

aDeSe

Asociación Española de Distribuidores y
Editores de Software de Entretenimiento

O'donnell, 34. 3ºD
28009 Madrid
Tel.: 91 522 43 74 • Fax: 91 521 37 42
info@adese.es
www.adese.es

Anuario aDeSe 2008



Anuario aDeSe 2008



Anuario aDeSe 2008

PAG. 005 Carta del presidente

PAG. 006 aDeSe, un año de logros

PAG. 010 El mercado español del videojuego. Balance de un año

PAG. 011 Radiografía del sector

PAG. 016 Inversión publicitaria

PAG. 018 Mercado mundial del sector del videojuego

PAG. 022 Europa

PAG. 030 América

PAG. 033 Asia y Pacífico

PAG. 036 Los videojuegos más vendidos de 2008

PAG. 037 Top 50

PAG. 039 Top 5 por compañía

PAG. 044 Galardones aDeSe 2008

PAG. 050 Efectos positivos de los videojuegos

PAG. 060 Noticias del sector

PAG. 066 Las grandes citas del sector

PAG. 080 Autoregulación del sector

PAG. 081 Sistema pegi

PAG. 086 Autoregulación publicitaria

PAG. 092 Retos del mercado: aDeSe y la piratería

PAG. 098 Novedades 2008 en los grandes géneros del videojuego

PAG. 099 Acción

PAG. 106 Historia

PAG. 109 Música

PAG. 111 Motor

PAG. 115 Deporte

PAG. 120 Fantasía y Ciencia Ficción

PAG. 122 Cine y TV

PAG. 123 Rol

PAG. 124 Infantiles

PAG. 127 Varios

PAG. 130 Consolas: avances y novedades tecnológicas 2008

PAG. 134 Tendencias del mercado. Nuevos títulos para nuevos consumidores.

PAG. 135 Videojuegos y móviles

PAG. 142 Videojuegos online

PAG. 148 Videojuegos y mujeres

PAG. 153 Videojuegos y educación

PAG. 158 Curiosidades

PAG. 164 Premios 2008 otorgados en España

PAG. 176 aDeSe

PAG. 177 Objetivos

PAG. 177 Organización

PAG. 178 Empresas Integradas en aDeSe

PAG. 178 Acerca de ISFE

PAG. 179 Fuentes y agradecimientos

CARTA DEL PRESIDENTE

En España, uno de cada cuatro españoles son usuarios habituales de videojuegos. Este tipo de ocio, utilizado de forma adecuada, es una herramienta con numerosos efectos positivos, no sólo en el ámbito multimedia, sino en áreas como la educación, la ciencia, la industria o los proyectos humanitarios.

Si el año 2007 se caracterizó por ser el año de introducción de nuevas consolas y productos que posicionaron al videojuego como una forma de ocio cada vez más participativo, el 2008 es el año en que éste se ha consolidado como una forma de entretenimiento muy atractiva a nivel general. De hecho supone el 57% del ocio audiovisual en España, muy por encima de otras opciones como el cine, las películas o la música.

El perfil del jugador también ha evolucionado. De hecho, se han ido convirtiendo en uno de los principales elementos de ocio para la población adulta; una tendencia que comenzó en 2007 y que parece haberse consolidado en el año 2008. Padres que declaran jugadores activos al compartir ratos de ocio con sus hijos, personas con un amplio abanico de intereses a nivel educativo y de formación, personas que han entrado a formar parte de la comunidad gracias a la variedad de videojuegos que sirven para aprender idiomas, mejorar habilidades lingüísticas, hacer deporte o jugar en familia. En definitiva, personas de todas las edades, sexo y condición social lo han incorporado como una alternativa más a sus ratos de esparcimiento.

También se observan nuevas tendencias como el auge de los videojuegos online como medio de interacción social, sobre todo entre los jóvenes, pero todo apunta que esta tendencia se consolidará en otros rangos de edad a lo largo de los próximos años.

Debemos, así mismo, destacar el mercado de las aplicaciones creadas para divertirse a través del teléfono móvil, impulsados por la ola "casual gaming", que está acercando este tipo de aplicaciones a sectores de la población donde antes no llegaban. Es por ello que desarrolladores de videojuegos tradicionales han adaptado su oferta para cubrir la creciente oportunidad de negocio y confeccionan contenido para plataformas.

A nivel empresarial, el sector de videojuegos sigue suponiendo un motor importante de generación de empleo y riqueza. En el año 2008 movió un volumen de 1.432 millones de euros en España, lo que supone una lógica estabilización del crecimiento del sector tras el espectacular aumento registrado en 2007. Dada la situación económica general estos resultados tienen una lectura muy positiva para la industria. En Europa, España mantiene el cuarto lugar tanto en ventas de videojuegos (ya sea para PC o consolas), como en la venta de consolas, tan sólo por detrás de países como Reino Unido, Francia y Alemania.

Sin embargo, es importante señalar el daño incremental que cada año supone para el sector la piratería. Hemos asistido impotentes a la expansión de esta lacra en Internet. A la profusión de los videojuegos de PC que son los más fáciles de vulnerar, se han sumado los videojuegos de consolas, con especial incidencia en los de portátiles. La situación es insostenible: en España se realizaron 28 millones de descargas ilegales de videojuegos a través de la red.

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. Sin embargo, es un tema que desborda las actuaciones que se llevan a cabo hasta la fecha y es hora de que la administración tome cartas en el asunto para que, al igual que pasa con el cine o la música, no se siga destruyendo empleo y riqueza en este sector tan pujante.



A handwritten signature in blue ink that reads "Alberto".

Alberto González Lorca
Presidente de aDeSe
(Asociación de Distribuidores y Editores
de Software de Entretenimiento)

aDeSe, un año de logros

En línea con su misión fundacional, los esfuerzos de aDeSe en 2008 han continuado dirigidos a contribuir al desarrollo de la industria y su cuota de mercado, algo complicado teniendo en cuenta el espectacular incremento de ventas de 2007. Además, la filosofía corporativa de aDeSe, basada en la consecución de un consumo responsable y regulado, le llevó a trabajar en el desarrollo de un sistema que garantizase la correcta utilización de los videojuegos en la red.

Pese a lo ambicioso del plan de trabajo planteado, aDeSe pudo cumplir estos objetivos. Con más de 1.342 millones de facturación y un 57% de cuota de mercado, España mantuvo su cuarto puesto en el ranking de ventas en Europa.

Hitos de la actividad de aDeSe en 2008

“Promoción y protección de la industria, pilares del plan Adese 2008”

aDeSe, la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, se constituyó en octubre de 1997 con el firme propósito de representar y contribuir al desarrollo de la industria del sector y de sus asociados. Es por esto que una de sus misiones es construir alianzas interempresariales que favorezcan el desarrollo de la industria.

Durante 2008, cabe destacar la adscripción de nuevas compañías a aDeSe; integraciones estratégicas que le han permitido gozar de una mayor capacidad de influencia y representatividad. En concreto, destaca la integración de Nintendo en la organización, proceso que culmina a lo largo de 2009.

aDeSe representa los intereses de sus asociados ante las instituciones públicas y privadas. De esta manera, entre sus misiones fundacionales está la de contribuir al desarrollo de la industria del software de entretenimiento y ejercitar ante los organismos oportunos cuantas acciones sean necesarias para la defensa de los intereses de sus miembros.

Sin embargo, el compromiso de aDeSe con el sector del videojuego va más allá. La filosofía de la asociación apuesta por contribuir a que el mercado del videojuego destaque por su transparencia, llevando a cabo, de forma proactiva, diferentes iniciativas autorreguladoras que contribuyan al consumo responsable de los usuarios de videojuegos.

Así, la actividad de la asociación durante 2008 se puede estructurar en dos grandes bloques de acción:

en primer lugar, la representación y promoción de la industria del software a nivel europeo y mundial. En segundo lugar, la protección de los derechos de la obra audiovisual en colaboración con diferentes organismos.

Representación y promoción de la industria del software

En este sentido, aDeSe fraguó alianzas con compañías de reconocido prestigio tecnológico como IBM y Sony Computer Entertainment, para analizar las últimas tendencias, aplicaciones y especialización en el sector de los videojuegos.

Estos acuerdos se materializaron en jornadas sectoriales como “Game Tomorrow: una mesa redonda para explorar las nuevas posibilidades de los videojuegos”, que pusieron 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.

Además, aDeSe colaboró en foros internacionales con el objetivo de dar voz al mercado nacional. Una de las presencias más destacadas fue su participación en Ficod 2008, promovido por la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y por la Sociedad de la Información (SETSI) y organizado por la Entidad Pública Empresarial Red.es. y que se configura como el principal espacio de interacción teórica, comercial y de exhibición de las capacidades de la industria iberoamericana de contenidos digitales.

— Colaboración con el II Foro Internacional De Contenidos Digitales (Ficod 2008)

Por primera vez en su historia, la Asociación participó en el Foro Internacional de Contenidos Digitales (FICOD) celebrado en el Palacio Municipal de Congresos de Madrid del 25 al 27 de noviembre de 2008.

Durante los tres días de celebración, FICOD 2008 fue punto de encuentro y relación de más de 1.500 congresistas internacionales vinculados tanto con la creación, distribución y difusión de contenidos digitales como con el desarrollo de nuevas tecnologías, plataformas o infraestructuras de acceso y distribución.

El programa del foro, que contó con la participación de las personalidades internacionales más relevantes de cada área, incluyó, en los espacios de debate, cuatro sesiones plenarias, 22 mesas redondas y 18 talleres.

Entre las actividades que allí tuvieron lugar, destaca la participación de Carlos Iglesias, Secretario General de aDeSe, como moderador de la mesa

redonda "Distribución de videojuegos: nuevos canales de negocio". En este debate -en el que intervinieron Alejandro Camino, Director de Marketing de Xbox España; Manuel Moreno, Director de Marketing y de Proyectos de FX Interactive; Mathieu Nouzareth, Cofundador y Presidente de Café.com; Pablo Barallat, Director de Contenidos de Vodafone y Alberto González Lorca, Director General de Atari Ibérica y Presidente de aDeSe- se analizaron los canales que más reducen las barreras de entrada a los usuarios y si las llamadas plataformas neutras de distribución son o no una realidad.

La contribución para lograr el desarrollo de la industria del videojuego constituye otro de los retos prioritarios para aDeSe, que apuesta por talentos españoles que puedan generar un nueva fuente de I + D + i a nivel nacional.

Así pues, un año más, aDeSe ha prestado su apoyo para la difusión de estudios académicos promovidos por universidades españolas.

— Colaboración en la presentación del estudio "Hábitos e iniciación a los videojuegos de los mayores de 35 años" de la Universidad Complutense de Madrid

Tal es el caso del apoyo mostrado a la Universidad Complutense de Madrid (UCM) en la presentación de su estudio "Hábitos e iniciación a los videojuegos de los mayores de 35 años". Este documento realizado por Antonio García Martínez, responsable de la investigación y Profesor Titular de la Facultad de Ciencias de la Información Universidad Complutense y Joaquín Pérez Martín, responsable del Observatorio del Videojuego y de la Animación, analiza de forma exhaustiva el grado de incorporación al entorno de los videojuegos de estas personas, relacionándolo con variables como el nivel de estudios, situación laboral, estado civil o entorno de residencia, entre otras.

Lucha contra la piratería

Se trata de una de las labores fundamentales de aDeSe desde su constitución. En este marco, la asociación, 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 organizó 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 esta manera, aDeSe e ISFE llevaron a cabo, durante 2008, diferentes iniciativas políticas y legales en campos como la propiedad intelectual, el comercio electrónico, la lucha contra la piratería, las negociaciones de la OMC, la protección de los menores y la realización de investigaciones de mercado.



El mercado español del videojuego. Balance de un año

España fue durante el año 2008 el cuarto país de Europa y sexto en el mundo en consumo de videojuegos; un contexto favorable pero cargado de retos. Desde los años 90, el sector ha experimentado un crecimiento sin precedentes superando las expectativas del mercado. En paralelo se han desarrollado nuevas plataformas y soportes que han traído consigo un espectacular aumento en las ventas. Sin embargo, la regulación existente en materia de protección de derechos de propiedad intelectual no ha podido absorber el crecimiento del mercado al mismo ritmo que se ha producido, lo que ha derivado en un déficit de regulación en algunos terrenos. 2008 fue un año intenso para la industria del software en España.

Radiografía del sector

“La industria del software, elemento clave de la economía y nuevo vector de la cultura española”

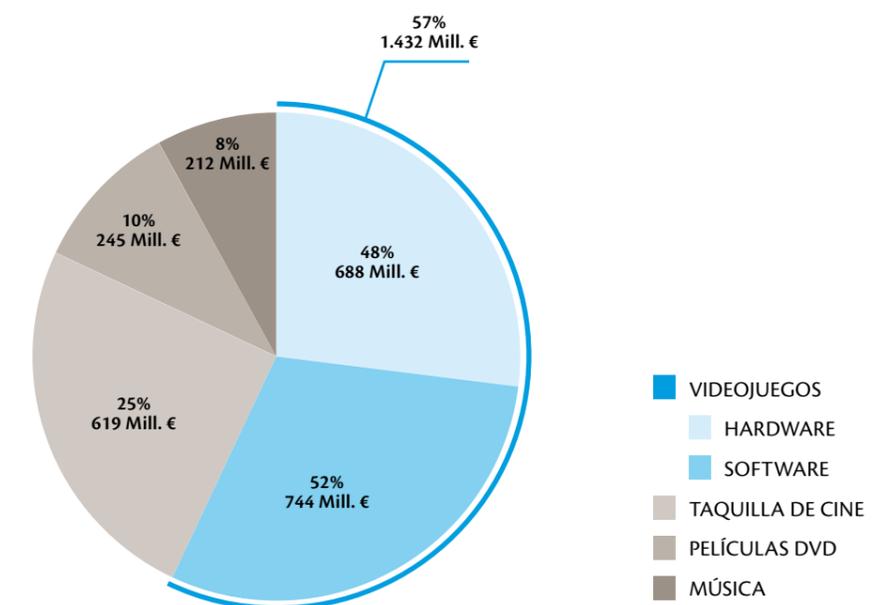
El consumo de videojuegos supuso en 2008 un 57% del total del ocio audiovisual en España situándose a la cabeza del mismo, por delante del resto de sectores como el cine, las películas de DVD o la música grabada.

En términos absolutos, 2008 registró un volumen de negocio de 1.432 millones de euros en ventas, tres puntos porcentuales más que en 2007, lo que mantuvo la posición de España como cuarto país de Europa y sexto del mundo en el ranking.

Además, a pesar de que el crecimiento de 2007 fue excepcional, 2008 mantiene unas cifras muy similares. La variación porcentual de la cuota de mercado respecto a 2007 apenas cambia (-1.5%).

Estas cifras describen al sector como una industria fuerte en términos económicos, ya que la estabilidad de los datos de ventas es síntoma de la confirmación del videojuego como primera opción de ocio audiovisual e interactivo para los españoles.

