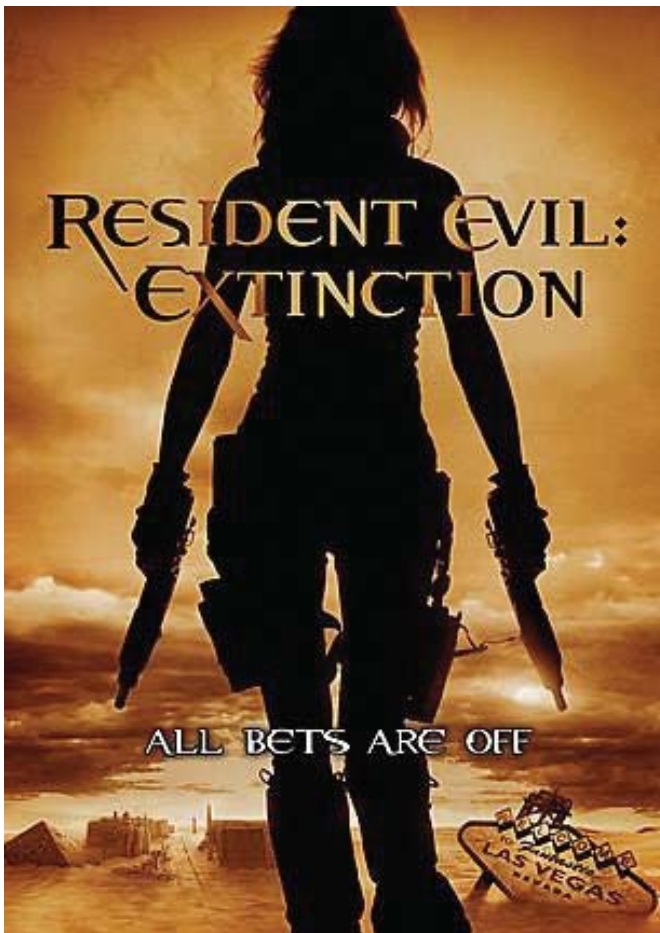
...Y DEL VIDEOJUEGO AL CINE



Street Fighter

Hoy en día no es ningún secreto que el mundo del cine y del videojuego van de la mano... No solamente se hacen versiones en videojuego de grandes éxitos del cine, sino que ahora es la propia industria de Hollywood la que se nutre del mundo de las consolas. Atrás quedaron los primeros intentos con películas tan olvidables como “Super Mario Bros” o “Street fighter”. La nueva generación de cineastas posee más

recursos visuales y técnicos para llevar a cabo las recreaciones de los personajes más conocidos del mundo del videojuego. Un gran ejemplo es “Resident Evil”, videojuego de gran éxito, y ahora también película de terror que le sigue los pasos. Estrenada ya la cuarta entrega, el personaje femenino se relacionará ya para siempre con Milla Jovovich.



Resident Evil

Alone in the Dark

Aprovechando el lanzamiento del clásico de los videojuegos “Alone in the dark” en su nueva versión, se está realizando la segunda parte de la película del mismo nombre.

El videojuego se estrenará para todas las plataformas, y seguirá las aventuras del héroe Edgard Carnby, interpretado por Christian Slater en su versión cinematográfica.



Alone in the Dark

Kane & Lynch: Dead Men

Dead men no es un videojuego al uso. Para empezar, los héroes son dos hombres condenados a muerte: un mercenario loco, y un psicópata medicado. Con un trasfondo dramático, este videojuego de aventuras en el que sus protagonistas tendrán que aprender a convivir, es el guión perfecto. Una historia que Hollywood ha sabido aprovechar en la película del mismo nombre.

Spy Hunter

Primer caso en el que un actor interpreta un personaje para el videojuego, para luego versionarlo él mismo en la gran pantalla. El antiguo luchador de la Wrestlemania, “the rock”, da vida a Alex Decker, el héroe que desde la primera versión del juego en 1983, persigue y destruye a la poderosa organización NOSTRA, desde su incombustible coche blanco.

Los Sims en la gran pantalla

De las noticias más importantes que nos han dado los estudios, sin duda hay que destacar que la Twentieth Century Fox está planeando hacer una adaptación del videojuego más vendido de la historia: Los Sims. Con más de 100 millones de ejemplares vendidos desde su aparición, por fin podremos ver a estos personajes encarnados por actores de carne y hueso.



Los Sims

Jerry Bruckheimer, productor de Prince of Persia

Los rumores sobre futuras adaptaciones son fuertes. Jerry Bruckheimer, productor de éxitos como Piratas del Caribe, ha hablado de su intención de llevar a la gran pantalla las aventuras de Prince Of Persia. Un futuro film que, al parecer, ya tiene director: Michael Bay.

Versión cinematográfica para Tekken

Tekken es otro mítico juego de consolas que tendrá su versión cinematográfica. Se tratará de un film ambientado en el futuro, y basado en los guerreros del videojuego más vendido de Namco.

Nueva película para Street Fighter

Más conocido todavía es Street Fighter, precursor del estilo de lucha uno contra uno entre personajes. Tras el fracaso de su primera adaptación al cine se va a hacer un nuevo intento, centrándose esta vez en uno de sus personajes femeninos, Chun-Li y la historia de su familia.

Y proyectos para muchos otros

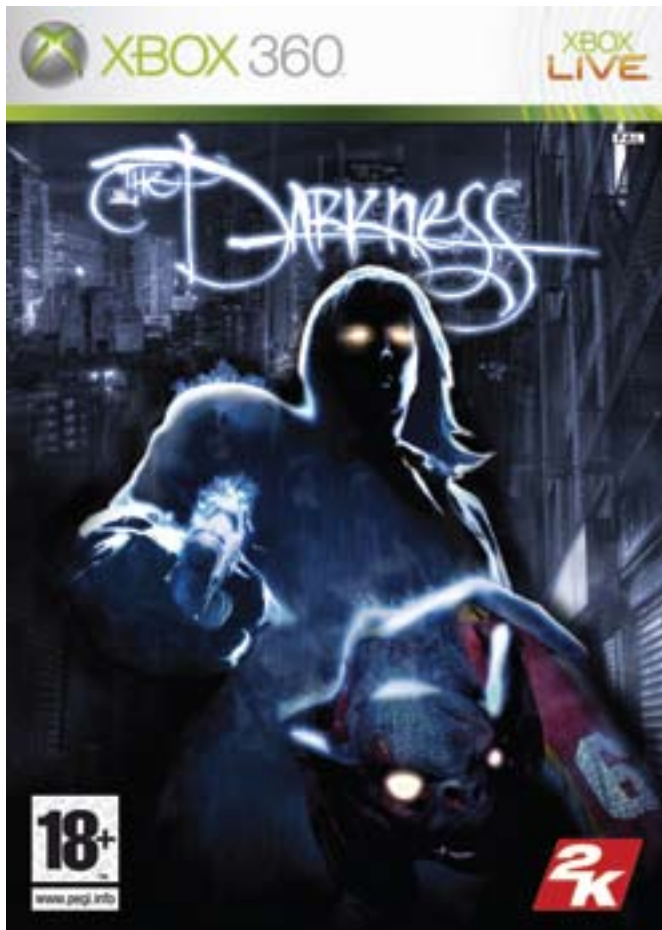
Muchos videojuegos más tienen previsto su salto al cine: ArchLord, Max Payne, Diablo, City of Heroes, Onimusha, Área 51, Gears of War, Castlevania, Metal Gear Solid, The Darkness, The Clock Tower, Everquest, Halo 3, Condemned, World of Warcraft, Return to Castel of Wolfenstein...forman parte de una lista que crece cada día y que hace definitivamente inseparables los mundos de videojuego y cine.



World of Warcraft



Castlevania



The Darkness



Gears of War

Y PARA LOS MÁS PEQUEÑOS...



Ratatouille, bocado exquisito



Ratatouille

THQ acerca los hogares a Remy, la simpática rata de la película de Disney-Pixar que recorre las calles y alcantarillas de París para conseguir su sueño de convertirse en un reputado chef. En total son más de 20 misiones y decenas de minijuegos en

los que el protagonista utilizará habilidades como el olfato, la agilidad y la velocidad para esquivar peligrosos cocineros, ardillas y cangrejos, entre otros obstáculos.

Shrek Tercero, el videojuego oficial

El incombustible humor del ogro verde Shrek da un salto desde la gran pantalla para cautivar a los pequeños en formato de videojuego. El título lo edita Activisión, Inc. y está desarrollado por Amaze Entertainemnt (para PlayStation2), 7Studios (para Xbox360 y PC) y Vicarious Visions. En este título los jugadores se embarcan en un cuento de hadas en el que el objetivo fundamental es salvar el país de Muy Muy Lejano de las pretensiones del Príncipe Encantador, que quiere usurpar el trono. Shrek, Fiona, el Gato con Botas, su travieso hermano Arturo y la Bella Durmiente son los protagonistas de esta historia, cada uno con sus habilidades específicas para la batalla.



Batman



Warner BROS. Interactive Entertainment y TT Games llevarán Lego Batman: el videojuego a la consola PS3 y PC. El juego da la oportunidad de recorrer las calles de la inmensa LEGO Gotham City mientras el jugador controla a Batman y Robin y derrota a cuantos villanos se cruzan en su camino.

Lego Batman

La Magia de Harry Potter

Electronic Arts ha desarrollado una interesante adaptación al videojuego de la quinta película del taquillero aprendiz de mago: Harry Potter y la Orden del Fénix. PS3 y Xbox 360 son las plataformas privilegiadas al recibir la magia de la varita de Potter que, en este título, ofrece unos gráficos hiperrealistas, con personajes cuya apariencia es casi exacta a la de los de carne y hueso. Los escenarios, muy trabajados, sumergen al jugador en el misterio y esplendor del castillo de Hogwarts. Explorar angostos pasillos, descubrir pasadizos secretos, interactuar con compañeros y profesores, y practicar hechizos en los ratos libres, son algunos de los menesteres en los que se podrá afanar el jugador además de, por supuesto, reclutar aspirantes para derrotar al mal.



Harry Potter y la Orden del Fénix

Las Tortugas Ninja

Como conmemoración de la última película de las Tortugas Ninja dirigida por Kevin Munroe, Ubisoft ha sido la encargada de adaptar esta historia a las consolas de los más pequeños de la casa. PS2, PC, Xbox 360 y Game Boy Advance son las plataformas que podrán reproducir el título, cargado de acción y combates sin fin, en línea con la trama de la película.



Las Tortugas Ninja

Lucky Lucke cabalga de nuevo

El popular héroe y vaquero Lucky Lucke protagoniza el videojuego Lucky Lucke: Go West! que distribuye Atari. Se trata de un juego de plataformas y acción inspirado en su propia película de animación. Con los Dalton y con el mismo Lucke, el jugador podrá visitar desde el descolorido oeste hasta las calles de la Gran Manzana.

Los Disney de ayer y mañana, juntos en la consola

Meteo: Magia Disney es el videojuego, publicado Disney Interactive Studios y desarrollado por Q Entertainment, que posee la singularidad de haber reunido a multitud de personajes Disney de todas las épocas y estilos en una misma aventura. Así, el jugador se encontrará con El Rey León, Mickey Mouse, La Sirenita, Jack Sparrow y un sinfín más de personajes.

Locos por el Surf, y los juegos



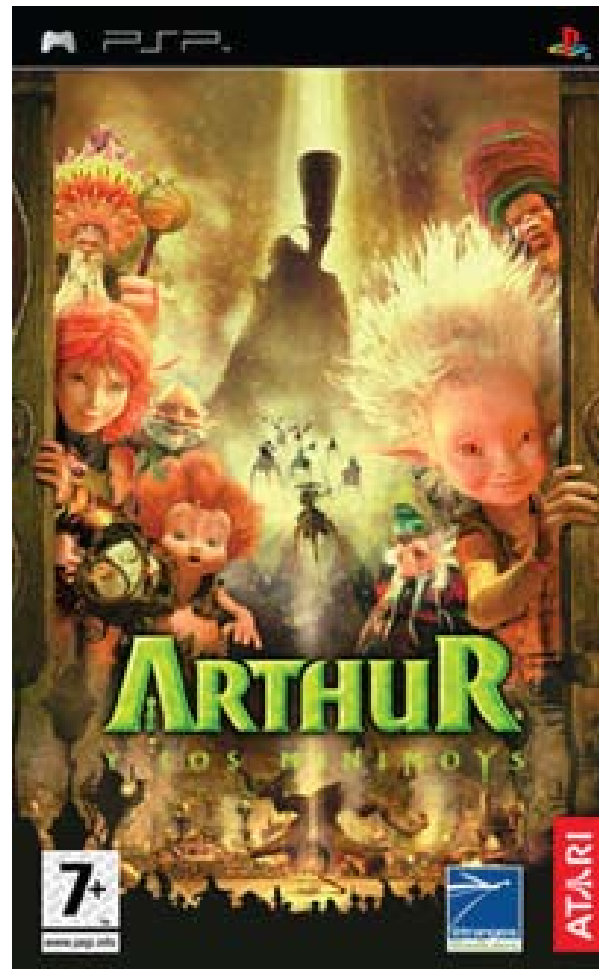
Surf's Up

técnica donde, como los protagonistas de la película, los jugadores podrán elegir circuitos y competiciones para probar su pericia sobre la tabla.

Inspirado en la película de Sony Pictures Locos por el Sur (Surf's up) Ubisoft ha apadrinado el juego del mismo nombre. La compañía ha decidido centrarse en el argumento principal de la película (el surf como deporte) para crear un sorprendente simulador de gran perfección

Arthur y los Minimoy's

Atari ha sido la responsable de adaptar al ocio interactivo la producción cinematográfica de Arthur y los Minimoy's para PSP, Windows y teléfonos móviles. El juego revive la fantástica aventura del joven Arthur y de sus compañeros Selenio y Bétamèche en su misión de salvar el mundo de los Minimoy's de la destrucción.



Arthur y los Minimoy's

Descubriendo a los Robinsons

Buena Vista Games ha impulsado el videojuego basado en la película de animación digital de Disney Descubriendo a los Robinsons, en el que los jugadores asumen el papel de Wilbur Robinson y le ayudan a perseguir a el ruin Bowler Hat

Guy y a Doris, su diabólico sombrero robot. El título cuenta con todos los elementos de la película, incluyendo los escenarios y personajes, que viajarán a través de las distintas localizaciones resolviendo puzzles y jugando a divertidos minijuegos.



Descubriendo a los Robinsons

Jorge el curioso

Si bien no es tan conocido en España como en el resto del mundo, el monito Jorge, cuya película se estrenó en nuestro país de mano de Universal, es un simpático personaje que ha conquistado el corazón de los niños de medio mundo y ha sido traducido a más de diecisiete idiomas. El videojuego, desarrollado por Monkey Bar Games, se construye sobre un sistema de plataformas clásico. En él, Jorge deberá ayudar a su amigo Ted a encontrar la estatua del gigante de los Zagawa para evitar el cierre del museo en el que trabaja. Los contenidos del juego remarcan los valores positivos y la amistad.

Ice Age 2, el Deshielo

Sierra Entertainment y 20TH Century Fox acercan a los niños las simpáticas aventuras de los héroes polares de Ice Age 2. Los fans de los personajes de Manny el Mamut, Sid el Perezoso y Diego el Tigre podrán disfrutar de su compañía y embarcarse junto a ellos y la ardilla Scrat en un peligroso viaje para salvar el valle de un enorme glaciar que amenaza con romperse e inundarlo todo.

Kung Fu Panda

Activision adapta a las videoconsolas la película de Dreamworks Kung Fu Panda que cuenta la historia de Po, un oso panda enamorado de las artes marciales a quien su forma física le impide practicar el Kung fu. La vida de este apacible oso cambia cuando se da cuenta de que lleva La Marca del Elegido, lo que le impulsa a defender El Valle de la Paz del ataque de unos temibles luchadores. En el videojuego se da una interesante mezcla de acción y plataformas. Utilizando las artes marciales el jugador “dará su merecido” a los contrincantes mientras supera diferentes pruebas. El juego está disponible para PS3, Xbox 360 y PC.

La Telaraña de Carlota

La Telaraña de Carlota es la versión para PS2 del remake de la popular película de los años 70. A través de la trama de la película, el videojuego otorga la posibilidad de encarnar a tres protagonistas distintos y vivir increíbles aventuras en la granja. Así, el público infantil elegirá a uno de los personajes y podrá investigar y resolver distintas situaciones que casan a la perfección con la acción de la plataforma. Tejer telarañas, reptar a través de túneles y explorar la granja o un contenedor de basura (desde el punto de vista de una rata) son sólo algunas de las acciones que habrá que llevar a cabo para recrear la historia paso a paso.

Chicken Little: As en acción

Chicken Little: As en acción es la continuación la de película animada de Disney que narra las aventuras y desventuras de un pequeño polluelo. En el caso del videojuego, se toma como referencia un periplo espacial, en tercera persona. El jugador puede manejar al protagonista, As, y a sus compañeros Abby y Runt. Se trata de un videojuego muy rápido y divertido, fácil de manejar para los niños. En cuanto a los niveles, el jugador debe introducirse en Plutón, en una prisión con problemas de vigilancia. Tras cruzar las defensas de la prisión presenciará como se escapa la maligna Foxy Odiosi, a la que habrá que perseguir incansablemente a lo largo de diferentes niveles presentados en forma de planetas.



Chicken Little

CURIOSIDADES Y SINERGIAS ENTRE CINE Y VIDEOJUEGOS

Primer escaparate jugable de la historia

Coincidiendo con el lanzamiento del videojuego de Ratatouille, THQ en colaboración con la tienda Fnac de Callao (Madrid), puso en marcha, el primer escaparate jugable de la historia. Así, los paseantes de la calle Preciados pudieron probar la versión de Xbox 360 de Ratatouille sentados cómodamente en los sillones que se dispusieron a tal efec-

to, en plena calle. THQ explicó en el Forum FNAC cómo se hizo el videojuego y mostró material inédito, como bocetos y pruebas del proceso de creación.



Las estrellas del “star system” se preparan para el estreno de Buzz! Hollywood

Sony presenta Buzz! Hollywood, que llega a Play Station 2 con el fin de probar los conocimientos de todos cinéfilos en el mundo del Séptimo Arte. El juego recopila más de 5.000 preguntas, clips de películas, imágenes o fotos de estrellas de cine que pondrán a prueba a los aficionados a este tipo de concursos. La serie Buzz! Deja a un lado los tradicionales mandos de la PS2 para hacer uso de los Buzzers, unos pulsadores gracias a los cuales los concursantes podrán demostrar sus reflejos y rapidez. Hasta ocho personas pueden jugar a la vez guiadas por el irónico, divertido y elegante presentador Buzz.



Buzz! Hollywood

Heavenly Sword: el juego con visión cinematográfica

Sony ofrece al jugador la posibilidad de embarcarse en un relato épico de venganza, redención, profundas emociones y espectaculares combates. Más que con un juego, Heavenly Sword ha sido comparado con una película de acción, ya que rompe las fronteras entre ambos géneros, aprovechando el realismo y dinamismo que otorga el formato para PS3. La protagonista es una heroína decidida a vengar a su pueblo, un clan guerrero que ha sido casi destruido por el tirano rey Bohan, y rescatar a su padre, raptado por el monarca. Para ello se hace con la Espada Celestial, el mayor y más protegido tesoro del clan. El combate y las escenas de corte cinematográfico han sido renderizadas con técnicas de captura de movimiento (motion capture), de cuerpo completo y rostro completo desarrolladas por los estudios WETA, líderes en el campo de los efectos especiales de Hollywood. La banda sonora con la que cuenta la película está creada por el célebre compositor contemporáneo Mitin Sawhney.



Heavenly Sword

Stuntman Ignition

THQ lanza al mercado Stuntman Ignition, un juego donde el jugador tendrá la oportunidad de conocer la industria del cine desde la perspectiva de un piloto especialista en escenas de acción. A lo largo de seis películas y 36 escenas distintas el jugador tendrá que controlar decenas de vehículos: coches, camiones, motos y aerodeslizadores, para cumplir

con las exigencias del guión y convertirse en un reputado especialista de cine. Existe la opción del modo multijugador a pantalla partida y online.

Runaway2

FX Interactive y Péndulo Studios presentan al jugador una historia fascinante repleta de personajes carismáticos, puzzles geniales y grandes dosis de humor. Se trata de seis capítulos que transportan al jugador hasta las playas de Hawai y los bosques de Alaska, en cuya producción han participado más de 35 personas entre guionistas, dibujantes, modeladores, animadores y programadores. La cifra global del proyecto superó el millón de euros y, sólo en el doblaje, se han invertido 10 horas de locuciones (el equivalente a 5 largometrajes) con más de 30 actores dando vida a los personajes del videojuego.

The King of Kong: a Fistful of Quarters

Un profesor de enseñanza secundaria (Steve Wiebe) y un magnate de las salsas picantes (Billy Mitchell) compiten por conseguir el Récord Guinness del videojuego Donkey Kong. Esta historia real es la base del documental The King of Kong: A Fistful of Quarters. La cinta narra la apabullante historia de estos dos personajes en su carrera por convertirse en las referencias vivas del juego. Mitchell estableció un record mundial de Donkey Kong con la cifra de 874.300 puntos, récord que permaneció imbatido durante 20 años hasta que en 2003, un hombre de 35 años, Steve Wiebe, tras ser despedido de su anterior empleo, encontró consuelo en una vieja recreativa. Cada noche, después de que su mujer e hijos se fueran a dormir, intentaba conseguir la partida perfecta. Y finalmente lo consiguió, estableciendo un nuevo record de 1.000.000 de puntos. Ahora, estos dos hombres, sin nada en común más allá del videojuego, tratarán de determinar quien es el mejor jugador de Donkey Kong de todos los tiempos.

Cinema Empire o cómo convertirse en un magnate de la industria cinematográfica

Elegir las películas que se van a proyectar o firmar espectaculares contratos publicitarios son sólo algunas de las tareas que tendrá que llevar a cabo el jugador de Cinema Empire. Nobilis Iberica vuelve a la carga con un título para todas las edades en el que su capacidad de estrategia puede elevar al participante a lo más alto de la industria del cine. El jugador, que dispone de su propia cadena de proyección, tiene como objetivo atraer 2.500 espectadores a sus salas de cine, con un tiempo límite de un mes.

Actores de Hollywood en Turok

Destacados actores como Timothy Olyphant, Powers Boothe, Ron Perlman, William Fichtner o Donnie Wahlberg prestan su voz a la versión en inglés de Turok, un videojuego de shooter en primera persona. Turok es una historia épica, con una acción que transcurre en un oscuro y misterioso planeta del futuro. El jugador asume el papel de Joseph Turok, un antiguo miembro de un comando de operaciones secretas que, en la actualidad, forma parte de un escuadrón de fuerzas de élite, conocido como la Whiskey Company.

Scene it, ¿cuánto sabes sobre cine?

Scene it, de Microsoft para Xbox360, se centra exclusivamente en las películas y sus responsables, luego es el juego ideal para aquéllos que tengan conocimientos básicos sobre cinematografía o ganas de aprender acerca del mundo del Séptimo Arte. Abarca todo tipo de géneros y épocas de relevancia en la gran pantalla, con preguntas sobre cientos de películas como “El jovencito Frankenstein”, “Los Ángeles de Charlie” o “Con faldas y a lo loco”.

Un novato llega a la ciudad

Criado en una familia burguesa, Edgar Delacroix aún tiene que descubrir qué le depara su destino en la gran ciudad. Después de entrar de forma casual en el mundo de la investigación privada tiene que vérselas con un sinfín de maleantes y sospechosos que le obligarán a arriesgar su vida. Utilizando el lenguaje visual del séptimo arte, Carte Blanche, ofrece una experiencia que se aproxima bastante al cine negro clásico de Hollywood, basada en utilizar el formato cinmascope y una estética visual en blanco y negro.

VIDEOJUEGOS Y SERIES DE TELEVISIÓN

LA FIEBRE POR CONVERTIR CUALQUIER MATERIAL EN VIDEOJUEGO NO SÓLO SE HA APODERADO DE HOLLYWOOD. LAS CADENAS DE TELEVISIÓN TAMBIÉN HAN VISTO EL FILÓN Y NO HAN TARDADO EN APOSTAR EL TODO POR EL TODO. HACE AÑOS, SALIERON AL MERCADO TÍTULOS BASADOS EN MIAMI VICE O CSI, PERO LOS TENTÁCULOS DE LA INDUSTRIA SE ALARGAN Y SE EXTIENDEN A SERIES QUE HAN BATIDO RECORDS DE AUDIENCIA A NIVEL MUNDIAL. ES EL CASO DE LAS AMERICANAS PERDIDOS O HÉROES. EN AMBOS CASOS TODO EL CASTING DE LAS PRODUCCIONES HA COLABORADO AL PIE DEL CAÑÓN PARA QUE LOS GRÁFICOS Y LAS VOCES SEAN, SINO REALES, QUASI PERFECTAS. EN EL CASO DE PERDIDOS, LA SERIE HA LOGRADO SER SEGUIDA POR UNA MEDIA DE 16,1 MILLONES DE ESPECTADORES EN ESTADOS UNIDOS, DURANTE SU PRIMERA TEMPORADA. AHORA TAMBIÉN PROMETE CAPTAR UN GRAN VOLUMEN DE ADEPTOS EN SU NUEVA AVENTURA VIRTUAL.

Hannah Montana

Hannah Montana, la serie original de Disney Channel que relata las aventuras y desventuras de una estrella musical adolescente, llega al videojuego de la mano de Disney Interactive Studios. Serán dos los títulos basados, de manera innovadora, en la música de esta famosa serie. Hannah Montana. ¡Música a tope!, y Hannah Montana ¡Únete a su gira Mundial!, para PlayStation2. Los jugadores podrán demostrar su talento en la creación de temas musicales, que más tarde podrán compartir

con amigos. Los títulos permiten además practicar pasos de baile al ritmo de las canciones de Hannah.



Hannah Montana

El humor ácido de Little Britain!

La ácida y sarcástica serie de televisión Little Britain! hace su aparición en el mundo del videojuego de la mano de Virgin Play. La historia permite patinar con Vicky Pollard o convertirse en toda una dama para Emily Howard. Humor al más puro estilo inglés para PSP, PS2 y PC.



Little Britain

Pocoyó, la delicia de los más pequeños



Pocoyó

El bebé Pocoyó, que tan buenos ratos ha dado a millones de niños de todo el mundo, arrastra a sus inseparables amigos Elly, Pato, Loula y Pajaroto al mundo del videojuego didáctico. Virgin PLAY se convierte en el licenciario distribuidor de Hello Poco-

yó!, un juego que traza situaciones sencillas para que el jugador vaya adaptando poco a poco sus capacidades psíquicas y motoras. Se trata de piezas cortas que se desarrollan en un mundo de gestos, colores, formas y música con lenguaje visual impactante.

The Grim Adventures of Billy and Mandy

Los protagonistas de esta serie de Cartoon Network trascienden la pequeña pantalla de la mano de la distribuidora Virgen PLAY para sembrar el caos a través de multitud de aventuras. Grim, Billy, Mandy e Irwin descubren que el cofre de Grim ha sufrido un robo y se han liberado “las bolas de Mojo” provocando extraños efectos mágicos e infectando de ira y ganas de pelea a la población. Para atrapar al ladrón, nuestros protagonistas cuentan con armas como “la pistola de gusanos conquistadores”, el “lanzador de huevos de gallina”, “las bombas fétidas”, el “rayo de control mental” o la “ballesta de plátanos”.

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3, lucha al límite

Este nuevo título, distribuido por Atari combina la lucha rápida y la acción demoledora y mejora la experiencia de lucha en 3D respecto a sus predecesores. Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 ofrece la posibilidad de interpretar a más de 180 personajes, 20 de ellos nuevos como Nail, King Cold y King Vegeta.



Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3



Bob Esponja y Amigos

Bob Esponja y sus amigos toman el mercado

THQ lanza al mercado Bob Esponja y amigos: el ataque de los juguetes robóticos con el que el jugador podrá encarnar hasta 10 personajes de Nickelodeon afanados en derrotar al Profesor Calamitoso. En el nuevo videojuego hay cinco mundos diferentes totalmente explorables. Además. Existe la posibilidad de jugar en modo multijugador en los Bonus Levels.

Naruto: ultimate ninja heroes

Basado en la popular serie de televisión, Naruto, que fue premiada en 2007 como la mejor serie de televisión, el videojuego permite disfrutar tanto del juego de combate por equipos como del modo individual o multijugador (vía wireless). El título incluye ocho escenarios interactivos y veinte personajes. Cyberconnect2 ha desarrollado este videojuego de forma exclusiva para EE.UU. y Europa.



Naruto: Ultimate Ninja Heroes

La locura Jackass invade las videoconsolas

Los descerebrados protagonistas de esta serie americana llegan, distribuidos por Virgin, a las pantallas de PSP y PS2 con Jackass. The game y traen de la mano nuevos retos cada vez más peligrosos y surrealistas. El juego contiene más de 30 disparatadas peripecias (caídas al vacío, conducciones imposibles, disparos errantes...) en las que los niveles de peligrosidad superan el límite de lo humanamente posible. La producción, subtitulada en castellano, cuenta con las voces de los protagonistas de carne y hueso.



Jackass

Acción al límite con The Shield, the game

The Shield. The game es un juego de acción en tercera persona que ha sido desarrollado con la ayuda de los creadores de la serie The Shield, consiguiendo así un elevado grado de precisión con el original y conservando al máximo el impacto emocional propio del serial televisivo. El detective Mickey y su "Strike Team" tienen formas muy peculiares de trabajar en el distrito de Farmington, Los Ángeles. El jugador se sumergi-



The Shield

rá en una lucha contra el crimen muy poco ortodoxa donde el chantaje, la lucha cuerpo a cuerpo o la incriminación de sospechosos están a la orden del día. El juego tiene 15 niveles y más de 33 áreas jugables, está distribuido por Virgin Play y se presenta en formato PC y PS2.

La familia más famosa de América: Los Simpson el videojuego

Electronic Arts (EA), en colaboración con Twenty Century Fox Televisión y Gracie Films, lidera la adaptación original de Los Simpson, una de las series de animación más exitosas de los últimos tiempos. De hecho, han sido los propios guionistas de la serie quienes se han encargado de adecuarla al mundo del videojuego y no han eliminado ni una pizca de la irreverencia, diversión y sentido del humor característicos de los amarillos personajes. Bart, Marge, Lisa, Homer y Maggie encabezan una lucha para salvar a Springfield, y al mundo, del yugo de los videojuegos. Cada personaje posee unas características especiales, propias de su personalidad, para ayudarle en esta tarea; por ejemplo, Homer Simpson puede aplastar como un "Homer bola".



Los Simpson

Legend of the Dragon

La compañía The Game Factory es la responsable del lanzamiento de Legend of the Dragon, el videojuego oficial de lucha de la conocida serie de televisión "La leyenda del Dragón", que se desarrolla en la China misteriosa y legendaria. El título ha sido editado para PlayStation2 y PSP y desarrollado por el estudio



Legend of the Dragon

Neko Entertainment. Cuenta, entre otras características, con 19 personajes extraídos de la serie, 8 modos de juego y 3 modalidades multijugador, además de impactantes animaciones en 3D.

Ben 10, protector of earth

La popular serie de televisión de Cartoon Network cuenta la historia de Ben, un niño que, ayudado por su prima y su abuelo, tratará de salvar la tierra. Utilizando un reloj, Ben es capaz de transformarse hasta en 10 alienígenas diferentes, cada uno con sus propios poderes y habilidades, sin perder su propia personalidad.



Ben 10



Alvin y las Ardillas

Alvin y las ardillas, música y entretenimiento infantil

Una de las más reconocidas series de animación musical de los últimos tiempos se estrena en el mundo del entretenimiento con el videojuego Alvin y las Ardillas. El juego se centra en las habilidades de los protagonistas de la serie, Alvin, Simon y Theodore, en su último intento por participar en una competición de grupos musicales. Las ardillas van interpretando cada uno de los niveles musicales del juego, desde sus conciertos escolares, hasta actuaciones en festivales. El título está disponible para PC y PS2.

El mundo del “tuning” y Pimp my Ride

El videojuego Pimp my Ride permite a los jugadores experimentar toda la diversión del programa de la MTV unida a la emoción de las carreras. Así, los apasionados del “tuneo” podrán crear y preparar sus propios coches y competir con ellos.

Harvey Birdman en PSP y PS2

El popular abogado y superhéroe de la serie de Cartoon Network, Harvey Birdman: Attorney at Law, aterriza en PSP y PS2 de la mano de Capcom. En este título, Birdman ejercerá el Derecho de litigios entre otros personajes de dibujos animados, como Pedro Picapiedra o Jonny Quest.

Looney Tunes: ACME Arsenal



Looney Tunes

Warner BROS. Interactive Entertainment distribuye el videojuego Looney Tunes: ACME Arsenal en el que los clásicos y traviesos dibujos animados protagonizan una nueva aventura entre cuyos soportes se encuentra PS2. Desarrollado por RedTribe BE el título pone en el punto de mira a Bugs Bunny, el Pato Lucas, el Demonio de Tasmania, el Gallo Claudio, Marvin el marciano, Gossamer y un nuevo personaje especial secreto, todos ellos configurados con gráficos de alta definición. Tanto en partidas de uno como de dos participantes, los jugadores se verán inmersos en combates, retos que pondrán a prueba su ingenio y una acción ambientada en escenarios inspirados en las populares historias de estos dibujos animados. Los jugadores, que dirigirán un arsenal de combate ACME, viajarán a localizaciones como Camelot, el Antiguo Egipto, Marte, el salvaje Oeste o las trincheras de la Segunda Guerra mundial.

