

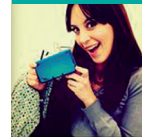


RE: THE MERCENARIES SALDRÁ EL 28 DE JUNIO

Capcom ha publicado, junto a un nuevo tráiler y nuevas imágenes, que *Resident Evil: The Mercenaries 3D* verá la luz en las tiendas el próximo 28 de junio para la nueva portátil 3DS de Nintendo.

BATTLEFIELD 3 DETALLA SU PACK DE MAPAS

Back to Karland será el primer pack de mapas de esta entrega. Será gratuito para los usuarios que reserven el juego, e incluirá cuatro mapas clásicos de *Battlefield 2* totalmente adaptados al motor Frostbite 2.



GEEK GEEK

Gina Tost

Twitter @plastidecor

GAMELAB VII

UNA FERIA QUE NO PARA DE CRECER

Algunos de los más reputados profesionales del sector asistirán a la séptima edición de Gamelab. Un evento español referente en Europa.

La séptima Feria Internacional del Videojuego y el Ocio Interactivo (Gamelab) se celebrará en Barcelona durante los días 29 de junio y 1 de julio. El evento, que disfruta ya de plena madurez y se ha convertido en una de las más importantes citas del sector a nivel europeo, constará de tres días de conferencias, exhibiciones y actividades con la participación de las principales empresas y profesionales del cada vez mayor mundo del videojuego.

Personalidades de la talla de Cliff Bleszinski, director de diseño y creador de *Gears of War*, Trip Hawkins, fundador de EA y CEO de Digital Chocolate, o American McGee, responsable de títulos como los dos *Alice*, han confirmado su asistencia a la Feria. También destaca la visita de Louis Castle; el que fuera fundador de Westwood Studios (*Command & Conquer*), y actual Vicepresidente de Zynga (*Farmville*) es, además, uno de los principales colaboradores de Steven Spielberg en su afán por dar el gran salto a esta industria interactiva.

Además de contar con una zona destinada a la exhibición de las últimas novedades del mercado, esta edición estrena un espacio nuevo de contenidos, denominado Gamelab 360°, donde los diversos expertos internacionales debatirán sobre el nuevo panorama de negocio que el videojuego ha puesto de manifiesto en los últimos años.

No faltará la entrega de los Premios Nacionales Gamelab de la Industria del Videojuego, otorgados desde 2008, que distinguirán a los mejores trabajos desarrollados por los profesionales del sector en nuestro país durante el último año. ■ > Por Alejandro Peña



SEGUNDAS Y TERCERAS PARTES

Estas últimas semanas, repletas de grandes estrenos, han dejado mi consola con una enorme cola de juegos pendiente, pero me gustaría destacar dos en particular.

Portal 2 es quizás la segunda parte más excitante de un videojuego a la que haya podido jugar jamás. Podría haber sido un desastre o una simple ampliación de niveles, pero ha dado un giro de 180 grados a mis expectativas.

Cerrando las incógnitas de la primera parte, esta entrega añade otros elementos para interactuar con el entorno como geles, platos de fe o puentes de luz sólidos. Contamos con espacios mucho más abiertos y cantidad de juegos de luces y de ambientes diferentes que lo hacen mucho más accesible, acercándolo a un público más amplio.

Como punto negativo, los geles para transformar las características físicas del entorno, vendidos como la gran novedad, aparecen demasiado tarde en el juego dejando la sensación de que nos caerá un DLC como la copa de un pino. Y como parece que hacer un juego partiendo de cero no está de moda, os hablaré de la beta de *Gears of War 3*.

¿Alguien había dicho 'hype'? Pues lo han conseguido con la primera impresión: hallamos diferentes mapas y modalidades ya existentes en la segunda parte, pero con una mejorada calidad gráfica y conservando la magnífica jugabilidad previa.

Como el anterior, salió en 2009, te recomiendo que juegues un poco para desoxidar tus habilidades. Después de muchísimas muertes y un sentimiento de frustración deprimente, empezarás a subir en el ranking.