Estimación del consumo audiovisual e interactivo en España en 2008



Fuente: M^cCULTURA/UVE/PROMUSICAE/ADESE

Consumo de videojuegos y consolas en España

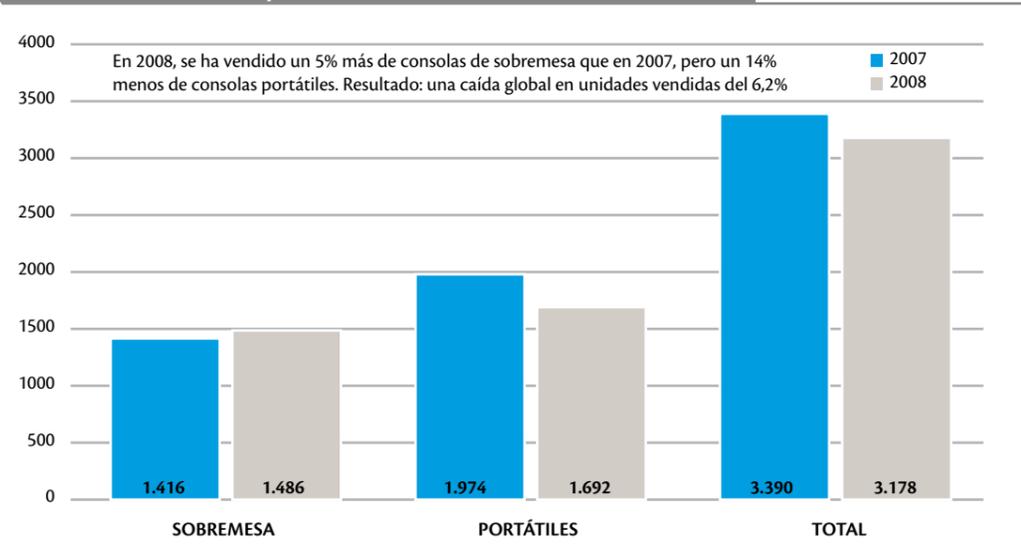
En 2008 las ventas de videojuegos en España aumentaron un 3%, un incremento paralelo al registrado en las consolas de sobremesa (+ el 5%). Sin embargo, la venta de consolas portátiles cayó un 14% respecto al año anterior.

En su conjunto, las unidades de consolas vendidas descendieron un 6% respecto a 2007, año en que se

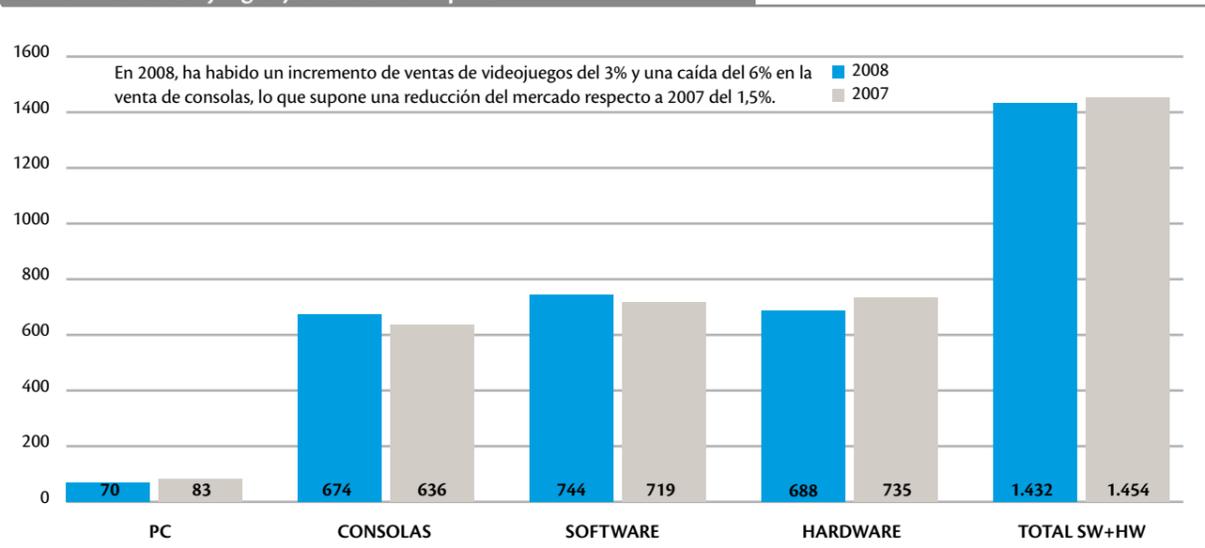
lanzaron al mercado las consolas de nueva generación y que contribuyeron de manera importante al excepcional impulso de las ventas de la temporada anterior.

A pesar del descenso la venta de consolas portátiles en relación al número de lanzamientos, en 2008 el sector mantuvo un balance positivo.

Consolas vendidas en España en 2008



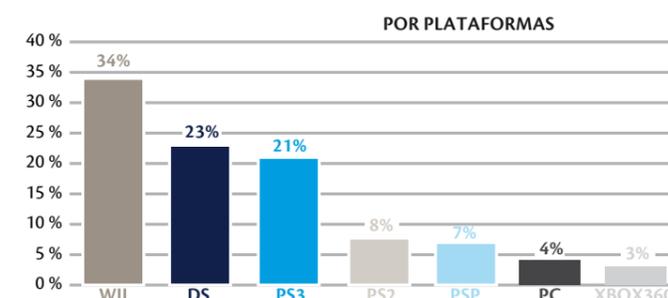
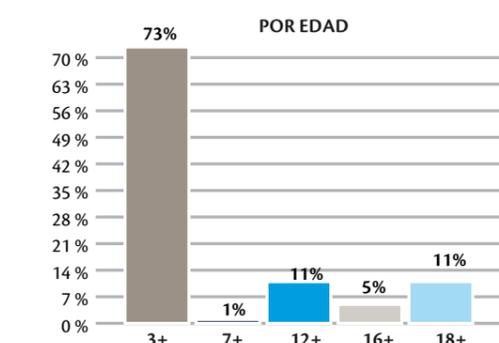
Consumo de videojuegos y consolas en España



En cuanto a las ventas de videojuegos, encabezaron el ranking los juegos específicos para consolas, con un total de 16.883 unidades vendidas (-3% en relación a 2007). Respecto a los videojuegos de PC, se alcanzaron 3.523 unidades vendidas (-21%)

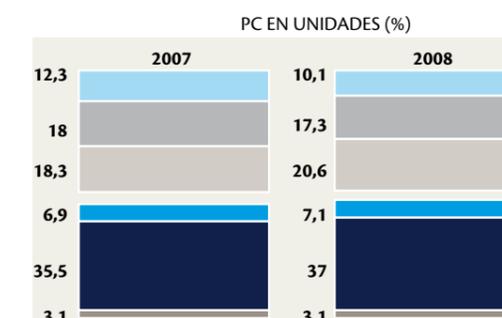
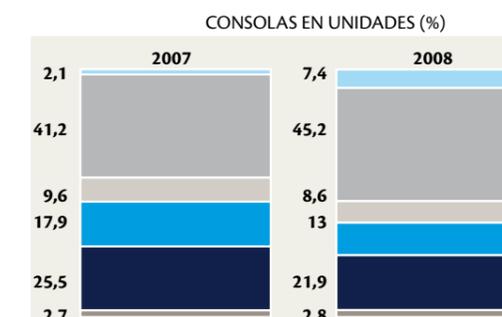
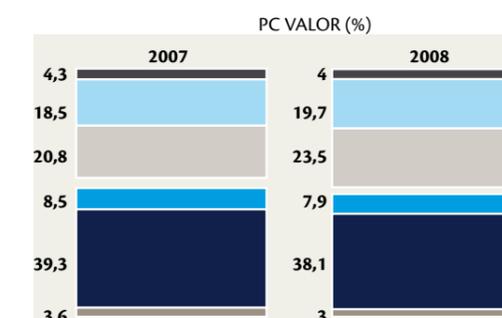
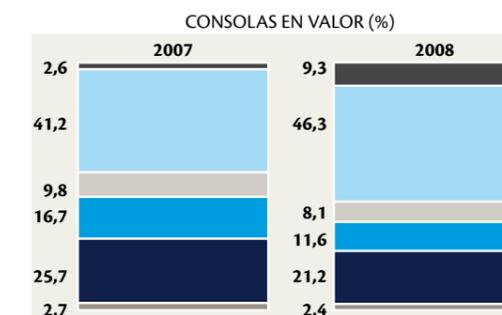
Los videojuegos más vendidos para consola fueron los de acción, que acapararon casi la mitad de las ventas. Les siguen los videojuegos de carreras y de

TÍTULOS EN EL TOP 10 MENSUALES 2008



Fuente: MC/GfK

SEGMENTACIÓN POR GÉNERO



■ OTROS
■ DEPORTES
■ ACCIÓN / COMBATE
■ ESTRATEGIA
■ AVENTURA GRÁFICA
■ PLATAFORMA
■ CARRERAS / RALLY
■ SIMULACIÓN

Fuente: MC/GfK

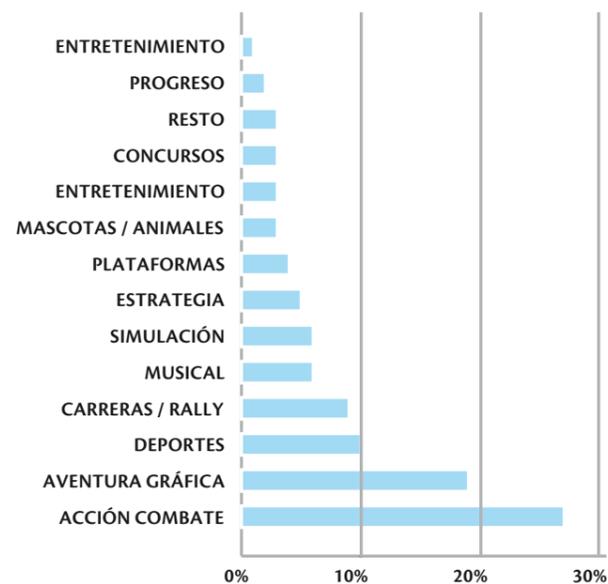
porte. En el mercado de videojuegos para PC, dominaron los de estrategia, con más de un tercio de las ventas, seguidos de los de aventura y acción. De los videojuegos lanzados durante 2008, un 55 % fue catalogado como apto para +3 años (para todos los públicos), y sólo un 5 % fue expresamente etiquetado como +18 (para mayores de 18 años).

En cuanto a la distribución de las ventas de software de entretenimiento en España, PS3 registro el 24 %

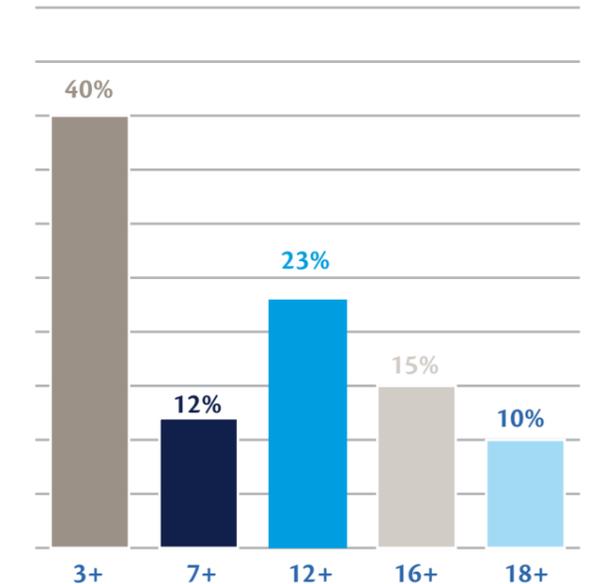
del mercado en unidades por plataformas de consolas, mientras que Wii y PS3 compitieron en valor por plataforma de consolas con 25% y 23% respectivamente de cuota.

La distribución del software de consolas en unidades la encabezó PS2 con un 24% del mercado, seguido de DS con un 23%, mientras que la distribución del software de consolas en valor la encabezó Wii con un 25% de la cuota de mercado.

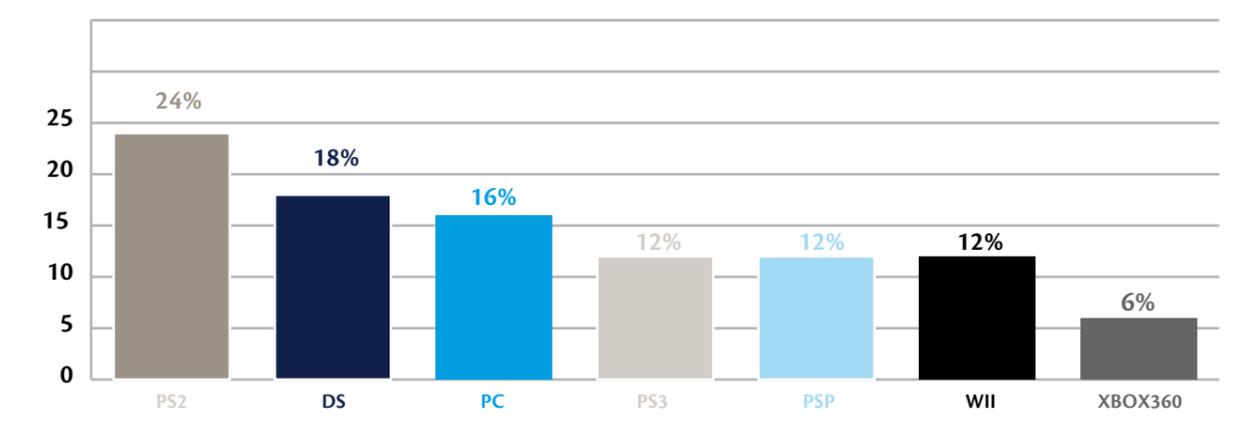
Distribución por géneros de los títulos más vendidos (80%) en 2008