Aqua Teen Hunger Force

La productora y distribuidora de videojuegos Midway Games acerca a la plataforma PlayStation2 Aqua Teen Hunger Force Zombie Ninja Pro-Am en estrecha colaboración con los guionistas y creadores de Adult Swim, la serie original de Cartoon Network. El juego de acción y aventura involucra a personajes de la serie en carreras de coches de golf donde luchan contra innumerables villanos.

El videojuego de Perdidos

El fenómeno social y televisivo de la serie americana Perdidos (Lost) llega al mundo del entretenimiento, después de captar más de 16 millones de espectadores en Estados Unidos, de la mano de Ubisoft y para PlayStation3, PC y Xbox. Tanto el videojuego como la serie cuentan la historia de un grupo de personas de distinta procedencia que llega a una isla situada en mitad del Pacífico, en la que intentará sobrevivir. Se trata de una aventura en tercera persona y en formato “Free Roaming”. A través de gráficos espectaculares se ha conseguido una total fidelidad con los escenarios y protagonistas de la serie.



Perdidos

Totally spies!

Totally spies! es la serie de animación número uno en Francia, que Ubisoft se encarga de introducir en el mundo del videojuego. El título narra una comedia de acción en la que tres estu-

diantes del Beverly Hills College son reclutadas como espías para la organización internacional WOOHP, donde podrán llegar a ser parte de la elite de agentes secretos que dominan las artes marciales.

Power Rangers

La última batalla de los exitosos héroes de televisión Power Rangers se libra en las videoconsolas a través de un videojuego totalmente nuevo, basado en la serie de televisión y lanzado por Disney Interactive Studios. En esta nueva aventura el emperador Grumm ha puesto el ojo en el mito de la Sala de las Leyendas, el lugar de descanso y de las energías concentradas de todos los Power Rangers del universo. El malvado emperador quiere robar el poder a su enemigo y convertirse en una especie de Mesías capaz de controlar toda la creación. El juego es apto para fans de todas las edades que deben luchar contra multitud de enemigos y resolver los más variados enigmas.

Héroes en Acción

Ubisoft, en acuerdo con Universal Pictures Platforms Group, introduce la exitosa serie americana Héroes al mundo de la cultura de videoconsola. La primera temporada de esta obra de Tim Kring atrajo en Estados Unidos a unos 14 millones de espectadores; éxito que Ubisoft confía trasladar al ámbito de los videojuegos. Héroes recoge la vida de gentes corrientes, que viven en diversos puntos del planeta, y que de repente descubren que tienen poderes y habilidades extraordinarias, como la telepatía, poder volar o viajar en el tiempo. El destino del mundo está en sus manos y deben hacer lo posible para salvaguardarlo.

¡Shin Chan flipa en colores!

La compañía 505 Games apuesta por convertir a Shinnousuke Nohara, un niño de 5 años, en el protagonista de una nueva de sus locas aventuras, esta vez en un videojuego. En esta ocasión Shin Chan deberá rescatar a todos los familiares y amigos



Shin Chan

de las manos del misterioso Tabu que se está comiendo sus sueños y quiere impedir que vuelvan a despertar. Así, el niño se irá introduciendo en los sueños de sus amigos y familiares, basados en cuentos clásicos como La Cenicienta, Blancanieves o las Habichuelas Mágicas.

Dragon hunter

Playlogic Entertainment llevará al mundo de los videojuegos la serie Dragon Hunter, que narra las aventuras de dos exploradores que van por diversas islas salvando a distintas poblaciones de la amenaza de monstruos.

Edd, Edd n Eddy



Edd, Edd N Eddy

De nuevo, una serie de Cartoon Network -Ed, Edd n Eddy- atraviesa la pequeña pantalla para instalarse de forma permanente en las consolas de los hogares de medio mundo. En Ed, Edd n Eddy. La Estafa del siglo todos los personajes, objetos y escenarios son parte del juego, en el que los trucos de estafa de los Eds han sido descubiertos y robados por su archienemigo, el Capitán Melonhead.

La vida en el hospital pega fuerte en las consolas

Los dramas médicos son uno de los géneros que se han configurado como estrellas en la pequeña pantalla. No es casual que en Estados Unidos las series más seguidas por la audiencia sean “House” o “Anatomía de Grey”, también emitidas en España con bastante éxito. Este género de ocio se ha trasladado asimismo al mundo de los videojuegos. Los líos amorosos, las disputas entre colegas y las intervenciones quirúrgicas son varios de los puntos clave en el argumento del videojuego Li-



fesings: Hospital affaire (Signos vitales: líos en el hospital). El jugador asume el control de un médico residente que tendrá que ir ganando experiencia, notoriedad y responsabilidad en el centro médico. Además, el protagonista tendrá que desarrollar intervenciones quirúrgicas que se realizarán en la pantalla táctil. La distribuidora en nuestro país es Proein. Otro de los títulos que exploran este nuevo filón es Hospital Tycoon cuyo objetivo fundamental es que el jugador llegue a gestionar un hospital, desde su creación. Además de la compra de instrumental y de la contratación de personal en este hospital se valoran positivamente las relaciones entre colegas. La clave de este título es el humor, que es utilizado incluso a la hora de tratar las enfermedades de los pacientes.

CSI: pruebas ocultas

El equipo del investigador Grissom continúa en su afán por encontrar pruebas para resolver crímenes, esta vez en las consolas Xbox. El jugador se pone en la piel de un agente novato que ingresa en el laboratorio como apoyo del equipo más famoso

de Las Vegas. Intercambiará diálogos con todos los personajes y tendrá que agudizar el ojo para no perder detalle de ni una sola de las pruebas capaces de revelar quién es el asesino y cuál es su móvil.

Los videojuegos simulan el mundo audiovisual real: Tv Giant

En TV Giant el jugador deberá convertirse en un magnate de la televisión y gestionar su propio canal en la pequeña pantalla. Tendrá que decidir sobre la contratación y despido de presentadores, actores, realizadores..., producir sus propias emisiones y series, modificar la parrilla, contratar la publicidad, etc. Todo ello en un marco de competencia feroz por la audiencia en el que sus “contrincantes” serán otros cuatro canales de televisión. Los escenarios están totalmente creados en 3D y en formato válido para PC.

Padre de familia

2K Games y Twentieth Century Fox llevan la exitosa serie televisiva Padre de Familia al sistema de entretenimiento informático a través de las consolas PSP y PS2. La compañía ha trasladado, mano a mano con los creadores de la serie, el divertidísimo mundo de Peter, el pequeño Stewie y el perro Brian.

Los Soprano

THQ presenta Los Soprano: Cuestión de respeto, un videojuego basado en la famosa serie de televisión. Esta vez las mafias de Filadelfia y New Jersey se volverán a encontrar con la familia de Los Soprano, pero en lugar de en la pequeña pantalla, bajo los mandos de la PS2. El jugador deberá actuar como un auténtico gangster: controlar la ciudad, recaudar dinero, proteger el territorio de la familia y ganarse el respeto de los miembros de otras bandas. Para lograr este objetivo se podrá utilizar desde la violencia a la sutileza pasando por las amenazas y la intimidación.

Mr. Bean

El famoso personaje inglés Mister Bean, llega a PS2 con su primer videojuego. Sin embargo, ya en 2004 se estrenó en este mundo de ocio a través de Mister Bean Mini Racer, un título exclusivo para móviles. Blast! Entertainment Ltd ha sido la encargada de llevar a la consola de Sony este colorido personaje que protagoniza una aventura donde el amor y las catástrofes tendrán un papel preponderante.

Code Lyoko

Game Factory lanza el videojuego basado en la serie televisiva homónima que en España ha sido emitida a través de TVE, Cartoon Network, TV3 y TVG. En la entrega para videoconsola, los personajes Odd, Yumi, Ulrich y Aelita tendrán que explorar, combatir y resolver enigmáticos puzzles. Con un estilo de juego que alterna fases en 2D y 3D, Code Lyoko es una aventura RPG que se centra en la interacción de equipo.

Drake & Josh

La creadora y distribuidora de juegos THQ anunció el lanzamiento de Drake & Josh, un videojuego basado en la serie del mismo nombre de Nickelodeon. El videojuego ofrece humorísticas aventuras al estilo de la serie y permite a la audiencia conectarse de una nueva manera con sus personajes favoritos.

Street Chaves, el Chavo del 8 en el mundo del videojuego

Street Chaves es una modificación que un fan brasileño ha hecho de Street Fighter, en la que los aguerridos luchadores son los personajes de la serie El Chavo del 8, los cuales pelean en el decorado clásico en el que se desarrollaba la acción de esta comedia mexicana.



El Chavo del Ocho

Happy Tree Friends, del monitor a la pantalla y a la consola

Happy Tree Friends. False Alarm es el alter ego de la serie de animación que, a pesar de tener sus raíces claramente ancladas a Internet, debutó en MTV bajo el mismo nombre. Los –en apariencia– tiernos y angelicales personajes del título se perfilan bajo un humor negro y bajo las formas más violentas y sangrientas de morir. El juego, para PC y consolas se lanza al mercado de las videoconsolas de la mano de Sega, Mondo Media y Stainless Games LTD (en el desarrollo del mismo).



Happy Tree Friends

Mujeres desesperadas



Mujeres desesperadas

Todo un abanderado de los gustos del público femenino en lo que a videojuegos respecta. Las chicas de Wisteria Lane salen de la televisión y se convierten en centro de atención de todas las miradas en el videojuego del mismo título. El jugador se convierte en una nueva vecina de esta

zona residencial que poco a poco irá desentrañando los secretos y escándalos que se esconden tras las vallas de los jardines.

The Office, para portátiles

La serie humorística de la NBC The Office se convierte en videojuego para PSP en virtud del acuerdo que firmaron en 2007 Mumbo Jumbo y Universal Digital Platforms Group.

Pet Alien

La compañía The Game Factory lanzó al firmamento de los videojuegos Pet Alien, el videojuego oficial de la conocida serie animada de TV homónima de la compañía Taif Productions LLC. La producción, desarrollada por el estudio Shin'em Multimedia, cuenta con 80 niveles, divertidos puzzles y la presencia de los cinco excéntricos alienígenas protagonistas de la serie de televisión.

Xiaolin Showdown, influencia japonesa al estilo americano

PlayStation2 recibe con los brazos abiertos la serie antaño concebida en la mente de Warner Bros. Animation y que fue



Xiaolin Showdown

emitida en Cartoon Network. La historia presenta a cuatro jóvenes escogidos para defender una serie de artefactos mágicos del malvado Heylin y su comandante Jack Spicer.

El cine y la televisión, juntos por la industria del videojuego



Piratas del Caribe

La cadena de televisión MTV ha firmado un convenio con el productor de cine y televisión Jerry Bruckheimer (entre cuyas producciones destacan títulos como Piratas del Caribe o CSI) que le permitirá trabajar en el lanzamiento de un estudio de videojuegos. MTV destinó, en 2007, unos 500 millones de dólares a la inversión en videojuegos.

Electronic Arts presenta EA TV

La multinacional del entretenimiento de software interactivo Electronic Arts lanza EATV, un canal de televisión propio por IP dedicado íntegramente al mundo de los videojuegos. A esta nueva plataforma podrán acceder todos los seguidores y amantes de esta forma de entretenimiento a través de www.eatv.es. Los programas, que se han creado desde cero para el nuevo canal, incluyen noticias, vídeos, entrevistas con las estrellas y productores de nuevos vide-



FIFA 08



Los Sims

o juegos, eventos y ferias del sector. Habrá programas especiales de títulos como FIFA 08, Need for Speed o los Sims, entre otros.

Estrellas de TV en los videojuegos

Electronic Arts ha elegido a la popular actriz Michelle Jenner para integrarla en los nuevos lanzamientos de la franquicia

Los Sims 2: Bon Voyage, Naúfragos, Jóvenes Urbanos, Deluxe y My Sims. La actriz pasa así a formar parte de la “gran familia Sims” como en su día lo hicieron La oreja de Van Gogh, Andy & Lucas o Depeche Mode. Los Sims es la franquicia de videojuegos de PC más vendida de todos los tiempos y que tiene mayor éxito entre las mujeres. No en vano, ha logrado ser el único videojuego capaz de contar con un 60% de féminas aficionadas, rompiendo así con el estereotipo del jugador masculino de videojuegos.

VIDEOJUEGOS Y MÚSICA

UN AÑO MÁS LA MÚSICA HA JUGADO UN PAPEL MUY IMPORTANTE EN LOS VIDEOJUEGOS. NO SOLAMENTE POR LAS BANDAS SONORAS, CADA DÍA MÁS ELABORADAS Y REALIZADAS POR COMPOSITORES DE MAYOR RENOMBRE, SINO TAMBIÉN PORQUE DURANTE ESTE AÑO LA MÚSICA NO SOLAMENTE HA ACOMPAÑADO A LA ACCIÓN, CONVIRTIÉNDOSE EN ACCIÓN EN SÍ MISMA DENTRO DE UNA AMPLIA GAMA DE JUEGOS MUSICALES.

CADA DÍA MÁS ACCESORIOS AUMENTAN LAS POSIBILIDADES DE ESTOS VIDEOJUEGOS: ÍTEMS COMO ALFOMBRILLAS DE BAILE CONECTADAS MEDIANTE USB CONVIERTEN A LOS VIDEOJUEGOS MUSICALES EN LOS MÁS DIVERTIDOS PARA COMPARTIR CON FAMILIA O AMIGOS.



Sing Star

Sing Star

Sony Computer Entertainment anuncia el lanzamiento de Sing Star para Playstation 3. Con el mismo sistema de juego que las versiones precedentes, esta última edición llega llena de funciones exclusivas y de última generación. Dando un paso más en la interactividad con el usuario, mediante un registro en SingStore se podrá personalizar al instante el juego y elegir entre una biblioteca de más de 300 canciones originales.



SingStore para Sing Star



SingStar Pop Hits



SingStar Latino



David Bisbal en SingStar Pop Hits



Paulina Rubio en SingStar Latino

Sing Star Pop Hits

Sony Computer Entertainment España y 40 principales se han unido para presentar esta esperada versión del juego. Éxitos del pop español para cantar micro en mano. Un amplio elenco de estrellas, entre las que se incluye Dover, La Oreja de Van Gogh, David Bisbal, etc...

Sing Star Latino

Primer Sing Star completamente en castellano. Los éxitos en habla hispana de todos los tiempos con artistas tan variados como Alejandro Sanz, Joaquín Sabina, Juan Luís Guerra... 30 canciones del universo latino para animar fiestas y reuniones en casa.



Boogie

Boogie

Electronic Arts saca al mercado el primer videojuego musical en el que se puede bailar, cantar y crear videos musicales. Cuenta con grandes éxitos de distintas generaciones y estilos, y posee un micrófono adicional para hacer mejores entonaciones y movimientos.

Guitar Hero III: Legends of Rock

Llega uno de los videojuegos más esperados, repleto de canciones magistrales de grupos legendarios como Sex Pistols, Guns 'n Roses, Rolling Stones, Metallica y Pearl Jam, junto a música original compuesta específicamente para el juego por los más famosos guitarristas del momento: Slash y Tom Morello.

La selección de canciones recorre más de 40 años de la historia del rock. El mítico grupo Sex Pistols han vuelto a entrar en un estudio de grabación tras más de 30 años sin hacerlo para revisar su clásico "Anarchy in the U.K." y prestarlo en exclusiva al juego de Activision.

La mejora de los gráficos contribuye también a dar una sensación realista. Personajes de ficción con texturas ultradetalladas y varios vestuarios dan la opción de personalizar al guitarrista según los gustos del jugador.

No solamente personajes del mundo de la música han querido aportar su granito de arena para este gran proyecto; también el mundo de la televisión y los dibujos animados está recono-



Guitar Hero III



High School Musical



Tony Hawk's Proving Ground

ciendo el gran éxito de Guitar Hero. Series como South Park han mostrado a sus personajes convertidos en auténticos fans rocanroleando con sus guitarras.

Guitar hero Aerosmith

Primer título de la saga dedicado exclusivamente a un grupo de música. Esta franquicia del videojuego número uno en ventas en 2007 hará que los jugadores encarnen a Perry, Whitford y Hamilton, mientras actúan junto al líder de la banda Tyler, y al batería Kramer. Aerosmith ha declarado que están encantados siendo pioneros en este sentido, y quieren ayudar a rediseñar la industria musical mediante un formato como los videojuegos. Con este tipo de acciones, las discográficas encuentran nuevas posibilidades para hacer frente a los cambios actuales.

High School Musical

Disney Interactive Studios ha anunciado el lanzamiento del videojuego de su gran éxito "High School Musical". Este juego ofrece a los fans la posibilidad de cantar cualquiera de las canciones no sólo de la primera película, si no también de la segunda.

Tony Hawk's Proving Ground

Activision presentó este año la banda sonora de uno de sus juegos emblemáticos: más de 50 títulos incluyendo canciones originales de Nirvana, Bloc Party, Jurassic 5, Slick Rick y The Rolling Stones hacen que el mundo del skate ya tenga su propia música original.

LITERATURA Y VIDEOJUEGOS

Donkey Xote

La adaptación de la obra maestra de Cervantes, Don Quijote de La Mancha, llega a España tanto en versión cinematográfica como en formato videojuego, para el disfrute del público infantil. La idea del videojuego surgió cuando los responsables de la productora Filmax vieron los prometedores resultados que, en su estudio de animación de Santiago de Compostela, esta-

ban obteniendo tras tres largos años de trabajo. El desarrollo del título corrió a cargo de la compañía madrileña Revistronic. La propuesta incluye una serie de objetivos intercalados, en forma de niveles llenos de puzzles, trampas y plataformas en el contexto de una historia humorística. El jugador debe conseguir que Rucio, el borrico de Sancho, conduzca al hidalgo hasta la playa de Barcelona para librar un duelo con el Caballero de la Blanca Luna. El resultado son tres juegos distintos, uno de aventuras para PC y PS2, otro para PSP y uno para DS.



Donkey Xote



Maldad bajo el sol



Maldad bajo el sol

Agatha Christie: Maldad Bajo el Sol

La mundialmente famosa novela Maldad bajo el sol de la archiconocida escritora Agatha Christie, revive en una adaptación para videojuego desarrollada por el estudio Awe Games y editada por la compañía Adventure Company. Agatha Christie: Maldad bajo al sol, para PC, cuenta con un final sorprendente, distinto al de la novela original. El famoso detective Hércules Poirot, papel en el que se encarnará el jugador, regresa con su estilo habitual para investigar el asesinato de una famosa actriz. Se puede interactuar con más de 20 personajes en un juego en el que las perspectivas de cámara cinematográfica permiten matizar las emociones faciales de los personajes.

El Señor de los Anillos Online: Las Sombras de Angmar Gold Edition!

Codemasters Online es el responsable del lanzamiento de El Señor de los Anillos Online: Las Sombras de Angmar Gold Edition; un título que proporciona a los jugadores la opción de elegir entre cuatro artículos in-game exclusivos y ofrece 45 días de juego gratuito. Al llegar al nivel 25, los jugadores reciben un caballo para ayudarles en sus viajes por la Tierra Media, lugar en el que también podrán personalizar su propio hogar.



El Señor de los Anillos



Hard to be a God



Conan



La Isla del Tesoro

Hard to be a God

El videojuego está inspirado en el universo que crearon los hermanos Strougatsky en su novela de ciencia ficción. Tras muchos años de paz, la guerra se declaró entre la Tierra y Arkanar, dos planetas que una vez fueron casi iguales. La sociedad de Arkanar quedó estancada en la Edad Media de manera que la Tierra, intrigada por el estancamiento de su planeta gemelo, decide enviar un observador como agente secreto. El jugador encarna a este personaje, Rumata, que debe observar todo lo que le rodea y evitar desvelar cualquier secreto diplomático. La historia, distribuida por Nobilis Ibérica, no tiene una estructura lineal y está disponible para PC.

Jason Bourne

PS3 y Xbox360 son las plataformas elegidas para dar cabida a Jason Bourne, de Vivendi Games. La Conspiración de Bourne es un juego basado en los libros de Robert Ludlum, que a su vez han sido llevados al cine bajo la interpretación de Matt Damon. Sierra Entertainment es la encargada de editar el juego para las citadas plataformas.

Conan

THQ y Nihilistic lanzan para Xbox y PS3 el videojuego de Conan, basado en la numerosa literatura que se ha publicado sobre el héroe. Conan deberá liberar el mundo Hiborio de las fuerzas del mal, para lo cual el jugador dispondrá de total libertad de recursos gracias a la variedad de estilos de lucha que posee el juego, entre los que destacan la espada, el cuerpo a cuerpo e incluso la utilización de los objetos que aparezcan en el camino.

La isla del tesoro

El videojuego, que destaca por su interfaz sencilla e intuitiva, se presenta como la continuación de la novela de Robert Louis Stevenson, La Isla del Tesoro. A lo largo de su viaje por la Isla del Tesoro, el jugador tendrá que almacenar muchos objetos, hasta conseguir completar un inventario. Rumbo a la Isla del Tesoro se caracteriza por su bonito repertorio de gráficos muy cuidados, sobre todo en el ámbito de los paisajes, y por su alta calidad de sonido, con una banda sonora muy propia para la temática del juego.

Sparta, vuelta a las Termópilas

Los relatos clásicos de Herodoto cobran de nuevo vigencia con Sparta, el videojuego que relata las míticas batallas del pueblo espartano contra las hordas persas en la Batalla de las Termópilas. Además, están retratadas las batallas de Salamina y Platea así como el asedio de Menfis (Egipto) por parte de los persas. Fx Interactive sitúa al jugador en el 480 A.C. y pone al alcance del teclado la posibilidad de personalizar las tropas y de navegar por las costas del Mediterráneo o del Mar Egeo. Los aficionados a la historia y a los videojuegos podrán encarnar a héroes de la Antigüedad de la importancia de Leónidas, Pausanias, Jorges, etc. El título ofrece una versión multijugador y un completo manual que guiará al jugador en su lucha por defender la civilización occidental.



Sparta, vuelta a las Termópilas

La Brújula Dorada



La Brújula Dorada

La Brújula Dorada, una de las entregas de la interesante saga La Materia Oscura, de Philip Pullman, invade los hogares en una aventura que combina elementos tan dispares como los espíritus protectores, con los universos paralelos y la religión. SEGA y Shiny Entertainment desarrollan esta aventura, especialmente entretenida para el público infantil, cuyo principal atractivo es que el juga-

dor puede llevar el control de personajes tan dispares como una niña con poderes mágicos o un enorme oso polar acorazado. La plataforma para la que está diseñado es la de PC.

Honor, respeto y familia en El Padrino

El libro de El Padrino de Mario Puzo han servido de inspiración para este videojuego en el que los usuarios forman parte de la familia Corleone e irán ganando o perdiendo reputación hasta convertirse en El Padrino de Nueva York. El Padrino, el videojuego para PS3 ofrece incontables opciones para resolver los problemas del clan, bien con violencia, bien mediante la capacidad de negociación. La clave consiste en usar estas habilidades para crear lealtad o temor en el resto de los personajes del juego.

The Witcher, Sapkowski salta a las consolas



De la mano de Atari y desarrollado por la compañía polaca CD Project, llega a los PCs The Witcher, un título en torno a los libros de fantasía de Andrzej Sapkowski que cuenta las aventuras de Geralt, un brujo capaz de controlar magia avanzada y, a la vez, un heroico guerrero. Uno de los elementos más importantes del juego es la serie de decisiones morales que el jugador habrá de tomar y que modificarán, en gran parte, la trama de la historia. Para combatir a los enemigos, Geralt cuenta con numerosos estilos de combate y múltiples hechizos. En el juego también se incluyen gran variedad de minijuegos de dados, competiciones de bebidas y arenas de combate.

Las crónicas de Spiderwick

Sierra Entertainment se ha encargado de que Las Crónicas de Spiderwick lleguen al mundo del videojuego. El título,



Las Crónicas de Spiderwick

basado en la película y en las populares novelas del mismo nombre, ofrece la oportunidad perfecta para explorar el mundo desconocido de Spiderwick en Xbox 360, Playstation2, PC y teléfonos móviles. Los jugadores pueden ponerse en la piel de los tres hermanos Grace, cada uno con habilidades únicas, o encarnar a Dedalote, cuyo pequeño tamaño les permitirá descubrir los pasadizos secretos de la casa de Arthur Spiderwick.

Rise of Argonauts

Rise of Argonauts es el nombre elegido para dar vida a un juego basado en Las Argonaútics, el mayor legado dejado por Apolonio de Rodas. Un relato épico que narra el viaje de Jasón, heredero del trono de Yolcos, en busca del vellocino de oro. Para semejante empresa, Jasón recluta a la mejor tripulación en su nave Argos, incluyendo figuras como Heracles, Orfeo, Atalanta, etc. El título se alberga en la plataforma PS3.

Hotel Dusk Room 215

Crímenes, misterio, policía, enigmas por resolver y todos los atributos propios de una novela negra tienen cabida en el videojuego Hotel Dusk Room 215, un título inspirado en el género de la novela negra, desde un punto de vista interactivo. En la historia, repleta de intriga y tiroteos, Hide, el protagonista, debe resolver un misterio explorando el hotel a fondo. La estética y las localizaciones están muy conseguidas, a caballo entre un cómic policiaco y el manga japonés.

Sega y Shiny apuestan por Las Luces del Norte

SEGA anunció en febrero de 2007 el desarrollo del juego Las Luces del Norte, un título de acción y aventura, ambientado en un mundo de fantasía, adaptado a partir de la saga literaria de Phillip Pullman, la Materia Oscura. El videojuego, que corre a cargo de Shiny Entertainment para Xbox360, PS3, Ps2, PSP y PC, contará con personajes, escenarios y situaciones de la película con el fin de transmitir el ambiente de magia y fantasía reinante en el libro.

El Laberinto de la Felicidad, un juego iniciático con versión en la red

Los autores de los libros de autoayuda Alex Rovira y Francesc Miralles publican El Laberinto de la Felicidad, una fábula onírica que cuenta con una versión virtual e interactiva en la red. El videojuego trata sobre el recorrido de la protagonista por un laberinto de pruebas y obstáculos que conducen a la felicidad.

LOS VIDEOJUEGOS, AMIGOS DE LA LITERATURA

Los niños llegan Shakespeare a través de los videojuegos

Una universidad canadiense ha sido la encargada de introducir a la gran figura de la literatura anglosajona a través del ocio interactivo, con Speare. En este juego, los niños deben destruir un grupo de naves enemigas mientras se embarcan en la importante misión de recuperar los textos robados de Romeo y Julieta. Para conseguir este fin, los más pequeños deben memorizar líneas de la famosa obra, aprender hechos de la vida del autor y buscar sinónimos para algunas de las partes del texto. La página web que lo alberga contiene además orientaciones para los profesores, entrevistas en vídeo y libros electrónicos de las obras del poeta.

Guinness edita el libro de los récords en videojuegos

La organización Guinness, responsable del famoso Libro de los Récords Mundiales, anunció su edición especial para el mundo de los videojuegos.

American Gee trabaja en una serie de juegos por episodios

GameTap, la compañía de entretenimiento por banda ancha, es la impulsora del lanzamiento de American McGee's Grimm, un videojuego por episodios basado en cuentos de los hermanos Grimm, como Caperucita Roja o Blancanieves.

Clive Barker participa en el videojuego Clive Barker's Jericho

El escritor de terror Clive Barker, tras su paso por los cómics, se pasa a los videojuegos al participar en el desarrollo de este nuevo título, distribuido por Codemasters, desarrollado por

la española Mercury Steam y disponible para Xbox, PS3 y PC. La historia gira en torno a siete personas que patrullan por las calles de una ciudad tratando de proteger los intereses del Gobierno de amenazas sobrenaturales. El título se caracteriza por su intriga, terror y acción.

Primera vez que un videojuego promociona un concurso literario

En la Semana Negra de Gijón se invitó a los amantes de la novela negra a participar en el I Concurso Internacional de Relatos "Hotel Dusk", con motivo del lanzamiento de este videojuego. Se recibieron alrededor de 200 relatos de este género, llegados desde todos los rincones de España. El ganador resultó ser "Acechando a la presa", del malagueño José Carlos Fernández.

Más licencia para el Señor de los Anillos

Electronic Arts, New Line Cinema y Tolkien Enterprises han ampliado su acuerdo para seguir desarrollando juegos sobre El señor de los Anillos hasta 2008.



Clive Barker's Jericho

PUBLICIDAD Y VIDEOJUEGOS

LA PUBLICIDAD EN VIDEOJUEGOS PASARÁ DE 370 MILLONES DE DÓLARES EN 2006 A MÁS DE 2.000 MILLONES DE DÓLARES EN 2012, SEGÚN UN ESTUDIO DE PARKS ASSOCIATES PUBLICADO POR CLICKZ NEWS. EN SU INFORME “JUEGOS ELECTRÓNICOS EN EL HOGAR DIGITAL Y ANUNCIOS DE VIDEOJUEGOS”, LA FIRMA ESTIMA QUE ESTE CANAL TENDRÁ UNA MEDIA DE CRECIMIENTO ANUAL DEL 33 POR CIENTO, UNA TRAYECTORIA MUCHO MÁS VIVA QUE OTRO TIPO DE NEGOCIOS DERIVADOS DEL ENTORNO DIGITAL. LA ÚNICA EXCEPCIÓN RESEÑABLE ES LA INDUSTRIA DEL MÓVIL QUE, SEGÚN ESTE ESTUDIO, ESTÁ DESTINADA A CRECER UN CIEN POR CIENTO SÓLO EN 2007. POR SU PARTE, LA COMISIÓN EUROPEA PREVÉ QUE EN 2010 LOS INGRESOS DE LAS EMPRESAS DE LA UNIÓN EUROPEA POR EL ACCESO A SUS CONTENIDOS DE INTERNET ALCANCE LOS 3.800 MILLONES DE EUROS DE LOS QUE, APROXIMADAMENTE EL 33 POR CIENTO, CORRESPONDERÍAN A VIDEOJUEGOS.



CABE DESTACAR QUE, SEGÚN ESTIMACIONES DE OTRO ESTUDIO REALIZADO POR NIELSEN ENTERTAINMENT CON 600 JUGADORES Y CON EL SISTEMA DE PUBLICIDAD EN VIDEOJUEGOS MASSIVE, LA PUBLICIDAD QUE SE INSERTA EN LOS JUEGOS INCREMENTA CONSIDERABLEMENTE EL RECONOCIMIENTO DE LA MARCA Y LA FAMILIARIDAD CON LA MISMA.

Publicidad e industria del videojuego

SONY CREA UNA DIVISIÓN PARA COMERCIALIZAR PUBLICIDAD EN SUS VIDEOJUEGOS DE PLAYSTATION3

El fabricante de equipos informáticos Sony ha abierto una nueva división para gestionar la inserción de marcas en los videojuegos de su consola PS3, así como en la comunidad virtual de usuarios de la misma y juegos descargados online. Además, la compañía anunció su intención de situar anuncios en “Home”, un mundo virtual online que potenciará las posibilidades de conexión a Internet que tiene la consola.

SONY Y NIELSEN MEDIRÁN LA EFECTIVIDAD DE LA PUBLICIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS

Sony y Nielsen han llegado a un acuerdo mediante el cual compartirán información para estudiar la efectividad, el alcance y el impacto de la publicidad en videojuegos. Los informes de Nielsen, con datos obtenidos a partir de los usuarios en red

de la PlayStation de Sony, comenzarán a elaborarse a partir de 2008. En principio el estudio se limitará al mercado estadounidense.



ACUERDO DE MICROSOFT Y VIACOM EN CONTENIDOS, PUBLICIDAD Y JUEGOS

El grupo de medios Viacom y el gigante Microsoft anunciaron el pasado mes de diciembre de 2007 la suscripción de un acuerdo en materia de contenidos, distribución, publicidad y juegos. El acuerdo, de cinco años de duración, está valorado en 500 millones de dólares.

MICROSOFT TRAE LA PUBLICIDAD DE LOS VIDEOJUEGOS A ESPAÑA

Microsoft ha anunciado que comercializará en España un formato de publicidad ya empleado en Estados Unidos y en numerosas partes de Europa: la integración de la publicidad en los medios online. El formato consiste en integrar las marcas o productos en las pantallas de la versión online de los videojuegos, con una tecnología que permite el uso de tres dimensiones, audio, movimiento y la interactividad del usuario. Según la empresa americana, en España hay 5,2 millones de jugadores online y, de ellos, el 95% por ciento tienen entre 13 y 34 años. Ese target, bien definido, abriría la posibilidad de ofrecer publicidad no intrusiva cuando el usuario esté en un momento de plena concentración en el juego. Este concepto, conocido con el término inglés In-game advertising, supone la integración total de la publicidad con el contenido de entretenimiento, dejando de ser una molestia para el usuario.



THREE MELONS: NUEVO FOCO EN LA PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS

La compañía Three Melons nació en Argentina dedicada al Advergaming: una propuesta dirigida a empresas para establecer relaciones con los clientes a través de los videojuegos -emocionales, sociales y mesurables- y que por ello resultan una atractiva opción para los profesionales del marketing que buscan diferenciarse del bombardeo de mensajes publicita-

rios. La empresa comenzó con la idea de realizar juegos para que las marcas los utilicen en pro de mejorar la relación con sus clientes.