Distribución por edades de los títulos más vendidos (80%) en 2008

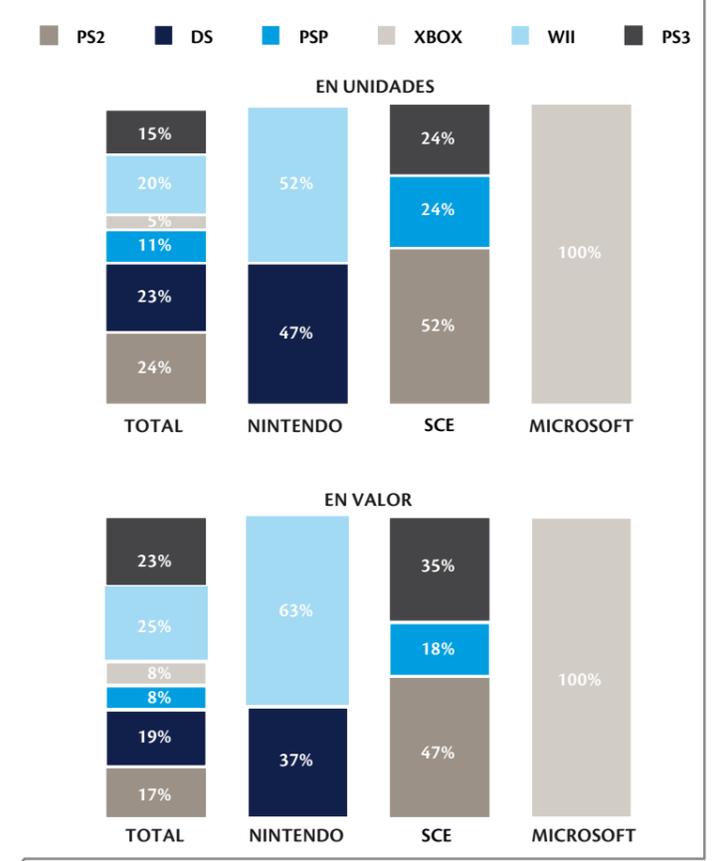


Distribución por plataformas de los títulos más vendidos (80%) en 2008

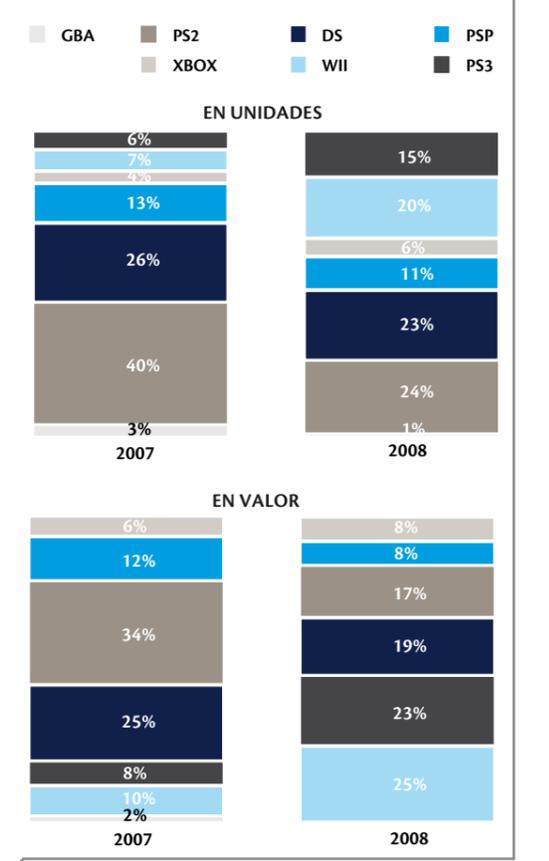


Fuente: MC/GfK

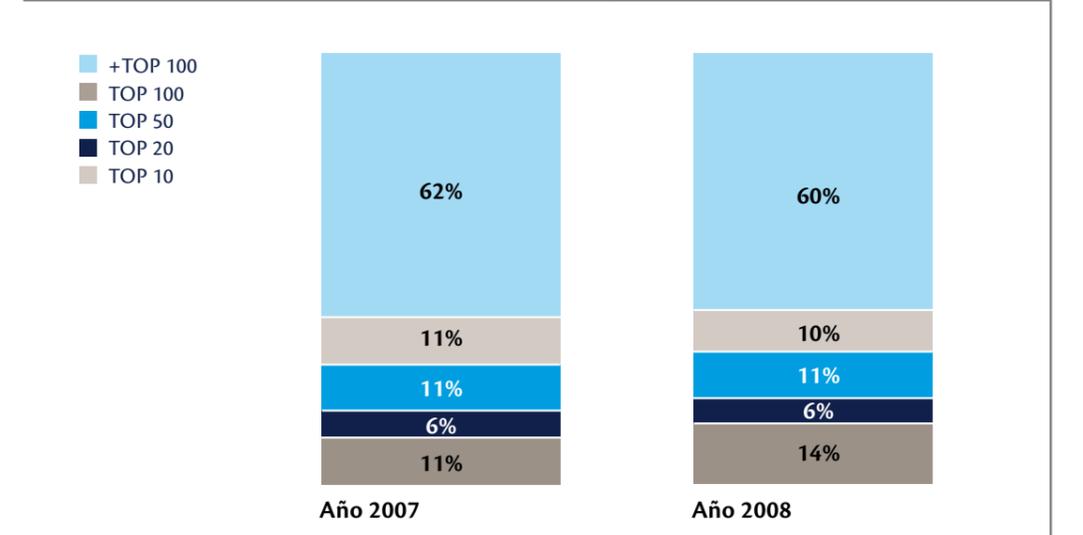
DISTRIBUCIÓN DEL SOFTWARE POR PLATAFORMAS DE CONSOLAS



DISTRIBUCIÓN DEL SOFTWARE DE CONSOLAS



Concentración de ventas en productos para consola



Fuente: MC/GfK

Inversión publicitaria

“La capacidad de personalización e interacción, claves en el desarrollo de los videojuegos como plataforma publicitaria”

Los videojuegos se convirtieron en 2008 en una de las plataformas más utilizadas por los anunciantes que buscaban nuevas fórmulas para hacer llegar sus mensajes, algo que resulta lógico teniendo en cuenta los índices de efectividad que reflejaban algunos estudios realizados en ese periodo. Las nuevas técnicas publicitarias experimentaban una mayor aceptación entre los usuarios; un público cansado de la falta de originalidad de los viejos soportes y que venía demandando una mayor personalización de los mensajes.

La capacidad de interacción de los videojuegos ha resultado clave en la nueva tendencia y los resultados avalan su éxito; según Nielsen, en 2008 un 87% de los jugadores recordaban las marcas aparecidas en los videojuegos a través de la técnica conocida como “advergaming”.

Las empresas aprovechan el canal que ofrece el ocio interactivo para enviar sus mensajes comerciales al cada vez más amplio espectro de personas que conforman la comunidad de “jugones”. Además, los adultos poco a poco se han convertido en jugadores habituales y suponen un público con alta capacidad de compra. De hecho, según un estudio realizado por Deloitte, más de 80 millones de adultos jugarán con videojuegos en el año 2010.

En cuanto a las técnicas, las últimas tendencias buscan introducir publicidad dinámica e interactiva en los videojuegos. Existen distintas modalidades (el “ingameadvertising”, “advergaming”, “webadvertising”, marketing en mundos virtuales, sesiones patrocinadas...) dirigidas a la búsqueda de formatos publicitarios más atractivos y eficaces utilizando videojuegos. En 2012, se prevé que el 80% del “advergaming” será dinámico.

El “ingame advertising” es la publicidad que se adapta al jugador en el momento de inicio de la sesión, ubicándolo geográficamente gracias a Internet. Se trata de buscar la efectividad y huir del intrusismo para no ahuyentar a los jugadores. El objetivo es poner la imaginación al servicio del mercado para dar una nueva vuelta de tuerca a las técnicas de venta en mercados de masas.

Un buen ejemplo del potencial que, como soporte, tienen los videojuegos lo tenemos en Halo 3, un lanzamiento que logró recaudar en un día más de lo que recaudó la película Spiderman 3 en un fin de semana e incluso, más que lo que se recaudó durante el primer día que se puso a la venta el último libro de la saga de Harry Potter.

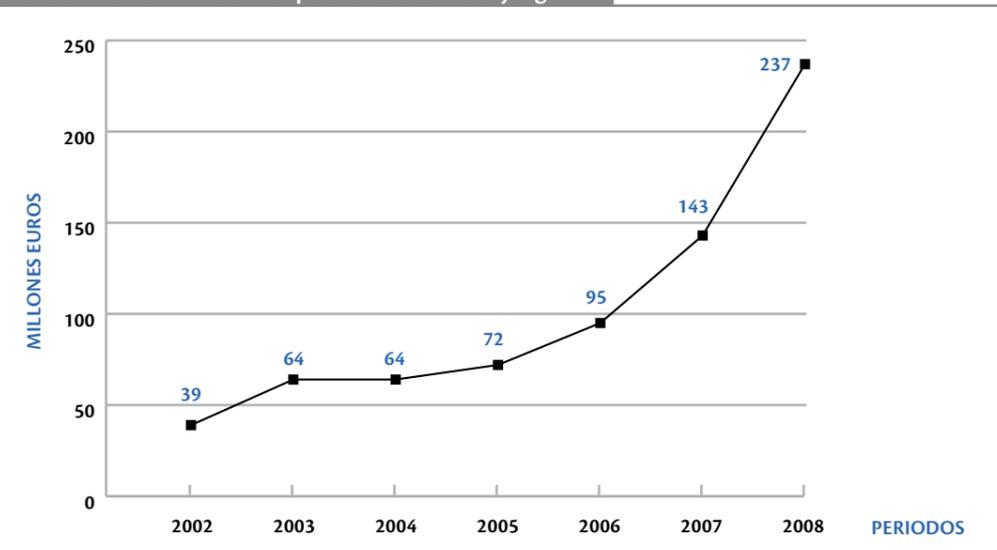
UNA NUEVA FORMA DE CONOCER Y LLEGAR AL CONSUMIDOR

La industria de los videojuegos ha experimentado un importante cambio en los últimos años y todas las previsiones apuntan a un crecimiento exponencial de este nuevo soporte publicitario, así como un crecimiento de la industria como anunciante. Sólo en Estados Unidos se invirtieron en 2008 305 millones de dólares y las previsiones apuntan a que en 2012 la cifra aumentará hasta los 2.100 millones, según los cálculos de Park Associates.

La publicidad en videojuegos en España

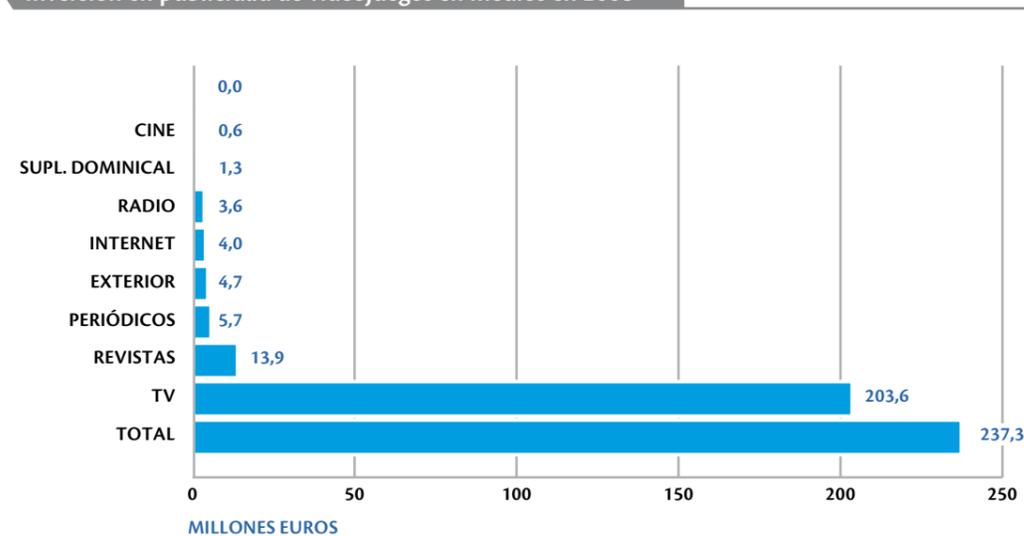
En cuanto a la inversión publicitaria de la industria del videojuego en España, según datos facilitados por Infoadex, ésta continuó aumentando durante 2008, alcanzando los 237 millones de Euros, lo que supone un 60% más con respecto a 2007.

Evolución de la inversión en publicidad de videojuegos



Fuente: Infoadex (a precio de tarifa)

Inversión en publicidad de videojuegos en medios en 2008



Fuente: Infoadex (a precio de tarifa)

El mercado mundial del videojuego

Buenos resultados para la industria del ocio electrónico e interactivo durante el 2008. Pese a la crisis económica vivida en ese periodo, el 2008 fue un año de crecimiento para el sector. Las ventas mundiales superaron ampliamente las ventas combinadas de películas en los formatos DVD y Blu-ray, llegando a alcanzar el 53% del mercado de entretenimiento casero.

En concreto, la industria creció un 6% durante 2008 y su posicionamiento social mejoró notablemente. Los videojuegos pasaron a convertirse en una herramienta multisectorial y el perfil de usuario se multiplicó.

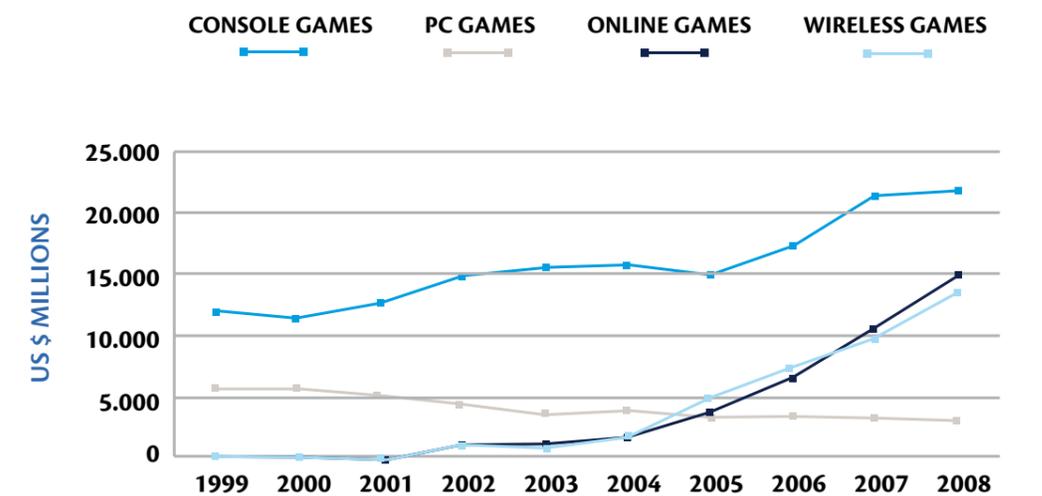
Balance de resultados 2008

“La tendencia al alza del sector continúa en 2008”

En el 2008 la fortaleza del sector superó al peso de la crisis económica del momento. Con un incremento del 42% en el volumen de ventas mundial, la industria del videojuego mantuvo su posición dominante en el mercado de ocio audiovisual e interactivo, confirmándose como la primera opción de consumo. Así lo reflejaba un estudio realizado por Media Control Gfk International, consultora que atribuyó al sector el 53% del mercado del entretenimiento casero.

Destaca, además, el importante crecimiento del videojuego destinado a teléfono móvil. Esta plataforma contribuyó en gran medida a los resultados globales y, según la consultora Juniper Research, lo seguirá haciendo. Las previsiones apuntan a que este soporte supondrá en 2012 un 275% más de ventas en EEUU.

Evolución del mercado en la última década



Otro de los aspectos clave para el éxito de la industria en ese periodo fue la creación de juegos y soportes aptos para todos los públicos.

Si bien anteriormente el mundo del videojuego se asociaba con perfiles jóvenes y, en la mayoría de los casos, masculinos, en 2008 se han desarrollado importantes esfuerzos para ampliar el rango social de los usuarios.

Los videojuegos se convirtieron en la actividad de ocio por excelencia a nivel mundial, no sólo entre los

niños y jóvenes, sino también entre los adultos; una tendencia que comenzó en 2007 y que se consolidó en el año 2008.

Según un estudio de la Entertainment Software Association, la edad promedio de los “gamers” es de 29 años, cuando en 1990 era de 19. Esto forma parte de un fenómeno conocido como Kidult (de Kid –niño en inglés- y adult –adulto en inglés-) que fomentó el boom de ventas de juguetes tecnológicos y video-juegos, libros, revistas de cómics y series infantiles entre los mayores de 30.

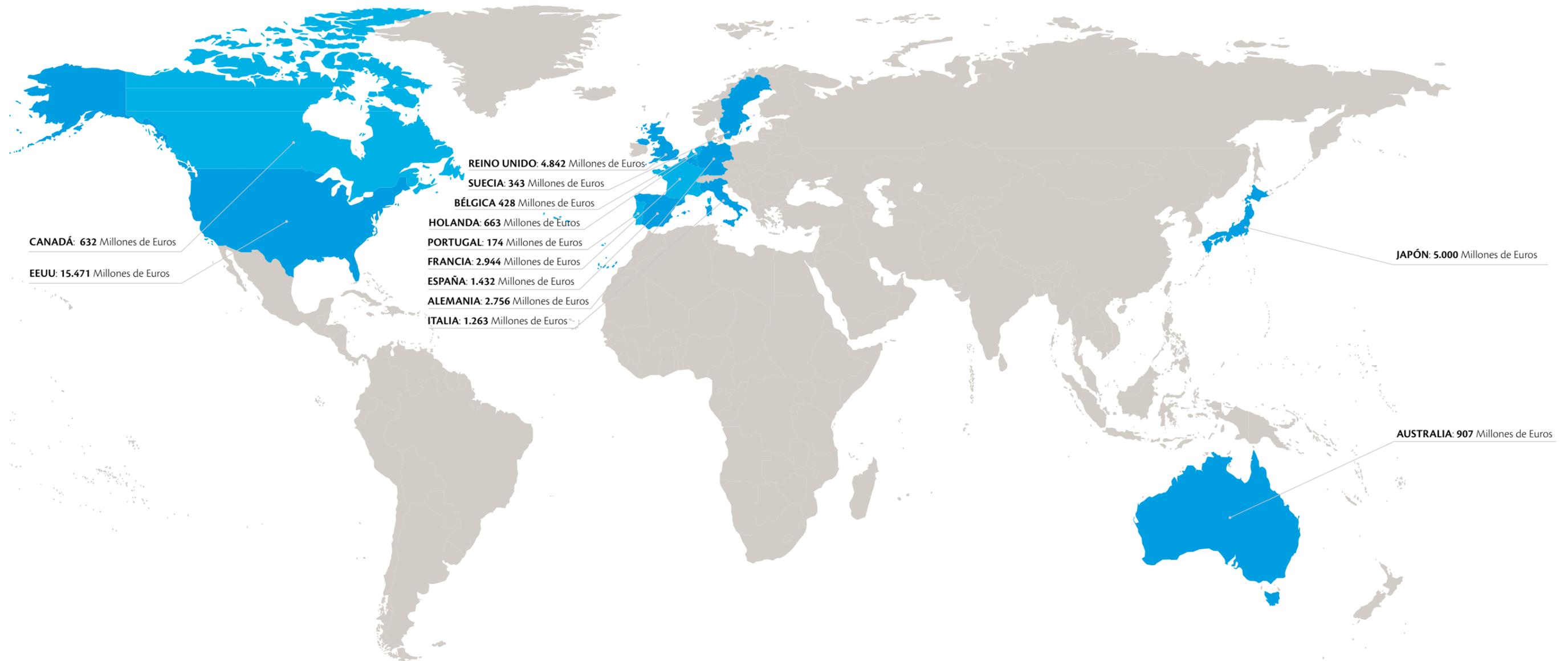
A nivel internacional, el éxito más fulgurante de la cultura "kidult" viene dado por el boom de ventas de la consola de videojuegos PlayStation® (un 45% del consumo en videojuegos se concentró en 2008 en personas de entre 18 y 35 años).

La misma teoría se desprende de un artículo publicado por la prestigiosa revista Forbes en octubre de 2008. En el texto se apuntaba que el mundo del videojuego pasaba por una fase de ampliación de mercado en la que entraban en juego nuevas enti-

dades sociales: desde los procesos de regulación por edades, hasta la llegada de nuevos públicos como madres, padres o ancianos. El artículo afirmaba que el actual paradigma del videojuego estaba expandiendo la audiencia de la industria, dando al sector

un crecimiento adecuado a tiempo, cuando otros estaban reduciendo su actividad.

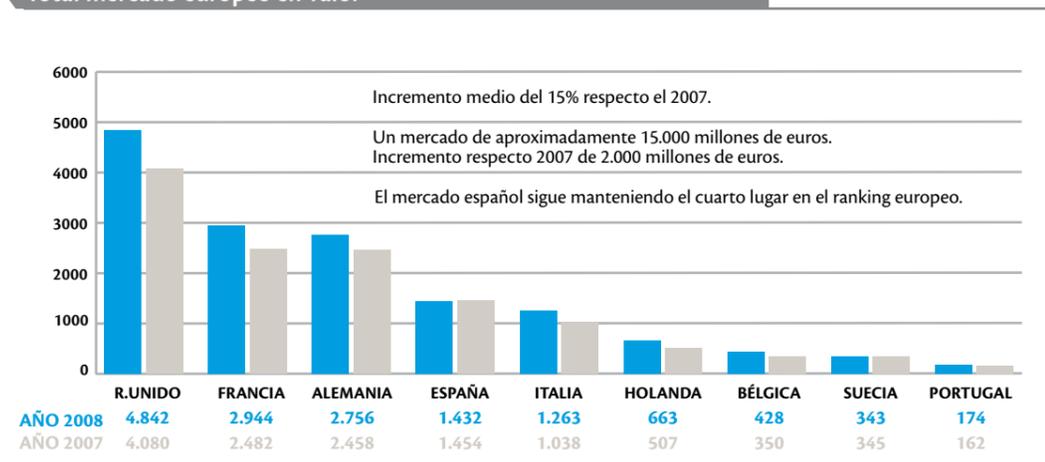
Mapa mundial



Europa

El mercado europeo de videojuegos alcanzó en 2008 los 15.000 millones de euros, lo que supuso un incremento de 2.000 millones de euros; es decir, un aumento medio del 15% respecto al año 2007.

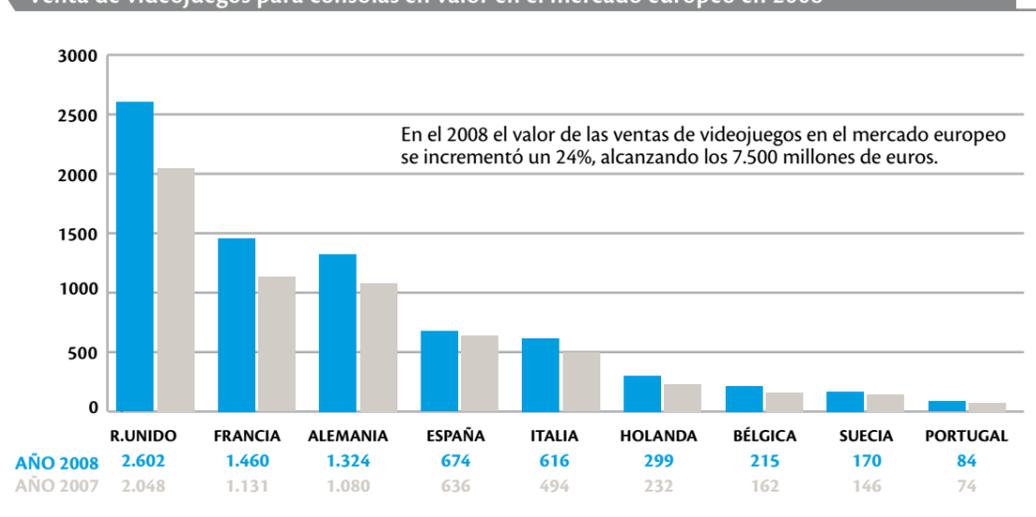
Total mercado europeo en valor



Fuente: MC/GfK

Por países, encabezaron el ranking Reino Unido, Francia, Alemania y España, que se mantuvo en el cuarto lugar, tanto en ventas de videojuegos (ya sea para PC o consolas), como en la venta de consolas.

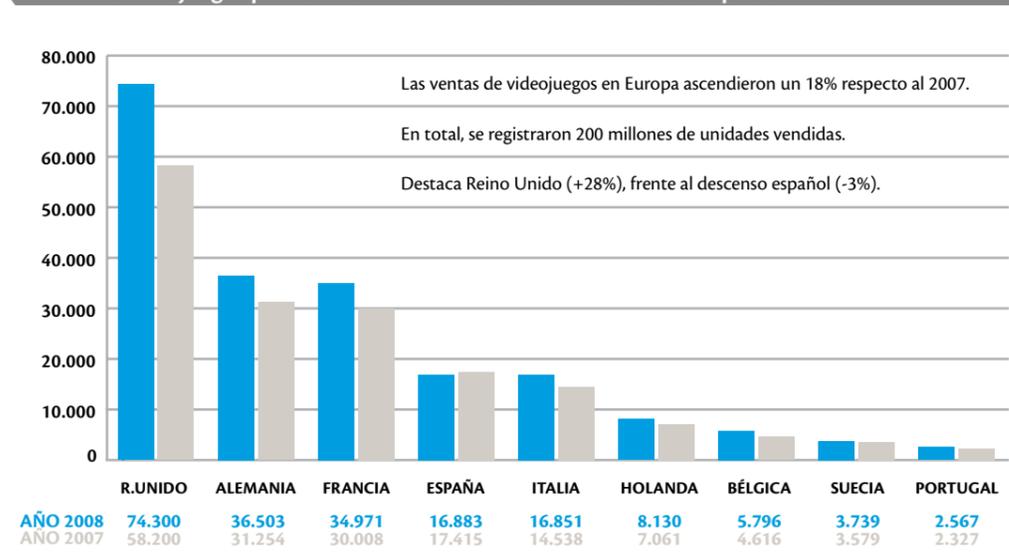
Venta de videojuegos para consolas en valor en el mercado europeo en 2008



Fuente: MC/GfK

En el 2008 el valor de las ventas de videojuegos en el mercado europeo se incrementó un 24%, alcanzando los 7.500 millones de euros.

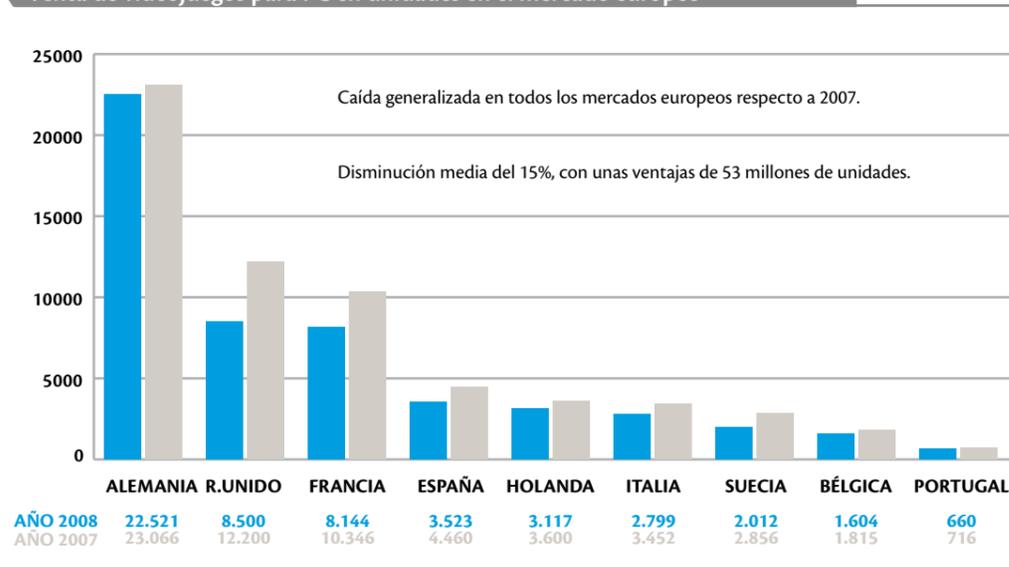
Venta de videojuegos para consolas en unidades en el mercado europeo en 2008



Fuente: MC/GfK

Las ventas de videojuegos en Europa ascendieron un 18% respecto al 2007. En total, se registraron 200 millones de unidades vendidas. Destaca Reino Unido (+28%), frente al descenso español (-3%).

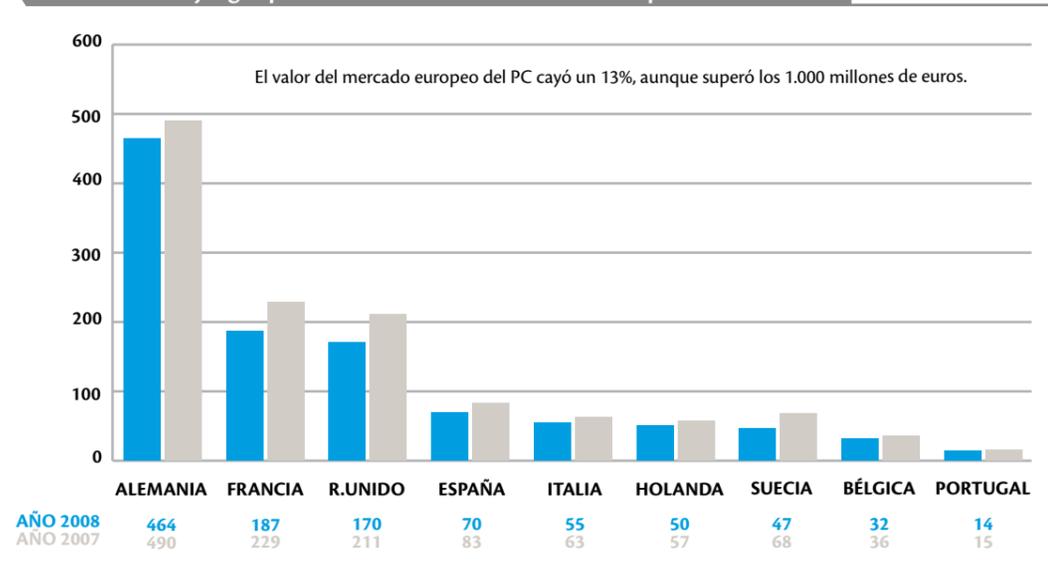
Venta de videojuegos para PC en unidades en el mercado europeo



Fuente: MC/GfK

Las ventas de videojuegos para PC en Europa cayeron de forma generalizada. El índice de caída media fue del 15%, aunque se vendieron 53 millones de unidades.