ALTA RECEPTIVIDAD DE LOS USUARIOS ESPAÑOLES DE SECOND LIFE A LA PUBLICIDAD A CAMBIO DE INCENTIVOS

La compañía The Cocktail Análisis ha estudiado el perfil de los usuarios españoles que participan en este mundo virtual, que representan aproximadamente el 3% del total de "habitantes" que tiene Second Life. Se trata, en la mayoría de los casos, de hombres (65%), de 33 años de media y la mayoría con una ocupación laboral y estudios universitarios. Las encuestas demuestran que existe una alta receptividad de estos usuarios a las iniciativas que supongan un intercambio. Así, el 61% de los españoles residentes estaría dispuesto a recibir publicidad de las marcas a cambio de algún tipo de incentivo, por ejemplo en forma de contenidos lúdicos o culturales.

LOS EMPLEADOS DE ELECTRONIC ARTS, PROTAGONISTAS DE UN SPOT DE LA COMPAÑÍA

Electronic Arts presentó el videojuego Trivial con un divertido spot en el que los protagonistas fueron los empleados y familiares de los miembros de la plantilla. Al casting se presentaron más de 140 candidatos de los que, finalmente, fueron seleccionados 70. La productora de cine y televisión Albiñana Films, eligió a 45 para el spot, que fue rodado en las oficinas de EA.



Grabación del spot de EA

LOS VIDEOJUEGOS PODRÁN TENER PUBLICIDAD ACTUALIZADA EN TIEMPO REAL

Electronic Arts ha llegado a un acuerdo con Massive Incorporated, compañía especializada en publicidad digital para Microsoft, para lanzar videojuegos con publicidad actualizada en tiempo real. Sería la primera vez que este sistema se desarrolla a gran escala. El acuerdo inicial incluye las plataformas de PC y Xbox360. La publicidad aparecerá en títulos como NASCAR, Madden, NHL y Skate.

ADLINK AMPLÍA SU OFERTA PUBLICITARIA CON LA INCORPORACIÓN DE MERISTATION

Adlink Internet Media, exclusivista de medios digitales, incorpora Meristation a su red de soportes. Meristation es un portal dedicado al mundo del videojuego, con más de 2,4 millones de usuarios únicos y 60 millones de páginas vistas.



GOOGLE ADQUIERE ADSCAPE PARA INSERTAR ANUNCIOS EN LOS VIDEOJUEGOS

Google confirmó la adquisición de Adscape Media y su tecnología para colocar

anuncios en videojuegos. La operación se cerró por un total de 23 millones de dólares y da la capacidad a Google de publicar anuncios dirigidos a los miles de usuarios que disfrutan de los videojuegos. También supondrá un nuevo canal para el sistema Google Adwords. La compañía tiene intención de instalar ventanas Adsense en los juegos de web así como, en un futuro, ampliar dicha función a PC y consolas.

UBISOFT ABRE NUEVOS CAMINOS AL MUNDO DE LA PUBLICIDAD

La compañía Ubisoft permite la descarga completamente gratuita de los juegos Rayman: Raving Rabbids, Príncipe de Persia: las arenas del tiempo y FarCry. La industria del videojuego encuentra así una alternativa para incrementar la rentabilidad de sus productos de forma que diferente la tradicional fórmula de venta. La publicidad incluida dentro del propio videojuego se encarga de financiar la inversión no recuperada mediante la venta directa.



Raving Rabbids



Prince of Persia

CODEMASTERS SIGUE DE LA MANO DE LA PUBLICISTA IGA

La editora Codemasters ha llegado a un acuerdo con la compañía publicitaria IGA Worldwide mediante el que se prolonga la colaboración entre ambas compañías durante tres años más.

IGA es una de las publicistas más potentes del sector dada su experiencia en inserción de publicidad en videojuegos. De este modo, futuros títulos de la compañía incluirán publicidad de este tipo, ya sea dinámica o estática. Títulos como Colin McRae: Dirt ya ofrecen este tipo de anuncios.



Colin McRae Dirt

DOBLE FUSIÓN LICENCIA SU SISTEMA DE PUBLICIDAD EN VIDEOJUEGOS

La empresa de publicidad Double Fusion, una de las publicistas con mayor presencia en el ocio electrónico, ha licenciado el código de su tecnología comercial fusion.runtime. Ahora, cualquier desarrolladora que lo desee podrá integrar sin dificultad publicidad en sus títulos una vez que el código del juego esté finalizado. Double Fusion ya ha establecido acuerdos con compañías como Take Two Interactive, Midway, THQ y Eidos.



TAKE TWO INTERACTIVE Y DOUBLE FUSION FIRMAN UN ACUERDO DE PUBLICIDAD

Take Two Interactive, a través de sus sellos editores 2K y 2K Sports, y la compañía publicitaria Double Fusion han firmado un acuerdo múltiple (hasta nueve títulos) para la venta de los espacios publicitarios integrados en varios juegos. Los títulos elegidos del catálogo contarán con espacios publicitarios internos que ofrecerán a los anunciantes la posibilidad de integrar su publicidad en el juego, lo que les permitirá llegar a más usuarios, estén o no conectados a Internet.

Además, ciertos títulos contendrán una amplia gama de espacios publicitarios dinámicos, que permitirán alcanzar a millones de jugadores.

NEED FOR SPEED “PRENDE FUEGO” A MADRID

Wowymedia ha sido la encargada de llevar a cabo una estrategia publicitaria muy especial, con motivo del lanzamiento del videojuego de Electronic Arts, Need For Speed Prostreet. Las acciones se basaron en acompañar el anuncio del videojuego con la producción de humo y ruido en siete marquesinas de Madrid, utilizando efectos especiales propios del cine.



Need for Speed Prostreet

NICOLE KIDMAN, PROTAGONISTA DEL NUEVO ANUNCIO EUROPEO DE BRAIN TRAINING

La actriz protagoniza el anuncio del videojuego que se emite en las televisiones del viejo continente, además de aparecer en numerosas publicaciones impresas. En el “spot” la actriz ejercita su cerebro como parte de un plan de entrenamiento de sesenta días.

JUGADORES DE ÉLITE, CUENTAS PUBLICITARIAS MILLONARIAS

En el mundo de los gamers una figura destaca por encima del resto en lo que a beneficios publicitarios se refiere. Su imagen y presencia podrían compararse con la del mediático David Beckham y los ingresos que genera con los de Michael Jordan. Se trata del joven de 25 años Jonathan Wendel –más conocido como Fatal1ty– que se ha convertido en una especie de embajador universal del deporte de los videojuegos, al tiempo que una marca codiciada entre los fabricantes y distribuidores de software de entretenimiento. De hecho, existe una línea de productos diseñados por él, comercializada por Creative: teclados, tarjetas gráficas, ratones... todos ellos con su propio sello. Jonathan comenzó a jugar en 1999, en su Kansas natal, al popular Mortal Combat. Desde entonces se ha pasado entrenando con este juego una media de ocho horas diarias. En Suecia dio lo mejor de sí mismo durante un torneo en el que representaba a Estados Unidos y gracias al que ganó 18 juegos consecutivos de Counter Strike, superando a los mejores jugadores del momento.



Halo 3

UN DIORAMA PARA REPRESENTAR EL UNIVERSO LEGENDARIO DE HALO

La campaña publicitaria para televisión, cine e Internet del videojuego Halo 3 representa un diorama. A modo de réplica en miniatura, el escenario retrata un momento clave de la batalla del universo de Halo. La acción se representa sobre un escenario de 40 metros cuadrados, con una altura de casi 4 metros, en el que coexisten gran cantidad de figuras de 20 centímetros totalmente hechas a mano. Las figuras fueron elaboradas en Los Ángeles por un reputado equipo de miniaturistas que ha trabajado en películas como Jurassic Park.

INTERACTIVE EVENTS DA VIDA A UN PERSONAJE EN LA RUEDA DE PRENSA DEL LANZAMIENTO DE RUNAWAY 2

La empresa especializada en marketing Interactive Events ha dado vida a un personaje de Runaway2, segunda parte del juego creado por FX Interactive, para que co-presentara una rueda



Runaway 2

de prensa junto a Manuel Moreno, director de marketing de FX. El personaje elegido fue Lokelani, una chica que trabaja en un chiringuito de playa en Isla Tortuga, lugar donde se ambienta la aventura del videojuego.

Publicidad de productos en videojuegos

BURGER KING ALIMENTA A LOS GUERREROS DE HALO 3

Burger King suscribió un acuerdo con Microsoft por el que ambas compañías unieron sus fuerzas con motivo del lanzamiento de Halo3. Burger King quería que los jugadores estuvieran “preparados para la batalla” y por ello diseñó junto a Xbox un programa basado en promociones especiales en el punto de venta y acciones conjuntas en la página web de Xbox, los servicios de MSN y otras plataformas.

TRES NUEVOS VIDEOJUEGOS PARA BURGER KING

Otro ejemplo sobre la utilización de los videojuegos con fines publicitarios de la cadena de comida rápida Burger King lo constituyó el lanzamiento al mercado de tres videojuegos: Pocketbike Racer, Big Bumpin y Sneak King, compatibles con las consolas Xbox360 y Xbox. Los juegos se podían adquirir al precio de 3,99 dólares con la compra de un menú de comidas en dicha cadena. De esta forma, Burger King apostó por generar una comunicación con sus clientes a través de un medio no tradicional y los resultados que obtuvo fueron asombrosos. De acuerdo con un comunicado que emitió Microsoft, la cadena de comida rápida vendió 2 millones de juegos en sólo dos semanas. Cada cliente que adquirió alguno de los videojuegos del “Rey de la hamburguesa” no sólo compró entretenimiento para jugar con su consola, sino que también llevó consigo una historia para contarle a sus amigos y, lo que es más valioso para la empresa, horas de exposición a la marca.

DE NUEVO BURGER KING... MICROSOFT Y “VIVA PIÑATA”

Microsoft y la cadena de comida rápida han lanzado una nueva promoción, esta vez con el videojuego Viva Piñata, dirigida a un público infantil, y que en principio seguirá la misma línea de las promociones clásicas del restaurante.

PEPSI Y MICROSOFT LANZAN JUNTOS UNA NUEVA BEBIDA Y UN JUEGO PARA XBOX

Pepsi ha sido la responsable de la creación de un nuevo sabor para su bebida energética, con motivo del lanzamiento y promoción del videojuego Halo 3. El nuevo refresco denominado Mountain Dew: Halo 3 es de color rojo y tiene sabor a limón y cereza. La bebida, que salió al mercado en edición limitada, es la primera creada por y para la promoción de un videojuego.

HAZE Y LAS BEBIDAS MILAGROSAS

Los soldados del videojuego Haze cuentan con una serie de trucos para convertirse en aguerridos y bravos luchadores. Uno de los ejemplos de las triquiñuelas de estos personajes es el “suero potenciador” que se inyectan. El marketing promocional del juego incluyó en su momento la distribución de una lata de “néctar” que proporcionaba al jugador la ocasión de probar dicho suero, a imagen y semejanza de los héroes del videojuego. En la lata aparecía la URL de la supuesta empresa fabricante, mantelglobalindustries.com, que es el ejército en el que lucha el protagonista al comienzo del juego.

COCA-COLA REFRESCA SECOND LIFE

El marketing de Coca-Cola ha aterrizado en el universo de Second Life. La entrada de Coca-Cola en este mundo virtual supone la aparición de avatares que lleven la firma de la marca, como máquinas expendedoras y otros productos relacionados.

TOYOTA YARIS, REY DE LA XBOX

Toyota usó la Xbox como plataforma de comercialización del modelo Yaris a través de un videojuego con el mismo nombre. El juego, que se descargaba de forma gratuita a través de la página web de Toyota, incluye personajes que ya son conocidos por el público gracias a antiguos spots de la marca. Así, el jugador deberá combatir con ellos en paisajes totalmente futuristas.

UN VIDEOJUEGO DE BMW QUE ENSEÑA A PILOTAR ANTES DE COMPRAR

BMW ha hecho gala de una original iniciativa con la que pretende que aquellos que deseen ponerse la volante de un BMW M3 puedan practicar antes ante un simulador de conducción en tres dimensiones. El escenario elegido es, nada más y nada menos, el famoso circuito de Nürburgring, una pista que en la vida real sirve de laboratorio para probar múltiples modelos. El juego se puede descargar de forma gratuita en la página de BMW.

MÁS EFICAZ QUE LA PUBLICIDAD CONVENCIONAL

La compañía Nissan se adelantó a los tiempos y decidió apostar por los videojuegos para lanzar su modelo GT-R. Para ello, la empresa creó una ambiciosa campaña de marketing viral, gracias al acuerdo que firmó con Sony Corp., Sony Computer Entertainment Inc. y Electronic Arts, para presentar la nueva versión del coche a través de juegos descargables. Al mismo tiempo, los altos cargos de la compañía presentaron el modelo físico en el Tokio Motor Show. La implicación con los videojuegos en tal, que Nissan incluso llegó a encargar a Polyphony Digital (filial de Sony y creadora de Grand Turismo) que crease el monitor interior del coche.

PRESENTACIÓN EXCLUSIVA DE HALO3 EN CONCESIONARIOS PEUGEOT

Cuatro concesionarios Peugeot fueron los lugares elegidos para la presentación del videojuego Halo 3, en exclusiva, el pasado mes de septiembre de 2007. Bajo el slogan "Alístate", todos los interesados pudieron unirse a la presentación conjunta: ver los nuevos modelos Peugeot (308 y 4700) y probar dos semanas antes de su lanzamiento el último título de Halo.

IBERIA Y EL USO DE SECOND LIFE

Viajes Iberia, empresa del grupo Orizonia, ha abierto una oficina en el mundo de Second Life, donde presentará catálogos de viajes convirtiéndose en la primera compañía del sector en establecerse en la realidad virtual del ocio. La oficina abrió sus puertas el 9 de julio de 2007 y ofrece a los jugadores la posibilidad de conocer destinos a través del mundo 3D.

PROCTER & GAMBLE SE CENTRA EN FACEBOOK PARA PROMOCIONAR FEBREZE COMO ALTERNATIVA A LA COLADA ENTRE LOS ESTUDIANTES

La marca elimina-olores ha lanzado una campaña on line viral bajo el título Lo que apesta. La campaña está centrada en Facebook que, según un reciente estudio, ha desbancado a MySpace como red social más popular entre los universitarios. Es precisamente en esa red donde se ha posicionado la campaña de banners. Dentro del site, los usuarios pueden acceder a un videojuego en el que Febreze aparece como arma para atacar calcetines y demás objetos olorosos.

DORITOS PIDE A SUS CONSUMIDORES IDEAS PARA UN VIDEOJUEGO DE LA XBOX

Doritos ha puesto en marcha una iniciativa en la que pide a sus clientes ideas para desarrollar un videojuego para la Xbox360 de Microsoft. "The Unlock Xbox" solicita 500 ideas en 500 palabras para desarrollar un juego que refleje la imagen de la marca Doritos. Con los cinco finalistas, Microsoft construirá prototipos de videojuegos que colgará en la web www.snackstrongproductions.com, desde donde los consumidores podrán votar a su favorito. El videojuego ganador será perfeccionado por Microsoft para ultimar un videojuego que saldrá a la venta en 2008.

VIDEOJUEGOS PARA MÓVILES

TAMBIÉN CONOCIDOS COMO JUEGOS CASUALES, LOS VIDEOJUEGOS PARA MÓVILES TOMAN CADA VEZ MÁS PROTAGONISMO EN ESPAÑA.

EN EL PAÍS OPERAN 27 ESTUDIOS DE DESARROLLO, QUE SE CENTRAN EN ESTE TIPO DE PRODUCCIONES, DE ACUERDO CON LOS DATOS ENTREGADOS POR EL FORO INTERNACIONAL DE CONTENIDOS DIGITALES (FICOD). LAS DOS PRINCIPALES EMPRESAS DEL SECTOR, PYRO STUDIOS Y VIRTUAL TOYS, GENERARON MÁS DE UN MILLÓN DE EUROS EN VENTAS DURANTE 2006.

SEGÚN LOS DATOS DE FICOD, ÉSTE ES PRECISAMENTE UNO DE LOS SEGMENTOS CON MAYOR POSIBILIDAD DE CRECIMIENTO. EL BAJO COSTO DE PRODUCCIÓN ES UNA DE LAS CARACTERÍSTICAS QUE MÁS ESTIMULAN EL RÁPIDO CRECIMIENTO DE LA INDUSTRIA PUES, PARA DESARROLLAR UN VIDEOJUEGO PARA MÓVILES SE REQUIERE UNA INVERSIÓN DE 150.000 EUROS FRENTE A LOS 10 Ó 15 MILLONES QUE SE NECESITAN PARA DESARROLLAR UN VIDEOJUEGO PARA UNA CONSOLA NORMAL.

EL SECTOR EMPLEA EN ESPAÑA 5.000 PERSONAS, DE LAS QUE SÓLO UN 6 % SE DEDICAN AL DESARROLLO Y EL RESTO A LA DISTRIBUCIÓN. SÓLO EL 1% DE LAS VENTAS SE REVIERTEN EN ESTUDIOS ESPAÑOLES.

POR OTRO LADO, EL CRECIENTE DESARROLLO DE LAS REDES MÓVILES CONTRIBUYE A LA POPULARIZACIÓN DEL PRODUCTO. DE HECHO, ESPAÑA ES EL SEGUNDO PAÍS DE EUROPA EN DESCARGAS PARA MÓVILES, SEGÚN EL ESTUDIO VASLAND.

Mejor juego para móvil 2007

El juego “Real Football 3D” desarrollado por la Gameloft, fue elegido como “el Mejor juego para Móvil de 2007”, por el jurado del Global Mobile Awards.

Este festival, celebrado en Corea en el marco de la 4ª edición del Seul Digital Forum, premia los grandes logros en la ámbito de la creación de contenidos para móviles y producciones audiovisuales que se desarrollan específicamente para los gadgets móviles digitales, así como las tecnologías que posibilitan y facilitan el desarrollo de estos contenidos móviles.

SQR

Empresas españolas, como la gallega UC Games, presentó su juego SQR como una alternativa a la consola y al ámbito doméstico del juego que además maximizan las posibilidades que el teléfono le ofrece al videojugador: desde una cámara de fotos, a partir de la cual se podrán fotografiar códigos que configurarán futuros personajes, hasta el “Bluetooth”, que permitirá disfrutar del juego en línea.

Póker Guru

Los fanáticos del póker ahora podrán jugarlo a través del teléfono móvil e incluso tomar una clase interactiva con el mismísimo Daniel Negreanu, catalogado por muchos como el mejor jugador del mundo. A través de “Póquer Gurú” este maestro entregará sus secretos, desde los más básicos, hasta aquellos que le han hecho campeón 36 veces.

Ahora, para poner a prueba los conocimientos adquiridos, además de jugar las partidas que ofrece el “Póquer Gurú”, se puede jugar a través del móvil el “5 Card Slingo Poker”, Hold’en poker, una de las variantes más desconocidas este juego.

Freestyle Motocross FMXII

Y si de acrobacias se trata, Freestyle Motocross FMXII para móviles, es la versión de este deporte más vendida en el mundo. Con más de dos millones de juegos descargados se coloca a la cabeza de este peculiar género en todas las plataformas.



El Freestyle es una modalidad deportiva relativamente novedosa, basada en realizar la mayor cantidad de figuras acrobáticas con motocicletas de gran potencia, mientras se acaba un circuito en el menor tiempo posible.

La dificultad y peligrosidad

de este deporte, unido a su espectacularidad, lo han alzado como uno de los más vistos, realizándose continuas exhibiciones y concursos en todo el mundo. En España, se realizaron estos espectáculos en 10 salas de cine; una iniciativa completamente pionera en nuestro país.

4 Wheel Xtreme

En la misma línea, se lanzó el 4 Wheel Xtreme. El juego consiste en conducir y superar –conduciendo un 4x4– una serie de circuitos, en un mínimo de tiempo. Estos se desarrollan en distintos escenarios que incluyen desiertos, tierras heladas y

bosques de Alabama, Alaska, Arizona y Las Rococa. En cada circuito hay una multitud de pruebas a superar.

Burning Tires

Para competir con los amigos, I-Play lanza el Burning Tires, el primer videojuego de carretas de coches que utiliza el conocido motor gráfico Abyss Engine, referencia en motores gráficos 3D para móviles. En este juego se puede correr contra el CPU o contra otros usuarios en modo multijugador, vía Bluetooth.



Need for Speed Prostreet

Por último, si se quiere disfrutar de la velocidad y los coches más potentes, junto a la presión de las carreras en las calles, vuelve el juego Racing por excelencia Need for Speed ProStreet. El juego permite participar en carreras, “sentarse” en el asiento del conductor, turnear el coche para convertirlo en el mejor y experimentar violentas colisiones en su lucha por ser el líder. Todo esto mientras se escucha el rugido del motor, el chirriar de las ruedas y las ovaciones del público. Una auténtica experiencia de conducción callejera.

ANIMALES LOCOS Y MASCOTAS VIRTUALES

My Dog II- City Life

Si en vez de guiar animales, la preferencia del jugador está en criarlos, llega a los móviles My Dog II- City life. Esta segunda entrega ofrece más de 200 movimientos nuevos y mejores escenarios, además de la posibilidad de ver día



a día cómo evoluciona y crece el cachorrito. Ahora, lo más novedoso es la posibilidad de personalizar el juego, metiendo en el mismo, fotos del jugador y/o sus amigos, para crear nuevos personajes con los que jugar.

Pop Superstar: entra en la academia

“Pop Superstar: entra en la academia” es un juego de simulación social de Gameloft en el que se puede actuar en directo y convertirse en una superestrella televisiva. El jugador debe crear su aspirante a superestrella y participar en un “reality televisivo”. Así, pasará del anonimato a la fama; eso sí, antes deberá solucionar los diferentes escándalos públicos que su madre protagonizará y superar las barreras que los compañeros de la academia le impondrán. Todo ello, en medio del acoso



de las cámaras que le persiguen las 24 horas del día, los siete días de la semana.

Pop Superstar dispone de 38 escenarios diferentes, por donde el jugador puede moverse con total libertad, interactuar y competir con los demás concursantes. También se puede crear un club de fans, actuar en directo, conocer a famosos y grabar un disco.

Ciudad Burbuja

¡Qué mejor que tener siempre juegos que desafían el ingenio, educan y entrenan la mente en el móvil! “Ciudad Burbuja” es un divertido videojuego que pone a prueba el ingenio y los re-



flejos en 21 fases llenas de color y de distintos desafíos. El jugador deberá salvar a Boro Bay de la catástrofe que significa que las bolas malditas hayan invadido Ciudad Burbujas. Para conseguir avanzar en cada fase se tienen que lanzar a los pequeños borbs desde el cañón y

unir 3 ó más del mismo color. También se podrán conseguir mejoras e incluso luchar contra enemigos finales.

Desafía al inglés

Y para mejorar el inglés de forma rápida y sencilla, llega “Desafía al inglés”. El juego presenta 12 ejercicios divididos en tres categorías -colegio, vida real y diversión- cada una de las cuales cuenta con 3 niveles de dificultad. Una tabla de progresos muestra qué destrezas hay que mejorar y la evolución del alumno.

Jenga

El clásico juego de unir bloques, que ha divertido durante cerca de 25 años a millones de usuarios a lo largo del mundo, llega a los móviles. Este excitante juego de construcción requiere habilidad mental y precisión para apilar bloques y conseguir una torre lo más larga posible, siempre con cuidado de no derrumbarla en el camino.

DEL CINE AL MÓVIL

Tomb Raider Legend

En tanto Lara Croft busca la mítica espada del Rey Arturo, Excalibur, la corporación también la busca, pero con fines muy distintos.

Para llegar primero, la arqueóloga deberá viajar por múltiples escenarios tridimensionales, que van desde rascacielos hasta la selva. Gracias a que el juego está desarrollado con los lenguajes de programación Symbian y Java 3D (JSR-184), el programa ofrece impresionantes gráficos y gran cantidad de imágenes y sonido jamás vistos anteriormente en un juego para móviles.

Los usuarios pueden acceder a través de Internet, SMS o de la captura de códigos bidimensionales. Estos últimos están impresos en la publicidad que aparecen en diferentes medios escritos; y basta aproximar la cámara de fotos a estos códigos de dos dimensiones para poder acceder a este megajuego.

Beowulf la Leyenda

Mientras “Beowulf”, un valiente guerrero vikingo, debe salvar de la aniquilación a los antiguos pueblos del norte de Europa, Jutos y Gautas, y convertirse así en un rey legendario. Para ello deberá luchar contra criaturas mitológicas, como serpientes marinas, monstruos digitales y peligrosos gragones. También se enfrentará al demonio Grendel y a su terrible madre, encarnada por la Jolie, una mujer serpiente



que utilizará cualquier medio a su alcance para conseguir su venganza. El videojuego –con un argumento fiel al film original– presenta catorce niveles y más de quince movimientos de lucha con objetivos y armas capaces de provocar daños a numerosos enemigos con sólo presionar una tecla.

DE LA LITERATURA AL MOVIL

Harry Potter y La Orden del Fénix”

Las antorchas colgadas en las oscuras paredes del colegio Howarts brillan de una forma asombrosamente realista. Gracias al “alumbrado dinámico”, una nueva tecnología desarrollada por el departamento rumano de Electronic Arts, desarrollada para la quinta entrega de “Harry Potter y la Orden del Fénix”.

En este nuevo ciclo de estudios, Harry Potter descubre que su mundo mágico está sumido en la oscuridad por el regreso de Lord Voldemort, por lo que el joven mago reúne en secreto a un grupo de estudiantes para formar el ejército de Dumbledore. El jugador deberá enseñarles a defenderse de las artes oscuras y preparar la lucha contra “el innombrable” y sus mortífagos.



El Ultimatum de Bourne

La exitosa novela de Robert Ludlum está disponible en todo el mundo como parte de la estrategia de lanzamiento multiplataforma de Vivendi Games. Asociados con Ludlum Entertainment, los fans de la saga podrán disfrutar del intenso mundo de Jason Bourne, embarcándose en un trepidante viaje por las calles de Nueva York, Moscú, Londres y Tanges, donde el astuto protagonista deberá enfrentarse a montones de enemigos. El juego cuenta con un entorno interactivo que permite a los

jugadores usar estratégicamente suelos, puertas, paredes y otros elementos para cubrirse y sembrar el caos.



DE LA TV AL MÓVIL

Héroes

La popular serie de televisión llega a los móviles con novedades ya que, además de disfrutar los mejores momentos de la primera temporada, ofrece un avance único y exclusivo de capítulos. El juego consiste en encontrar un cuarto oscuro, en el que se esconde uno de los grandes misterios de este programa.

Para conseguir que los jugadores se sumerjan completamente en el universo de la serie, que cuenta con 11 niveles de dificultad, tanto los escenarios como los personajes fueron creados por los mismos guionistas y productores de la televisión.



Los Simpson



Y si de misiones se trata, las más divertidas ocurren en la casa de “Los Simpson”. Desde ahí hay que recorrer Springfield, buscando parar una explosión en la planta nuclear. A lo largo del camino podrán interactuar con Bart, Mr. Burns, Homer y los otros personajes. El juego es exclusivo para móviles.

South Park

En tanto, los irreverentes dibujos animados “South Park” van a crear una plataforma para dar el salto a Internet, el lanzamiento para móvil supuso para los creadores de la serie, Matt Stone y Trey Parker, el 50% de las ganancias.

The Office

Otra popular serie de televisión llega a los móviles. Se trata de la premiada “The Office”. Con una gran dosis de humor, habrá que desempeñar algunas labores de oficina y hacer bromas a los compañeros de trabajo, al igual que hacen los personajes de la producción televisiva de NBC Universal. Debido a la simplicidad y reducido presupuesto de este juego, su enfoque será de “juego para usuarios esporádicos” por lo que sólo aparecerá en móviles, consolas portátiles y ordenadores.

CSI Miami

Este juego invita a sumergirse por completo en el mundo creador para la serie, adoptando el rol del jefe de investigación y buscando la evidencia en los crímenes. Para ello el usuario cuenta con pinzas, pipetas, recolectores de huellas y la posibilidad de interrogar a los sospechosos. El creador de CSI, Anthony Zuiker, se involucró directamente en el proyecto, buscando transmitir la atmósfera original.

CONCURSAR SIN IR A LA TELE

Pasapalabra

El concurso de Telecinco, “Pasapalabra”, recrea las mismas pruebas (incluida el emblemático “Rosco”) a las que los concursantes se enfrentan en la televisión. A través de esta aplicación, que ofrece el modo “multijugador”, los usuarios deberán poner a prueba su ingenio y nivel léxico, habilidades que quedarán registradas en un ranking que incluirá las puntuaciones más altas alcanzadas por cada jugador.

Allá tú

Basada en el popular concurso de televisión, presentado por Jesús Vázquez. El juego reproduce la trama del concurso televisivo, en el que se pone a prueba la capacidad de negociación del jugador, quien tiene que ir descubriendo los diferentes premios que contienen las 22 cajas, que van desde los 10 céntimos a los 600.000 Euros. El propio Jesús Vázquez está presente en el videojuego, interactuando con el jugador y aportando toda la emoción del concurso.

Cifras y letras

Programa de televisión que se emite en 8 comunidades autónomas, busca entrenar el intelecto y mejorar la capacidad de concentración del concursante. Con el objetivo de ganar la partida, el jugador debe demostrar su agilidad mental, tanto con los números como con las letras. También deberá gestionar correctamente el tiempo del que dispone.

OTROS

Hexic y Mpzaki Blocks, nuevo pack de juegos casuales

I-play reforzó su catálogo con la presentación de 11 videojuegos online. Se trata de clásicos del PC como Hexic y Mozaki

Bloks, ambos juegos del creador de Tetrix, Alexey Pazhitnov (también conocido como Pajitnov).

Hexic desafía a los jugadores a formar grupos de gemas de un mismo color y así ir completando el tablero. Existen gemas que ofrecen bonus y se pueden conseguir grandes puntuaciones si se eliminan gemas de determinada forma.

En Mozaki Bloks, en tanto, el juego consiste en crear caminos de color desde el centro de la pantalla hasta los bordes, siempre contra el tiempo.

Los otros títulos son Flowerz, Slinky, Fish Tycoon, Spin & Win, Brick of Egypt, Bricks of Atlantis, Magic Match, Bubble Town, Saints & Sinners Bingo.

The Sims Bowling



Electronic Arts presenta este juego exclusivo para móviles. Personaliza tu Sim y juega en la pista de bolos. Además, indica al jugador cómo crece su popularidad cuando realiza movimientos fantásticos y consigue plenos increíbles ante un público expectante. Gráficos electrizantes, física avanzada en los bolos y una sencilla interfaz de un botón.

World Snooker Championship

Este juego lo tiene todo para los aficionados del Snooker: licenciado por la WSA, gráficos de última generación, hasta 32 jugadores en un mismo torneo, que tendrán distintas habilidades, dependiendo del jugador escogido. Una vez en la partida, se podrá disfrutar de la atmósfera real de los campeonatos del mundo.

Fight Night Round 3

Trae la experiencia del boxeo al móvil con memorables boxeadores como Óscar de la Hoya, Roy Jones Jr. y Bernard Hopkins. Los jugadores pueden establecer intensas rivalidades en los prolegómenos de cada combate, poniendo pasión y fuerza en cada golpe. Es lo más cercano que se pueda estar a un ring sin ser golpeado.

VIDEOJUEGOS ONLINE

Sin duda, el año 2007 se ha caracterizado por el enorme incremento experimentado por los videojuegos online.

El 28% de los internautas utilizan de manera habitual estos juegos, también conocidos como MMORPG, siglas para Massively Multiplayer Online Role Playing Game (Juego de Rol Online Multijugador Masivo). Las grandes compañías están apostando ahora por este tipo de juegos, tanto en la modalidad de pago mensual, como en la gratuita.

De esta forma, millones de personas desarrollan una “vida paralela” en la red, donde confeccionan personajes que se convierten en su alter ego virtual, poblando mundos fantásticos o reproduciendo acciones cotidianas, y con objetivos que abarcan desde la conquista de una ciudad hasta la gestión cotidiana de una empresa.

Tradicionalmente jugados en PC, la aparición de las nuevas consolas de última generación ha hecho que se establezcan plataformas desde las que descargarse este tipo de juegos. Se estima que en 2010 los ingresos procedentes de los contenidos online alcanzarán en Europa los 8.300 millones de euros, lo que supone un crecimiento superior al 400% en cinco años.

En la conferencia de expertos de ISFE (Interactive Software Federation of Europe), celebrada en junio de 2007, se trató con especial interés este nuevo desafío supuesto por el juego online. Los allí reunidos se mostraron de acuerdo en las potencialidades de este tipo de juegos como herramientas impulsoras del aprendizaje en las escuelas, entre los estudiantes y entre los jugadores en general. Según la opinión de los expertos de ISFE, los juegos multijugador online contribuyen a incrementar la autoestima, facilitan la socialización entre aquellos que los utilizan y favorecen un mejor entendimiento de la interconexión entre acciones y consecuencias en la vida real.

Con cifras que rondan los veinte mil millones de dólares, el impacto del juego online es cada vez más patente, tanto para

las industrias de entretenimiento competidoras como para la definición de negocio de los operadores de telecomunicaciones y proveedores de servicios de Internet.



World of Warcraft

Es el rey indiscutible en el mundo de los MMO, con más de diez millones de usuarios, que conviven en un universo más habitado que la propia ciudad de Nueva York. Nunca antes se había conseguido tal participación dentro de un juego online. La compañía del juego, Blizzard, ha sacado este año WOW: The Burning Crusade, primera gran expansión del aclamado universo Warcraft. Su esperado lanzamiento le convirtió en el juego de PC de venta más rápida en Norteamérica y Europa, con un total de 2,4 millones de copias vendidas en las primeras 24 horas. Tal fue la euforia que, ya en ese mismo día, un total de 1,7 millones de jugadores se habían conectado, actualizando el juego para poder entrar en los particulares universos de The Burning Crusade. Tras este éxito se encuentra en desarrollo la segunda expansión, que llevará por título “World of Warcraft: Wrath of the Lich King”.