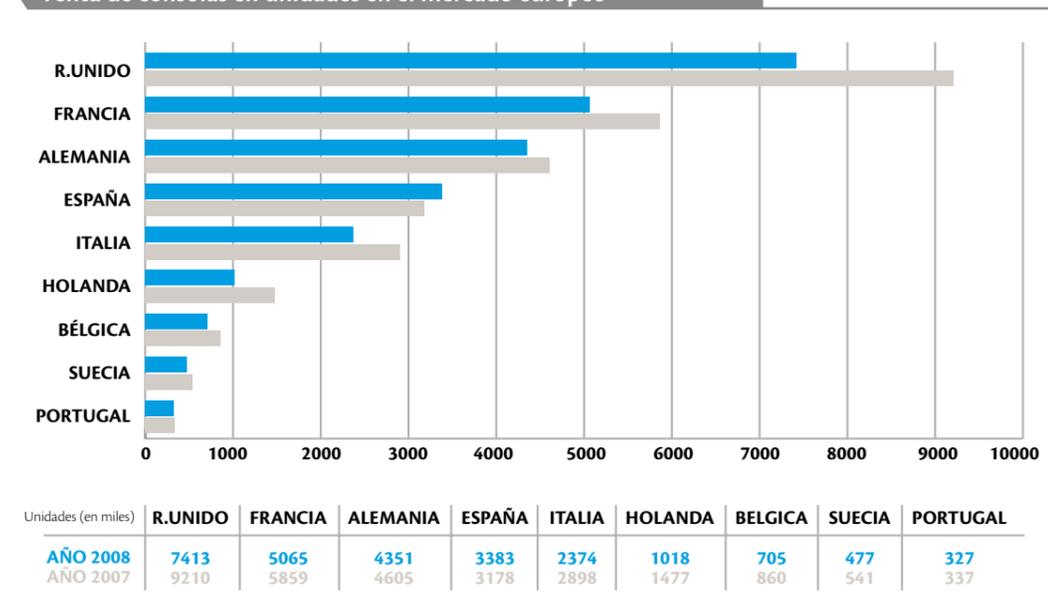
Venta de videojuegos para PC en valor en el mercado europeo



Fuente: MC/GfK

El valor del mercado europeo del PC cayó un 13%, aunque superó los 1.000 millones de euros.

Venta de consolas en unidades en el mercado europeo

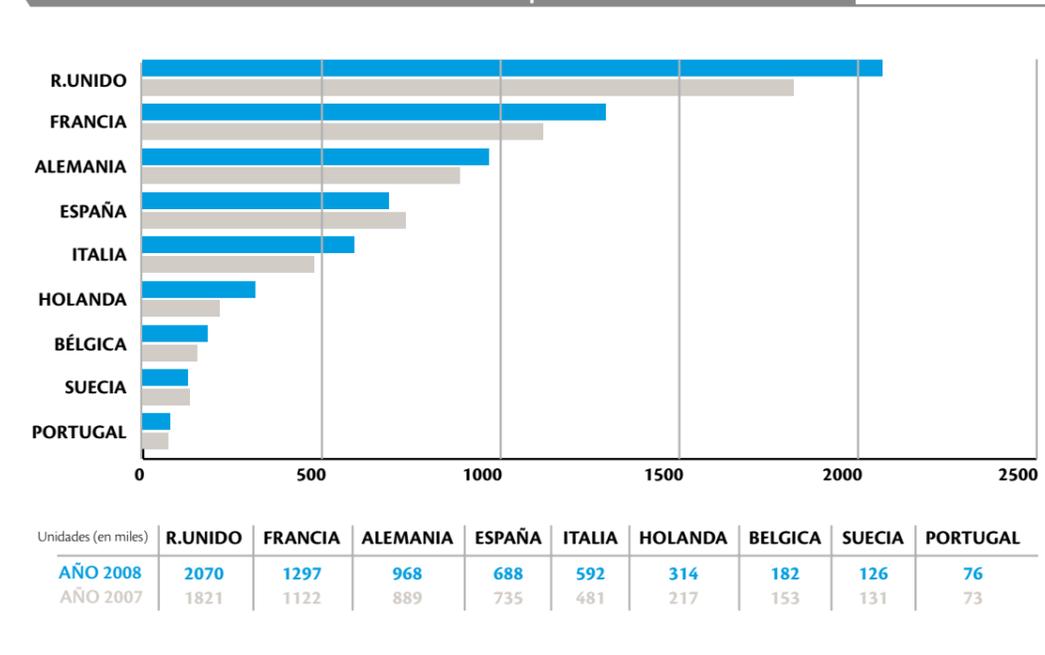


Fuente: MC/GfK

En Europa se vendieron más de 29 millones de consolas a lo largo del 2008.

A excepción de España, la media de crecimiento fue del 15%.

Venta de consolas en valor en el mercado europeo



Fuente: MC/GfK

En Europa las ventas ascendieron a 6.300 millones de euros, lo que supone un crecimiento medio del 12% respecto al año 2007.

Perfil del usuario europeo

Los videojuegos también supusieron, en 2008, una actividad de ocio de primer orden para niños, adultos y padres de toda Europa. Así lo muestran las conclusiones del estudio de la ISFE, Federación Europea de Software Interactivo, realizado en 2008 por Nielsen Games para analizar las tendencias cambiantes entre los jugadores de videojuegos europeos.

Los encuestados, procedentes de 15 mercados y con edades comprendidas entre los 16 y los 49 años, afirmaron dedicar tanto tiempo a los videojuegos, como a ver la televisión o a relacionarse con la familia y los amigos, y calificaron los juegos como una forma divertida de pasar el tiempo mientras se estimula la imaginación y agiliza la mente.

Perfil según edad y sexo

Según datos generales representativos del Reino Unido, Finlandia y España (elegidos para representar a distintas geografías europeas y estadios de desarrollo

de mercado), la proporción de la población adulta que juega a videojuegos alcanzó en 2008 niveles muy importantes.

- En el Reino Unido, el 37% de la población con edades comprendidas entre los 16 y los 49 años se describió a sí misma como "jugadores activos" (que utilizan una consola, dispositivo portátil o PC).
- Comparativamente, se definieron como "jugadores activos" el 28 % de los españoles y finlandeses de entre 16 y 49 años.
- Entre los menores de 30 años, jugar a videojuegos todavía fue más habitual (el 48% de los jóvenes de 16 a 29 años del Reino Unido se consideraban a sí mismos jugadores activos, frente al 43% de España y al 36% de Finlandia).
- El 33% de las personas de entre 30 y 49 años del Reino Unido se describieron a sí mismas como jugadores activos, seguidas del 23% en Finlandia y el 16% en España.



- En esta muestra de países europeos, la edad media del videojugador activo oscilaba entre los 33 años en el Reino Unido y los 26 años en España (la edad media de los jugadores finlandeses es de 30 años).
- Aunque los hombres (16-49 años) de Finlandia y España tuvieron el doble de probabilidades de ser jugadores activos en comparación con las mujeres (38% frente al 18% de las mujeres), éstas también representaron una proporción importante del mercado de los videojuegos.
- En el Reino Unido, la distancia fue más estrecha (el 48% de los hombres eran jugadores activos frente al 29% de las mujeres), quizás como reflejo de su posición como uno de los mercados más maduros en esta materia.

— **Actividades e intereses generales de los usuarios de videojuego**

Además de la edad de los jugadores de los países anteriormente mencionados, los datos también mostraron que los jugadores europeos tienen un amplio abanico de intereses, niveles educativos y ocupaciones:

- Dos de cada diez jugadores europeos afirmaron haber completado los estudios universitarios o de postgrado.

- Aunque los estudiantes supusieron el grupo más amplio de la encuesta de 2008 (25%), el 17% de los jugadores se categorizó a sí mismo en industrias profesionales o relacionadas con los servicios (p. ej. derecho, medicina, sector bancario), y el 12% afirmó trabajar en ventas, áreas empresariales o administrativas.

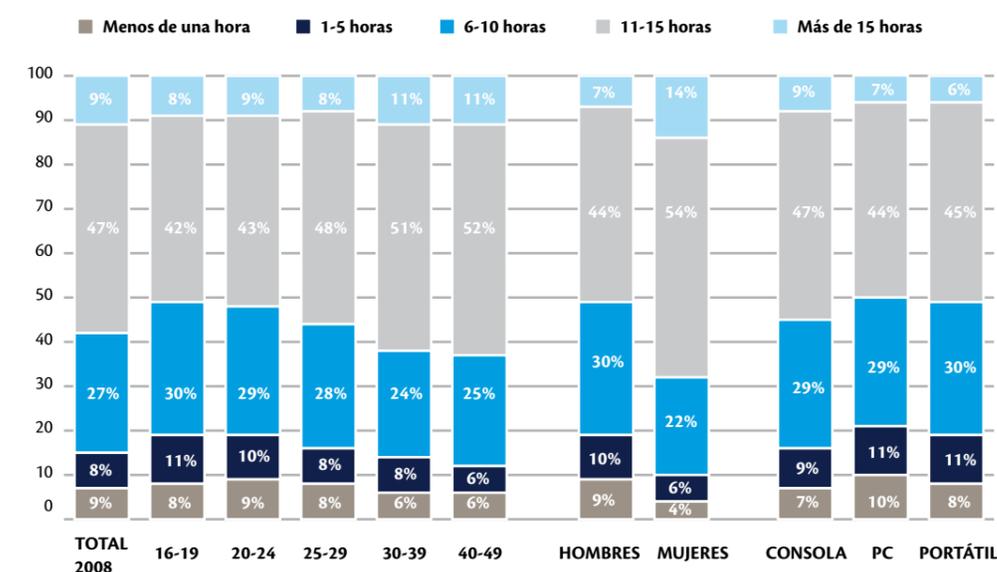
Además, los jugadores europeos participaban en 2008, según ese estudio, en un amplio abanico de actividades: charlar y pasar tiempo con los amigos, ir de compras, ir a restaurantes o al cine. Más del 50% sostuvo que participa en estas actividades como mínimo una vez al mes y más de un tercio afirmó que practica deporte asiduamente.

— **Tiempo dedicado a los videojuegos**

A pesar de llevar una vida activa y ocupada, los videojuegos parecen haber desempeñado un papel claro en las vidas de muchos europeos.

Aunque los jóvenes de entre 16 y 24 años son los que más tiempo dedicaban en 2008 a jugar a videojuegos, una cuarta parte de los mayores de 30 años afirmaba jugar entre 6 y 10 horas a la semana. Además, aunque los hombres jugaban más horas a la semana que las mujeres, más del 50% de las jugadoras afirmaba jugar entre 1 y 5 horas en una semana, y un tercio hacerlo más de 6 horas a la semana.

En una semana típica, ¿cuántas horas dedica a jugar a videojuegos?



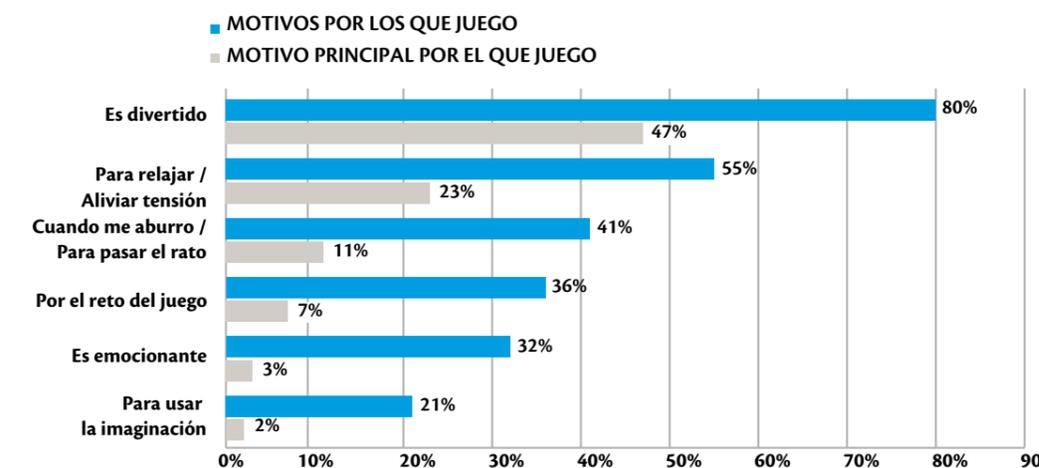
Base: Todos los encuestados.

— **Motivaciones de uso**

El 80% de los encuestados alegaba como principal motivo para jugar a videojuegos el sentido de diversión inherente a esta actividad. También se mencionaron, de forma generalizada, factores como el “reto”, la “emoción” y la capacidad de “usar la imaginación”.

Aunque se dio un elemento pasivo (el 41% afirmaba jugar cuando se aburre), más de la mitad de jugadores europeos encuestados (55%) afirmó jugar activamente como una forma de aliviar la tensión o relajarse.

Seis motivos principales para jugar a videojuegos



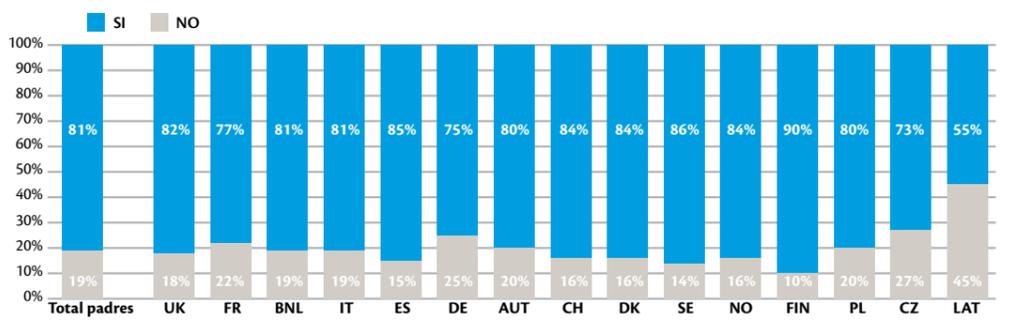
Base: Todos los encuestados.

— Videojuegos en la familia

Los usuarios de videojuegos que ya son padres parecían apreciar claramente las ventajas del videojuego como elemento de ocio para compartir con sus hijos.

Según el estudio, 8 de cada 10 usuarios de videojuegos con hijos menores de 16 años jugaba con sus hijos. Incluso en países como Alemania, la República Checa y Lituania, donde los padres tienen menos probabilidades de jugar a videojuegos con sus hijos, más del 50% afirmó hacerlo en familia.

¿Juega alguna vez a videojuegos con su hijo / hijos?

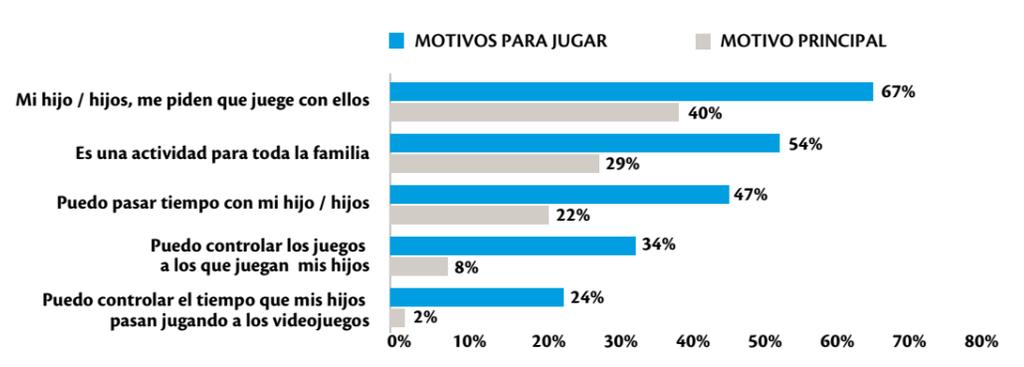


Base: Todos los padres de niños menores de 16 años.

Además, los motivos para hacerlo resultaron variados. En ocasiones, los propios hijos eran quienes pedían a los padres que jugaran con ellos, otras veces se consideraba una actividad divertida para toda la familia y una buena oportunidad para pasar el rato con los hijos.