World of Warcraft

Rising Force Online

Con RF Online estamos ante un MMO de fantasía tradicional, mezclado con acción futurista, que plantea una jugabilidad única. Día a día tienen lugar batallas en las que miles de jugadores participan a la vez, con enormes recompensas para los vencedores de estas luchas. En principio se trató de un juego online de pago, pero más adelante pasó a ser totalmente gratuito. Tras el cambio, y en tan sólo dos semanas, aumentó de forma tan espectacular el número de jugadores que Codemasters Online se vio obligado a inaugurar "Solus", un nuevo universo para dar cabida a las oleadas de fans que querían formar parte del juego. En previsión del enorme crecimiento de jugadores se está preparando otra expansión que llevará por título "Guerra de los Planetas"

Second Life

Es el juego más clásico dentro del universo MMORPG. Se trata de un universo sin objetivos concretos en el que los jugadores crean un "avatar", un personaje que es su alter ego, y se dedican a vivir una vida virtual. Al igual que las personas en el mundo real, estos "avatares" necesitan comprar bienes y servicios, lo que genera movimientos económicos de enorme importancia. Se estima que en Second Life se han gastado este año unos mil quinientos millones de dólares entre todos sus habitantes, lo que hace la media de unos 6,5 dólares diarios por cabeza. Tan solo en el mes de agosto de 2007 cerca del 3,5% de los 9 millones de residentes en el juego, es decir, más de trescientos mil "avatares", realizaron alguna transacción económica en Second Life. De estas transacciones, el 43% gastaron entre 1 y 500 linden dólares (ld) -moneda virtual que tiene una correspondencia de uno a uno con el dólar americano-. Se estima que un 60% de los participantes en el universo de Second Life son hombres, y un 40% mujeres, con edades comprendidas entre los 18 y los 85 años de edad.

Nuevas Apariciones



Dragon Ball

Ante este éxito del mundo MMO, nuevas propuestas se preparan para inundar el universo de Internet. Entre las más destacadas se encuentra el juego de la popular serie manga Dragon Ball. El hilo argumental se basa en una continuación de la historia que millones de fans ya conocen. El desarrollo de personajes ha estado a cargo del propio autor de la serie, Akira Toriyama, lo que garantiza la máxima calidad para este juego online.

Por fin llega la versión española de Dofus. Con más de 4 millones de usuarios, ya se echaba en falta un software para los usuarios de habla hispana.



Dofus



El Señor de los Anillos

El mundo virtual de El Señor de los Anillos continúa su éxito yendo ya por su undécima expansión y facilitando el pago de sus servicios a los jugadores con modos de un único pago “de por vida”.



Lego

Lego es otro de los grandes que se quieren unir a la moda MMO. Ya está en desarrollo un juego centrado en la construcción de mundos a partir de las populares piezas.



Pangya!

Todo tipo de juegos nuevos están uniéndose a los universos MMO ya existentes. Mundos piratas, con Pirates of the Burning Sea; velocidad y carreras, con Faster; y hasta golf, con el nuevo juego Pangya!

Por su parte, todos los desarrolladores de videojuegos están incluyendo versiones MMO de sus títulos más conocidos, al ser compartido por todo el mundo el éxito de esta modalidad está garantizado.

EDUCACIÓN Y FORMACIÓN EN VIDEOJUEGOS

Educación en videojuegos

VARIOS ESTUDIOS REALIZADOS POR PRESTIGIOSAS INSTITUCIONES DEL MUNDO DE LA EDUCACIÓN Y DE LA PSICOLOGÍA HAN DEMOSTRADO QUE LOS VIDEOJUEGOS PUEDEN SER UTILIZADOS COMO UNA HERRAMIENTA MÁS PARA TRANSMITIR CONOCIMIENTOS Y EDUCAR EN VALORES A GRANDES Y PEQUEÑOS. TAL FUE LA CONCLUSIÓN DE LA PRESENTACIÓN COTS IN TEACHING, CELEBRADA EN BRUSELAS EN JUNIO DE 2007, QUE PUSO DE MANIFIESTO LA RELEVANCIA DEL VIDEOJUEGO NO SÓLO COMO HERRAMIENTA DE ENTRETENIMIENTO SINO TAMBIÉN COMO SOPORTE EDUCATIVO.

VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN ESCOLAR

Guía práctica para padres y profesores

En una experiencia llevada a cabo por la Universidad de Alcalá, la UNED y la Universidad Autónoma de Madrid con 90 alumnos de segundo y quinto cursos de educación primaria (niños de 7 a 11 años) se recogieron los datos necesarios para elaborar una guía práctica (editada por Electronic Arts), para padres y profesores, en la que se detalla cómo utilizar correctamente los juegos para que se conviertan en herramientas útiles de aprendizaje. Los resultados de este estudio concluyeron que los videojuegos hacen que niños y adultos se relacionen de forma más sinérgica, haciendo que los pequeños se muestren más receptivos ante el proyecto de aprendizaje. Además, según los expertos que desarrollaron la investigación, los videojuegos pueden facilitar la integración de niños con diversas capacidades de aprendizaje o de diferentes culturas. El estudio sostiene que los juegos favorecen el trabajo

en equipo y el pensamiento crítico. Eso sí, se deja claro que los progenitores deben tener siempre un papel activo sobre esta forma de entretenimiento.

MINEDUC Y ACDE analizan las potencialidades de los videojuegos en la enseñanza

Durante el Primer Seminario Internacional de Videojuegos y Educación, organizado por Enlaces -Centro de Educación y Tecnología del Ministerio de Educación- y la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), diversos expertos nacionales y extranjeros analizaron los efectos del uso de videojuegos en la enseñanza, en el marco del proyecto Aprendices del Nuevo Milenio. Además se exploraron los impactos y potencialidades educativas de esta forma de ocio interactiva. En el transcurso del foro se señaló que el éxito de los videojuegos se debe a que provocan sensaciones de orgullo, curiosidad, miedo, humor y diversión entre los usuarios. Como conclusión se indicó que, además de determinadas destrezas, con el consumo de videojuegos se adquieren conocimientos diversos y se desarrolla la inteligencia emocional.

Electronic Arts presenta: videojuegos en el aula

Electronic Arts y la Universidad de Alcalá colaboraron durante el curso 2007 en el proyecto pedagógico “Videojuegos en el aula”. En este proyecto se han llevado a cabo una serie de talleres prácticos con niños, profesores y maestros en los que se utilizaron juegos comerciales como herramienta didáctica para facilitar el aprendizaje y la integración de los niños con menos recursos.

La Comunidad Valenciana edita una guía para padres y docentes sobre el uso de los videojuegos

El Consell Valencià ha editado una guía para padres y docentes sobre el uso de videojuegos titulada “Influencia de los videojuegos en los niños y jóvenes” que se remitió a todos los centros educativos de la región y AMPAS. La publicación recoge toda una serie de recomendaciones para padres y educadores sobre cómo ayudar a los escolares a elegir los contenidos y emplear de forma adecuada los videojuegos. Entre las recomendaciones que se pueden encontrar en la guía destacan las que aconsejan limitar el tiempo de uso de los videojuegos en los niños, supervisar los contenidos de todos los que vayan a utilizar o colocar la videoconsola en una zona común de la casa.

Los videojuegos, a examen en las clases de primaria

Un centenar de escolares de sexto curso de Primaria del Colegio Público Infante Don Fernando han recibido una charla sobre los inconvenientes y ventajas de los videojuegos, organizada por el área de consumo del Ayuntamiento de Antequera e impartida por la Asociación de Consumidores en acción de Málaga-FACUA. La actividad se encuadraba en un convenio suscrito entre ambas entidades y con ella se dio comienzo a una serie de talleres formativos sobre el uso adecuado de los videojuegos que se desarrollaron en los centros educativos de la ciudad Antequerana.

Drawn to Life, potencia la creatividad de los niños

El videojuego Drawn to Life de THQ, potencia la creatividad del jugador que tiene libertad absoluta para dibujar al protagonista, así como para diseñar y pintar objetos, vehículos y escenarios. De esta forma, el videojuego se convierte en un tapiz sobre el que el jugador puede volcar sus sueños de animación y hacerlos realidad. El juego se contextualiza en un pueblo, azotado por el ataque del demonio de las sombras, que lo ha cubierto de oscuridad secuestrando al Sol, a la Luna, a las plantas... A partir de ahí, el jugador es libre de dar forma al protagonista de la historia, que no tiene por qué ser humano, ni objeto, ni animal... Una vez creado este protagonista se sumergirá en una aventura llena de acción en la que no sólo hay que evitar obstáculos y enemigos sino también limpiar el pueblo de la tinta oscura que lo cubre.



Drawn to Life

Érase Una Vez el Hombre

La división de productos interactivos de Planeta de Agostini y Mindscape apuestan por la cultura y la historia enfocada al aprendizaje de los más pequeños de la casa con Érase una vez el Hombre, el juego para PC basado en la mítica serie de televisión que hace un repaso de la historia de la Humanidad. Nada más y nada menos que figuras del peso de Pericles, Alejandro Magno o Tutankamon serán los encargados de poner a prueba la destreza del jugador.

Pack Caillou: números y habilidad nemotécnica

Acompañados del pequeño personaje de dibujos animados Caillou, su familia y sus amigos, los niños ejercitarán la memoria con este juego y darán sus primeros pasos en el aprendizaje de las letras, las palabras y los números mediante atractivas actividades repletas de color y sonido. La colección ha sido lanzada por Planeta de Agostini para los niños en el periodo de aprendizaje comprendido entre los 3 y los 6 años de edad, como instrumento de ayuda para padres y profesores en su tarea educativa. En el terreno de los números, el título ayuda a identificar las cifras del 1 al 10 asociando la forma y el sonido de cada número, además enseña a contar y a descubrir el concepto de cantidad. La Memoria y las letras son otras áreas que el Pack Caillou trabaja de forma específica.



Caillou

Kids Training



Kids Training

Es un título específico para que los más pequeños de la casa entrenen su cerebro. Se trata de una recopilación de diferentes retos y minijuegos obtenidos a partir de libros educativos. Con el juego se entrenan habilidades como la asociación numérica, la composición musical, la creatividad

con los colores, la percepción visual, etc...todo ello presentado de forma amena, sencilla y divertida, y acompañado de la mejor música clásica.

Una comadreja que enseña a leer

CYM Multimedia ha lanzado una nueva aventura educativa de la serie Aprende con Abby. En esta ocasión el objetivo del videojuego es enseñar a leer a los más pequeños, de entre 3 y 8 años de edad. Todos los contenidos didácticos han sido elaborados por un equipo pedagógico y se corresponden a los cursos de primero y segundo de Primaria. La aventura comienza cuando la comadreja Teja llega desde el mágico bosque de las palabras para contarle a Abby el peligro en que se encuentran los animales del bosque, ya que el Abecedario Mágico se ha quedado sin magia gramatical. El pequeño jugador tendrá que ayudar a Abby a resolver y superar las pruebas que el bosque le vaya planteando ya que, de lo contrario, los animales no podrán seguir leyendo, escribiendo y hablando.

Trivial

Con este nuevo juego interactivo de preguntas y respuestas se logran grandes dosis de diversión gracias a la categorización de las preguntas y a un novedoso sistema de interacción basado en el movimiento. La jerarquización de preguntas por edades permite participar a jugadores a partir de 8 años. TRIVIAL posee varios modos de juego: familiar, por equipos o en competición con amigos.



Trivial

Matemáticas con Abby

CMY Multimedia es la responsable del título Aprende con Abby: Matemáticas, una aventura educativa protagonizada por Abby, una niña que, desde que se estrellara un meteorito en el jardín de su casa, tiene sorprendentes poderes mágicos. El título está orientado a chicos de entre 3 y 8 años, padres y profesores. Desarrolla las habilidades lógico-matemáticas de cada niño a través de cinco cursos que se corresponden con las exigencias curriculares desde Primero de Infantil a Segundo de Primaria.

Play Learning, el juego más provechoso

La empresa española de e-learning Instituto de Formación Online (IFO) ha dado a conocer Play Learning, un nuevo enfoque metodológico que combina el aprendizaje con la diversión de los videojuegos. Así, el alumno goza de una total flexibilidad a la hora de elegir el momento y el lugar para formarse, a la vez que se identifica la superación de cada una de las fases del videojuego con la consecución de un objetivo didáctico.

La NASA planea desarrollar un videojuego educativo

La agencia espacial estadounidense ha anunciado su intención de crear un MMO (Masive Multiplayer Online Game) que simule misiones reales. Según informó la BBC, la NASA considera que un juego de estas características ayudaría a promover entre los estudiantes el interés por la ciencia, las matemáticas y la tecnología.

Los videojuegos para pre-escolares llegan a Chile

La magia de los personajes Winnie de Pooh y Bon el Constructor inspiran la nueva saga de TV Games 2007, la línea

de videojuegos "todo en uno" que comercializa en Chile la importadora ReGen. Los videojuegos, recomendados para niños mayores de 3 años, desarrollan habilidades como la resolución de problemas básicos y fomentan la capacidad de reacción de los pequeños, todo en un ambiente amigable donde son protagonistas estos personajes tan queridos por los niños.

VIDEOJUEGOS Y CONCIENCIACIÓN SOCIAL

Limpiar Málaga con estrategia virtual

Legend Studios es el responsable del lanzamiento de Clean City Málaga, un novedoso videojuego de estrategia en tiempo real para PC, desarrollado para el área de Medioambiente de la ciudad andaluza de Málaga, y que se distribuyó de forma gratuita a más de cien centros de enseñanza secundaria de la ciudad. Clean City Málaga recrea diez distritos para los que el jugador deberá gestionar el presupuesto asignado en diversas tareas de limpieza mientras realiza otras muchas como distribuir correctamente papeles y contenedores, limpiar desperdicios, construir plantas de reciclaje, etc.

Refugee, solidaridad en los teléfonos móviles

Refugee es un juego para móviles creado por la ONG Inter-món Oxfam cuya finalidad es sensibilizar al público, en especial a los más jóvenes, sobre la situación que viven millones de refugiados en todo el mundo, en especial en Darfur, por culpa de desastres naturales -como los que genera el cambio climático- o de conflictos armados. La protagonista es una mujer africana que huye de un poblado con sus hijos a causa de la sequía. En su huida la protagonista debe afrontar diferentes pruebas como cruzar un desierto esquivando minas antipersona, escapar de la guerrilla u obtener agua y alimentos para sus hijos.

Acnur y el compromiso con los refugiados

El Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados (ACNUR) es le responsable de introducir en los hogares del mundo la posibilidad de sentirse como un refugiado, con el fin de educar a la población sobre la gran problemática que supone este fenómeno a lo ancho y largo del planeta. El jugador tendrá que superar obstáculos como el de huir de un pueblo hostil, atravesar una peligrosa frontera o sobrevivir en un lugar en donde nadie más habla su idioma.



Videojuego de ACNUR

Un videojuego que hace frente al bullying



FearNot

Un grupo de investigadores, integrado por expertos de Alemania, Portugal y Reino Unido, ha desarrollado un videojuego de rol interactivo que pretende ayudar a los escolares a hacer frente al problema de acoso en las

aulas. Los científicos encargados de llevar a cabo esta aplicación son miembros de Kaleidoscope, la red paneuropea de investigadores en materia de tecnologías para la Educación. El videojuego, llamado FearNot (No Tengas Miedo), pretende que cada niño

asuma el papel de amigo invisible de una víctima acosada. Este amigo invisible es el encargado de dar los consejos oportunos, ayudando a la víctima a protegerse de los acosadores.

El Gobierno Vasco edita un juego para ahorrar energía



El departamento de Medio Ambiente y Ordenación del Territorio del Gobierno Vasco ha editado el videojuego Los Sostenibles, ahorrando energía. Con una producción de diez mil ejemplares, el título se está repartiendo en los Centros Escolares de la Comunidad.

La Expo de Zaragoza edita un videojuego para concienciar sobre el uso del agua

La mascota de la Exposición Universal de Zaragoza, el pequeño Fluvi, es el protagonista de este videojuego que se puede descargar a través de la página oficial de Expo Zaragoza y que guarda ciertas semejanzas en estilo y objetivos a Mario Bros. Fluvi trata de concienciar a los jugadores sobre el consumo de agua responsable -tema principal que también inspira la Exposición Universal- así como sobre la necesidad de limpiar la basura de los ríos o fomentar el ahorro del agua en sus aplicaciones industriales.



Fluvi

Una ONG crea un videojuego contra la violencia de género

El Grupo de Género de la coordinadora de ONG de Desarrollo del Principado de Asturias ha editado el juego La Ruta de Towanda, cuyo objetivo fundamental es sensibilizar a los alumnos de Educación Secundaria sobre el problema de la violencia de género. El material que se presenta consta de un videojuego para ordenador y una unidad didáctica para el profesorado. Los participantes deben conquistar diferentes partes de mundo, respondiendo a diversas preguntas sobre la violencia contra las mujeres y logrando implantar la igualdad de género en todos los rincones del planeta.

Una ONG estadounidense desarrolla un videojuego que simula la vida de los ilegales

El videojuego ICED coloca a los jugadores en la piel de un inmigrante que intenta sobrevivir en los Estados Unidos, lidiando con los servicios de inmigración. Los jugadores, que deberán evitar la deportación, perderán puntos si, por ejemplo, roban en tiendas o piden limosna en los transportes.



ICED

Torrejón de Ardoz, pionero en la igualdad

Los García son una familia más de las que viven en la madrileña localidad de Torrejón de Ardoz. La madre es directiva de una empresa y el padre ha decidido pedir una reducción de jornada para atender al bebé y a sus dos gemelos, entendiendo que ambos progenitores tienen que colaborar por igual en las tareas del hogar. Valores como éstos son los que promueve este videojuego que recibieron los centros educativos de la localidad de la mano de la Concejalía de Infancia del municipio. El juego está destinado a niños de cuatro a doce años y ha sido seleccionado por la Unidad Administradora del Fondo Social Europeo (UAFSE) como ejemplo de buenas prácticas en materia de conciliación.

Un videojuego invita a imaginarse la vida sin petróleo

Quienes participen en el videojuego World Without Oil tendrán que situarse en unos Estados Unidos imaginarios que no disponen de acceso a la gasolina. Los usuarios pueden acceder al juego entrando en worldwithoutoil.org.

La justicia, más cerca de los niños

El departamento de Justicia y Educación del Gobierno Vasco ha creado un videojuego para que los pequeños de los centros de primaria de la región conozcan los valores de la Justicia. El juego plantea un paseo virtual por diez nubes, donde cada una representa un valor básico a la hora de impartir justicia con el que los niños tendrán que trabajar. La forma de hacerlo será mediante preguntas sobre el comportamiento correcto o “más justo” en cada momento.

El Raval de Barcelona protagoniza un videojuego por la integración

La Rambla del Raval se convierte en el privilegiado escenario de un videojuego que tratará de propugnar la integración entre los ciudadanos más jóvenes. Los propios jóvenes del barrio son los que han liderado el proceso creativo, convirtiendo al ocio interactivo en una herramienta de integración cultural y social. El argumento tiene como protagonista a una chica inmigrante que pasea por la Rambla mientras muestra sus inquietudes acerca del futuro. Se trata de una especie de rol conversacional en 3D, concebido para ser distribuido por los centros del barrio y descargado gratuitamente a través de Internet.

por los jugadores los cuales, además, viajarán a un hipotético futuro en el que podrán ver los efectos devastadores del cambio climático sobre el planeta.



Ecoyincana

Los Scouts de Melilla ofrecen material educativo en forma de videojuegos para acabar con la violencia social

La colección Acaba con la Violencia Social está formada por cuatro juegos interactivos de ordenador, dirigidos a adolescentes, que tienen como finalidad fomentar la erradicación de la violencia y la resolución pacífica de conflictos mediante la educación en valores. Pretenden crear actitudes de empatía y solidaridad entre los jóvenes y dotar al mismo tiempo de herramientas pedagógicas a los educadores.

Un hogar contra el calentamiento global

VGAS es un videojuego diseñado por ingenieros italianos a través del cual el jugador debe diseñar un hogar (en visión tridimensional) y equiparlo de manera que se racione al máximo el consumo de energía, se emita la menor cantidad posible de gases al medio ambiente y se genere la menor cantidad posible de basura. De esta manera, el participante deberá incidir sobre las dimensiones de la casa, la instalación del termostato, la iluminación y el cuidado de otros aparatos y dispositivos.

VIDEOJUEGOS Y MEDIO AMBIENTE

Second Life: contra el cambio climático

El espacio virtual de la madrileña Casa Encendida de Second Life ofrece un videojuego ecologista denominado Ecoyincana, que se centra en la lucha contra el cambio climático y la defensa del medio ambiente. La Ecoyincana consta de seis pruebas relacionadas con el medio ambiente que deben ser superadas

Salvar La Tierra, al alcance de la mano

Salvar la Tierra es el título de una guía visual que da las claves necesarias para entender y frenar el cambio climático. Esta publicación se vende acompañada de un videojuego titulado ¡Alerta CO2!, surgido a partir del encargo de diversas ONG catalanas de defensa del medio ambiente. El título está dedicado, sobre todo al aprendizaje del público infantil y se puede descargar de forma gratuita desde la página oficial del estudio Pecas, responsable de su desarrollo.

La ONU desarrolla un videojuego para luchar contra los desastres naturales



Stop Disasters

La oficina para la Reducción de Desastres Naturales de Naciones Unidas ha presentado un videojuego que tiene como fin enseñar a los jóvenes a poner en práctica, en su entorno, medidas preventivas ante el riesgo de desastres naturales. Stop Disasters recrea cinco escenarios de catástrofes: un tsunami, un huracán, una inundación, un incendio forestal y un terremoto. A partir de un determinado presupuesto, el jugador debe construir viviendas, hospitales e infraestructuras sólidas en los lugares más adecuados con el objetivo de salvaguardar a la población. Al final del juego, el usuario obtiene más o menos puntos en función de las viviendas que haya conseguido salvar.

Niños ecológicos

Con el fin de divulgar entre la población infantil las bondades de una dieta sana y el respeto al medio ambiente se ha creado un videojuego disponible en la página www.vivelaagriculturaecologica.com. En este título la pequeña Ecolina, una niña inquieta e inteligente, muestra a los más pequeños los beneficios de respetar al medio ambiente y de llevar una dieta sana y equilibrada. También se proporciona a los adultos un directorio que resume los beneficios que la agricultura ecológica reporta a la sociedad.

Jugando por el clima

La campaña de concienciación “Jugando por el clima”, que se puso en marcha el pasado mes de noviembre de 2007, pretende incrementar el interés de las familias por frenar el cambio climático mediante un videojuego descargable a través de la página www.guardianesdelclima.com. El juego pretende que niños y jóvenes aprendan la importancia de proteger el medio ambiente.

VIDEOJUEGOS E IDIOMAS Y OTRAS HABILIDADES

Ampliar el vocabulario y mejorar los idiomas



Mi Experto

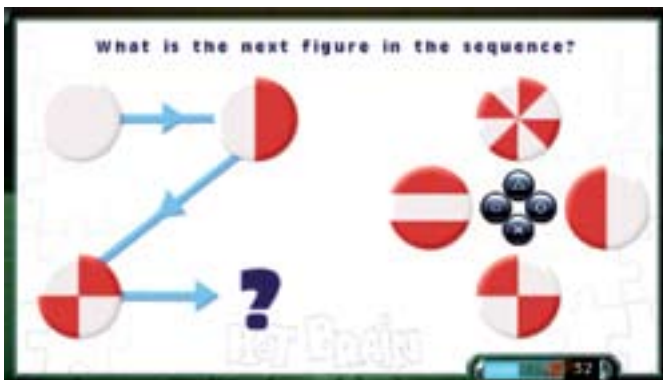
La gama de juegos “Mi Experto”, creada por Ubisoft para mejorar el desarrollo personal del jugador, pretende acercar al usuario una ocasión para mejorar habilidades de tipo lingüístico, tanto en el conocimiento del castellano como en la ampliación de vocabulario en inglés o francés. Mi Experto en Vocabulario es uno de los títulos que componen la serie en el que hay disponibles más de 16.000 palabras por descubrir a través de divertidos ejercicios y minijuegos. Todas las palabras y las definiciones parten del diccionario Vox. Existe la posibilidad de elegir entre cuatro profesores diferentes en función del nivel de cada jugador. En cuanto a los títulos de Mi Experto en Inglés y Mi Experto en Francés se aplica el mismo sistema pero con una gran base de datos de vocabulario en los respectivos idiomas.

Aprender inglés con el DVD-I de Nobilis

Nobilis ha presentado, bajo el formato DVD-I, un videojuego educativo que permite al usuario aprender inglés de una forma divertida y desde el sofá de su casa. Está dirigido principalmente a los principiantes o personas que han olvidado sus conocimientos previos. Sigue un método asociativo y de construcción de frases cada vez más complejas que proporciona gran cantidad de vocabulario y ayuda a fijar la gramática inglesa.

Hot Brain: enciende la mente

Hot Brain propone una serie de puzzles y retos específicos para aumentar la actividad cerebral. Presenta retadoras y divertidas actividades que ayudan a activar la mente en áreas como la lógica, la memoria, las matemáticas, el lenguaje y la concentración. Exclusivo para PSP, el juego permite poner a prueba la destreza del jugador en modo normal y multijugador.



Hot Brain

SimCity Societies

El gestor de ciudades más importante del mundo de los videojuegos vuelve a los PC después de cuatro años de inactividad. El nuevo juego, que no será continuación de SimCity 4, estará más centrado en el hecho de “construir sociedades” que en

crear ciudades. Maxis ha dejado paso a Tilted Mill, una compañía que ha sido capaz de dar un gran giro a la serie, impulsando la creación de sociedades y comunidades, en lugar de la mera construcción de ciudades.

Cooking Mama

Divertida compilación de minijuegos cuya fórmula se basa en crear paso a paso platos de cocina, dentro de un tiempo limitado, y aprovechando al máximo la pantalla de la consola para sazonar, cortar, picar y mezclar...Con accesorios como el micrófono se pueden soplar y enfriar algunos de los alimentos.



Cooking mama

Beer Tycoon, los misterios de la cerveza

Planeta de Agostini Interactive y Frogster lanzan Beer Tycoon para plataforma PC, un título que permite construir, reclutar empleados y dirigir su propia fábrica de cerveza al jugador, quien además podrá inventar nuevos tipos de la emblemática bebida gracias a las docenas de ingredientes disponibles.



Beer Tycoon

Haciendo profesión: “Phoenix Wright: Ace Attorney” y otros

El protagonista de esta historia, una mezcla entre Perry Mason y Ally Macbeal, obliga al jugador a ponerse en papel de un abogado. Interrogar con astucia, exponer con precisión, recopilar pruebas y buscar pistas son algunos de los aspectos más destacados del título. Asimismo, Fire Department es otra aventura creada en colaboración directa con bomberos profesionales que refleja los peligros a los que se enfrentan estos trabajadores diariamente. Trauma Center, por su parte, es otro simulador que obliga al participante a adoptar el rol de cirujano y le permite avanzar en su carrera profesional hasta llegar a realizar las más complicadas intervenciones.

VIDEOJUEGOS E HISTORIA Y TURISMO

Imperium Civitas II

Fx Interactive pone al alcance de los apasionados de la Historia, en concreto de la Roma Antigua, una nueva entrega del juego de producción española Imperivm Civitas II. En esta ocasión, el juego de estrategia más vendido de España ofrece la posibilidad de convertirse en Emperador de Roma y sentir

el poder absoluto de dominar un imperio. La antigua Roma se ha recreado a partir de imágenes captadas por satélite en las que se puede apreciar el curso del río Tíber, las siete colinas que rodean la ciudad o los edificios más emblemáticos de la misma. El denario, moneda oficial romana, llega a Imperivm Civitas en esta ocasión. Otras novedades son el Circo Máximo o la escuela de gladiadores.



Imperivm Civitas II

El Parlamento Europeo abre sus puertas a la iniciativa “aprende jugando con la historia”

El videojuego de producción española Imperivm Civitas fue presentado, el pasado mes de diciembre de 2007, en el Parlamento Europeo como una herramienta muy eficaz para estimular el aprendizaje de la Historia y los valores fundamentales, especialmente entre los más jóvenes. Así, la propuesta de FX Interactive contempla la posibilidad de convertir videojuegos como Imperivm Civitas en entornos visuales de ayuda al profesor. Eurodiputados de Italia, España y Grecia participaron en el acto compartiendo opiniones sobre esta iniciativa de carácter pedagógico que muestra cómo eran las ciudades, la cultura y la civilización romana. Al acto acudieron también expertos del ámbito educativo quienes expusieron su visión particular sobre cómo pueden contribuir los videojuegos a la formación de los alumnos como ciudadanos de Europa.

Imperivm Civitas premiado por la Ciudad de Roma

El ayuntamiento de la ciudad de Roma ha premiado a la compañía FX Interactive por su título Imperivm Civitas. El premio Marco Aurelio, que se otorga por promover la difusión de la cultura romana, reconoce así la labor cultural e histórica llevada a cabo por este título.

Great Battles of Rome

El prestigioso canal de televisión The History Channel ha promovido el desarrollo del videojuego histórico Great Battles of Rome, un videojuego de estrategia para PC, PS2 y PSP diseñado por Black Bean y distribuido por Slitherine. El producto pretende introducir al jugador en la historia de la conquista de Roma mediante la recreación de sus más importantes batallas. El videojuego íntegro cuenta con las catorce campañas más famosas de Roma, además de diez misiones en las que el jugador puede ponerse en la piel de los celtas o asistir a las batallas basadas en el conflicto religioso de Mithras.

Un videojuego para la conmemoración del VII Centenario del Cid

El Consorcio Camino del Cid ha lanzado, con motivo del VIII centenario del Cantar del Mío Cid, un videojuego de carácter didáctico para promocionar la ruta que recorrió el gallardo caballero. El juego, del que se distribuirán diez mil ejemplares, se divide en tres partes. La primera de ellas es una guía turística interactiva que recorre el Camino del Cid deteniéndose en alguna de las localidades más destacadas de la ruta; la segunda parte permite conocer algunos de los personajes principales del Cantar, recorriendo las ocho provincias que forman parte del Camino; y la tercera está dirigida exclusivamente al

Concurso Escolar Camino del Cid. En el recorrido del juego los participantes se encontrarán con poblaciones cristianas y musulmanas de la Edad Media en las que tendrán que negociar, resolver enigmas y superar pruebas.

El municipio de Barañáin crea un videojuego con preguntas sobre su historia y cultura

El área de Cultura del ayuntamiento de Barañáin ha creado un videojuego que incluye quinientas preguntas acerca del deporte, la historia, la cultura, la actualidad, la naturaleza y el ocio de esta localidad Navarra. En el juego que llega bajo el título "Conoce Barañáin" pueden participar de uno a cuatro jugadores y existe la posibilidad de elegir el idioma (castellano o euskera) y el nivel (infantil o adulto).

El Ayuntamiento de Cieza pone en marcha un videojuego sobre Siyasa

El videojuego, que sitúa al jugador en el yacimiento arqueológico de Siyasa (Murcia), forma parte de una serie de contenidos digitales que promulgan el conocimiento de la región y que se encuentran alojados en la web www.regmurcia.com.

O Salnés recopila en un videojuego sus principales atractivos turísticos

La comarca gallega de O Salnés ha lanzado una unidad didáctica de la comarca. Se trata de un disco compacto en el que los más pequeños podrán encontrar un videojuego ambientado en esta comarca arousana. El príncipe Verdemar es el protagonista encargado de guiar a los más pequeños a través de un entretenido recorrido por los atractivos turísticos de la región.

Formación en videojuegos

Crean una oficina para impulsar la televisión interactiva en Galicia

El Cluster Audiovisual Gallego y la Fundación R anunciaron la creación de una oficina para impulsar la televisión interactiva en Galicia. Por otra parte, el Consorcio Audiovisual de Galicia impartió un curso de videojuegos y unas jornadas de pitching dentro del plan de formación. El primer objetivo es ofrecer asesoramiento a las empresas y apoyo a todas las empresas audiovisuales que estén interesadas en desarrollar formatos interactivos y suministrarles información sobre las ayudas y subvenciones que existen, así como sugerirles canales de desarrollo para sus negocios. Además, el Consorcio Audiovisual de Galicia abrió la convocatoria “Introducción á Industria dos Videoxogos” que se celebra en Santiago de Compostela. Este programa, de 30 horas, estará dirigido a profesionales y estudiantes que deseen ampliar sus conocimientos.

Seminario sobre le impacto de los videojuegos en la enseñanza

El 31 de octubre de 2007 se celebró, en el Centro de Extensión de la Pontificia Universidad católica de Chile, el primer Seminario Internacional de Videojuegos y Educación, en el que se analizaron los efectos que tiene este tipo de entretenimiento a nivel educacional. Las jornadas contaron con la participación de expertos internacionales como Karen Hill, psicóloga de la universidad de Missouri-Columbia y experta en violencia mediática: John Dowell, científico de investigación en tecnología interactiva y factores humanos o Takashi Sakamoto, presidente de la Asociación Japonesa para la promoción de la tecnología educativa. La opinión de algunos de estos expertos puso de manifiesto que los videojuegos permiten a los jugadores vivir experiencias de aprendizaje situado, desarrollar prácticas sociales efectivas, construir identidades alternativas múltiples y valores compartidos.

Los jóvenes diseñadores dan su visión de la PSP de Sony

El pasado 26 de junio de 2007, Sony Computer Entertainment España y el Instituto Europeo de Diseño de Barcelona presentaron en la Galería Art Gaspar Barcelona proyector presentados por los estudiantes del Área de Artes Visuales basados en distintas aplicaciones para la consola PSP. Se trataba de proyectos de carácter multidisciplinar de diseño gráfico, diseño digital y diseño de vídeo y con un objetivo muy concreto: reflexionar sobre el producto PSP y la marca SPNG como un dispositivo muy útil para la enseñanza.

Capcom impartirá charlas en las escuelas japonesas

Capcom anunció su participación en un programa de educación nacional japonesa en el cual enviarán empleados de su estudio a varias escuelas. Allí, presentarán su trabajo en la empresa y su contribución a la responsabilidad social en las empresas. Los alumnos de las escuelas eligen a la compañía que prefieren que les imparta las charlas, habiendo resultado esta vez elegida Capcom.

THQ abre una nueva puerta para la protección del público infantil en los videojuegos

THQ, una de las principales compañías en la industria de videojuegos y poseedora de gran cantidad de licencias infantiles, presentó su nueva web www.PlayTHQ.es, cuya finalidad es facilitar información a los padres y ofrecerles seguridad en la compra de videojuegos para sus hijos. En PlayTHQ.es, padres e hijos no sólo

encontrarán información y vídeos sobre productos familiares sino que también pueden participar en concursos y juegos.

Un Centro de Alto Rendimiento fomentará la Industria del Cine, la Moda y el Ocio en Bilbao

La capital vizcaína aspira a convertirse en un referente dentro del mundo de la creatividad con la puesta en marcha del llamado "Creativity Zentrum", un centro de alto rendimiento ideado para fomentar y conocer de primera mano cómo funciona la industria del cine, el ocio y la moda. Con esta iniciativa, el centro pretende evitar "la fuga de talentos" hacia otras regiones o países para aprender, por ejemplo, las técnicas de edición de videojuegos.

Máster en desarrollo de videojuegos

La Universidad de Málaga organiza un Máster en colaboración con Legend Studios, empresa andaluza con experiencia en la realización de juegos a nivel internacional. El Máster conjugan las dos vertientes principales en la creación de un videojuego: la del Diseño y Programación, utilizándose para ello las herramientas más relevantes de todo el proceso de desarrollo de un videojuego, así como los principios de Ingeniería del Software teóricos y prácticos aplicables en dicho desarrollo.

Gametopia: Formación en Creación De Videojuegos

La productora de videojuegos Lithium Flower ha creado Gameotopia, un programa de formación de videojuegos que tiene por objetivo crear un punto de encuentro para todas aquellas personas que quieran dedicarse a la creación y producción de videojuegos y, por supuesto, para toda la comunidad de jugadores. El programa arranca con un curso introductorio (teoría y práctica) de 2 semanas y se celebró en la sala Cinegames de Leganés, Madrid. Las jornadas tuvieron lugar del 5 al 16 de noviembre de 2007. El curso toma materias tan diversas como la historia, los géneros, licencias, áreas de producción, marketing, financiación, mercado, etc.

Cursos de videojuegos 3D en Perú

La Escuela de Arte Digital (EAD) emprendió un proyecto basado en la historia conquista española en la que entran en juego personajes animados inspirados en guerreros incas. Así, el EAD se suma a la oportunidad de creación de empleo e industria que ofrece el mercado del videojuego a nivel mundial. En el curso, los alumnos tienen la oportunidad de diseñar y animar con máquinas de última generación.

Factoría académica de videojuegos

La Escuela Superior de Ingeniería Informática de Ourense acoge en su programa de estudios, y en concepto de materia de libre elección (única en las universidades españolas) una asignatura de exclusivamente dedicada a la programación y desarrollo de videojuegos en Internet y en red, así como en títulos específicos para teléfonos móviles. La asignatura se imparte por tercer año consecutivo y encuentra entre sus mayores seguidores a los alumnos extranjeros de intercambio que acuden a la escuela. Estos ocupan diez de las 50 plazas que se ofertan. El programa de la asignatura es exigente e incluye el estudio de áreas como la Trigonometría y la Física, con lo que el hecho de que los alumnos sean aficionados a jugar no garantiza en absoluto un aprobado.

La Universidad de Oviedo oferta el primer título de experto en videojuegos

La Universidad de Oviedo inicio el pasado curso la primera promoción del título oficial de Experto Universitario en Tecnologías de programación en Videojuegos, que se desarrolla en el campus de Barredo, en Mieres, con una duración de 200 horas. Con este curso, el centro asturiano se convierte en uno de los primeros a escala nacional en ofrecer este tipo de estudios. El objetivo es formar profesionales competitivos para la industria del ocio electrónico y de otras áreas tecnológicas relacionadas, como la de los simuladores de realidad virtual; fomentar el espíritu emprendedor del estudiante y poner en contacto al alumnado con las empresas destacadas en el sector.

El Área de Juventud de Lora del Río pone en marcha un taller de creación de videojuegos

El área de Juventud del ayuntamiento de Lora del Río (Sevilla) organizó un taller de creación videojuegos dentro de la 8ª Edición Experiencias Creativas Jóvenes 2006/2007.

Los fanáticos del videojuego podrían tener su propia escuela en Gran Bretaña

El ministro para las Industrias Creativas británico, Shaun Woodward, propuso el pasado año una escuela específica para la creación de videojuegos y anunció la intención de su gobierno de invertir una suma importante en la construcción de un ateneo para tal uso. Woodward calificó este espacio como “una escuela para genios” que podría atraer y absorber a los alumnos que no vayan bien en la educación convencional.

Este verano, a estudiar videojuegos

La Universidad Pompeu Fabra de Barcelona ha puesto en marcha una Escuela de Verano de Videojuegos denominada “BcnPlay 2007” que consta de seis cursos impartidos por profesionales de la industria con experiencia docente, que se pueden cursar de forma separada o conjuntamente. Los cursos ofertados el pasado año tratan temas de actualidad como la creación de personajes para motores de próxima generación, gestión de proyectos, la programación de pipelines de visualización avanzados o el diseño y la creatividad en videojuegos. También destaca un taller de desarrollo de videojuegos sobre Xbox360, empleando la plataforma XNA Game Studio Express. En este taller, realizado con la colaboración de Microsoft España, los alumnos aprenden a realizar juegos similares a los propios de Xbox Live Arcade.

Una escuela de arte en Florida licencia el motor Cryengine 2

La escuela de artes plásticas y diseño Ringling College de Sarasota, Florida, ha licenciado el motor gráfico CryEngine 2 con fines académicos, según anuncia la propia Crytek, desarrolladora del Engine y padres de Crysis. Esta institución cuenta con más de 1.000 alumnos y empleará el motor gráfico con fines académicos. Este mismo motor ya ha sido licenciado por otras desarrolladoras que están llevando a cabo proyectos dentro del ocio electrónico.

Los mejores métodos docentes de animación 3D llegan a España de la mano de Oscillon School

Formar a los mejores profesionales dentro del sector de los gráficos 3D es el ambicioso objetivo de Oscillon School, una nueva escuela ubicada en Alicante. Su estrategia consiste en potenciar la especialización de los futuros profesionales de sector implantando una metodología de estudio que utilizan las grandes escuelas de animación de Estados Unidos y Canadá a un precio razonablemente más asequible. La especialización se completa con una formación global y sólida al estilo de las escuelas tradicionales. Así, el Máster en Animación 3D y efectos visuales incluye un gran número de clases de arte tradicional que permitirán a los alumnos mejorar su base artística. El programa del máster se estructura en una año, con un total de 1.800 horas lectivas entre colases teóricas y prácticas.

La Universidad Pública de Navarra, líder en Second Life

La Universidad Pública de Navarra (UPNA) es la primera universidad virtual a nivel estatal y latinoamericano. Forma parte del campus virtual G-9 un espacio compartido que permite que, a modo de videojuego, los alumnos conectados a la red interac-

túen en clase con profesores en tiempo real. Desde el mes de septiembre la UPNA imparte a través de Second Life un máster en TIC y Entornos Visuales de Formación. La responsable de esta innovadora opción es la estudiante de telecomunicaciones Elisa García que diseñó este modelo docente como proyecto de fin de carrera y que sitúa a la UPNA como referente de la vanguardia en la universidad española y latinoamericana ya que cuenta con los únicos precedentes virtuales de Harvard y Stanford. Estéticamente, la universidad está inspirada en la fachada y el patio de la Universidad de Alcalá. El nuevo recinto cuenta con salón de actos, biblioteca y cafetería que los estudiantes pueden utilizar como si estuvieran acudiendo a una universidad real.

La Industria Del Videojuego, en la Universidad de Santiago

El Consorcio Audiovisual de Galicia y la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Santiago han puesto en marcha un curso de Iniciación a la industria del Videojuego.

Ubisoft prepara un videojuego creado por los usuarios

El máximo responsable de la compañía Ubisoft, Yves Guillemot, anunció el pasado mes de diciembre de 2007 que su organización trabaja en un juego centrado exclusivamente en contenidos creados por los usuarios. Pese a lo llamativo del proyecto, se plantea la interrogante de cómo pretende la compañía implementar las ideas y creaciones de los usuarios.

NOTICIAS CURIOSAS RELACIONADAS CON “FORMACIÓN Y VIDEOJUEGOS”

De profesión, jugador de videojuegos

Desde hace años existen en todo el mundo personas que se ganan la vida jugando a videojuegos en grandes competiciones. Participar en torneos internacionales requiere mucho entrenamiento si se quiere alcanzar el nivel adecuado. Un enfrentamiento en el que los equipos españoles suelen jugar con desventaja, ya que los estadounidenses o asiáticos cobran un salario mensual por esta labor, aparte de los ingresos que se embolsan por campañas de publicidad.

En nuestro país, los videojugadores entrenan por la tarde/noche después del trabajo o de la universidad. Además, los expertos del sector destacan que muchos equipos de diversos países no quieren entrenar en red con los equipos españoles, a causa de las malas conexiones de red que hay en el país. Uno de los equipos españoles más importantes es X6tence, que cuenta con cinco equipos de juegos individuales y colectivos especializados en títulos como Counter Strike, FIFA, Quake, WarCraft o Pro Evolution Soccer. Pese a lo precario de sus condiciones laborales, en 2006 quedaron campeones de Europa y sextos del mundo con Counter Strike. Gracias a los premios internacionales que han ganado, los jugadores del equipo se pueden embolsar unos 12.000 euros anuales.

EFFECTOS POSITIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS

LOS BENEFICIOS DEL OCIO Y LOS VIDEOJUEGOS ES ALGO QUE POCAS VECES SE CUESTIONA, PERO QUIZÁ LO QUE NO RESULTE TAN CONOCIDO SON LAS APLICACIONES POSITIVAS DE LOS VIDEOJUEGOS EN NUMEROSOS ÁMBITOS DE LAS RELACIONES HUMANAS Y LA CIENCIA.

ADEMÁS, LOS VIDEOJUEGOS COMERCIALES PUEDEN SERVIR PARA APRENDER Y ESTABLECER POR EJEMPLO, PUENTES ENTRE ESCUELA Y CONTEXTOS DE OCIO Y AYUDAR A GENERAR ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA INNOVADORAS. DE HECHO UN ESTUDIO REALIZADO POR LA UNIVERSIDAD DE ALCALÁ DE HENARES SEÑALA COMO LOS VIDEOJUEGOS PUEDEN AYUDAR A SUPERAR DIFICULTADES EN EL APRENDIZAJE Y A ELIMINAR BARRERAS INTERGENERACIONAL E INTERCULTURALES.

Los videojuegos y sus aplicaciones corporativas

Los videojuegos ya se están utilizando dentro del ámbito profesional y corporativo para, por ejemplo, simular actividades empresariales, o demostrar capacidades y talento para poder sacar adelante un negocio.

IBM, lanzó este año un videojuego, Innov8, que simula situaciones reales en las empresas y permite que los “jefes” entiendan mejor los procesos internos de la organización para de este modo poder mejorarlos y también que los cargos subordinados comprendan mejor el papel que juega su jefe. Gracias a este mismo videojuego es posible, por ejemplo o introducirse en el mundo virtual para rediseñar un call center o hacer una reclamación a una compañía de seguros.

Mc Kinsey, Philips o Johnson and Johnson también son ejemplo de compañías que utilizan juegos multijugador para mejorar la colaboración entre divisiones alejadas entre si o entre personal

Pero no sólo eso. Los videojuegos también son una herramienta con capacidad para aumentar destrezas. Un equipo

de investigación del Beth Israel Medical Center de Nueva York evaluó este año la destreza de 33 cirujanos y concluyó que los profesionales que habían sido asiduos a los videojuegos (no específicamente simuladores quirúrgicos) tenían un 37% menos de errores que sus homólogos, empleaban un 27% menos de tiempo en sus intervenciones y contaban con un 42% de mejor evaluación en las escalas diseñadas para evaluar la destreza quirúrgica.

Los videojuegos y su aplicación en la salud y la salud mental

En cualquier caso, la realidad virtual ya no es sólo un sistema para hacer mejorar las relaciones interpersonales o profesionales sino que también puede convertirse en una potente herramienta capaz de curar todo tipo de fobias o ayudar a comprender o abordar enfermedades. Veamos algunos ejemplos:

Existen videojuegos, como por ejemplo “Lumosity”, que pueden servir de utilidad para las personas mayores de edad con riesgo de pérdida de memoria, demencia o

problemas visuales. Este videojuego en concreto sirve por ejemplo para entrenamiento mental, la memoria, la matemática la lectura y la música.

¡También existen videojuegos (como el denominado “Folding@home”) que permiten entender procesos neurodegenerativos como por ejemplo el Alzheimer o el Parkinson.

Otros como Re-Mission sirven para ayudar a lidiar con la enfermedad del cáncer y poder ser más consistente con el tratamiento. Desarrollado por HopeLab es un videojuego en el que un robot llamado Roxxy debe entrar en el cuerpo de pacientes con cáncer para destruir las células cancerígenas, luchar contra infecciones bacterianas y lidiar con los efectos secundarios del cáncer y sus tratamientos.

También existen videojuegos que detectan signos de autismo o dislexia o para mejorar la vista. De hecho la Universidad de Rochester de Nueva York demostró como gente que utilizó videojuegos de acción una hora al día durante un mes, mejoró su capacidad visual en un 20%

En Estados Unidos hay unos 4.000 hospitales que cuentan con videojuegos para apoyar la estancia y convalecencia de niños que padecen cáncer u otras enfermedades graves. En la última década numerosos son los estudios que demuestran el valor de los videojuegos para sobrellevar las estancias o tratamientos infantiles en hospitales. La última investigación de la Escuela de Medicina de Keck, de la Universidad de Southern California demuestra que la llamada “anestesia virtual” es un método que puede reducir el dolor asociado a intervenciones médicas o quirúrgicas y disminuir la necesidad de terapia farmacológica. La eficacia de la realidad virtual contra el dolor fue demostrado por comparación entre 20 niños (12 varones y ocho niñas) a los que se les asignó aleatoriamente la posibilidad de entretenerse jugando o simplemente seguir un método estándar. Los resultados demostraron que el grupo no disfrutó del juego y sufrió un incremento cuatro veces mayor de la intensidad del dolor por el tratamiento de aquellos que si habían disfrutado

Los videojuegos también se pueden utilizar para aplicaciones menos convencionales pues gracias a ellos se pueden llevar a cabo experiencias que no habría podido hacerse de ninguna otra manera en el mundo real, pues la realidad virtual permite recrear una situación muy similar a las de la vida cotidiana y obtener conclusiones muy interesantes en los pacientes.

Gracias a un videojuego y unas gafas estereoscópicas, los asistentes pueden entrar en Second Life y actuar en el mundo tri-

dimensional al través de un personaje lo que permite a las personas discapacitadas desarrollar cualquier tipo de actividad en el mundo virtual. Gracias a este tipo de tecnologías niños o personas mayores pueden jugar al tenis desde sus casas o aprender a cocinar.

Tal es el caso de utilizar videojuegos para el tratamiento de estrés postraumático en soldados militares que han estado en guerra. En este sentido se enmarca la iniciativa impulsada por la Oficina de Investigación naval de EEUU que incluye un videojuego de última generación que reproduce realidad virtual y permite analizar las reacciones del paciente.

Existen otras experiencias similares en EEUU como por ejemplo la del Instituto Nacional de Salud Mental que combina realidad virtual con la administración de un fármaco para tratar el miedo a las alturas o la utilización de un videojuego para comparar la memoria espacial de pacientes con depresión y personas sanas.

Videojuegos para aprender a comer o combatir la obesidad

Los videojuegos también pueden servir de ayuda para tener hábitos saludables o pueden servir de ayuda para combatir la obesidad. Los resultados publicados en la revista médica Pediatrics revelan que los niños que practican juegos de video que requieren movimiento “queman más energía de lo que harían si vieran la televisión caminando en una banda sin fin”. Otro estudio realizado por la School of Life Sciences de Heriot Watt asegura que los jugadores pueden quemar hasta 600 calorías en una hora de videojuegos. Los resultados son positivos cuando los juegos son controlados por movimientos del cuerpo pues ofrecen los mismos beneficios que una caminata rápida de una hora.

Persuadir a los niños para comer de forma sana puede ser tarea difícil pero no tanto si se utiliza como apoyo un juego. En EEUU lanzaron este año un juego “Las aventuras del increíble detective de la comida” para enseñar a los niños a comer sano, inculcarles hábitos saludables, etc. Otro ejemplo es el videojuego “Dance Dance Revolution” que se utiliza en las escuelas públicas del estado de Virginia (EE. UU) para frenar el aumento de sobrepeso. Los resultados de un estudio de 24 semanas sobre 50 niños de entre 7 y 12 años obesos o con sobrepeso, mostraron que aquellos que usaron el juego durante al menos 30 minutos cinco días por semana mantuvieron su

peso y redujeron algunos factores de riesgo de enfermedades de corazón o diabetes. Se espera que más de 1.500 colegios utilicen el juego a finales de esta década

Otros ejemplos pueden ser Body Mechanics, un juego diseñado para enseñar hábitos de vida saludables en alimentación y ejercicio donde el objetivo es derrotar los villanos que encarnan el colesterol y las grasas en todo aquello que es perjudicial para el organismo.

La FIAB también lanzó en 2007 un juego que combina el entrenamiento con el rigor para transmitir conocimientos adecuados sobre nutrición. Con una forma didáctica quiere conseguir que los jóvenes se familiaricen con estos términos. Cuenta con una serie de personajes cuya descripción responde a perfiles generales para que los adolescentes se sientan identificados con alguno de ellos. Cada personaje se define con un índice de Masa Corporal y tiene asignados cinco marcadores: energía, salud, hábitos saludables, forma física y cohesión. El jugador tiene que conseguir un equilibrio adecuado entre todos ellos y su IMC eligiendo entre las distintas alternativas que se le van planteando durante el juego.

Sony, en asociación con Nike Motionsworks desarrolló el juego, EyeToy:Kinetic que permite mejorar la preparación física, la tonificación, los reflejos, la respiración, la postura y el equilibrio. El grupo de 24 mujeres de entre 10 y 40 años que cumplieron el plan durante ocho semanas y siguieron de cerca las actividades mejoraron su organismo, tanto de capacidad aeróbica, como de coordinación y motivación. El videojuego permite la coordinación, tonificación, meditación, yoga y ejercicios vasculares.

Videojuegos educativos

Las mejoras en el aprendizaje proporcionadas por los videojuegos también han sido testadas. La mejor manera de enseñar algo a un niño o incluso un adulto es hacerlo mientras disfruta con ello.

Un ejemplo claro son los títulos multijugador, en los que los usuarios afirman crear vínculos de amistad, sin importar las fronteras ni el idioma. También fomenta otras habilidades básicas en la vida cotidiana, como pueden ser la habilidad para trabajar en equipo o las capacidades de superación puesto que ser mejor es uno de los objetivos de muchos juegos.

Videojuegos como uno llamado “Abby” dirigido a niños de entre 3 y 8 años enseña de forma divertida el funcionamiento del cuerpo humano y lo que hay que hacer para llevar una vida saludable.

La ONCE ha desarrollado un videojuego “La Pulga Leocadia” cuyo objetivo es acercar el uso del ordenador y las nuevas tecnologías de la comunicación y la información a niños ciegos.

En Texas se ha inaugurado el primer gimnasio en el que los aparatos son una combinación de consolas de videojuegos, bicicletas, tapetes y tecnología interactiva. El peculiar gimnasio permite a los padres de familia pasar tiempo con sus hijos y mejorar su condición física.

Videojuegos y concienciación ciudadana

También se utilizan los videojuegos para concienciar sobre problemas que afectan al mundo, para reproducir por ejemplo la guerra de Sudán o la pena de muerte. El uso de videojuegos para este fin sirve para concienciar sobre temas reales contra la pobreza, la guerra, las negociaciones de paz, etc.

Una aplicación práctica es la existencia de videojuegos capaces de detectar el acoso escolar que invita a los niños de entre 7 y 9 años a participar en una historia. En realidad es un test psicológico para detectar casos de acoso escolar en los colegios. La iniciativa de Protegeles.com está en fase de evaluación y se prevé comenzar a aplicarlo a partir del próximo año en las comunidades que den el visto bueno a la iniciativa

Juegos como “Métete en su piel” desarrollado por el Ayuntamiento de Jerez y la empresa gaditana Signocom, fomenta la integración de las personas inmigrantes. El protagonista del juego se enfrenta a los problemas cotidianos como el aeropuerto, el instituto, la casa familiar o las instituciones. Cada vez que se superan obstáculos relacionados con la integración, los jugadores van sumando puntos. De lo contrario no pueden continuar y habrán perdido la jugada.

Más curioso es el uso de un videojuego desarrollado por el Dpto de seguridad de EEUU que trata de crear conciencia social ante posibles ataques terroristas. Simulará situaciones extremas relacionadas con ataques terroristas o catástrofes naturales en la que los jugadores tendrán que resolver problemas de todo tipo.

Los nuevos videojuegos son asistentes personales para el desarrollo de capacidades

En el último año hemos asistido al boom de los juegos que sirven para potenciar la capacidad del cerebro como “Brain Training”, mejorar el nivel de inglés “English Training” o entrenar la vista como el “Training for your eyes” que ofrece la posibilidad de entrenar cinco aspectos de la capacidad visual: agudeza visual dinámica, movimiento ocular, reconocimiento inmediato, visión periférica y coordinación óculo-manual.

También aquellos que potencian la habilidad lingüística como por ejemplo “Mi experto en vocabulario” que, con más de 16.000 vocablos, ha sido elaborado por lingüistas de todo el mundo. Al principio, evalúa el potencial expresivo de cada persona y en función de ello se adapta para ir poniendo pruebas de progreso. Estos juegos se pueden aplicar por ejemplo para mejorar el bajo nivel de comprensión lectora de los niños, abocados por ello al fracaso escolar.

EFEMÉRIDES, OBITUARIOS Y CURIOSIDADES DEL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

EFEMÉRIDES

Final Fantasy: una fantasía que dura ya 20 años

Final Fantasy, la serie más longeva de los videojuegos llega a su entrega número 12 con la promesa de más continuaciones y tras haber generado un sinfín de derivados como películas y cómics. Más de 68 millones de copias vendidas en todo el mundo constituyen uno de los récords de los que puede presumir tan legendario título. Doce son las entregas que ha brindado a sus fervientes fans –si se cuentan sólo los títulos grandes- y 24 si se añaden las continuaciones y refundiciones. Además, no se descartan nuevas versiones destinadas a PS3, Wii y móviles. Pocos videojuegos tienen una película, varias novelas y múltiples cómics manga en su haber, a los que hay que sumar una línea de productos y una emisora de radio en Internet sólo para sus bandas sonoras. El título se ha convertido en la tercera franquicia de videojuegos más vendida de todos los tiempos. Su historia se remonta al país del Sol Naciente donde, allá por 1987, surgió uno de los primeros juegos de rol para videoconsola: el Final Fantasy. La primera entrega contaba la historia de cuatro luchadores de la Luz que habían de derrotar a Garland, un malvado guerrero proveniente del pasado.

Los 25 años del ZX Spectrum

El Spectrum trajo por primera vez la informática a muchos hogares. Aunque sea imposible que se vendan nuevas unidades de este prototipo, Internet se ha convertido en el nuevo campo de acción de los spectrummaniacos gracias a los miles de emuladores que hay disponibles en las páginas dedicadas a este microordenador. En todas ellas se pueden encontrar nuevos programas y juegos que funcionan para este simpático computador, producto del negocio de Sir Clive Sinclair. El

principal motivo del enorme éxito del Spectrum radicó en su buen precio, accesible para la mayor parte de las economías domésticas que aún no podían permitirse un sistema PC de IBM, hasta entonces limitado al mundo empresarial. Por este motivo, Spectrum se convirtió en la primera consola de videojuegos con ventas millonarias.

El Spectrum se puso a la venta el 23 de abril de 1982 con un corazón de microprocesador Z80 de Zilog, compañía especializada en microconductores. Tenía una velocidad de 3,5 Mhz, una memoria ROM de 16 Kb y de 48 k.

Metal Gear cumple 20 años

Con motivo del vigésimo aniversario de la saga Metal Gear, Kojima Productions reunió a la prensa internacional en un gran evento, la Metal Gear 20th Anniversary Party. En este contexto se pasó revista a los 20 años de la saga y se presentaron sus actuales proyectos: MGS 4 Guns of the Patriots, MGS Portable Ops+, Metal Gear Online, MGS2 Bande Descine y MGS Mobile.

Electronic Arts celebra su 25 aniversario

Electronic Arts celebró sus más que saludables cinco lustros de vida. Desde su fundación en 1982, en Redwood Cuty - California, la compañía ha experimentado un espectacular crecimiento situándose en la cumbre del sector del entretenimiento interactivo. Durante la celebración del aniversario se pudieron probar los próximos lanzamientos de la firma, incluyendo Rock Band. Una muestra de la prosperidad de la casa americana son las recientes adquisiciones que ha llevado a cabo, tales como Bioware o Pandemic, o la reciente inauguración de su Centro Europeo de I+D en Madrid. Actualmente la compañía se ha em-

barcado también en otro tipo de proyectos innovadores como EA TV, un canal de televisión por Internet dedicado al mundo de los videojuegos.

Bob Esponja cumple 8 años

Bob Esponja es mucho más que un videojuego o una serie de animación. Además de ser la esponja más famosa del mundo, es conocida como la Licencia del Millón. En total, se han vendido más de 10 millones de videojuegos bajo esta denominación, todos creados por THQ. Además, ya está a la venta la última entrega de la serie: Bob Esponja y Amigos: El ataque de los juguetes robóticos, una nueva aventura en la que el jugador tendrá que luchar contra el Profesor Calamitoso.

Siete años del fontanero en acción

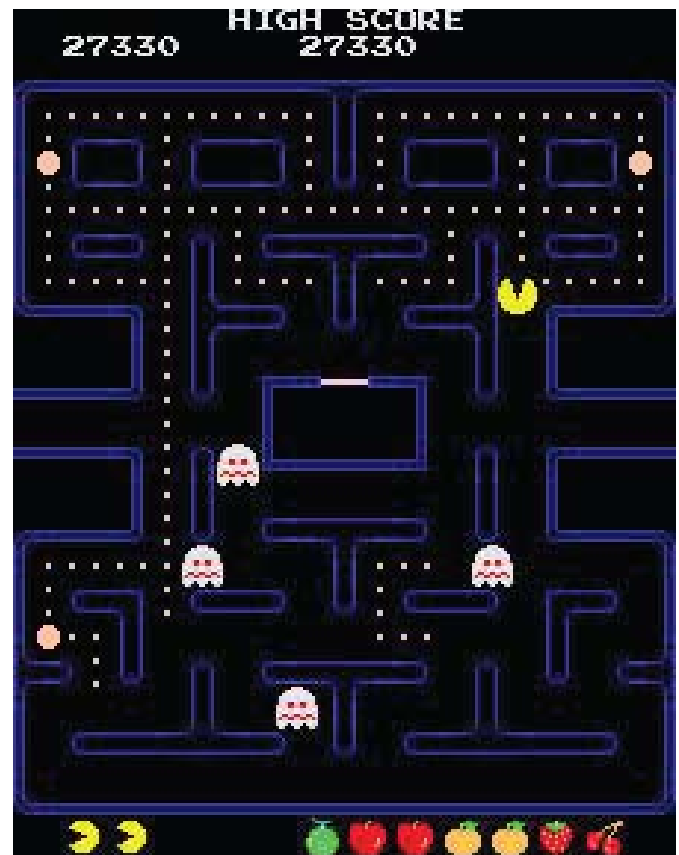
Llega la tercera entrega de la serie Paper Mario con todos los personajes y fiel a su formato. La saga se inició hace ya siete años y tuvo una secuela en 2004. Surgió como un intento de alargar la vida a la franquicia nipona aprovechando el auge de los juegos RPG para consolas. El resultado de esta apuesta fue un juego de plataformas con escenarios 2D y características propias de los juegos de rol. El videojuego sorprendió gratamente por su originalidad, calidad gráfica y por el habitual sentido del humor de Mario y todos sus amigos. La última entrega comienza de la ya tradicional forma: el secuestro de la Princesa Peach...pero esta vez no será el gigantesco Bowser quien la rapte, sino el conde Bleck.



Supermario

27 años de Pac-Man

El clásico Pac-Man o Comecocos, cuya aparición supuso una revolución total en el mundo del videojuego, está de fiesta. En mayo de 2007 se cumplió su 27 aniversario, siendo uno de los videojuegos más versionados de la historia. Fue una noche cualquiera de 1980 cuando el joven diseñador de Nazco, Tohru Iwatani, salió del trabajo con varios amigos y decidió pedir unas pizzas para cenar en buena compañía. Cuando corrió la primera porción y observó la forma en que quedaba el alimento, comenzó a fraguarse en su cabeza la idea de Pac-Man. En 15 meses las ocho personas que componían el equipo de Nazco consiguieron crear una leyenda. El “recién nacido”, originalmente bautizado como Puck-Man, se convirtió rápidamente en el rey de los salones recreativos de medio mundo. A pesar de su aspecto infantil, Pac-Man era un juego altamente adictivo cuya acción consistía en ir comiendo puntos a través de un laberinto y evitar al mismo tiempo el ser devorado por los fantasmas.



Pac-Man

Another World Edition 15 Aniversario

A finales de 1991, una compañía francesa llamada Delphi Software lanzó el proyecto de Eric Chachi, un diseñador poco conocido. El título, bautizado como Another World, revolucionaría la forma de concebir los juegos de aventura. Además de ser el primer videojuego bidimensional en utilizar polígonos en todos sus gráficos, fue pionero en la utilización de gráficos vectoriales que permitieron animaciones a pantalla completa, siendo diseñadas a partir de capturas de movimientos reales mediante técnicas rotoscópicas. Quince años después, Magic Productions (con la distribución de Proein) realiza una buena revisión del clásico con motivo de tan señalada fecha. La jugabilidad se ha mantenido intacta y sigue siendo la misma aventura emocionante. Además, el juego ha sido sometido a una remasterización profunda. Mientras el original tenía una resolución de 320x200, esta nueva versión soporta hasta 2048x1600.



Another World

Diez años de Meristation, la primera web de videojuegos en español

En 1997, Pep Sánchez creó la primera revista online de videojuegos en castellano, con el objetivo de ofrecer a los internautas aficionados a jugar un producto informativo “de videoadictos para videoadictos”. Tras 10 años de recorrido, Meristation se ha convertido en uno de los portales de referencia del mundo de los videojuegos.



Pep Sánchez

Freeki.es cumple un año

Freeki.es lleva ya un año ofreciendo a los internautas hispanos lo más “freak” o “friki” del entretenimiento: los videojuegos que se estrenan en España, los cómics más punteros y los estrenos de cine de los géneros más innovadores.

Séptimo cumpleaños de los Sims

Los Sims nacen, crecen, se reproducen y, desde la última versión del videojuego, mueren. El jugador puede elegir su aspecto físico, lo que comen, lo que leen, con quien se pelean, con quien coquetean... Todo un abanico de posibilidades que permiten proyectar fantasías propias y ajenas sobre la vida de los personajes. Tanto es así que, desde que comenzó a comercializarse la franquicia en febrero de 2000, se han vendido más de 100 millones de unidades en todo el mundo y se ha traducido el juego a 22 idiomas. Electronic Arts celebra su aniversario con una nueva línea: Los Sims Historias de la Vida y tres discos de expansión: Los Sims 2 y las Cuatro Estaciones; Los Sims 2 Mascotas; y Los Sims 2 y sus Hobbies.

La comunidad Gamer celebra cinco años de la Xbox Live

Xbox LIVE cuenta ya con más de 8 millones de suscriptores lo que la convierte en la mayor red social de entretenimiento en línea. Como parte de la celebración de su quinto aniversario lanza nuevos servicios y regalos para sus usuarios, como por ejemplo la descarga de un juego de Xbox LIVE Arcade de manera gratuita o varias actualizaciones para el sistema. Fue en

2001 cuando Microsoft apostó por el servicio online y lanzó al mercado Xbox LIVE con su Starter Kit. En Estados Unidos fue todo un éxito, vendiendo la primera semana cerca de 150.000 ejemplares. Actualmente LIVE está disponible en 26 países (en nueve idiomas diferentes), con cientos de juegos de primera generación para descargar.