Factores como controlar a qué juega el niño o durante cuánto tiempo juega se mencionaron con relativa poca frecuencia. Sin embargo, tal como se detalla en el informe completo, estos padres se interesaban activamente por los videojuegos que adquieren sus hijos (el 79% afirmaba controlar qué videojuegos compran sus hijos "siempre" o "la mayor parte del tiempo").

¿Por qué juega con su hijo / hijos? ¿Y cuál es el motivo principal?



Base: Todos los padres que juegan a videojuegos con sus hijos menores de 16 años.

— Los videojuegos en relación con la industria del cine y la televisión

Los encuestados realizaron una evaluación positiva de los videojuegos como elemento de ocio frente a otras opciones como la televisión y el cine. Tanto la televisión como los videojuegos fueron descri-

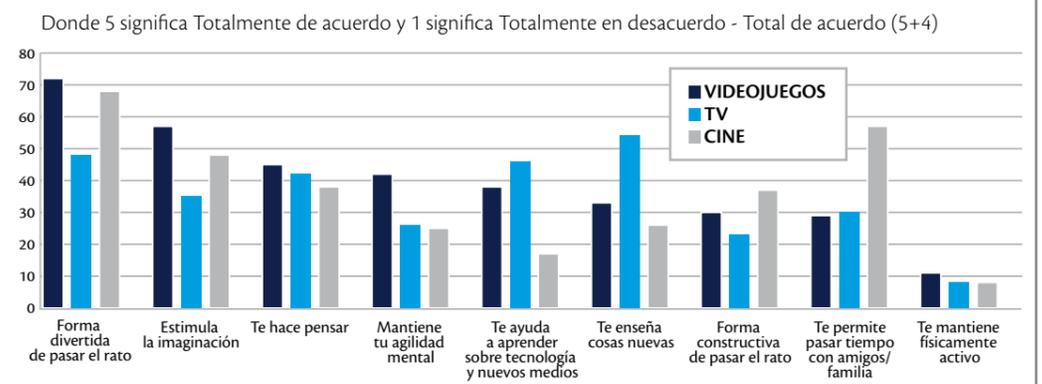
tos como una "forma divertida de pasar el tiempo", pero los videojuegos se consideraron claramente el medio que más estimula la imaginación (el 57% estaba de acuerdo con la afirmación en el caso de los videojuegos, frente al 48% en el caso del cine y al 35% en el caso de la TV).

Según este estudio, en 2008 los europeos también veían en los videojuegos una buena forma de mantener "la agilidad mental", por encima de la televisión o las películas de cine. 42% de coincidencia en el caso de los videojuegos, 26% en el caso de la televisión y 25% en el caso de las películas de cine. A niveles relativamente más bajos, los videojuegos se percibieron como una buena forma de "hacerte pensar" y de "ayudarte a aprender sobre tecnologías y nuevos medios".

Sin embargo, cabe mencionar que la televisión fue percibida como la herramienta más efectiva para el aprendizaje directo.

Por su parte, el cine obtuvo la máxima puntuación como forma "constructiva" de pasar el rato, posiblemente a causa de la percepción que se tiene de que permite aunar diversión y socialización.

Indique si está de acuerdo con las siguientes afirmaciones en una escala del 1 al 5



Base: Todos los encuestados.

— Tendencias futuras

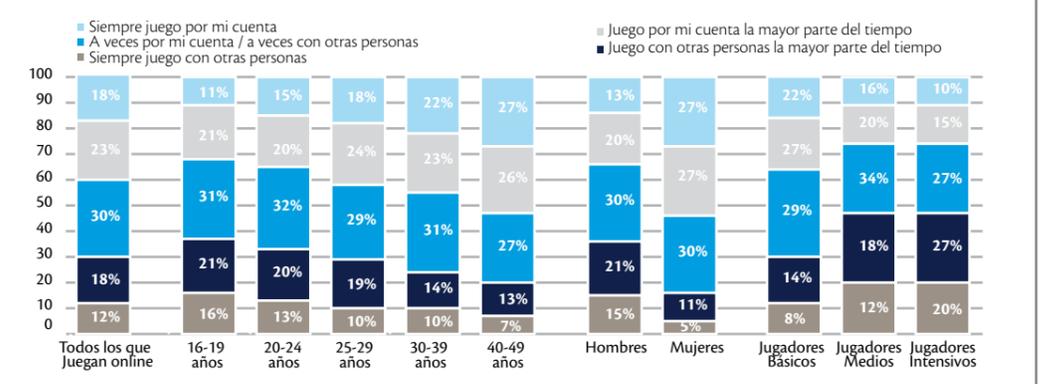
El auge de los videojuegos online como medio social

Paralelamente a su nivel cada vez mayor de penetración en Europa, los jóvenes de 16 a 19 años (seguidos de los de 20 a 24) son los que declaraban en 2008 jugar más habitualmente a videojuegos online con/ contra otros perfiles sociales. Aunque la probabilidad de jugar online con otras personas disminuye con la edad y alcanza su pico entre

los hombres y jugadores extremos, la predominancia de los videojuegos online multijugador entre grupos jóvenes sugiere que esta tendencia se mantendrá en los próximos años.

Si bien el aspecto social de los videojuegos no se cita en ese periodo con demasiada frecuencia como motivación general para jugar, el 27% de los usuarios de videojuegos online indica como motivo la interacción social.

¿Suele jugar solo online o con/ contra otras persona?



Base: Todos los que juegan online



América

— Estados Unidos

Siguiendo en la línea de ascenso imparable de los últimos años, la industria estadounidense del videojuego facturó 22.000 millones de dólares en 2008, de los cuales, 11.700 millones de dólares correspondieron a las ventas de software de entretenimiento.

Esto supone un incremento del 22,9% respecto al año anterior, según los datos revelados por ESA (Entertainment Software Association), patronal de esta industria en los Estados Unidos.

Los resultados económicos presentados por ESA apuntan que, en 2008, las ventas de videojuegos para consolas alcanzaron los 8.900 millones (8,9 billones americanos) de dólares, es decir, en torno a 189 millones de unidades.

Por otra parte, las ventas de juegos para PC ascendieron hasta los 701 millones de dólares (29,1 millones de unidades); mientras que la cifra de venta de videojuegos para consolas portátiles alcanzó los 2.100 millones de dólares, lo que significa su récord con 75,9 millones de unidades. Asimismo, los resultados aportados por la patronal americana estimaron en 297,6 millones las unidades de ordenadores y video-juegos vendidos en 2008 en los Estados Unidos.

Un año más, los videojuegos para todos los públicos (familiares) dominaron el mercado, copando casi el 50% de los juegos comercializados. Por su parte, los clasificados como "Teen" por la legislación norteamericana ocuparon un 26,7% de las ventas, mientras que los catalogados como "Mature", más o menos un equivalente al PEGI 18+ europeo, supusieron un 15,9% de las ventas.

Tendencias del mercado estadounidense

La patronal estadounidense publica anualmente el documento "Essential Facts. About the computer and video game industry" que recopila los principales datos sobre venta, demografía y hábitos de los jugadores de Estados Unidos. A través de este completo informe es posible hacerse una idea bastante exacta de los resultados económicos del año en cuestión, así como del perfil de videojugador norteamericano.

Entre las conclusiones del informe de 2008, destacan:

- El 65% de las amas de casa de Estados Unidos jugaban a algún videojuego.
- La media de edad del videojugador estadounidense era de 35 años, siendo el 25% de los menores de 18 años, el 50% entre 18 y 49 años de edad y el 26% mayor de 50 años.
- El 40% de los jugadores eran de género femenino.

- Las mujeres mayores de 18 años representaba el 33% de los videojugadores del país.
- Los chicos de 17 años o menores representaban el 18% de los jugadores estadounidenses.
- La edad media del comprador de videojuegos era de 40 años.
- El 59% de los jugadores jugaban junto con otras personas (no online), mientras que en 2007 esta cifra era del 56% y en 2006 del 51%.
- El 38% de los hogares de Estados Unidos contaban con una consola.
- Los títulos más vendidos para consola –datos de 2007- fueron los de acción (22,3%), seguidos de los catalogados como entretenimiento familiar (17,6%), deportes (14,1%) y shooter (12,1%). Para PC, los juegos más vendidos fueron los estrategia (33,9%), seguidos de los rol (18,8%).

El jugador medio de Norteamérica tiene 48 juegos. La consultora comercial NPD Group, la misma que recopila los datos que usa ESA para sus resultados

anuales, realizó en 2008 una encuesta sobre los hábitos de los aficionados a los videojuegos de Norteamérica, en la que detalla que la media de juegos en las colecciones de EE UU era de 48 títulos.

La encuesta fue realizada por la Content Delivery and Storage Association (CDSA) y la Entertainment Merchants Association (EMA), asociaciones que preguntaron a 562 jugadores norteamericanos que compraron, al menos, un videojuego en tienda durante los últimos seis meses antes de realizarse el estudio.

De estas encuestas se extrae que un 88% de los encuestados mantenía los videojuegos comprados en sus cajas oficiales, el 8% los conservaba en otras carátulas, pero conservando la original, y el 5% mantenía el juego pero se deshacía de la carátula. Según el estudio, el 54% de los encuestados habitaba a vender un juego en el mercado de segunda mano cuando se cansaba de él, el 24% lo cedía a amigos o familiares, el 17% los conservaba en propiedad y el 2% decidía reciclar los discos. Como último dato interesante de la encuesta, cabe destacar que un 11% de los jugadores consultados en 2008 poseía juegos sin desprecintar en sus ludotecas personales.

Los más vendidos en Norteamérica

La revista de negocios Forbes realizó en 2008 una lista con los 10 videojuegos más vendidos de los últimos 15 años en el mercado norteamericano.

1	Call Of Duty World at War	9,4 millones de unidades
2	Guitar Hero III: Legends Of Rock	8,2 millones de unidades
3	Madden NFL 07	7,7 millones de unidades
4	Grand Theft Auto Vice City	7,3 millones de unidades
5	Madden NFL 06	6,7 millones de unidades
6	Halo 2	6,61 millones de unidades
7	Madden NFL 08	6,6 millones de unidades
8	Call of Duty 4: Modern Warfare	6,25 millones de unidades
9	GTA III	6,2 millones de unidades
10	Madden NFL 05	6 millones de unidades

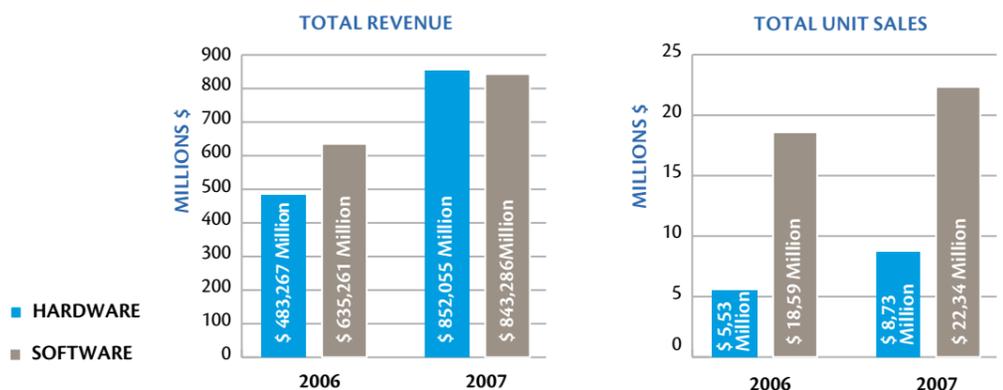
— Canadá

Según los datos de la ESA, en el año 2007 las ventas de software y hardware en Canadá aumentaron el 51,6% respecto al 2006. En 2008, las ventas ascen-

dieron a 22,3 millones de unidades, lo que supuso un volumen de ventas de 900 millones de dólares.

Datos de ventas

Ventas de software y hardware de entretenimiento en Canadá aumentaron un 51,6% del 2006 al 2007



Fuente: The NPD Group

La industria canadiense de videojuegos, que se concentra geográficamente en tres regiones: Vancouver, Montreal y Toronto, emplea aproximadamente 14.000 personas en todo el país.

Price Waterhouse Coopers estimó en 2008 que el mercado canadiense crecería un 9,2% en los próximos cinco años, hasta alcanzar los 2,1 billones de dólares. La implantación de la banda ancha también influirá en el crecimiento del juego online en Canadá. La misma fuente prevé que el crecimiento pase de 335 a 484 millones de dólares.

Los juegos wireless suponen el segmento de mayor crecimiento de la industria de videojuegos en Canadá y pasarán de los 138 millones de dólares en 2007 a los 346 millones de dólares en 2012 (+20%).

Tendencias del mercado canadiense

Según los datos proporcionados por la ESA (Entertainment Software Association of Canada):

- Más del 55% de los padres canadienses admitieron en 2008 jugar habitualmente a videojuegos con sus hijos.
- 9 de cada 10 canadienses tenía ordenador en casa.
- 4 de cada 10 tenía una consola de videojuegos.
- El 75% de los canadienses adultos había jugado a videojuegos al menos una vez en el último año y el 64% lo hacía habitualmente.

• La edad media del jugador adulto era, en ese periodo, de 40 años: el 49% son mujeres y el 51% son hombres.

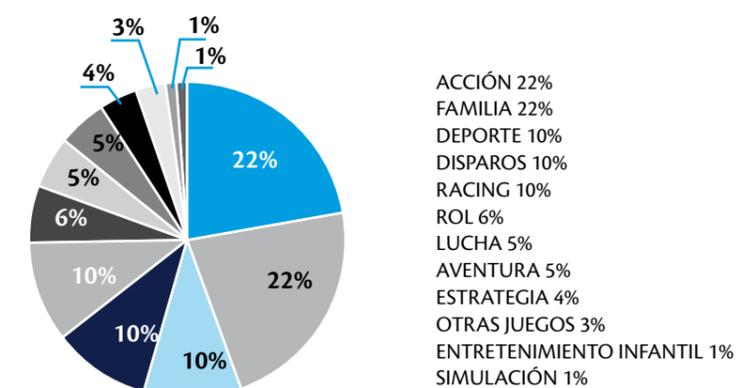
• El 85% de los jugadores adultos que juega en Canadá lo hacía con videojuegos de PC, el 46% con videojuegos de consola, el 17% con videojuegos portátiles, el 13% con videojuegos en el móvil y el 9% mediante la PDA.



Los más vendidos en Canadá

En el año 2008 los videojuegos más vendidos en Canadá fueron los de acción, seguidos de los videojuegos familiares, deportes, shooter, carreras, de rol, combate, aventuras y estrategia.

Top Selling Game Genres in 2008 YTD



Fuente: The NPD Group

México

Si bien no existen datos claros sobre el crecimiento de ese sector en el mercado mexicano, la empresa Miami Americas News Intelligence anunció a principios de 2008, que para finales de esta década la actividad moverá 1.000 millones de dólares, es decir, tendrá un crecimiento de 49,25% respecto a los 670 millones de dólares que generó en 2007.

Aunque en 2008 existían algunas empresas mexicanas que desarrollaban este tipo de software, su presencia en el mercado seguía siendo poco representativa. Pese al impulso que se daba en 2008 en el mercado sobre la demanda de videojuegos en México, apenas se daba creación propia y la oferta nacional era "prácticamente inexistente".