Playstation, 10 años entre los españoles

PlayStation celebra junto a TBWA el décimo aniversario de su lanzamiento en España. Corría el año 1996 cuando se produjo una revolución tecnológica que dio lugar a la euforia de grandes y pequeños: la llegada de PlayStation, toda una apuesta, de la mano de Sony. Desde el principio la consola se apoyó en una publicidad original e imaginativa y los resultados, diez años y tres generaciones de consolas después, no han podido ser más satisfactorios.

Microsoft cumple un cuarto de siglo como desarrolladora de Hardware

Microsoft celebró su 25 aniversario desde que entrara en el negocio del Hardware. En la fiesta que tuvo lugar en Madrid para conmemorar tal efeméride, la compañía americana aprovechó para presentar sus nuevos periféricos para ordenadores y la versión para Windows del mejor y más vendido videojuego de Xbox 360, Gears of War. Mucho ha llovido desde que Microsoft lanzara, allá por 1982, su primer ratón para la pionera versión de Word. En la actualidad, los productos estrella de la organización en este campo son las consolas Xbox, el reproductor portátil multimedia Zune o el ordenador táctil con forma de mesa Surface.

Veinte años de Megaman

Megaman cumple 20 años después de haber pasado por casi todas las consolas. El hombre biónico, que nació en 1987, regresa en la actualidad para poner de moda otra vez el viejo concepto

de las plataformas creado por Keiji Inafune: Megaman ZX. Los japoneses de Capcom han sido los responsables de continuar la historia en un nuevo videojuego. En un intento por conseguir que la franquicia Megaman no se convierta en algo típicamente masculino, la adición de una mujer en esta ocasión permitirá disfrutar de ligeras variaciones en la experiencia de juego: los personajes partirán de una historia diferente y no poseerán además los mismos niveles de ataque y agilidad.

Los hijos de la primera consola cumplen 30 años

En la sociedad de la época se vendía como “el tercer canal” y para muchos niños la Atari era lo único que se podía ver en televisión más allá de TV1 y TV2; un producto diferente que permitía jugar a diversos títulos gracias al pequeño gesto de cambiar un cartucho. Atari marcó una revolución lanzando una consola que se podía cargar con distintos títulos aparte y en para la que existía un catálogo en constante renovación. El proyecto, bautizado como Stella, salió al mercado con el nombre de Atari VCS a un precio de 199 dólares y con nueve títulos disponibles.

OBITUARIOS

El piloto escocés Mc Rae muere en un accidente de tráfico

El ex campeón del mundo de rallies Colin McRae y su hijo de cinco años, Johnny, fallecieron en un accidente de helicóptero, en Lanarkshire, sur de Escocia, en el mes de septiembre. McRae, de 39 años, se convirtió en 1995 en el primer británico en ganar el Campeonato del mundo de rallies, en un mítico duelo con su compañero de equipo, Carlos Sainz. En las dos ediciones siguientes, el piloto escocés acabó el mundial en segunda posición. En 1999 pasó a la escudería Ford con la que volvió a terminar segundo en el año 2001. McRae no llegó a retirarse oficialmente del mundo de las carreras, y siguió compitiendo en eventos como el París Dakar o Las 24 horas de Le Mans. Su fama en el mundo del automovilismo le llevó a tener su propio videojuego, cuya última versión (Colin McRae: Dirt) fue lanzada el pasado verano.



Colin McRae



Colin McRae Dirt

CURIOSIDADES EN LOS VIDEOJUEGOS

Los desarrolladores de software nos sorprenden cada año con ideas cada vez más curiosas, divertidas, extrañas.. Todo vale para sorprender a un público que cada vez más acostumbrado a todo tipo de juegos. Ya no solamente los clásicos arcade o de lucha son los reyes de ventas, juegos curiosos sin una historia común, o difíciles de clasificar por su contenido van ganando posiciones en las listas de éxitos.

Plano Barcelona

Barcelona dispondrá, en 2010, de un completo atlas virtual que mostrará hasta el último detalle de la trama urbana de la ciudad. Fachadas, mobiliario urbano, detalles del subsuelo, canalizaciones, etc..

Según los creadores este software no se parecerá en nada a aplicaciones ya existentes, ya que se basa en levantar perspectivas con alturas aproximadas a partir de planos.

Carnaval: juegos de feria

Carnaval lleva a tu salón la mejor experiencia de un día de feria. Se podrá demostrar la habilidad en los distintos minijuegos repartidos a lo largo del escenario. Permite hasta 4 jugadores y 25 de los juegos más divertidos que todos hemos disfrutado en ferias y parques de atracciones.

Diversión y entretenimiento garantizado para toda la familia.

Timeship

Los viajes en el tiempo son los verdaderos protagonistas de este juego de acción de Vivendi Games. Krone y Lin son miembros de una agencia secreta del gobierno que está desarrollando una tecnología que permite viajar en el tiempo. Krone traiciona al resto del equipo robando un traje cuántico que le permite saltar de una corriente temporal a otra, matando a Lin en el proceso. A partir de ese momento el jugador tendrá que vestir otro traje cuántico aún más experimental, y seguir a Krone de época en época hasta conseguir alcanzarle.

Powershot Pinball constructor



Simulador de las clásicas máquinas de salón de videojuegos. Incluye 9 mesas de pinball únicas, cada una de ellas con un minijuego y una zona secreta. También podrás crear tus propios tableros. Hay 3 modos para un jugador: contrarreloj, por estilo y puntuación, y otros 3 modos para multi-jugador: versus, torneo y batalla en equipo.

MTV Fan Attach

Cuando los famosos enloquecen, los fans se vuelven salvajes. Encarna a una celebridad descarriada, multiplica el exceso y haz subir los índices de popularidad. El objetivo es que tu nombre aparezca en el paseo de la fama de Hollywood. Gran juego con licencia oficial de la MTV y una gran variedad de minijuegos.

Suceso Tierra

Se trata del primer juego de realidad alternativa desarrollado en España. El objetivo es resolver un misterio con una serie de pistas que se irán encontrando para ayudar a la protagonista, Ana Garrido a resolver las dificultades que se irá encontrando por el camino. Es un juego on line de suscripción gratuita en el que las pistas le llegarán al jugador de todas las maneras posibles, mediante mails, sms, vídeos, acciones a nuestro alrededor, etc...

Controlar los reflejos

En Alemania han creado un sistema en los urinarios con sensores activados por el paso de la orina, y con el que se controla un videojuego de carreras visible a través de una pantalla LCD frontal. El objetivo es guiar a un automóvil a través de una carretera llena de tráfico y de diferentes obstáculos. Si pierdes, en la pantalla aparecerá el número de teléfono de una compañía de taxis, con lo que se pretende evitar que la gente que está bajo los efectos del alcohol conduzca.

Economía real

El videojuego Eve Online crea una especie de Banco Central para controlar la economía de su entorno digital. Para ello, han contratado un economista que se pasa el día preocupado por la inflación, comprobando que el crecimiento económico es razonable, e intentando recopilar datos sobre la economía en general, pero sobre un videojuego virtual.



JungleSwing

Un videojuego imposible: Se adelanta a nuestras acciones. Terriblemente difícil de vencer, ya que puede anticipar los movimientos de sus oponentes basándose en la conductividad de su piel.

Taxman

Curiosa versión del comeocos de toda la vida. Aquí toma dimensión política. El Partido Conservador Británico ha creado un videojuego cuyo protagonista es el primer ministro Gordon Brown, retratado como un insaciable recaudador de impuestos, capaz de perseguir como un policía a todo el incauto contribuyente.

Espías jugadores

Otra curiosidad que nos llega también desde Inglaterra. La inteligencia británica ha comenzado una campaña para encontrar nuevos agentes entre los aficionados a los juegos de espías. El primero de los títulos en participar en esta campaña será "Splinter Cell Double Agent", aunque solamente surgirán los avisos en el modo On line.

Halo 3 y La Iglesia

Según un artículo del prestigioso “The New York Times” La Iglesia ha organizado diferentes “Noches de Halo” en la que reúne a jóvenes feligreses para que jueguen a la vez que ellos captan nueva gente para su comunidad.

Según La Iglesia, la asistencia es por los juegos, pero también escuchan el mensaje cristiano. El lugar elegido es el sótano de una iglesia de la comunidad de Colorado.

La policía y los videojuegos

Se trata del último plan para radical de la ciudad de México para reducir el número de armas en circulación. Es una amnistía de armas bastante inusual, puesto que por cada pistola que alguien entregue, le darán una consola de videojuegos, y por cada ametralladora, un ordenador.

Alcalde y personaje

El alcalde de Lugo Xosé Clemente López presentó un videojuego protagonizado por él mismo sobre la construcción de la ciudad. En él, se tendrá que construir la ciudad desde la época prerrománica hasta la actualidad.

La aventura de la Biblia

Videojuego que pretende cambiar el carácter bélico que normalmente rodea este género, y enseñar los puntos clave de la doctrina católica.

Entre otras cosas podremos encontrar discrepancias en el momento histórico que se nos presente, o reconstruir vidrieras, entre otros minijuegos posibles.

Políticos en Second Life

En Francia la campaña electoral se trasladó también al mundo virtual de second life. El primero en ingresar de esta particular forma fue LePen. Sarkozy no tardó en abrir su propio partido virtual también.

Zoom: cazadores de exclusivas

Los paparazzi del mundo ya tienen juego. El jugador semete en la piel de Tony, un joven fotógrafo que arriesgará su pellejo para conseguir las mejores fotos, que son también las mejor pagadas. Con perspectiva de primera persona y a lo largo de 15 misiones tiene que ir consiguiendo fotos de famosos para escalar en la profesión.



Zoom Cazadores de exclusivas

Llamazares en Second Life

El líder de Izquierda Unida, Gaspar Llamazares participó en Second Life para dar un mitin político. Se ha creado una répli-

ca del dirigente de izquierdas para hacer llegar su programa electoral a todos los habitantes virtuales del juego.

Dead Head Fred

Un videojuego de calidad de bajo presupuesto, La historia tiene tintes absurdos que la hace deliciosa y entretenida con aires a lo Tim Burton. El personaje principal no tiene cabeza, y en su lugar hay un bote de pepinillos con el cerebro y nuestros ojos en conserva.

A lo largo de la historia con un control típico de plataformas en tres dimensiones, todo estará guiado por un humor ácido que conseguirá arrancarnos más de una risa.

La jugabilidad y duración son considerables debido a su alta dificultad que, además, no es configurable.

Navidad Macpan

Estas navidades la Comunidad de Madrid asombró a propios y extraños con la decoración que eligió para una de sus plazas. En Nuevos Ministerios se colocó un árbol de navidad con motivos del clásico juego Comecocos. 16 metros de alto y con 11.086 lámparas para una decoración que triunfó entre los jugones.

Trivial interactivo para acercar la prehistoria

El Concello de Poio adelanta un esbozo de un esquema para la producción multimedia de un trivial prehistórico. Cada vez que un usuario conteste correctamente en una pantalla táctil, el protagonista avanzará.

AVANCES Y NOVEDADES TECNOLÓGICAS

Nuevas tecnologías aplicadas al juego en casa

La tecnología aplicada a los videojuegos va más allá de la potencia gráfica y la jugabilidad. Los creadores quieren publicar títulos que proporcionen una experiencia cada vez más realista sin limitarse al procesador, la memoria o la tarjeta gráfica. Los juegos de conducción son la estrella del desarrollo y venta de periféricos, aunque las nuevas propuestas van más allá de los joysticks.

The Renegade es una silla comercializada por la compañía Ultimate Game Chair que incorpora los altavoces en el propio asiento y 12 motores que la hacen vibrar durante el juego. Se puede conectar al MP3 para utilizarlo como sistema de sonido. The Nethrone es otro ejemplo de cómo los fabricantes se esfuerzan en hacer más placentera la experiencia del jugador es el TripleHead2Go, un conector externo que permite ampliar la imagen convencional de una a tres pantallas y que es compatible con hasta 150 juegos del mercado. Según los expertos, el mercado real para este tipo de sistemas es reducido. Los accesorios complicados, los que requieren vestuario o mobiliario específicos no suelen funcionar comercialmente. Deben ser simples de manejar y proporcionar algún elemento extra a la experiencia lúdica.

Codemasters anuncia su motor Ego

Codemasters ha anunciado que ha creado un nuevo motor para videojuegos desarrollado completamente por ellos mismos bajo el nombre de EGO. Este sistema es el resultado de la evolución del motor Neon, que se usó en el videojuego Colin Mc Rae: Dirt. Este motor está siendo empleado para desarrollar juegos como Race Driver: GRID y Operation Flashpoint 2: Dragon Rising.

Juegos “de nivel” para Mac

Transgaming y Nvidia han unido fuerzas para llevar el mundo de los videojuegos a los Mac-Intel mediante la portabilidad TransGaming de Cider, motor para portar los juegos de Window a Mac OS X. Uno de los títulos que se está trasladando a través de este sistema es Myst Online: Uru Live.

Videojuego para DS que usa la localización real del jugador

La desarrolladora area/code anunció que está programando para Nintendo DS un nuevo videojuego que usa la localización del jugador en el mundo real como parte del contexto de la historia. Plundr localiza la posición del jugador utilizando un sistema de posicionamiento Wi-Fi y sitúa pequeñas islas en un callejero interactivo por el que viajas, con el objetivo de ir progresando como pirata mientras se conquistan esos lugares.

Crean un casco que permite controlar videojuegos con la mente

La empresa Emotiv Systems anunció en la Game Developers Conference de San Francisco que está desarrollando un casco –del que mostró el prototipo– que podrá transmitir los pensamientos del jugador a los videojuegos para controlarlos. El presidente de la compañía aseguró que mediante tecnología parecida a la que se usa en los encefalogramas médicos, su aparato permitirá mover objetos de la pantalla simplemente pensándolo.

Logitech presenta su sistema surround G51 para videojuegos

Logitech expande la galardonada familia de la serie G de periféricos para videojuegos de PC, al presentar el sistema de sonido surround G51 Logitech de speakers 5.1 con sonido surround de 360 grados, con modos de matriz dual para ofrecer una experiencia más real en los videojuegos.

Microsoft une a jugadores de consolas y ordenadores en Internet

Microsoft ha anunciado que su servicio en línea Live, que ha atraído a seis millones de usuarios de su consola Xbox 360, estará abierto a los jugadores de PC que utilicen el sistema operativo Windows Vista.

En dos años, los juegos virtuales se confundirán con la realidad

Una nueva generación de videojuegos, en la que el realismo permitirá programar rostros humanos que apenas se diferenciarán de los de los auténticos actores, se perfila en un futuro próximo de uso dos años. El desarrollo de tecnologías de captación del movimiento puede permitir la consecución de ese objetivo. La finalidad: alcanzar una emotividad radical que derivada del entretenimiento. La nueva generación de juegos no serán sólo lúdicos, sino que también servirán como entrenamiento emocional para personas que tengan que enfrentarse a situaciones extremas.

Kit XGS Micro Edition

Los amantes de las viejas consolas, como Commodore 64, Atari 2600 o NES, encontrarán una emulación gracias al Kit XGS Micro Edition. El aparato incluye cables para conectarlos al puerto paralelo y así poder programar con facilidad en el PC. Tras crear el videojuego, el kit incluye tres canales de sonido y los accesorios para poder conectarlo a un televisor NTSC o PAL.

AGEIA introduce la tecnología Physx en los portátiles

Ageia presentó en la feria de juegos de Leipzig el procesador PhysX 100M, dirigido a portátiles de alto rendimiento especialmente preparados para videojuegos. Aún así, todavía son pocos los juegos que aceptan la tecnología PhysX, aunque los que sí lo hacen son bien conocidos en el sector. Es el caso de Tom Clancy Ghost Recon Advanced Warfighter, entre otros.

Portátiles Nec de Ragnarok, edición limitada

NEC lanza un portátil edición especial Ragnarok, uno de los más famosos MMORPGs del momento. El portátil traerá un AMD Turion 64 de doble núcleo a 1.6 Ghz, disco duro de 80 GB y disponible en dos colores, verde o rosa, con un dibujo del videojuego en ambos casos.

Disponible el primer software de seguridad Web para PS3

Trend Micro ha anunciado hoy el lanzamiento de un software de seguridad web para PS3, disponible de forma gratuita hasta finales del pasado mes de abril de 2007. Se trata del primer servicio de seguridad para sistemas de juegos online, capaz de bloquear sites maliciosos utilizando técnicas de filtrado web combinadas con los servicios de reputación web del fabricante.

Creative lanza audífonos especiales para videojuegos

Creative, líder mundial en productos de entretenimiento digital, anunció hoy los audífonos para juegos de PC Fatal1ty, desarrollados en conjunto con el jugador profesional Jonahtan Fatal1ty Wendel. Especialmente diseñado para entregar el mejor desempeño para entregar el mejor desempeño y la mayor comodidad, ya que trata de evitar el cansancio de los jugadores y favorecer su concentración.

Controles para videojuegos

Con los nuevos Joystick y volantes Logitech el jugador podrá incrementar la eficiencia en la ejecución de las acciones durante la sesión de juego y tendrá más tiempo para jugar gracias a sus diseños flexibles. Entre los más destacados está el Attack 3 y el 3D Pro. El primero es un disparador de acción rápida muy fácil de configurar. Contiene ocho botones programables incluyendo un control de aceleración giratorio que garantiza el acierto en cada uno de los disparos.

Dell edición World of Warcraft

El espectacular portátil de alto rendimiento que Dell tiene en su catálogo, el XPS M11730 ha recibido un pequeño restyling en homenaje al tan exitoso juego de Blizzard World of Warcraft. Esta edición especial está disponible en dos modelos distintos, pudiendo elegir entre las fuerzas de la Alianza o el Lado Oscuro de La Horda.

Rainbow Z2 Gaming Mouse: un ratón diseñado específicamente para los videojuegos de PC

Se trata de un dispositivo extremadamente preciso, ergonómico y con dos botones especiales, uno de velocidad y otro de disparo, con hasta cuatro opciones diferentes. Además el Z2 incluye de regalo una alfombrilla especial para gaming apoyos antideslizamiento.

Videojuegos que reproducen el dolor

El mundo de los videojuegos llega muy lejos para proporcionar al jugador una sensación lo más parecida posible a la realidad. De hecho, algunos expertos apuntan que algunos

dispositivos capaces de generar dolor y de medir la actividad del cerebro. Esto será posible a merced de un vestido inteligente conocido como FPS Vest que, con la ayuda de bolsas que se hinchan, permite sentir el impacto en el cuerpo de los tiros y otros elementos. El dispositivo será vendido en tres colores y pronto será compatible con juegos de acción Doom o Quake.

Persona 4 está en desarrollo para PS2

Atlas ha anunciado que está desarrollando una nueva entrega de la saga de juegos rol Persona que se está desarrollando para PS2. Persona 4 llegará a Japón durante 2008.

Virtusphere, ¿el futuro de los videojuegos?

Durante la Campus Party, en el Área de Simulación, se presentó la Virthusphere, un engendro metálico que promete sumergir al participante en un entorno virtual que le convierte en el principal protagonista de la historia. Lo único necesario para entrar en ese mundo virtual es meterse en la esfera y ponerse unas gafas con sensores. La cámara se mueve con la cabeza por lo que todo se hace tremendamente intuitivo.

Premiado un videojuego que se maneja con la mirada

El estudiante de Ingeniería de Telecomunicación, Javier Hernández, fue galardonado con el tercer premio del Concurso Internacional Creative Gaze que convocó la red de excelencia CoGaIn: Communication by Gaze Interaction del FP6 de la Comisión Europea. En esta aplicación, el jugador tiene que ir resolviendo enigmas y superando las diferentes etapas del Camino de Santiago.

Microsoft desarrolla un Mouse especial para videojuegos

El dispositivo tiene una pantalla de LCD y podrá variar el peso, el tipo de carcasa y la configuración de sus cinco botones para adaptarse a distintos entretenimientos. El dispositivo, bautizado como SideWinder Mouse, podrá variar su peso y tipo de carcasa, entre otras funciones, para adaptarse a distintos entretenimientos.

El futuro según la Campus

Campus Party tiene multitud de áreas y una de las más importantes es "Campus Crea", donde se fomenta la innovación, investigación y creación en dispositivos de todo tipo. Uno de los aparatos estrella del 2007 fue "Albert Hubo", un robot cuya cara asemeja la del científico e inventor Albert Einstein que mediante 33 motores es capaz de mostrar gestos de tristeza, alegría o enfado. Otros tantos motores se disponen repartidos por todo su cuerpo para poder moverse. Además incluye una serie de sensores que pueden detectar si es tocado. Es capaz de expresarse mediante lenguaje de signos, hacer tai-chi o bailar. Otro de las novedades de la feria fue el videojuego Mindball. Con este título, contrario al clásico concepto de juego y desarrollado por el Interactive Institute de Estocolmo, los contrincantes tienen que sentarse uno frente al otro y relajarse. El que mejor lo haga, se convertirá en ganador. Estos matices son posibles gracias a unos sensores que los participantes se colocan en la frente y que miden la intensidad del uso de su cerebro.

La vibración podría llegar al mando de la PS3

Durante la celebración de la Games Convention, el pasado mes de agosto, Sony dio a conocer la creación de un nuevo mando para la PlayStation3, aunque no detalló demasiado cuales serían las características del accesorio. Al parecer, el

mando tendría ciertas mejoras, sobre todo en los motores y el sistema de vibración.

Philips amBX

amBX es un sistema de iluminación y un ventilador que pretende jugar junto al usuario para crear mejores entornos a la hora de jugar a cualquier videojuego. El sistema se compone, en su versión básica, de dos lámparas y un ventilador, para que por ejemplo si se está jugando a un juego de carreras, se note el viento de la velocidad en la cara.

Panasonic presenta un proyector con un modo específico para videojuegos

Panasonic ha anunciado el PT-AX200, un proyector Home Cinema que incluye el modo Game, procedente de las consolas de alta definición y de los ordenadores multimedia. Este modo mejora el procesamiento de señal para agilizar videojuegos, eliminando los retardos.

Un joystick vocal ayuda a los discapacitados a manejar el ordenador

Informáticos e ingenieros de la Universidad de Washington han creado un Joystick Vocal que permite mover el cursor del ordenador a personas discapacitadas. El sistema convierte sonidos vocálicos sencillos en movimientos del cursor sobre la pantalla. Asimismo, es capaz de simular los clics que se hacen con los botones izquierdo y derecho del ratón. Frente a otros sistemas, éste no requiere una gran inversión de hardware, ya que sólo precisa de un micrófono y un ordenador para poder usarlo.

Electronic Arts y Endemol anuncian Virtual Me

La exitosa productora de televisión y la editora de videojuegos Electronic Arts trabajan en un proyecto que pretende combinar lo mejor de la televisión con las posibilidades multimedia del mundo del videojuego. Conocido como Virtual Me, permitirá a los jugadores crear sus propios personajes virtuales y participar así en reality shows en red.

Directx 10: a la vuelta de la esquina

El nuevo y flamante procesador Directx 10 combinado con el Windows Vista será el tándem perfecto para los jugadores de PC. Si comparásemos los PCs y las consolas, Directx 10 es la nueva generación de los juegos de ordenador. Con este nuevo procesador se pueden ver objetos únicos e independientes de una sola vez, es capaz de gestionar recursos de manera que se puedan crear mundos mucho más realistas. Además se apreciará una reducción más que notable en el tiempo de ejecución. También se podrán realizar cientos de cálculos a través de la GPU, lo cual libera potencia desde la plataforma y permite ejecutar otras tareas directamente relacionadas con los gráficos. Es muy eficaz en los cálculos de física o inteligencia artificial. Esto se traduce en conseguir que cada uno de los objetos respondan como lo harían en el mundo real, según su peso, tamaño, materia, fuerza, etc.

Activision licencia Unreal Engine 3.0

Pocas productoras quedan por licenciar el famoso motor de Epic Games para su uso en PC y PS3 y Xbox360, así que la de Santa Mónica no iba a ser menos. En este caso revelarán en breve un nuevo videojuego de acción que está siendo desarrollado para Next-Gen.

El SIMO sorprende presentando dispositivos del futuro como unas videogafas

El reto de la feria lo planteó Vodafone con un camión transparente en el que un actor tuvo que sobrevivir utilizando sólo Internet a través del teléfono móvil. Toshiba presentó un reproductor de vídeo con forma de gafas que el usuario puede utilizar como tales y que permite el uso de videojuegos en una pantalla de gran formato.

Shadowrun: el primer videojuego en el que pueden participar usuarios de PC y de Xbox360

Microsoft Ibérica y Fasa Studios han presentado el primer videojuego en el que pueden participar en red y conjuntamente los usuarios de PC y Xbox360 a través de las plataformas online Gamers for Windows Live y Xbox Live o e red Local. Los usuarios del juego podrán participar en partidas conjuntas invitar a sus amigos o comunicarse entre ellos por voz, siempre independiente a la plataforma en la que estén jugando. El juego es un first person shooter de acción en el que se mezclan armas, tecnología y magia donde, además de tener buena puntería, hay que ser más inteligente que el enemigo. El juego se desarrolla en rondas donde se enfrentan dos equipos con hasta 16 jugadores. Hay tres modos de juego diferentes.

DVD y consola, todo en uno

Nobilis Ibérica presenta una nueva gama de juegos que sólo necesitan un reproductor de DVD y un mando a distancia. El DVD-I es un progreso tecnológico de gran simplicidad que nos permitirá divertirnos, aprender y jugar cómodamente desde el sofá o desde cualquier rincón de nuestro hogar donde haya instalado un reproductor de DVD. El DVD-I es un producto desarrollado en el formato DVD y legible en cualquier reproductor de DVD.

Permite interactuar activamente con el videojuego sin más herramienta que un mando a distancia. Otra peculiaridad es que el DVD-I no necesita ningún tipo de conocimiento técnico, sin instalaciones ni setups, sin problemas de compatibilidad ni virus.

PC de sobremesa para los aficionados a los videojuegos

Packard Bell ha presentado un PC de consumo ideado para el juego de última generación. Está equipado con los procesadores Intel Quad Core y AMD Athlon 64-FX Dual-Core. La gama iPower incorpora la tecnología de tarjetas gráficas Nvidia SLI, que permite aumentar exponencialmente el rendimiento gráfico al combinar varias GPU Nvidia de un mismo sistema dotado de un procesador de comunicaciones y contenidos multimedia Nvidia nForce. Estos equipos cuentan con hasta 4 G a 400 Mhz Dual Channel DDR2 de memoria SDRAM, disco duro serial ATA con capacidad para 4 discos.

Un juego manejado por onda cerebral

Una compañía de Sillicom Valley informó que, a finales de 2007, debería estar disponible el primer videojuego manejado exclusivamente a través de ondas cerebrales. El invento se manejaría mediante el uso de unos cascos de bajo costo. El efecto se logra gracias a un lector que capta las ondas cerebrales y las transforma en energía encauzada por la mente. Se pueden mover objetos en la pantalla al focalizar la vista y concentración sobre ellos y “apuntar” el cursor. Además de los juegos, podría servir para desarrollar reproductores de MP3 que elijan la música según el estado de ánimo de la persona.

La feria 3GSM anticipa móviles con pantalla táctil, televisión y GPS

La feria 3GSM ha apuntado diversas tendencias que afectarán al mundo de los móviles en un futuro no demasiado lejano y convertirán estos terminales en aparatos incluso más imprescindibles de lo que ahora son para millones de personas a lo largo y ancho del planeta. El teléfono del año próximo es muy plano, con pantalla táctil, se conecta a Internet a velocidad ADSL por Wi-fi, permite ver televisión y vídeo y lleva incorporado un receptor GPS. Permite ver páginas web como se haría en un PC y pagar como si de una tarjeta de crédito estuviéramos hablando. Las claves técnicas se encuentran en procesadores más capaces y baterías más eficientes, además de incorporar una serie de chips y de cámaras cada vez más perfeccionadas que reconocen códigos de barras y personas.

LOS CINCO MEJORES MANDOS DE TODOS LOS TIEMPOS

Según www.nivel22.com

-Atari 2600. Mando precursor de todo lo que ha pasado por nuestras manos, lo más cercano a emular los mandos de Arcade.

-Super Nintendo: Ergonómico y funcional

-Nintendo 64: Uno de los avances tecnológicos más importantes en el mundo de la interactividad. Introdujo al mundo de los juegos el control análogo.

-PlayStation2 DualShock. Maravilla del diseño y la funcionalidad, contando con dos mandos análogos, vibrador y perfecta distribución de los botones.

-Xbox 360: Primer mando a distancia incluido como estándar, al contar con sus gatillos inferiores, dobles palancas análogas y su conector para micrófono integrado.

UN POCO DE HISTORIA SOBRE LOS VIDEOJUEGOS

El primer videojuego de la historia



Pong

La feria de Leipzig acogió una exposición sobre los 35 primeros años de la historia de los videojuegos. El año 1972 fue el de año de partida de dicha muestra, fecha de la que data la primera videoconsola de la historia, Magnavox Odyssey. En noviembre de ese año vería la luz Pong, de Atari, que aunque popularmente se conoce como el primer videojuego de la historia, sólo fue su primer superventas. En 1968 Ralph Baer ya había creado la primera máquina de la historia para jugar, la Brown Box; y en 1971, seis meses antes de la Magnavox Odyssey, es cuando realmente se lanzó de forma comercial el primer juego de la historia: un shooter multidireccional llamado Computer Space. Aún así, dos meses antes de la llegada de Computer Space, la Universidad de Stanford instaló la primera máquina recreativa cuyo nombre fue Galaxy Game y que aguantó a pleno rendimiento hasta 1979. Pero, por si fuera poco, tanto Galaxy Game como Computer Space tuvieron un precedente: ambos se basaron en Spacewar!, un juego concebido en 1961 y creado en 1962 para el Instituto de Tecnología de Massachussets. Sin embargo, la historia se remonta más atrás aún, concretamente al año 1958, punto de partida del ocio interactivo con Tennis for Two, verdadero precursor del Pong. Ese año, mientras el cine estrenaba clásicos como La Gata sobre el Tejado de Zinc o, a nivel nacional, películas tan populares como Las chicas de la Cruz Roja, unos pocos elegidos contemplaban el nacimiento del videojuego, un nuevo fenómeno social.

Los videojuegos más vendidos de la Historia

El diario The Independent publicó en 2007 la lista de videojuegos más vendidos de la historia. Entre los afortunados destacan los títulos japoneses y americanos, que dejan atrás a los ingleses y coreanos. Juegos de reciente aparición en el tiempo, como es el caso de Los Sims, se sitúan en el ranking por delante de grandes clásicos como The Legend of Zelda o Sonic the Hedgehog. Pese a todo, el rey indiscutible sigue siendo Mario, el fontanero más querido de todos los tiempos.



Super Mario Galaxy

1. Mario Bros: 193 millones de unidades
2. Pokemon: 155 millones de unidades
3. Final Fantasy: 68 millones de unidades
4. Madden NFL: 56 millones de unidades
5. The Sims: 54 millones de unidades
6. Grand Theft Auto: 50 millones de unidades
7. Donkey Kong: 48 millones de unidades
8. The Legend of Zelda: 47 millones
9. Sonic the Hedgehog: 44 millones
10. Gran Turismo: 44 millones
11. Lineage: 43 millones
12. Dragon Quest: 41 millones
13. Crash Bandicoot: 34 millones
14. Resident Evil: 31 millones
15. James Bond: 30 millones
16. Tomb Raider: 30 millones
17. Mega Man: 26 millones
18. Command & Conquer: 25 millones
19. Street Fighter: 25 millones
20. Mortal Kombat: 20 millones

Los 100 mejores juegos de todos los tiempos

La revista EDGE ha confeccionado una lista con los 100 mejores videojuegos de la historia. Para ello, recopiló los votos de sus lectores, así como de personas relevantes en la industria del videojuego, críticos y redactores de la prestigiosa publicación. Una vez realizado el recuento, los 10 primeros clasificados fueron:

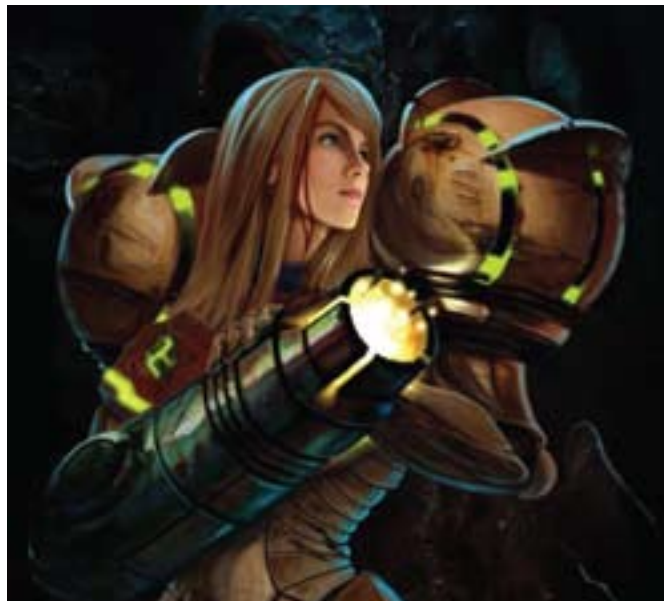
1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time
2. Resident Evil 4
3. Super Mario 64
4. Half- Life 2
5. Super Mario World
6. The Legend of Zelda: A link to the Past
7. Halo: Combat Evolved
8. Final Fantasy XII
9. Tetris
10. Super Metroid

“The Legend of Zelda: Ocarina of Time”, el mejor juego de todos los tiempos

Corría el año 1988 cuando The Legend of Zelda: Ocarina of Time ya fue calificado como el mejor juego de todos los tiempos. De nuevo en 2007 el juego obtuvo la primera puntuación de la prestigiosa revista nipona Famitsu. Según el público y la crítica el título continúa siendo la aventura interactiva perfecta por excelencia. También los lectores de la web especializada IGN lo eligieron por mayoría como mejor juego de la historia. Por su parte, Game Rankings, la página de Internet que recoge las valoraciones de las fuentes más afamadas del sector, situó su nota media a la cabeza del resto de los títulos con un 98 sobre 100.