Asia/Pacífico

Asia, como ocurría en otros sectores ajenos al entretenimiento, estaba en 2008 cada vez más en el punto de mira de las compañías de videojuegos de todo el mundo.

Como es bien sabido, su evolución demográfica y económica hacía más que previsible un boom de este mercado, sobre todo en lo que se refiere a videojuegos on line.

En esta línea, algunas compañías como Electronic Arts estimaban que los videojuegos online en Asia supondrán las tres quintas partes de su beneficio mundial en tan sólo cinco años, en torno al 60%, frente al 10 ó 15% registrado en 2008.



— **Japón**

Históricamente, Japón ha sido siempre el segundo mercado de venta de videojuegos tras Estados Unidos. Sin embargo, en 2008 el Reino Unido desbancó a Japón de este segundo puesto.

Según Yoichi Wada, presidente de Square Enix y de la CESA (Computer Entertainment Supplier's Association), desde 2008 "la industria japonesa de creación de videojuegos está en plena crisis de liderazgo".

Según las cifras recogidas por la compañía Enterebrain, la venta de software de entretenimiento en Japón, pasaron de 360,540 millones en 2007 a 332.120 millones de yenes en 2008.

Asimismo, las ventas de hardware pasaron de los 327.410 millones de yenes registrados en 2007, a los 250.500 millones en 2008.

La consola más vendida en Japón en el año 2008 fue la Nintendo DS, con 4.029.804 unidades, seguida por PSP con 3.543.171. Wii registró 2.908.342, superando ampliamente las cifras registradas por PS3 y Xbox 360 (991.303 y 317.859 respectivamente).

En cuanto a la venta de videojuegos, Monster Hunter Portable 2nd G se hizo con el título del videojuego más vendido, con 2.452.111 unidades, seguido por Pokémon Platinum y Wii Fit, con 2.187.337 y 2.149.131 unidades vendidas respectivamente.

Los más vendidos en Japón		
1	Monster Hunter Portable 2nd G (PSP)	2.452.111 copias
2	Pokémon Platinum	2.187.337 copias
3	Wii Fit	2.149.131 copias
4	Mario Kart Wii	2.003.315 copias
5	Super Smash Bros. Brawl	1.747.113 copias

— **China**

En el año 2008 el gobierno chino puso en marcha una medida por la cual los videojuegos online deben incluir un sistema que exige a cada jugador que se identifique y lo castiga restándole puntos si es menor de edad. De esta forma, el Gobierno pretendía aumentar el control y el uso responsable de videojuegos en la red entre los adolescentes del país asiático, que cuenta con 31,12 millones de aficionados a estos videojuegos.

Para registrarse, cada jugador debe introducir su nombre, número de carné de identidad e información sobre su permiso de residencia. Una vez el sistema comienza a funcionar, el jugador pierde la mitad de sus puntos si pasa más de tres horas conectado y tiene que empezar de cero después de cinco.

La aplicación del sistema, de carácter obligatorio, fue firmada por varios organismos estatales, entre los que se incluyen los ministerios de Educación y Seguridad Pública.



— **Australia**

Australia es uno de los continentes de mayor consumo en la industria de los videojuegos a nivel mundial.

Según un informe realizado por la Interactive Entertainment Association, los australianos gastaron en 2008 un total de 1,57 billones de dólares australianos en software y consolas de videojuegos. Esto revela un incremento del 52,9% con respecto al 2007 en las ventas de software, consolas, periféricos y videojuegos para PC.

Según GFK Australia, las ventas de videojuegos de software aumentaron un 55% respecto al año anterior y los videojuegos para consola otro 74%.

Tendencias del mercado australiano

Según la Asociación de Entretenimiento Interactivo de Australia (IEAA), el perfil del videojugador australiano en 2008 era el siguiente:

- El 35% de estos eran padres.
- El 60% eran hombres y el 40% mujeres.
- Además, las mujeres y las personas mayores eran los grupos de población que más crecían como usuarios de videojuegos interactivos (el 8% de los videojugadores tenían más de 60 años de edad)

En junio de 2008, la IEAA y la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Australia anunciaron una alianza a través de la cual pidieron al Gobierno australiano una serie de ayudas económicas para incentivar la industria local de entretenimiento. Algunas de sus peticiones más destacadas fueron: un mayor apoyo a la propiedad intelectual y la introducción de un sistema de clasificación para videojuegos recomendados para mayores de 18 años.



Los videojuegos más vendidos de 2008

El número de unidades vendidas es un claro indicador de las tendencias del mercado. Un análisis de los datos de ventas recogidos muestra que los videojuegos de acción y aventuras, seguidos de los de deporte, fueron en el año 2008 los más vendidos, sumando el 56% de la cuota de mercado. Además, destaca que, por edad, según la clasificación del Sistema PEGI, los juegos para 3+ fueron los más demandados por los consumidores.

Los videojuegos más vendidos de 2008

“Top 50 de los videojuegos más exitosos en España”

TOP 50					
RK	Título	Distribuidor	Plataforma	Género	PEGI
1	Wii Play	Nintendo	Wii	Pasatiempo	3+
2	Wii Fit + Balance Board	Nintendo	Wii	Fitness	3+
3	Mario Kart + Wii Wheel	Nintendo	Wii	Carrera/rally	3+
4	Grand Theft Auto Iv	Take 2	PS3	Acción/ Combate	18+
5	Mas Brain Taining	Nintendo	Nintendo DS	Progreso Mental	3+
6	Pro Evoilution Soccer 2009	Konami	PS3	Deportes	3+
7	Brain Training Dr. Kawashima	Nintendo	Nintendo DS	Progreso Mental	3+
8	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	PS2	Deportes	3+
9	Mew Super Mario Bros	Nintendo	Nintendo DS	Plataforma	3+
10	Super Smash Bros Brawi	Nintendo	Wii	Acción/combate	12+
11	Cocina conmigo ¿qué preparamos hoy?	Nintendo	Nintendo DS	Cocina	3+
12	Super Mario Galaxi	Nintendo	Wii	Plataforma	3+
13	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	PS2	Deportes	3+
14	Mental Gear Solid 4: Guns of the patriots	Konami	PS3	Acción/combate	18+
15	FIFA 09	Electronic Arts	PS2	Deportes	3+
16	FIFA 09	Electronic Arts	PS3	Deportes	3+
17	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	PSP	Deportes	3+
18	Word of warcraft: wrath of the lich king	Activission/blizzard	Windows	Av. gráfica	12+
19	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo DS	Carreras/rally	3+
20	Big Brain Academy	Nintendo	Wii	Progreso mental	3+
21	Gran turismo 5 prologue	SCE	PS3	Carreras/rally	3+
22	Mario & Sonic en los juegos olímpicos	Sega	Wii	Deportes	3+
23	Singstar latino	SCE	PS2	Sing	3+

Fuente: MG/GfK.

RK	Título	Distribuidor	Plataforma	Género	PEGI
24	Mario & Sonic en los juegos olímpicos	Sega	Nintendo DS	Deporte	3+
25	Grand theft auto IV	Take2	XBOX360	Acción/combate	18+
26	42 Juegos de siempre	Take2	Nintendo DS	Pasatiempo	12+
27	Call of dutty: World at war	Activision/bizzard	PS3	Acción/combate	18+
28	Mario Party DS	Nintendo	Nintendo DS	Pasatiempo	3+
29	Imagina ser mama	Ubisoft	Nintendo DS	Simulación vida	3+
30	Practise English. Inglés para el día a día	Nintendo	Nintendo DS	Dicc/vocab/idiomas	3+
31	Assassins Creed	Ubisoft	PS3	Acción/combate	18+
32	Link`s crossbow training	Nintendo	Wii	Acción/combate	18+
33	Mario party 8	Nintendo	Wii	Pasatiempo	3+
34	Pro evolution soccer 2008	Konami	PS3	Deportes	3+
35	Pro evolution soccer 2009	Konami	PSP	Deportes	3+
36	FIFA 08	Electronic Arts	PS2	Deportes	3+
37	Need for speed Pro street	Electronics Arts	PS2	Carreras/rally	3+
38	Trivial	Electronic Arts	Wii	Concursos	3+
39	Call of dutty 4: modern warfare	Activision/bizzard	PS3	Acción/combate	16+
40	Wwe smackdows vs. raw 2008	THQ	PS2	Acción/combate	16+
41	God of war: Chains of Olympus	SCE	PSP	Acción/combate	18+
42	Buzz! Multiconcurso	SCE	PS3	Concursos	3+
43	Monopoly	Electronic Arts	Wii	Pasatiempo	3+
44	The legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo	Nintendo DS	Aventura gráfica	7+
45	Training for your eyes	Nintendo	Nintendo DS	Progreso mental	3+
46	Guitar hero: on tour	Activision/bizzard	Nintendo DS	Music instrument	3+
47	Need for speed : undercover	Electronic Arts	PS3	Carreras/rally	12+
48	Los Sims 2 megalux	Electronics Arts	PC	Simulación social	12+
49	Pokemon diamante	Nintendo	Nintendo DS	Av. gráfica	3+
50	Grand theft auto: San Andreas platinum	Take 2	PS2	Acción/combate	18+

Fuente: MG/GfK.

Top 5 por compañía

RK	Título	Plataforma	PEGI
----	--------	------------	------

ACTIVISION-BLIZZARD

1	Call Of Duty World at War	PS3	18+
2	Guitar Hero 3 Legends of Rock	Wii	12+
3	Guitar Hero World Tour	PS3	12+
4	Star Wars El poder de la Fuerza	PS3	16+
5	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	PC	12+

ATARI

1	Fallout 3 Bethesda	PS3	18+
2	Dragon Ball Burst Limit Namco Bandai	PS3	12+
3	Sacred: Fallen Angel Ascaron	PC	16+
4	Family Trainer: Outdoor Cahallenge Namco Bandai	Wii	3+
5	Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 Namco Bandai	Wii	12+

CODEMASTERS

1	Race Driver GRID	PC, X360, PS3	12+
2	Rise of the Argonauts	PC, X360, PS3	18+
3	Overlord Raising Hell	PS3	16+
4	Turning Point Fall of Liberty	PC, X360, PS3	16+
5	El Señor de los Anillos Minas de Moria	PC	12+

DISNEY INTERACTIVE STUDIOS

1	High School Musical: Fin de Curso	PS2	3+
2	High School Musical: Fin de Curso	PS2	3+
3	High School Musical: Fin de Curso	PS	3+
4	High School Musical: Fin de Curso	PS2	3+
5	Turok	PS3	18+

RK	Título	Plataforma	PEGI
----	--------	------------	------

DIGITAL BROS

1	Cooking mama 2: cocina con tus amigos	Nintendo DS	3+
2	Princesas sobre hielo	Nintendo DS	3+
3	Kids Training Edicion Rosa	Nintendo DS	3+
4	Kids Training Edicion Azul	Nintendo DS	3+
5	Pro Cycling Manager: Temporada 2008-le Tour De France	PSP	3+

ELECTRONIC ARTS

1	FIFA 09	PS2	3+
2	NFS Undercover	PS3	12+
3	TRiiViiAL	Wii	3+
4	Monopoly	Wii	3+
5	Sims 2 Megaluxe.	PC	12+

FX INTERACTIVE

1	Imperivm Civitas II	PC	12+
2	Sparta: la Batalla de las Termópilas	PC	16+
3	X-plane 7 Flight simulador premium	PC	3+
4	Tzar Anthology - Edicion Oro premium	PC	12+
5	Sacred - Edicion Oro premium	PC	12+

MICROSOFT

1	Gears of War 2	X360	18+
2	LIPs	X360	12+
3	Fable 2	X360	16+
4	Halo Wars	X360	16+
5	You are in the movies	X360	3+

RK	Título	Plataforma	PEGI
----	--------	------------	------

NOKIA

1	Creatures of the Deep	N-Gage	3+
2	FIFA 08	N-Gage	3+
3	Asphalt	N-Gage	7+
4	ONE	N-Gage	16+
5	Resident Evil	N-Gage	16+

PLANETA DEAGOSTINI

1	PC FIT	PC	3+
2	Yo Presidente Objetivo Moncloa	PC	12+
3	Bundle street Dance PS2 más alfombrilla	PS2	12+
4	ACB Total 2008-2009	PC	3+
5	Brain Games	PC	3+

KOCK MEDIA (Antes Proein)

1	Final Fantasy VII: Crisis Core	PSP	12+
2	Moto GP 08	PS3	3+
3	Devil May Cry 4	PS3	16+
4	Age of Conan: Hyborian adventures	PC	18+
5	Moto GP 07	PS2	3+

SEGA

1	Mario & Sonic en los Juegos Olimpicos	Wii	3+
2	Beijing 2008: Juegos Olimpicos	PS3	3+
3	Football Manager 2009	Windows	3+
4	Sonic Rivals 2	PSP	7+
5	Virtua Tennis 3 Platinum	PS3	3+

RK	Título	Plataforma	PEGI
----	--------	------------	------

SCE			
1	Little Big Planet	PS3	7+
2	Gran Turismo 5 Prologue	PS3	3+
3	PlayChapas Football Edition	PSP	3+
4	God of War	PSP	18+
5	SingStar Clásicos	PS2	7+

THQ			
1	WWE Smackdown! Vs. RAW 2009	PS2	16+
2	Wall-e	DS	3+
3	Big Beach Sports	Wii	3+
4	Baby Pals	DS	3+
5	Wall-e	PS2	3+

UBISOFT			
1	Mi Experto En Vida Sana + Podometro	DS	3+
2	Rayman Raving Rabbids: Tv Party	Wii	7+
3	Far Cry 2	PS3	16+
4	Tigerz: Aventuras En El Circo	DS	3+
5	Assassin's Creed Platinum PS3	PS3	18+

VIRGIN PLAY			
1	Hello Pocoyó!	DS	3+
2	Mind your language: Learn English	DS	3+
3	Super Mind	PSP	3+
4	No more heroes	Wii	16+
5	Dynasty Warriors 6	PS3	12+

RK	Título	Plataforma	PEGI
----	--------	------------	------

WARNER BROS. INTERACTIVE ENT.			
1	Lego Batman: el videojuego	PS2	7+
2	SPEED RACER	Wii	3+
3	Looney Tunes: Acme Arsenal	PS2	3+
4	Speed Racer	DS	3+
5	Space Chimps	DS	7+

2K – ROCKSTAR			
1	Grand Theft Auto IV	X360, PS3, PC	18+
2	Midnight Club: Los Ángeles	X360, PS3	12+
3	Top Spin 3	X360, PS3, DS, Wii	3+
4	NBA 2K9	X360, PS3, PC, PS2	3+
5	Civilization Revolution	X360, PS3, DS	12+

Galardones aDeSe 2008

La capacidad de innovación constante es uno de los pilares en los que se fundamenta el éxito del sector del videojuego. Los productores de contenidos han de hacer frente, en un tiempo récord, no sólo a las nuevas tendencias del mercado, sino a las exigencias de un público que premia a los productos que antes incorporan las últimas tecnologías gráficas y de programación y las soluciones más innovadoras.

Así, los Galardones aDeSe son un reconocimiento a los productos que mejor captan las preferencias de los consumidores y que, por lo tanto, venden más copias durante el año. En 2008 se repartieron 72 galardones, siendo los juegos de acción los más representados.