Los 25 héroes más carismáticos del mundo de los videojuegos

Recopilada por los chicos de Gamelemon, la lista de los 25 protagonistas con más carisma en el mundo del ocio interactivo



Metroid

recoge un itinerario obligado por juegos que han sido convertidos en imprescindibles por el saber hacer de sus protagonistas. Buenos diálogos, personalidad definida o grandes dotes de liderazgo constituyen algunas de las características de los héroes que se citan a continuación.

25. Stubbs (Stubbs the Zombie).
24. Vivi (Final Fantasy)
23. Blade and Stryker (Bad Dudes vs. Dragon Ninja)
22. Lenneth Valkyrie (Valkyrie Profile: Lenneth)
21. Master Chief (Halo)
20. Ryu (Street Fighter II)
19. Jim (Earthworm Jim)
18. Larry (Leisure Suit Larry)
17. Kain (Final Fantasy IV)
16. El héroe de Quest Glory (Hero's Quest)
15. Guybrush Threepwood (The Secret of Monkey Island)
14. Kratos (God of war)
13. Alucard (Castlevania III)
12. Roger Wilco (Space Quest)
11. Mega man (Mega Man II)
10. Minsc (Baldur's Gate)
9. Gabriel Knight (Gabriel Knight: Sins of the Fathers)
8. Luigi (Super Mario Bros)
7. Jade (Beyond Good and Evil)
6. HK-47 (Star Wars: Knight of the Old Republic)
5. Samus (Metroid)
4. Zoe Castillo and April Ryan (The longest journey)
3. Solid Snake (Metal Gear)
2. Mario (Super Mario Bros)
1. Link (The Legend of Zelda).

Los cinco mejores mandos de todos los tiempos

Según el portal de Internet sobre videojuegos Nivel22.com, los cinco mejores mandos de todos los tiempos son:

- **Atari 2600:** Mando precursor de todos los demás, representa lo más cercano a emular los mandos de arcade.
- **Super Nintendo:** Ergonómico y funcional.
- **Nintendo 64:** Uno de los avances tecnológicos más importantes en el mundo de la interactividad. Introdujo en el mundo de los juegos el control análogo.
- **PlayStation2 DualShock:** Caracterizado por su diseño y funcionalidad, así como por la perfecta distribución de su botones.
- **Xbox360:** Primer mando a distancia incluido como estándar, se caracteriza por sus dobles palancas análogas y su conector para micrófono integrado.

Una mujer con historia: Tomb Raider Anniversary



Lara Croft

Lara Croft es la mujer de mayor éxito que se ha dado a conocer en el mundo de los videojuegos. Se trata de un icono de las consolas que nació hace 10 años y que lleva recaudados nada menos que 1,5 millones de dólares en todo el mundo. Lara puede apuntarse el mérito de haber vendido 32 millones de juegos, de los cuales, casi un millón se han vendido en España. La fantástica heroína nació el 14 de febrero en Wimbledon, Reino Unido y, desde entonces, ha sido protagonista de toda una

saga de videojuegos además de la estrella absoluta de películas y cómics. El primer videojuego de Tomb Raider fue desarrollado en 18 meses por el estudio Core Design, con un equipo formado por seis personas. Entre los creadores, Toby Gard fue el encargado de dar vida a la atractiva protagonista de la historia por lo que podría considerarse “el padre de la criatura”.



Lara Croft

Gard siempre tuvo claro el tipo de chica que quería reflejar en Lara pues, hasta ese momento, las “damas de los videojuegos” no habían pasado de ser damiselas en apuros o arpías dominantes. Lara iba en serio... Se buscó para ella el aspecto de una mujer muy real y, aunque al principio querían convertirla en una asesina muy peligrosa, al final se optó por retratar a una mujer atractiva, lista y terriblemente educada. El personaje original fue creado con sólo 400 polígonos, pocos medios si se comparan con los 7.000 que componen, en la actualidad, los rasgos y características de la señorita Croft. Hoy en día, Lara es capaz de expresar multitud de emociones entremezcladas y su rango de movimientos es absolutamente fluido y natural.

Fue el 31 de octubre de 1996 cuando Tomb Raider llegó a las tiendas por primera vez. El impacto en la industria fue instantáneo así como en la crítica que alabó, sin pensárselo dos veces, la calidad de sus gráficos y el desarrollo de la acción. El videojuego se hizo con el número uno en un brevísimo espacio de tiempo y no fue fácil apearlo de esa posición. A lo largo de

su gran carrera, Lara ha descubierto numerosos artefactos y tesoros antiguos tales como el Arca de la Alianza, la Máscara de Oro Tornasuk, el Iris o los ídolos del meteorito.

Con motivo del décimo cumpleaños de Lara, Eidos ha lanzado al mercado, para PS2, PSP y PC, Tomb Raider Anniversary; un título inspirado en la primera entrega de la saga que nos trae una aventura totalmente nueva al tiempo que preserva de forma fidedigna los elementos que convirtieron al Tomb Raider original en todo un clásico. Utilizando los recursos optimizados de Tomb Raider Legend, su motor de juego, gráficos, tecnología y física, llega esta clásica aventura de Croft en busca de un místico artefacto conocido como el Scion.

Retrocolecciones: Capcom Collection Remixed

La PSP se convierte en el alojamiento para esta retrocolección de la compañía Capcom. Classics Collection Remixed se apunta a una moda especialmente diseñada para el disfrute de los nostálgicos. En esta ocasión son 20 los títulos que se han recopilado: Side Arms, 1941, Legendary Wings, Forgotten World, Black Tiger, Strider, Final Fight, Bionic Commando, Three Wonders, Avengers, Block & Block, Captain Commando, Last Duel, Mega Twins, Varth, Magic Sword, Street Fighter, Section Z, Quiz and Dragons y The Speed Rumbler. En la compilación no se encuentran los 20 mejores videojuegos de Capcom, sino una mezcla entre grandes éxitos como Street Fighter o Strider y juegos curiosos u originales como Block & Block. La creación de esta compilación se ha dejado en manos de Digital Eclipse que ha intentado sacar el máximo partido a la PSP.

El Tetris llega a los museos

En Estados Unidos expertos en videojuegos coinciden en que títulos como el Tetris, Super Mario Bros, Sim City o World of Warcraft han sentado las bases para la creación de juegos actuales, por lo que merecen ser conservados en museos como si de cualquier otro objeto histórico se tratara. Así, han desarrollado el Digital Game Canon, un proyecto que pretende promover la colocación de los originales de estos videojuegos en distintos museos. No se trata de elegir, por tanto, los títu-

los preferidos por la mayoría, sino aquellos que en verdad han contribuido a que la industria del ocio interactivo alcance su posición de preeminencia actual. La lista seleccionada contiene un juego ruso (Tetris), uno japonés (Super Mario Bros), uno italiano (Sensible World of Soccer) y siete estadounidenses (SpaceWars!, Star Raiders, Zorki, Sim City, Civilization, Doom y World of Warcraft).

Tetris, el clásico que vino de la URSS

Un pentaminó es una figura geométrica compuesta por cinco cuadrados unidos por sus lados. Existen doce pentaminós diferentes, que se nombran con diversas letras del abecedario. Precisamente en las combinaciones y giros que permiten los elementos de los pentaminós se basa el popular Tetris. El juego, originario de la Unión Soviética, comenzó a ganar popularidad cuando Vadim Gerasimov, un joven de 16 años, lo aportó a IBM PC. Desde ese momento se distribuyó de forma gratuita para Hungría, donde se programaba para Apple II y Commodore 64. Estas versiones llamaron la atención de Robert Stein que intentó hacerse con los derechos del videojuego, lo que hizo que finalmente Tetris se comercializara en Europa y Estados Unidos, en 1987, con la mención "Fabricado en Estados Unidos, creado en el extranjero". En sus inicios, el Tetris estaba planteado y controlado por la burocracia comunista que lo presentó con el lema de "desde Rusia con amor". Aunque el gobierno soviético lo patentó, Patijnov, su verdadero creador, no recibió nunca reconocimiento gubernamental alguno. En 1991 el autor se mudaría a Estados Unidos fundando la Tetris Company.

Juegos antiguos en Moscú

La Universidad Técnica Estatal de Moscú ha inaugurado un museo dedicado a los videojuegos antiguos. La iniciativa partió de dos estudiantes que llevaban varios años rastreando viejas máquinas, recuperando unos 50 artefactos de los que lograron reparar una veintena. Entre los que se pueden ver en la muestra figuran juegos como Tankodrom y Sniper, muy populares en Rusia aunque prácticamente desconocidos en el resto del mundo y que, además, sólo funcionan con monedas de la época en la que fueron fabricados. Estas máquinas fueron



Plataformas

muy apreciadas en los años 70 y 80 aunque en los 90, con la caída del comunismo, fueron retiradas al llegar los juegos occidentales al mercado ruso.

Los ladrillos que construyeron Apple

Atari dio el campanazo en el año 1976 gracias al videojuego Breakout. Nada más y nada menos que la recreativa en la que había que romper ladrillos con una pelota cuadrada y que suponía un paso adelante del mítico Pong. El dueño de Atari, Nolan Bushnell, premió al jovencísimo Steve Jobs (a quien había encargado el desarrollo del juego) con cinco mil dólares que el muchacho repartiría con su amigo y colaborador Wozniak. Con ese dinero ambos decidieron crear su propia compañía: Apple Computer.

La evolución de los videojuegos multijugador

En 1975 Atari sacó al mercado Indi800, el primer juego en color que permitía que jugaran simultáneamente ocho jugadores. Aquí dio comienzo el modo multijugador que, en combinación con la aparición del 3D, la expansión de Internet y la tecnología Wi-Fi, evolucionó en lo que hoy conocemos como el multijuego en línea cuyas siglas en inglés son MMOG. Un MMOG es un juego de computador capaz de soportar la acción de cientos o miles de jugadores simultáneos en línea. Esto permite las interacciones entre los personajes, ofreciendo la posibilidad de crear núcleos sociales dentro del juego. Para participar en un MMOG se necesita estar conectado a Internet y en general es necesario el pago de una cuota por suscripción. No se puede jugar contra el ordenador ni determinar quien

participa en cada partida. El objetivo no es ganar, sino existir y mejorar. A lo largo del juego se ganan niveles de experiencia que permiten al usuario acceder a nuevos territorios, portar nuevas armas o codearse con jugadores de más nivel. World of Warcraft ha sido identificado como el juego más popular de este tipo, siendo su competidor más cercano Runescape, desarrollado por Jagex. Dentro de esta categoría se encuentran los MMORPG, videojuegos que heredan la tradición de los juegos de rol de lápiz y papel, como el clásico Dungeons and Dragons, todos nacidos en la década de 1970. Second Life es un exitoso ejemplo de este tipo de títulos.

Plataformas en el tiempo

El género de las plataformas fue inaugurado, allá por 1980, por el conocido Space Panic, un arcade universal que sirvió de inspiración al "Donkey Kong" de Miyamoto. Sin embargo, el que introdujo el concepto de plataformas tal y como lo conocemos hoy en día fue Super Mario Bros en 1985. En el listado de grandes triunfos del género de plataformas se pueden incluir Metroid, Mega Man e incluso Prince of Persia. Sin embargo, no fue hasta que llegaron las consolas de 16 bits cuando realmente se produjo el boom platáformero. La llegada de Sonic the Hedgehog en 1990 por parte de Sega supuso una revolución de colorido y velocidad, con una jugabilidad mucho más precisa que la ofrecida por las consolas de 8 bits. En esa generación se pudo disfrutar de auténticas obras de arte como Super Mario World, Donkey Kong Country, Aladdin o el Rey León. Cuando llegaron las consolas en tres dimensiones el género de plataformas se vio inicialmente afectado por esta tecnología, aunque juegos como Super Mario 64 se encargaron de recuperar la esencia de sus progenitores de 16 bits. Con Sega y su flamante Dreamcast, los usuarios pudieron disfrutar de Sonic Adventure, un retorno que conservaba en varias fases toques platáformeros, aunque dando mayor énfasis a la velocidad. En la actualidad las plataformas siguen cosechando éxitos mediante títulos como el reciente Crackdown.

CONSOLAS

LAS VENTAS DEFINEN EL ÉXITO O EL FRACASO DE UNA CONSOLA. EN 2000, LA ORIGINAL PLAYSTATION DE SONY FUE RELEVADA POR PLAYSTATION2, UNA CONSOLA MÁS POTENTE, DOTADA DE UNA UNIDAD LECTORA DE DVD QUE PERMITÍA VER PELÍCULAS. DURANTE LOS ÚLTIMOS CINCO O SEIS AÑOS, LA PLAYSTATION2 FUE LA REINA INDISCUTIBLE DEL MERCADO, CON UNAS VENTAS QUE SUPERARON LOS 115 MILLONES DE UNIDADES EN TODO EL PLANETA. EN ESPAÑA SU ÉXITO TAMBIÉN FUE ESPECTACULAR YA QUE SU CATÁLOGO DE JUEGOS ERA RETROCOMPATIBLE CON EL DE SU COMPAÑERA.

EN 2001, MICROSOFT COMERCIALIZÓ XBOX, CONSOLA CON LA QUE ARAÑÓ MUCHOS FIELES A SONY DE HECHO, SE ALZÓ CON EL PRIMER PUESTO DE VENTAS EN PAÍSES COMO ESTADOS UNIDOS O GRAN BRETAÑA. EN 2005, MICROSOFT DECIDIÓ QUE HABÍA LLEGADO LA HORA DE RELEVAR A LA XBOX Y PUSO EN EL MERCADO LA XBOX360, PRIMERA CONSOLA DE LAS CONSIDERADAS COMO DE TERCERA GENERACIÓN.

Nuevos retos para las consolas

Pese al éxito de las consolas de última generación, la industria de los videojuegos se va a tener que enfrentar a nuevos retos para mantener su nivel de crecimiento. El jugador habitual suele ser un hombre con edad comprendida entre los 16 y los 34 años que tiene interés por juegos complejos, con múltiples normas, buena ambientación y una historia apasionante. Al estar ese sector de la población ya consolidado, las oportunidades de negocio recaen en dos nuevos segmentos: las mujeres y el target adulto y senior.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PS3 en Europa y Oceanía el 23 de marzo

Sony Computer Entertainment (SCEE) anunció el 25 de enero de 2007 el lanzamiento de PlayStation3 en los territorios de Europa, África, Oriente Medio y Oceanía el día 23 de marzo a un precio estimado de 599 euros. El modelo que se lanzó en una primera fase fue el correspondiente a 60 GB. El comunicado enviado estimaba en un millón de unidades la cantidad de PS3 que se pondrían a la venta durante el periodo de lanzamiento. SCEE anunció también un catálogo con más de 30 juegos para PS3. Además de los juegos en disco, SCEE citó una selección de títulos descargables, disponibles en formato PlayS-



PS3 60 GB

tationNetwork, que incluía videojuegos tan famosos como Tekken: Dark Resurrection, Gran Turismo HD Concept o rompecabezas como Go! Sudoku o Go! Puzzle. Coincidiendo con el lanzamiento europeo, la compañía también dispuso una nueva actualización del sistema para aumentar el potencial de entretenimiento de PS3. Con motivo de la llegada de la PS3 y del interés suscitado entre sus seguidores, varios centros comerciales abrieron sus puertas durante la noche el día del lanzamiento para vender el producto.



Llegada de PS3 a España

Potente campaña para el lanzamiento de PS3

Para la campaña publicitaria de lanzamiento europeo de la PS3, nueva consola de Sony, la compañía invirtió 8 millones de dólares. La campaña corrió a cargo de TBWA y fue planificada por OMD. Tuvo cuatro semanas de duración y estuvo centrada en la televisión, con impresos en las revistas del sector y en el punto de venta.

La llegada de PS3 se convirtió en una fiesta

Con el lanzamiento de la tercera generación de la videoconsola PlayStation de Sony, las colas se sucedieron en los principales centros comerciales de España. Un centenar de personas se encontraba la noche del 23 de marzo, a las 24.00 horas, frente al establecimiento FNAC de Callao para comprar la nueva videoconsola que Sony sacaba al mercado. El joven que aguantó 18 horas de cola para comprarla y ser el primero fue premiado con el regalo de una unidad. Cinco millones de euros están detrás de la campaña europea de marketing que los profesionales de Sony iniciaron, con meses de antelación, en España; cuarto

país europeo para Sony por ventas de PlayStation2 y, por lo tanto, estratégico para la compañía. Los grandes almacenes españoles admitieron reservas de este dispositivo con varios días de antelación, mientras que las fiestas y regalos anunciados animaron a los jóvenes a acudir a estos centros para no quedarse sin su PS3. Con esta videoconsola Sony no pretende sustituir a la PlayStation2 que registra todavía fuertes ventas (675.000 unidades en 2006) a pesar de llevar en el mercado desde el año 2000. Se trata de un producto de tercera generación que competirá con la Xbox360 de Microsoft, que lleva más de un año en el mercado, y con la Wii de Nintendo, que salió en noviembre de 2006 y se ha revelado como un fuerte competidor de Xbox360 y PS3 en EEUU y Japón. La compañía espera que en su primer año las ventas de PlayStation3 en España superen las 600.000 unidades.

Nuevo modelo de PS3 de 40GB

Sony Computer Entertainment es la responsable del sonado lanzamiento del nuevo modelo de 40 GB de PS3, que fue lanzado el 10 de octubre de 2007 a un precio de 399 euros. El modelo incluye todas las características principales del entretenimiento en alta definición: juegos de nueva generación, películas en formato Blu-Ray disc, mando inalámbrico sensible

al movimiento y conectividad Wi-Fi y HDMI. Todo gracias a la potencia excepcional del procesador Cell Broadband Engine, el corazón digital de la consola. Además, el catálogo de juegos disponibles se amplió en 65 títulos, abarcando todo tipo de géneros.



PS3 40 GB

Playstation3 arrasa en España

El día 10 de octubre se realizó una importante rebaja del sistema de PS3 de 60 GB y se lanzó al mercado un nuevo modelo de 40 GB. Desde ese día, y hasta el 21 del mismo mes, las ventas de la consola crecieron en más del 300 por ciento en nuestro país, según la consultora GfK. En esa fecha existía ya una base de 255.000 PS3 instaladas, de las cuales, 32.000 fueron compradas durante los días de referencia.

SCEE presenta el nuevo Starter Pack de PS3

Sony Computer Entertainment (SCEE) puso a la venta el 26 de julio de 2007, en España y Portugal, el nuevo Starter Pack de PlayStation3 que incluye un sistema PS3 de 40 GB, los videojuegos Resistance Fall Of Man y MotorStorm y dos

mandos inalámbricos SIXAXIS. El valor del Starter Pack fue estimado por SCEE en unos 770 euros, aunque salió a la venta por 599. Los títulos incluidos en el pack fueron específicamente escogidos para demostrar la impresionante calidad gráfica y de jugabilidad de los juegos de alta definición en Blu-Ray Disc.



Starter Pack PlayStation3

La PS2 en cifras

A pesar de sus más de siete años de vida y de la aparición de la PS3, PlayStation2 consiguió vender en 2006 más de 385.000 unidades, terminando el año con una base instalada de 4.800.000 consolas. Estas cifras fueron posibles gracias, en gran parte, a juegos sociales como Buzz, SingStar o Eyetoy.



SingStar 40



Buzz Hollywood

Examen: PS3 vs. PS2

- PS3 es una consola mucho más potente que la PS2, lo que se traduce en imágenes de alta definición y juegos más realistas.
- El mando de la PS3 es inalámbrico y detecta el movimiento de nuestra mano. Así se juega con más naturalidad. Por ejemplo, en algunos juegos de carreras la consola permite manejar el coche moviendo el mando en el aire, sin pulsar botones.
- Se conecta a Internet sin cables (lleva Wi-Fi de serie).
- Para mejorar la calidad de los juegos y mostrar películas, PS3 lleva incorporado un lector de alta capacidad, del tipo Blu-Ray, además de unos discos que multiplican por 5,5 la capacidad del DVD.
- PS3 lleva un disco duro en su interior que sirve para descargar desde Internet juegos, demostraciones y otros extras.

Grabación de imágenes con PSP y GO! Cam

Go!Cam es la nueva cámara lanzada por Sony para PSP que salió a la venta el pasado 16 de mayo de 2007. Go!Cam ha sido diseñada para un público de todas las edades así como para ser utilizada en cualquier ocasión. Su objetivo es combinar la creatividad de la realización de películas y fotos con toda la diversión de PSP, para lo que tiene capacidad de grabar hasta dos horas y media de vídeo y de tomar 40.000 fotografías. La cámara incorpora además un micrófono para capturar el sonido y Go! Edit, un programa para editar las imágenes de vídeo y audio.



Go!Cam

PSP Slim&Lite llega a Europa

PSP Slim&Lite llegó de la mano de Sony a todos los territorios europeos en septiembre de 2007, a un precio de 169.99 euros. Presentada a nivel mundial en el E3 de Santa Mónica, la nueva PSP es un 33 por ciento más ligera y un 19 por ciento más fina que su predecesora y viene equipada con una salida de vídeo que permite a los usuarios ver el contenido de la consola en el televisor. Está disponible en tres colores: negro brillante, blanco porcelana y plata brillante. Spider-Man y Los Simpsons son los títulos incluidos en los packs especiales para el nuevo modelo.



Los Simpsons



Pack PSP Slim&Lite



PSP Slim&Lite



Spider-Man 3

Sony lanza Home para PS3, su incursión en los mundos virtuales

La comunidad virtual en 3D Home sigue los pasos de otras similares como Second Life o World of Warcraft, mediante la fórmula de un videojuego multijugador masivo on-line. El usuario, que previamente debe escoger un avatar, tendrá un apartamento virtual, al que podrá invitar a otros usuarios a chatear, oír música, ver fotos o vídeos o jugar. Una vez dentro del entorno virtual, el usuario puede interactuar con el resto mediante el teclado o con su propia voz. Además, en este mundo existen dos zonas: una privada (el apartamento, donde sólo se puede entrar con invitación) y otra pública.

PS2 y Xbox360 elegidas mejores consolas de 2006 en España

La victoria de PlayStation2 en los Hobby Premios 2007 no pilló a nadie por sorpresa. Hay 7,5 millones de unidades en los hogares de nuestro país y la consola lleva cuatro años alzándose como la favorita de los jugadores españoles. En el caso de Xbox360, cuyo parque de consolas se encuentra en inferioridad numérica respecto a PS2 en nuestro país, la victoria puede interpretarse como un reconocimiento a su calidad. Antes de la llegada de la PS3 y de la Wii, la Xbox360 era la única consola de nueva generación del mercado. Fue así durante todo el 2006, un tiempo en el que se forjó un catálogo impresionante de juegos, con una calidad gráfica muy superior a todo lo visto hasta la fecha. Por eso PS2, por su lección de seguidores, y Xbox360, por su superioridad técnica, se configuraron como las mejores consolas de 2006. Según confirmó Hobby Consolas, revista encargada de los premios, es la primera vez que dos consolas se hacen con este galardón de forma simultánea.

MICROSOFT

Sony y Microsoft logran metas de ventas de consolas y videojuegos

Sony y Microsoft anunciaron en 2007 el cumplimiento de sus metas de ventas para las consolas PlayStation3 y Xbox360. Sony vendió un millón de sus nuevas consolas PS3 sólo en América del Norte durante 2006, debiendo recurrir a unidades procedentes de Japón para atender la demanda. Por su parte, Microsoft afirmó que los pedidos de su consola Xbox360 alcanzaron los 10,4 millones de unidades en todo el mundo a finales de 2006, superando su objetivo de facturación en más de 10 millones de dólares.

La Consola Xbox 360: receptor-grabador de televisión

Microsoft insiste en su tarea de hacer de la Xbox360 un completo centro multimedia. Después de ofrecer series y películas en su servicio de descargas Xbox Live!, la compañía da un paso más allá y se propone que la consola haga las veces de receptor de televisión digital a través de Internet, con posibilidad de grabar contenidos. El servicio de conexión a Internet de Xbox Live! supera ya los cinco millones de suscriptores, con alrededor de 100 millones de descargas entre juegos, series y películas. Para realizar estas nuevas funciones la consola hará uso del DVR, con el que el usuario podrá grabar contenidos televisivos mientras juega o chatea a través de la misma.

Controles parentales para la XBOX360

Family Timer permitirá a los padres limitar el número de horas que sus hijos pueden jugar con la Xbox360 diariamente o incluso semanalmente. Con el nuevo sistema, cuando se alcanza el tiempo establecido, la consola se paga automáticamente. Además, Microsoft se ha unido a la Nacional PTA, la organi-

zación de padres voluntarios más grande de Estados Unidos, desde donde animará a éstos a hablar con sus hijos acerca del tiempo de juego. Además Xbox360 incluye un control para que los niños no puedan utilizar títulos inadecuados para su edad.

Microsoft introduce el messenger en la XBOX360



Xbox360

Microsoft ha anunciado que lanzará Windows Live Messenger para la Xbox360, con lo que los usuarios de la consola podrán conectarse al Messenger a través de ella. Así, se pretende construir una red con más de 20.000 millones de conexiones y 260 millones de cuentas activas que ampliará las opciones de comunicación de la comunidad virtual Xbox Live.

NOKIA

NOKIA juega otra vez con N-Gage



Dos años después haber retirado del mercado la videoconsola portátil N-Gage, el gigante finlandés de telefonía móvil, Nokia, decidió darse una segunda oportunidad en el negocio de los videojuegos. La compañía no pretende revivir su antigua consola, un híbrido entre consola y teléfono, sino rescatar la marca N-Gage para ofrecer un servicio de juegos multi-jugador que funcionará en sus terminales con sistema operativo Symbian Serie 60. Nokia ofrecerá juegos de desarrolladoras como Electronic Arts y de pequeños creadores de títulos.

NINTENDO

Wii también lee noticias

Nintendo anunció el lanzamiento de una versión de Wii que contará con un servicio de noticias online. El canal de noticias tendrá como base la información y las fotografías de The Associated Press. Las noticias se mostrarán a través de un mapa interactivo por el que los usuarios podrán navegar usando el controlador inalámbrico.

Wii También se jugará con los pies

La tabla de equilibrios de Wii detecta los movimientos de los pies y la presión del cuerpo. Sirve para hacer diferentes tipos de ejercicios físicos y actividades dinámicas como aeróbic, yoga, estiramientos musculares y juegos. La tabla vio la luz junto al juego Wii Fit.

La batalla de las consolas



Nintendo Wii

Durante el mes de diciembre de 2007, la firma japonesa Nintendo vendió 204.200 unidades de la Wii en Estados Unidos, según un estudio de NPD. Por su parte, Microsoft vendió en el mismo período 1,1 millones de consolas Xbox360, con lo que venció a la firma nipona y a Sony, que registró 490.700 equipos de la PlayStation3. Las tres compañías mantienen una enconada lucha a nivel mundial por conseguir el primer puesto en el mercado de las consolas de videojuegos.

RESUMEN ANUAL EVENTOS VIDEOJUEGOS

Eventos a nivel mundial

ENERO	FEBRERO	MARZO
	<ul style="list-style-type: none"> • Los guionistas de Writers Guild of America premian a los mejores escritores de videojuegos. • Xbox Live Party: La mayor fiesta paneuropea del año. • Celebración del AOU 2007. 	<ul style="list-style-type: none"> • Game Developers Conference en San Francisco. • Independent Games Festival. • Jonathan Wendel gana el campeonato de videojuegos de Nueva York. • Feria Internacional Anual de las telecomunicaciones, (Cenit), en Alemania. • Entrega de los premios People's Choice 1 UP 2006
ABRIL	MAYO	JUNIO
<ul style="list-style-type: none"> • MaximoLan 2007, videojuegos y modding en Argentina. • World Cyber Games México. • Primer Campeonato Mundial de Pac-Man para Xbox 360. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición sobre videojuegos "I am 8 bit". • Premios de la Fundación Parent's Choice. • Cosplay – TJ 2007 en Tijuana, México. • Premios Duke's Choice 2007. • Square Enix Party. • Ubydays 07 en París. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los videojuegos, también en el proyecto OLPC. • ISFE Expert Conference 2007.
JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE
<ul style="list-style-type: none"> • Campeonato Mundial de Deportes Electrónicos en París. • E3 en Santa Mónica, California. • Celebración de Develop in Brighton, Reino Unido. • Se otorgan los Game Critics Awards. 	<ul style="list-style-type: none"> • QuakeCon 2007. • XVII Feria Internacional de Computación y Electrónica en México. • Motodev, nuevo concurso de desarrollo. • Celebración del Festival Interactivo de Edimburgo. • Gamefest 2007. • Games Convention 2007 Game Critics Awards. • Festival Interactivo de Edimburgo Gamefest. • Games Convention 2007 en Leipzig, Alemania. • Game Developers Conference en Shangai, China. 	<ul style="list-style-type: none"> • Games Convention se va a Singapur. • Jefe Maestro entra en el Museo de Cera de Madame Tussand. • Ken Kutaragi, campeón honorífico del "Nite to Unite" 2008. • Tokyo abre las puertas del "Game Show" 2007. • Festival de Jeuvideo 2007 en Montreuil, Francia. • México y Brasil definen los candidatos latinoamericanos al mundial de videojuegos. • Lanzamiento mundial de Halo 3. • Empieza el festival Levi's Onedotzero Buenos Aires.

OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE
<ul style="list-style-type: none"> • Final del World Cyber Games 2007 en Seattle. • Creanimax 2007: Festival nacional de animación y videojuegos en Jalisco, México. • Shigeru Miyamoto, nuevo premio por sus aportaciones al videojuego. • Abierta la gran muestra de videojuegos Spiel 07 de Alemania. • London Games Festival acogió un concierto de videojuegos. • China celebró la V Exposición Internacional de la Cultura de Internet. • Premios Golden Joystick en Londres. • Electronic Game Show en México. 	<ul style="list-style-type: none"> • EVA 07 en Argentina. • Entrega de los 2007 British Academy Video Games Awards. • Coloquio de videojuegos en la Casa del Lago de Chapultepec, México. • DigiWorld Summit 2007 en Montpellier, Francia. • Inauguración de la Games for Windows Fest 07 en México. • Premios Writers' Guild of Great Britain Awards 2007. • Premios Bafta. • Ken Kutaragi, premiado por la AIAS. 	<ul style="list-style-type: none"> • Final del campeonato del mundo de World of Warcraft en Los Ángeles. • New York Anime Festival. • Nuevo miembro del Salón de la Fama de AIAS. • Celebración del Animé Festival XL en Chile. • Un millón de dólares para los mejores jugadores de Halo 3. • Celebración del Jump Festa 2008 en Japón.



Arriba: Celebración de la Game Developers Conference en San Francisco (5 al 9 de marzo).

Abajo: Celebración de la Square Enix Party (12 y 13 de mayo de 2007).



Celebración de la Game Developers Conference en San Francisco 5 al 9 de marzo.

Resumen anual eventos videojuegos España

ENERO	FEBRERO	MARZO
<ul style="list-style-type: none"> • Jornadas POW UAB sobre videojuegos. • Atari Cold War: Exposición sobre videojuegos. • El primer “Game Llanes” ya tiene vencedor. • Nacimiento del concurso “Tú también puedes”. • Una obra inspirada en el mítico videojuego “Simcity” abre el ciclo de teatro contemporáneo catalán de la Sala Beckett. 	<ul style="list-style-type: none"> • Torneo de Videojuegos en La hoguera de Altozano (Alicante). • 3GSM World Congress 2007 en Barcelona. • El ocio virtual, a debate en la Fundación Barcelona Digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • I Torneo PS2 Ciudad de Fuengirola. • Expomanga 2007. • Exposición sobre videojuegos en Caixa Sabadell. • Salón del Cómic en la localidad granadina de Armilla. • IV Semana de las TIC. • Torneo de “Counter Strike” en San Fernando (Cádiz). • La prensa de videojuegos a debate en FNAC. • La Nit de Manises, una forma lúdica y divertida de pasar la noche. • Entrega de premios del primer concurso de guiones de videojuegos. • Los videojuegos llegan al Centro de Arte Laboral de Gijón.
ABRIL	MAYO	JUNIO
<ul style="list-style-type: none"> • Otakuart, jornadas manga alternativas. • Fiesta informática “Gipuzkoa Encounter” en Tolosa. • VIII Edición del Salón del Manga en Andalucía. • Party Mijas en Málaga. • Campeonatos para los amantes de los videojuegos en Jerez. • I Jornadas sobre la Cultura del Videojuego en Las Palmas de Gran Canaria. • IV Lan Party de Lleida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Discovery Channel presenta “La era del Videogame”. • Fiesta 10º Aniversario de Meristation. • Día del Orgullo Friki. • Final del Torneo exclusivo Command & Conquer 3 en FNAC. 	<ul style="list-style-type: none"> • Final del concurso Guitar Hero. • Competición entre escolares sobre el dominio del videojuego “Clean City Málaga”. • II Maratón de Videojuegos en Línea en Cuevas del Almanzora (Almería). • Software Show 2007. • Exposición “Gameworld” en la Laboral de Gijón. • Torneo de presentación de videojuegos Buzz! Junior.
JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE
<ul style="list-style-type: none"> • Gran final de la competición de PES6 para Xbox 360. • Talleres sobre videojuegos en Laboral Centro de Arte y Creación Industrial. • Foro Internacional del Videojuego en A Coruña. • Ceuta Lan Party. • Espacio Avanza acerca las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones a Santander. 	<ul style="list-style-type: none"> • Verinet en Orense. • Primer campeonato de Play Station Portable de Extremadura. • Presentación del videojuego Tony Hawk’s Proving Ground en el evento O’Marisquiño. • I Feria del Cómic de Vélez-Rubio (Almería). • Video Game Party en Almería. 	<ul style="list-style-type: none"> • Quinta edición del desafío de programación en Python: Pyweek. • Need for Speed Maxi Tuning Show, la exhibición de coches más grande de Europa, en Montmeló. • Premiado un videojuego español en el concurso europeo del Cogain. • Video Campus Party en Almassera (Valencia).

JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE
<ul style="list-style-type: none"> • Ciberia Lan Party en Castellón. • Campeonato Trackmania United. • II Jornadas y II KOR-Ruta en Parla (Madrid). • Gamelab. • Tenerife Lan Party. • Anuncio del ganador del I Concurso Internacional de Relatos Hotel Dusk. • NX Conecta en Vigo. • 802 Party en Jerez. • Guitar Hero triunfa en el Summer-Case. • Atalaya Lan 07 en Berlanga de Duero (Soria). • Abta Rural Party en Almería. • Espacio Avanza muestra en Gijón las ventajas de los usos de Internet y las tecnologías. • XV edición de la Euskal Encounter. • Campus Party. 	<ul style="list-style-type: none"> • Torneo de usuarios Pro Evolution Soccer en Motril (Granada). 	<ul style="list-style-type: none"> • Nueva exposición sobre videojuegos en Laboral Centro de Arte de Gijón. • Fraga Lan Party en Huesca. • II Salón del Manga de Andalucía. • XI Jornaícas de Manga en Zaragoza. • Lanzamiento de Halo 3 y llegada del Jefe Maestro a España. • Ganadores del concurso Halo 3 en España.
OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE
<ul style="list-style-type: none"> • Convención de videojuegos de Canal Ocio Europa. • Segundo Salón Manga de Cádiz. • Gumiparty 2007 en Plasencia (Cáceres). • Jornadas “El Mercado de los Videojuegos en el Contexto de los Contenidos Audiovisuales”. • Jornadas “Arte, Ciencia y Dalí”. • Presentación de ArtFutura. • Salto en paracaídas del Jefe Maestro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Emisión del segundo programa de Jugones en Canal +. • XIII Salón del Manga en Barcelona. • Neos Party en La Rioja. • La sala Cineduca acoge la celebración del segundo “Curso de iniciación a la industria de los videojuegos”. • Expertos en videojuegos hablaron en FICOD 2007 sobre los nuevos modelos de negocio. • Madrid, sede del “e-life Simo 2007”. • Arsgames.net 2007, redefiniendo arte y videojuegos. • Final de la Copa 40 de EA Sports. • 8º Encuentro del Cómic y la Ilustración en Sevilla. • Cuartas Jornadas Kiseki de manga y cultura japonesa en Granada. • Conferencia sobre la evolución de los videojuegos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Celebración de Cinegames Cup. • Concierto de Jam Sessions en Madrid. • Clausura del Barcelona Tuning Show. • Celebración de Kutrup@arty en A Estrada (Pontevedra). • III Campeonato de España de Machine Dance. • 29ª Edición de Juvenalia. • Estreno de “La noche más play”, en Discovery Channel. • Mini feria de videojuegos en San Vicente de Raspeig (Alicante).



1



2



3



4



6



5



7



8



9



10



11



12

1 Atari Cold War: Exposición sobre videojuegos. **2-3** Final del concurso Guitar Hero. **4** II Jornadas de Manga y Anime en Parla (Madrid). **5** Guitar Hero triunfa en el SummerCase (13 y 14 de julio de 2007). **6** Imperivm Civitas. **7** XV edición de la Euskal Encounter (20 al 23 de julio de 2007) **8** Lanzamiento de Halo 3 y llegada del Jefe Maestro a España. **9-12** Final de la Copa 40 de Electronic Arts Sports. **10** XI Jornaicas de Manga y Anime (Zaragoza) **11** XIII Salón del Manga.

PIRATERÍA



LA FAP (FEDERACIÓN ANTI PIRATERÍA) ESTIMA EN 2 MILLONES EL NÚMERO DE VIDEOJUEGOS PIRATAS ADQUIRIDOS EN EL TOP-MANTA Y LOCALES DURANTE EL AÑO 2007. UN 20% DE LOS USUARIOS ADMITE TENER VIDEOJUEGOS PIRATA. LAS PÉRDIDAS OCASIONADAS POR LA PIRATERÍA SUPERAN LOS 150 MILLONES DE EUROS EN EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS.

LA PIRATERÍA EN CIFRAS

Incidencia de la compra en Top Manta:

Número de videojuegos comprados en el Top Manta y locales en el año 2007 **2 millones**

Usuarios que admiten tener videojuegos piratas **20%**

Incidencia de las descargas P2P:

Número de usuarios de P2P en el año 2007 **2,1 mill. (+40%)**

Número de descargas de videojuegos **14,8 mill. de descargas (+22%)**

Las pérdidas por piratería superan los 150 millones de euros en el sector de videojuegos.

Fuentes: GFK, FAP y European Information Technology Observatory

Objetivos de aDeSe frente a la piratería

- Incrementar el esfuerzo del Gobierno en la lucha contra la piratería.
- Obtener la colaboración de los ISP (proveedores de servicios de Internet) para reducir el uso ilegal del P2P (peer-to-peer) y favorecer el desarrollo de los servicios legales.
- Aumentar el alcance e incrementar el esfuerzo de las organizaciones antipiratería y otras organizaciones relacionadas.
- Cambiar la percepción general de que el nivel de piratería existente es aceptable, especialmente entre los políticos, los gobernantes y los grupos de consumidores, reemplazándola por una política basada en la percepción del desarrollo económico y las ventajas de competitividad derivadas del respeto a la Propiedad Intelectual.

EJEMPLOS DE LA LUCHA ANTIPIRATERÍA EN 2007

Campaña de la FAP contra la piratería: Defiende tu cultura contra la piratería

El máximo exponente de la expresión intelectual de nuestra sociedad es nuestra cultura. La cultura es universal, libre, plural y es, sin género de dudas, el máspreciado bien de los pueblos y sociedades; su propia identidad.

Gran parte de la cultura es intangible. Son expresiones o formas intelectuales inmateriales de la sociedad. Para defender nuestra cultura es necesario definir, defender, potenciar y retribuir el producto intelectual de nuestra sociedad. La herramienta que nos permite hacerlo dentro del actual modelo social y económico es la propiedad intelectual, que es un bien común para toda la sociedad.



Logo oficial de la campaña "Defiende tu cultura"

La piratería impide el desarrollo de lo intelectual. Mata las ideas. Hace imposible la creación. La piratería amenaza y erosiona nuestra cultura, nuestra identidad. La piratería no sólo ataca a los creadores, nos ataca a todos. "No dejes que la piratería destruya tu cultura. Actúa".

Los lectores de las principales revistas de videojuegos de España crean una campaña antipiratería

Axel Springer España, editorial del sector de los videojuegos, informática de consumo y motor, convocó una campaña antipiratería entre sus lectores de revistas de videojuegos.

La II Edición del Concurso de Carteles Antipiratería fue convocada en las principales revistas del sector: Nintendo Acción, Playmanía, Hobby Consolas, Micromanía y Computer Hoy Juegos. Estas revistas suponen el 83% de la venta anual de publicaciones de videojuegos, por lo que el concurso fue muy representativo.

El objetivo de Axel Springer España es concienciar al lector sobre el gran problema que supone la piratería, respondiendo así a su fiel compromiso con la industria de los videojuegos en esta lucha.

La acogida fue excelente y se presentaron trabajos de gran calidad. Los 15 trabajos ganadores se publicaron durante todo el año 2007 en las principales revistas de videojuegos bajo el lema "No a la piratería".



Ganador Absoluto 2006 (David Serrano González, Madrid, 27 años)

Los expertos se reúnen contra la Piratería

Oviedo acogió en noviembre de 2007 un curso de especialización para agentes de policía sobre los delitos contra la propiedad intelectual, donde se daban las pautas legales para la actuación contra este tipo de infracciones de la ley. El curso estaba organizado por la Confederación Española de Policía, en colaboración con la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual (FAP) y Productores de Música de España (PROMUSICAE).

Congreso de ciberpolicías en el SIMO

La pasada edición del SIMO en Madrid sirvió también como escenario para la celebración de un congreso de policías especializados en delitos cometidos a través de Internet, auspiciado por la Business Software Alliance, y en el que intervinieron mandos y agentes del Cuerpo Nacional de Policía y de la Guardia Civil.

Tienda de descargas legales en Internet

La compañía con sede en San Francisco (California), BitTorrent, con el software más popular para el intercambio de archivos en la web, ha inaugurado una tienda online para descargar, legalmente, películas y otro material audiovisual. En esta iniciativa, la tienda cuenta con el apoyo de cuatro grandes estudios discográficos y decenas de compañías de videojuegos, música y software.

Resumen actividades aDeSe año 2007

ENERO	FEBRERO	MARZO
<ul style="list-style-type: none"> • Alberto González Lorca renueva su cargo como presidente de aDeSe. 		
ABRIL	MAYO	JUNIO
<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de los resultados de la industria del videojuego en España 2006. • SEGA se incorpora a aDeSe. 		<ul style="list-style-type: none"> • Codemasters se incorpora a aDeSe. • aDeSe distingue a los videojuegos más vendidos en 2006.
JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE
<ul style="list-style-type: none"> • Game Tomorrow: una mesa redonda para explorar las nuevas posibilidades de los videojuegos. • aDeSe clama por la creación de empresas de desarrollo de videojuegos españolas, como la naciente Gam-mick Entertainment. 		<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del Anuario aDeSe 2006.
OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE
		<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del estudio: "El consumo de drogas, alcohol y tabaco, menor entre los usuarios de videojuegos". • El INC y la industria de videojuegos orientan a los adultos en la elección de estos productos para sus hijos. • aDeSe promueve la incorporación del PEGI Online en las webs españolas de videojuegos.

Enero

ALBERTO GONZÁLEZ LORCA RENUEVA SU CARGO COMO PRESIDENTE DE aDeSe.

24 de enero de 2007.- Alberto González Lorca, director general de Atari Ibérica, es reelegido Presidente de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe).

Abril

PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO EN ESPAÑA 2006.

18 de abril de 2007.- aDeSe presenta los resultados obtenidos por la industria española de videojuegos durante el año 2006. El año cerró con una cifra de consumo que alcanzó los 967 millones de euros. El consumo de videojuegos supuso el 40% del total del

ocio audiovisual, situándose por delante de la taquilla de cine, la música grabada y las películas de vídeo. España revalidó el cuarto lugar europeo en el consumo de software interactivo y venta de consolas, por detrás de Reino Unido, Alemania y Francia.

SEGA SE INCORPORA A aDeSe.



27 de abril de 2007.- La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe), única asociación empresarial del sector de los videojuegos en España, anuncia la incorporación de SEGA a esta agrupación de empresas.

Junio

CODEMASTERS SE INCORPORA A aDeSe.



6 de junio de 2007.- aDeSe anuncia la incorporación de Codemasters a esta agrupación de empresas. Con esta nueva incorporación, aDeSe sigue reforzando su representación del mercado nacional, que supera ya el 85%, al contar con la presencia de 18 compañías de primer nivel en el sector de los videojuegos.

aDeSe DISTINGUE A LOS VIDEOJUEGOS MÁS VENDIDOS EN 2006.

27 de junio de 2007.- aDeSe concede, por sexto año consecutivo, los Galardones que premian los videojuegos más vendidos en España. En total, son premiados 54 videojuegos del año 2006: 6 de ellos con Galardón de Doble Platino, 13 con Galardón de Platino y 35 con Galardón de Oro. De nuevo se pone de manifiesto la buena salud del sector ya que se incrementan en casi un 20% el número de videojuegos de la industria que logran vender suficiente número de copias como para optar a alguna de las tres categorías de Galardón.

Julio

GAME TOMORROW: UNA MESA REDONDA PARA EXPLORAR LAS NUEVAS POSIBILIDADES DE LOS VIDEOJUEGOS.

6 de julio de 2007.- IBM, Sony y aDeSe analizan las últimas tendencias, aplicaciones y especialización en el sector de los videojuegos. La mesa redonda explora una industria que incorpora los mayores niveles de innovación y avance tecnológico, pero que en España aún está mayoritariamente enfocada hacia el consumo y no hacia el desarrollo.



aDeSe CLAMA POR LA CREACIÓN DE EMPRESAS DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS ESPAÑOLAS

12 de julio de 2007.- aDeSe se felicita por el nacimiento de Gammick Entertainment S.L., una empresa dedicada a la producción de videojuegos que llega al mercado español con la misión de gestionar y tutelar creaciones de empresas de desarrollo a nivel nacional e internacional. España se encuentra a la cola en el ranking europeo de empresas dedicadas al desarrollo de videojuegos, por detrás de países como Italia, Holanda o Noruega que en cambio carecen de una tradición de consumo tan asentada como la española.



Septiembre

PRESENTACIÓN DEL ANUARIO aDeSe 2006

12 de septiembre de 2007.- aDeSe presenta su Anuario 2006, un documento que resume la situación de la industria del videojuego a nivel nacional e internacional y que muestra las principales tendencias del sector en relación con otras áreas, con las que convive con éxito, como la música, el cine o la literatura.

Diciembre

PRESENTACIÓN DEL ESTUDIO: “EL CONSUMO DE DROGAS, ALCOHOL Y TABACO, MENOR ENTRE LOS USUARIOS DE VIDEOJUEGOS”

13 de diciembre de 2007.- La Universidad Complutense de Madrid (UCM) y la Asociación de Videojugadores presenta el

estudio “Hábitos de consumo de drogas, alcohol y tabaco entre los videojugadores y no videojugadores (jóvenes y adultos)”, un documento que analiza la relación existente entre el uso de videojuegos y el desarrollo de este tipo de hábitos.

EL INC Y LA INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS ORIENTAN A LOS ADULTOS EN LA ELECCIÓN DE ESTOS PRODUCTOS PARA SUS HIJOS

19 de diciembre de 2007.- El Instituto Nacional de Consumo y aDeSe realizan una campaña divulgativa del código PEGI Online, que se enmarca en el programa para un Internet más seguro realizado por la Unión Europea.

aDeSe PROMUEVE LA INCORPORACIÓN DEL PEGI ONLINE EN LAS WEBS ESPAÑOLAS DE VIDEOJUEGOS

19 de diciembre de 2007.- aDeSe, en colaboración con el INC, pone en marcha una campaña de información y sensibilización encaminada a promover el conocimiento y la incorporación del PEGI Online entre las principales páginas web de videojuegos y juego en línea.

PREMIOS OTORGADOS A LOS MEJORES VIDEOJUEGOS EN 2007

PREMIOS NACIONALES

Premios EME 2007



5.400 VIDEOADICTOS PARTICIPARON DESDE EL 1 AL 28 DE FEBRERO EN LAS VOTACIONES A TRAVÉS DE INTERNET PARA OTORGAR LOS PREMIOS EME A LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DEL AÑO 2006.

Los premios EME los organiza desde 1997 la revista online Meristation.com por lo que ésta fue la décima edición.

EME AL MEJOR JUEGO DE ACCIÓN

Gears of War (Epic Games) - 360

EME AL MEJOR JUEGO DE ARCADE

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 (Spike) – PS2

EME AL MEJOR JUEGO DE AVENTURA

The Legend of Zelda: Twilight Princess (Nintendo) WII, GC

EME AL MEJOR JUEGO DEPORTIVO

Pro Evolution Soccer 5

EME AL MEJOR JUEGO DE ESTRATEGIA

Viva Piñata (Rareware) - 360

EME AL MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS

New Super Mario BROS. (Nintendo Japan) - DS

EME AL MEJOR JUEGO DE ROL

The Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda Softworks) – PC, 360

EME AL MEJOR JUEGO DE SIMULADOR

Flight Simulator X (Microsoft) - PC

EME AL MEJOR JUEGO DE PUZZLE

Brain Training (Nintendo Japan) - DS

EME AL MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN

Burnout: Revenge (Criterion Studios) - 360



Grand Theft Auto: Vice City Stories.

EME AL MEJOR JUEGO DE SONY PSP

Grand Theft Auto: Vice City Stories (Rockstar Leeds)

EME AL MEJOR JUEGO DE NINTENDO DS

New Super Mario BROS. (Nintendo Japan)

EME AL MEJOR JUEGO DE XBOX 360

Gears of War (Epic Games)

EME AL MEJOR JUEGO DE WII

The Legend of Zelda: Twilight Princess (Nintendo)

EME AL MEJOR JUEGO DE GAMEBOY

Final Fantasy IV Advance (Square Enix)

EME AL MEJOR JUEGO DE PC

The Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda Softworks)

EME AL MEJOR JUEGO DE PLAYSTATION 2

Shadow of the Colossus (Team ICO)

EME AL MEJOR JUEGO DE GAMECUBE

The Legend of Zelda: Twilight Princess (Nintendo Japan)

EME AL MEJOR PRODUCTO MULTIMEDIA

GeForce 8800 GTX (Nvidia Corporation)

EME AL MEJOR PRODUCTO PERIFÉRICOS Y COMPONENTES

Xbox 360 Wireless Racing Wheel (Microsoft)

Hobby Premios

OTORGADOS POR LOS LECTORES DE LAS REVISTAS ESPECIALIZADAS EN VIDEOJUEGOS DEL GRUPO AXEL SPRINGER (HOBBY CONSOLAS, PLAYMANÍA, NINTENDO ACCIÓN, COMPUTER HOY JUEGOS Y MICROMANÍA). DESTACAN ENTRE LOS GALARDONADOS:



PREMIOS HOBBY CONSOLAS

JUEGO DEL AÑO

GEARS OF WAR

COMPAÑÍA DEL AÑO

NINTENDO

CONSOLA DEL AÑO

Empate entre: PLAYSTATION 2 y XBOX 360

FENÓMENO DEL AÑO

WWE SmackDown vs Raw 2008

JUEGO DEL AÑO PARA MÓVILES

PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS

JUEGO DEL AÑO PARA PLAYSTATION 2

KINGDOM HEARTS 2

JUEGO DEL AÑO PARA PSP

GTA VICE CITY STORIES

JUEGO DEL AÑO PARA GB ADVANCE

FINAL FANTASY IV

JUEGO DEL AÑO PARA NINTENDO DS

BRAIN TRAINING DEL DR. KAWASHIMA

JUEGO DEL AÑO PARA XBOX 360

GEARS OF WAR

JUEGO DEL AÑO PARA WII

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS



PREMIOS PLAYMANÍA

JUEGO DEL AÑO PARA PS2

KINGDOM HEARTS

COMPAÑÍA DEL AÑO

SQUARE ENIX

JUEGO DEL AÑO PARA PSP

GTA VICE CITY STORIES

MEJOR JUEGO DE PLATAFORMA PARA PS2

LA LEYENDA DE SPYRO, UN NUEVO COMIENZO

MEJOR JUEGO DE ACCIÓN PARA PS2

DIRGE OF CERBERUS

MEJOR JUEGO DE VELOCIDAD PARA PS2

NEED FOR SPEED CARBONO

MEJOR SHOOT'EM UP PARA PS2

CALL OF DUTY 3

MEJOR AVENTURA DE ACCIÓN PARA PS2

SHADOW OF THE COLOSSUS

MEJOR JUEGO DEPORTIVO PARA PS2

PRO EVOLUTION SOCCER 6

MEJOR JUEGO DE LUCHA PARA PS2

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2

MEJOR JUEGO DE ESTRATEGIA PARA PS2

LOS SIMS 2 MASCOTAS

MEJOR JUEGO DE ROL PARA PS2

KINGDOM HEARTS II

MEJOR JUEGO SOCIAL PARA PS2

GUITAR HERO II



PREMIOS NINTENDO ACCIÓN

JUEGO DEL AÑO PARA GAMECUBE
ZELDA TWILIGHT PRINCESS

JUEGO DEL AÑO PARA GAME BOY ADVANCE
POKEMON MUNDO MISTERIOSO

JUEGO DEL AÑO PARA NINTENDO DS
ANIMAL CROSSING

MEJOR JUEGO DE AVENTURAS PARA NINTENDO DS
POKEMON MUNDO MISTERIOSO

MEJOR JUEGO DE HABILIDAD PARA NINTENDO DS
NEW SUPER MARIO BROS

MEJOR JUEGO DEPORTIVO PARA NINTENDO DS
NEED FOR SPEED CARBONO

MEJOR JUEGO DE ESTRATEGIA PARA NINTENDO DS
MARIO & LUIGI

MEJOR JUEGO DE ACCIÓN PARA NINTENDO DS
METROID PRIME HUNTERS

MEJOR MINIJUEGO PARA NINTENDO DS
42 JUEGOS DE SIEMPRE

MEJOR JUEGO TOUCH GENERATIONS! PARA NINTENDO DS
ANIMAL CROSSING

JUEGO DEL AÑO PARA WII
ZELDA TWILIGHT PRINCESS



PREMIOS MICROMANÍA

JUEGO DEL AÑO PARA PC
DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

MEJOR JUEGO DE ESTRATEGIA PARA PC
COMPANY OF HEROES

MEJOR JUEGO DE ROL PARA PC
THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

MEJOR JUEGO DE ACCIÓN PARA PC
DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

MEJOR JUEGO DE AVENTURAS PARA PC
DREAMFALL. THE LONGEST JOURNEY

MEJOR JUEGO DE VELOCIDAD PARA PC
NEED FOR SPEED CARBONO

MEJOR JUEGO DEPORTIVO PARA PC
PRO EVOLUTION SOCCER 6

MEJOR JUEGO DE SIMULACIÓN PARA PC
FLIGHT SIMULATOR X



PREMIOS COMPUTER HOY JUEGOS

JUEGO DEL AÑO
AGE OF EMPIRES III

19 DE MARZO DE 2007. CELEBRACIÓN DE LA SEXTA EDICIÓN DE LOS PREMIOS DE PLAYSTATION REVISTA OFICIAL. ENTRE LOS SELECCIONADOS ESTUVIERON:

MEJOR JUEGO PS2
PRO EVOLUTION SOCCER 6

MEJOR JUEGO DE PSP
GTA: VICE CITY STORIES

MEJOR JUEGO DE AVENTURA / ACCIÓN
SCARFACE

MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN
NEED FOR SPEED CARBONO

MEJOR JUEGO DE LUCHA

DRAGON BALL Z: B.T.2

MEJOR SHOOTER

CALL OF DUTY 3

MEJOR PARTY GAME

BUZZ! EL GRAN CONCURSO DE DEPORTES

MEJOR JUEGO RPG

KINGDOM HEARTS II

MEJOR JUEGO DEPORTIVO

PRO EVOLUTION SOCCER 6

JUEGO ON-LINE

SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS

PREMIO DE LA REDACCIÓN

SHADOW OF THE COLOSSUS

RECONOCIMIENTO PROFESIONAL

Rafael Martínez-Avial,
director general de Electronic Arts España.

Primera edición de los premios revista oficial de Xbox 360

29 DE NOVIEMBRE DE 2007.- LA REVISTA OFICIAL DE XBOX 360 CELEBRÓ LA PRIMERA EDICIÓN DE SUS PREMIOS, GALARDONES QUE CONCEDE A LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO EN FUNCIÓN DE DIVERSAS CATEGORÍAS. EL LISTADO COMPLETO DE PREMIADOS ES EL SIGUIENTE:

MEJOR JUEGO DEL AÑO

BioShok

MEJOR JUEGO DE ACCIÓN

Assasin's Creed

MEJOR JUEGO DE MOTOR

Forza Motorsports 2

MEJOR JUEGO DEPORTIVO

Pro Evolution Soccer 2008

MEJOR SHOOTER

Halo 3

MEJOR RPG

Mass Effect

MEJOR JUEGO INFANTIL

Crash Lucha de Titanes

MEJOR JUEGO DE ESTRATEGIA

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

JUEGO REVELACIÓN

BioShock



Bioshock

MEJOR JUEGO EN XBOX LIVE

Halo 3

MEJOR JUEGO SOCIAL

Guitar Hero III

MEJOR EDITOR DE VIDEOJUEGOS

Microsoft

Premios Campus Party 2007

EL ÁREA DE DESARROLLADORES DE LA CAMPUS PARTY ENTREGÓ LOS SEGUNDOS PREMIOS DESARROLLADOR_ES, LOS CUALES PREMIA A LOS MEJORES VIDEOJUEGOS CREADOS EN NUESTRO PAÍS Y QUE PRETENDEN FOMENTAR LA INDUSTRIA DEL OCIO ELECTRÓNICO EN ESPAÑA. LOS VENCEDORES FUERON:

MEJOR APARTADO GRÁFICO

RUNAWAY 2

MEJOR APARTADO SONORO

RUNAWAY 2



TÍTULO MÁS INNOVADOR

CLEAN CITY MÁLAGA



MEJOR VIDEOJUEGO AMATEUR

FREGOCLES Y LA DESINFECCIÓN DEL OLIMPO

MEJOR GUIÓN

RUNAWAY 2

MEJOR JUEGO WEB

SUPERBUTTEO

MEJOR JUEGO MÓVIL

GOODY RETURNS

MEJOR COMPAÑÍA DESARROLLADORA

VIRTUAL TOYS



MEJOR COMPAÑÍA DISTRIBUIDORA

FX INTERACTIVE

MEJOR VIDEOJUEGO ESPAÑOL

RUNAWAY 2



Runaway 2

Premios del concurso Tú también puedes

CONVOCADO POR EL BLOG "TÚ TAMBIÉN ERES RARO", EL CONCURSO ESTABA DIRIGIDO A DESARROLLADORES AMATEUR Y LA ÚNICA CONDICIÓN ERA QUE ALGUNO DE LOS PERSONAJES QUE APARECIERA FUERA UN CARACOL. LOS GANADORES DE LAS DIFERENTES CATEGORÍAS FUERON:

MEJOR JUEGO CASUAL Y SEGUNDO PREMIO

Rythmica (Atrapado)

MEJOR AVENTURA GRÁFICA

Rural Fantasy (Andos Studios)

AVENTURA EN TERCERA PERSONA

Caracoles de combate (Neosoft)

PREMIO A LA PORTABILIDAD

Pix Bros (Pix Juegos)

MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS Y TERCER PREMIO

Paco Cadmio (Nona Studios)

PRIMER PREMIO

Acaban (Unif Studios)

Premios YAHOO España!

MARZO DE 2007. LA SELECCIÓN SE LLEVÓ A CABO MEDIANTE UNA ENCUESTA ON LINE EN LA QUE PARTICIPARON MÁS DE 4.000 USUARIOS.



MEJOR VIDEOJUEGO DE 2006

GEARS OF WAR

SEGUNDO VIDEOJUEGO MÁS VOTADO

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

TERCER VIDEOJUEGO MÁS VOTADO

PRO EVOLUTION SOCCER 6

MEJOR JUEGO DE ACCIÓN

GRAND THEFT AUTO VICE CITY STORIES

VIDEOJUEGO MÁS ORIGINAL

BRAIN TRAINING

MEJOR VIDEOJUEGO ESPAÑOL

COMMANDOS STRIKE FORCE

MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN

NEED FOR SPEED CARBONO

Premios del programa “El Mundo de los Videojuegos en Radio 5” (RNE)

EL PROGRAMA “EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS EN RADIO 5” QUE RECORRE TODOS LOS FINES DE SEMANA LOS MEJORES LANZAMIENTOS DE SOFTWARE Y HARDWARE DE ENTRETENIMIENTO, ELIGIÓ LOS MEJORES TÍTULOS DE 2006. LA LISTA COMPLETA DE CATEGORÍAS Y GANADORES FUE:

JUEGO MÁS ORIGINAL DEL AÑO

Brain Training de Nintendo DS

MEJOR AVENTURA DE ACCIÓN

Tom Raider Legends

MEJOR JUEGO DE ROL

Kingdom Hearts II

MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS

New Super Mario Bross

MEJOR TÍTULO DEPORTIVO

Table Tennis

MEJOR JUEGO DE FÚTBOL

Pro Evolution Soccer 6

MEJOR JUEGO BASADO EN PELÍCULA DE CINE

El Padrino

MEJOR JUEGO DE VELOCIDAD

Need For Speed Carbono

MEJOR JUEGO INFANTIL

Viva Piñata



MEJOR PARTY-GAME

Singstar La Edad de Oro del Pop Español

MEJOR PRODUCTO DE HARDWARE

Nintendi Wii

MEJOR TÍTULO PARA PS2

Shadow of the Colossus

MEJOR TÍTULO DE XBOX 360

Gears Of War

MEJOR SITE EN INTERNET SOBRE VIDEOJUEGOS

www.freeki.es

PREMIOS INTERNACIONALES

Premios Famitsu

ABRIL DE 2007. FAMITSU, LA REVISTA NIPONA MÁS POPULAR, ANUNCIÓ LOS GANADORES DE SU CONCURSO FAMITSU WINNERS 2006 DONDE SE GALARDONA A LOS JUEGOS MÁS IMPRESIONANTES E IMPORTANTES APARECIDOS DURANTE EL AÑO. ASÍ QUEDÓ LA LISTA DE GANADORES:

GRAN PREMIO JUEGOS DEL AÑO

Final Fantasy XII (PS2, Square Enix).
Pokemon Diamond & Pearl (Nintendo DS, Nintendo).

PREMIO ESPECIAL - JUEGO DEBUTANTE DEL AÑO

Blue Dragon (Xbox 360, Mistwalker).

PREMIO ESPECIAL – HIT DEL AÑO

Pokemon Diamond & Pearl (Nintendo DS, Nintendo).

PREMIO ESPECIAL – INNOVACIÓN

Wii Sports (Wii, Nintendo).

MEJOR LOGRO EN UN RELANZAMIENTO

New Super Mario Bros. (NDS, Nintendo).

MEJOR LOGRO EN ALTO RENDIMIENTO

The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii, Nintendo).

MEJOR JUEGO DE DRAMA

Yakuza 2 (PS2, Sega).

MEJOR LOGRO EN DISEÑO DE JUEGO

Okami (PS2, Capcom)

MEJOR LOGRO EN MULTIPLAYER

Monster Hunter 2 (PS2, Capcom)

MEJOR DESEMPEÑO EN UN PORTÁTIL

Metal Gear Portable Ops (PSP, Konami)

MEJOR LOGRO EN UN RPG

Persona 3 (PS2, Atlus)

PERSONA MÁS VALIOSA EN EL AÑO

Hironobu Sakaguchi (Mistwalker)

GAME CHARACTER OF THE YEAR

Mario

GAME COMPANY OF THE YEAR

Nintendo

Bioshock de 2k games recibe la nota más alta hasta el momento para XBOX 360 en Metacritic

2K Games, sello editorial de Take-Two Interactive Software, anunció que BioShock, su éxito en exclusiva para el sistema de videojuegos y entretenimiento Xbox 360 de Microsoft y para Games for Windows, es el juego para Xbox 360 mejor valorado de todos los tiempos y el título mejor puntuado del año para todas las consolas en Metacritic.com, esta famosa página que suma las puntuaciones de las publicaciones y sitios web más importantes de la industria del videojuego.



BioShock

La revista Time considera a Halo 3 como el mejor videojuego del año

La publicación Time continúa adentrándose en el mundo del ocio electrónico y digital. Buena cuenta de ello es el ranking de los diez mejores juegos que, según el criterio de la publicación, fueron lanzados en 2007 y cuyo primer puesto está ocupado por el videojuego Bungie Halo 3. El ranking completo quedó como sigue:

1. Bungie Halo 3
2. The Orange Box
3. Rock Band
4. Super Mario Galaxy
5. Bioshock
6. Call of Duty 4
7. The Legend of Zelda Phantom Hourglass
8. Mass Effect
9. Ace Combat 6
10. God of War II



Bungie Halo 3

Bioshock, mejor videojuego del año para Spike TV

Bioshock fue elegido mejor videojuego del año en el concurso Spike TV de Las Vegas, uno de los galardones más reconocidos para el ocio digital en EEUU. El jurado valoró especialmente la línea argumental y el valor de la producción.

Por su parte, el premio al “Mejor juego ocasional para móviles” fue para La Máquina Increíble, de Vivendi Games Mobile.



Bioshock

Fuentes

Documentación

- aDeSe: Resultados Industria del Videojuego 2007
- PEGI (Pan European Game Information) – Informe Anual 2006-2007
- ISFE EXPERT CONFERENCE 2007 – The challenges of online gaming. 26-27 June 2007. ISFE.
- ISFE “VideoGamers in Europe 2007”
- IEAA (Interactive Entertainment Association of Australia).- “Interactive Australia 2007”
- ESA Association of Canadá “2007 Sales, Demographics and usage Details. Essential Facts about the Canadian Computer and VideoGame Industry”

Documentación gráfica

aDeSe agradece la colaboración de las compañías asociadas en la recopilación de imágenes para su Anuario 2007, así como las aportaciones de los sitios web.

Nuestro agradecimiento además al Grupo Axel Springer por los logotipos de sus revistas: Hobby Consolas, Playmanía, Nintendo Acción, Computer Hoy Juegos y Micromanía.

REALIZACIÓN DEL ANUARIO aDeSe 2007

Contenido: Image Profile,
Agencia de Comunicación de aDeSe



aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y
Editores de Software de Entretenimiento

Alfonso XII, 8, 5º Izqda.
28014 Madrid

Tel. - 91 522 43 74 | Fax. - 91 521 37 42

info@adese.es www.adese.es