Galardones aDeSe. VII Edición

“Los videojuegos más vendidos del año reciben el reconocimiento de aDeSe”

La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe) concedió en el mes de noviembre de 2008, y por séptimo año consecutivo, los galardones que premian los videojuegos más vendidos del año.



Por primera vez en la historia de estos premios, los Galardones aDeSe se entregaron en el marco del II Foro Internacional de los Contenidos Digitales (FICOD), organizado por el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, en el contexto de su Plan Avanza para el Desarrollo de la Sociedad de la Información en España.

FICOD 2008, que tuvo lugar en el Palacio Municipal de Congresos de Madrid, se celebró con los objetivos de crear un entorno favorable tanto para el desa-

rollo de contenidos digitales como para el ejercicio efectivo de los derechos de propiedad intelectual en el nuevo entorno digital.

En total, fueron 72 los videojuegos premiados por aDeSe por sus ventas en el año 2007; seis de ellos con Galardón de Doble Platino, al superar las 160.000 copias vendidas, 23 con Galardón de Platino (más de 80.000 copias) y 43 con Galardón de Oro (más de 40.000 copias).

El reparto por género de los galardones es el fiel reflejo de las tendencias del mercado. Así los más representados fueron los videojuegos de Acción, Simulación Social y Deporte, seguidos de la Aventura Gráfica.

Cabe destacar el impulso adquirido por los videojuegos relacionados con el tema musical como *Guitar Hero III*, *High School Musical* o *Singstar Pop Hits* y *Singstar Latino*, los dos últimos títulos premiados con Doble Platino.

Por su parte, los videojuegos de Estrategia se confirmaron como género favorito para los jugadores de PC.

Por plataformas y en línea con la tendencia reflejada los años anteriores, consolidaron su posición dominante las plataformas de consola, frente al PC, con casi el 82% de los videojuegos premiados.

Conforme a los datos obtenidos, del total de videojuegos premiados con algún galardón, el 50% han sido clasificados por el **código PEGI** como aptos para todos los públicos (3+ y 7+), el 31% ha recibido la etiqueta 12+, el 13% ha sido clasificado como 16+ y sólo un 6% están clasificados con el código PEGI 18+.

Un año más, las cifras obtenidas revelaron que los videojuegos más violentos no son los más vendidos y demostraron que los consumidores de este tipo de producto para adultos valoran, en la mayoría de los casos, determinados aspectos tecnológicos, como alta calidad gráfica o sus posibilidades de desarrollo como videojuego online, por encima de la violencia del juego. Este es el caso de títulos como *Heavenly Sword* y *Assassin's Creed*, videojuegos de acción 18+ que obtuvieron el Galardón de Oro (PS3) y Doble Platino/Oro (PS3 y Xbox 360) respectivamente y que, además, contaron con dos de los mejores apartados gráficos del año.

En esta ocasión, ocho videojuegos consiguieron galardón para plataformas diferentes: *Call of Duty 4: Modern Warfare*, galardón de Oro para Xbox360 y PC y Platino para PS3; *Guitar Hero III: Legends of Rock*, Oro para PS2, PS3 y Wii; *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi*, Oro para Wii y Platino para PS2; *Los Simpson: El videojuego*, Oro para DS y Platino para PS2 y PSP; *Los Sims 2: Naufragos*, Oro para DS y PS2; *Need for Speed Prostreet*, Platino para PS2 y PS3; *WWE Smackdown! vs. Raw 2008*, Oro para PS3, Platino para PSP y Doble Platino para PS2; y *Assassin's Creed*.

Una vez más, se confirmó la presencia de las "sagas" entre los galardonados, como es el caso de *Call Of Duty*, *Dragon Ball*, *Los Sims*, *Buzz* o *Singstar*, entre otras.

En cuanto al **reparto por compañías**, Electronic Arts encabezó el número de galardones con 16 videojuegos premiados, entre los que destacaron los títulos de *Los Simpsons*, *FIFA 08* y *Los Sims*. Le sigue Ubisoft, que obtuvo 14 condecoraciones con videojuegos como *Assassin's Creed* o la serie *Imagina (Ser mamá, Ser cocinera, Ser veterinaria o Ser Diseñadora)* y, en tercer lugar, Sony Computer Entertainment con 12 premios, entre los que se incluyeron títulos como *God of War II*, *Singstar* o *Buzz!*.



José Ribagorda, presentador de la gala.



Carlos Iglesias, secretario general de aDeSe.

Títulos premiados en la edición 2008 de los Galardones de aDeSe:					
Galardón	Título	Distribuidor	Género	Plataforma	PEGI
oro	Call of duty 4: modern warfare	Activision/blizzard	Acción/ Combate	XBOX360	16+
oro	Call of duty 4: modern warfare	Activision/blizzard	Acción/ Combate	PC	16+
platino	Call of duty 4: modern warfare	Activision/blizzard	Acción/ Combate	PS3	16+
oro	Crash: lucha de titanes	Activision/blizzard	Plataforma	PS2	7+
oro	Guitar hero III: Legends of rock	Activision/blizzard	Música	PS2	12+
oro	Guitar hero III: Legends of rock	Activision/blizzard	Música	PS3	12+
oro	Guitar hero III: Legends of rock	Activision/blizzard	Música	Wii	12+
oro	Spider-man 3	Activision/blizzard	Acción/ Combate	PS2	12+
oro	Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	Atari	Acción/ Combate	Wii	12+
platino	Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	Atari	Acción/ Combate	PS2	12+
oro	Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	Atari	Acción/ Combate	PSP	12+
platino	High School Musical	Disney Int. Studios	Música	PS2	3+
d. platino	FIFA 08	Electronic Arts	Deporte	PS2	3+
platino	FIFA 08	Electronic Arts	Deporte	PS3	3+
platino	FIFA 08	Electronic Arts	Deporte	PSP	3+
oro	Los Simpson - El Videojuego	Electronic Arts	Av. Graf./Rpg	DS	12+
platino	Los Simpson - El Videojuego	Electronic Arts	Av. Graf./Rpg	PS2	12+
platino	Los Simpson - El Videojuego	Electronic Arts	Av. Graf./Rpg	PSP	12+
platino	Los Sims 2 Y Las Cuatro Estaciones	Electronic Arts	Simulación Social	PC	12+
oro	Los Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts	Simulación Social	PC	12+
oro	Los Sims 2: H&M Moda - Accesorios	Electronic Arts	Simulación Social	PC	12+
oro	Los Sims 2: Naufragos	Electronic Arts	Simulación Social	DS	12+
oro	Los Sims 2: Naufragos	Electronic Arts	Simulación Social	PS2	12+
platino	My Sims	Electronic Arts	Simulación Social	DS	3+
oro	Nba Live 08	Electronic Arts	Deporte	PS2	3+
platino	Need For Speed: Pro Street	Electronic Arts	Carreras/Rally	PS2	3+
platino	Need For Speed: Pro Street	Electronic Arts	Carreras/Rally	PS3	3+
platino	Triiviial	Electronic Arts	Concursos/Preguntas	Wii	3+
oro	Imperivm Civitas li	Fx InteRactive	Estrategia	PC	12+

Títulos premiados en la edición 2008 de los Galardones de aDeSe:

Galardón	Título	Distribuidor	Género	Plataforma	PEGI
oro	Runaway 2: El Sueño de la Tortuga	Fx Interactive	Av. Graf./Rpg	PC	12+
oro	Sparta: La Batalla De Las Termópilas	Fx Interactive	Estrategia	PC	16+
oro	Halo 3	Microsoft	Acción/Combate	XBOX360	16+
oro	Brain Trainer	Planeta	Progreso Mental	PC	7+
oro	Sombras de Guerra: La Guerra Civil Esp.	Planeta	Estrategia	PC	12+
oro	Moto Gp 07	Koch Media (Proein)	Carreras/Rally	PS2	3+
oro	Shin Chan Flipa En Colores	Koch Media (Roiein)	Av. Graf./Rpg	DS	7+
platino	Mario & Sonic en los Juegos Olimpicos	Sega	Deporte	Wii	3+
platino	Mario & Sonic en los Juegos Olimpicos	Sega	Deporte	DS	3+
oro	Beijing 2008: Juegos Olimpicos	Sega	Deporte	PS3	3+
oro	Virtua Tennis 3	Sega	Deporte	PS3	3+
platino	Buzz! El Mega Concurso	SCE	Concursos/Preguntas	PS2	12+
oro	Buzz! Hollywood	SCE	Concursos/Preguntas	PS2	12+
platino	F1 Championship Edition	SCE	Carreras/Rally	PS3	3+
oro	God Of War li	SCE	Acción/Combate	PS2	18+
oro	Heavenly Sword	SCE	Acción/Combate	PS3	16+
oro	Motorstorm	SCE	Carreras/Rally	PS3	12+
oro	Ratchet & Clank: El Tamaño Importa	SCE	Plataforma	PSP	7+
platino	Resistance: Fall Of Man	SCE	Acción/Combate	PS3	18+
d. platino	Singstar Latino	SCE	Música	PS2	12+
d. platino	Singstar Pop Hits	SCE	Música	PS2	7+
oro	Smash Court Tennis 3	SCE	Deporte	PSP	3+
platino	Uncharted: El Tesoro De Drake	SCE	Av. Graf./Rpg	PS3	16+
oro	Carnival Games: Juegos De Feria	Take 2	Acción/Combate	Wii	3+
oro	Drawn To Life	THQ	Av. Graf./Rpg	DS	3+
oro	Ratatouille	THQ	Av. Graf./Rpg	DS	3+
d. platino	WWE Smackdown! Vs. Raw 2008	THQ	Acción/Combate	PS2	16+
oro	WWE Smackdown! Vs. Raw 2008	THQ	Acción/Combate	PS3	16+
platino	WWE Smackdown! Vs. Raw 2008	THQ	Acción/Combate	PSP	16+

Títulos premiados en la edición 2008 de los Galardones de aDeSe:

Galardón	Título	Distribuidor	Género	Plataforma	PEGI
d. platino	Assassin's Creed	Ubisoft	Acción/Combate	PS3	18+
oro	Assassin's Creed	Ubisoft	Acción/Combate	XBOX360	18+
oro	Dogz	Ubisoft	Mascotas/Animales	DS	3+
oro	Dolphinz: Aventuras en el Zoo Marino	Ubisoft	Mascotas/Animales	DS	3+
platino	Horsez: Mi Aventura en el Rancho	Ubisoft	Mascotas/Animales	DS	3+
oro	Imagina Ser Cocinera	Ubisoft	Simulación Social	DS	3+
platino	Imagina Ser Diseñadora De Moda	Ubisoft	Simulación Social	DS	3+
d. platino	Imagina Ser Mama	Ubisoft	Simulación Social	DS	3+
platino	Imagina Ser Veterinaria	Ubisoft	Simulación Social	DS	3+
oro	Mi Experto En Vocabulario	Ubisoft	Habilidad En Idiomas	DS	3+
oro	Mind Quiz: Exercise Your Brain	Ubisoft	Progreso Mental	PSP	3+
oro	Rayman Raving Rabbids 2	Ubisoft	Acción/Combate	Wii	3+
platino	Horsez	Ubisoft	Mascotas/Animales	DS	3+
platino	Catz 2006	Ubisoft	Mascotas/Animales	DS	3+

PC: Personal Computer
 PS2: Sony PlayStation® 2
 PS3: Sony PlayStation® 3
 PSP: Sony PlayStation® Portable
 DS: Nintendo DS (Dual Screen)
 Xbox 360: Microsoft Xbox 360
 Wii: Nintendo Wii

Efectos positivos de los videojuegos

En los últimos años, la tendencia en el diseño de software de entretenimiento se dirige a crear aplicaciones que otorguen al jugador un beneficio secundario a su experiencia de juego. Los videojuegos son mucho más que una herramienta para el entretenimiento.

Esta nueva dirección del sector está siendo estudiada por diferentes entidades y las conclusiones a las que se ha llegado ponen de manifiesto efectos muy positivos. Atrás quedan las connotaciones pasivas del videojuego de los 90. La industria ha demostrado que los videojuegos pueden desarrollar habilidades sociales, físicas y mentales.

Verdades y mentiras sobre los videojuegos

“Los videojuegos, nueva plataforma para el desarrollo de habilidades sociales, mentales y físicas”

Las nuevas aplicaciones ofrecen al usuario infinidad de posibilidades para desarrollar diferentes facultades. Pues bien, estos nuevos usos y sus efectos fueron objeto de estudio durante 2008 por diferentes entidades.

Estos son algunas de las conclusiones a las que se llegaron a lo largo de ese año:

Los videojuegos potencian la creatividad

Un estudio presentado por investigadoras de la Universidad de California Davis y Buffalo en Nueva York mantiene que la tecnología ayuda a los más jóvenes a desarrollar sus capacidades socializadoras y creativas.

Según este estudio, los niños son capaces de transformar la experiencia de juego en solitario en una actividad grupal, por lo que podría considerarse que los videojuegos pueden utilizarse como instrumento para fomentar ciertas actitudes positivas.

Favorecen las relaciones interpersonales entre los jóvenes dentro del hogar digital

Según un informe presentado por P.A.C. Research & Education, empresa especializada en analizar los comportamientos del consumidor, los videojuegos tipo SingStar® favorecen la relación entre generaciones dentro del hogar digital.

La investigación se realizó mediante una metodología cuantitativa de entrevistas “face to face” sobre una muestra representativa compuesta por chicos y chicas de nuestro país con edades comprendidas entre los 12 y los 34 años. El resultado del estudio indica que los efectos positivos de este tipo de videojuegos se articulan en torno a tres ejes: diversión, interrelación grupal y contenido musical.

Un estudio de Harvard concluye que “los videojuegos no causan violencia”

Un estudio realizado por un equipo de la escuela médica de Harvard: “Grand Theft Childhood: La sorprendente verdad sobre la violencia de los videojuegos y lo que los padres pueden hacer” cambió la visión general sobre los efectos de los videojuegos en los chavales.

Según este estudio, no hay ningún dato que respalde la creencia de que los videojuegos causen violencia. De hecho, en el estudio se afirma que entre los videojuegos y la violencia puede haber una relación, pero no de causa-efecto.

Después de estudiar durante dos años a 1.200 jóvenes sobre sus actitudes ante los videojuegos, no encontraron ningún elemento que vinculase su uso con actitudes agresivas. En el estudio se destaca que hay que diferenciar entre que los videojuegos puedan provocar violencia y que sean los jóvenes agresivos los que se acerquen a los videojuegos. Ante todo, recomiendan a los padres que sean responsables con el uso que hacen sus hijos de éstos.



Videjuegos y su aplicación en la salud

La Universidad de Carolina Este (EEUU) ha revelado los resultados de un ensayo que ha ratificado el uso de los "videjuegos casuales", juegos familiares de palabras y puzzles, como tratamientos terapéuticos en patologías y su potencialidad para prevenir enfermedades y tener beneficios positivos para la salud.

En este estudio se ha revelado una amplia gama de aplicaciones terapéuticas de los videojuegos casuales en las enfermedades relacionadas con la conducta, como la depresión, y las enfermedades relacionadas con el estrés, incluyendo la diabetes y las enfermedades cardiovasculares.

Pero no sólo eso; los videojuegos pueden ayudar a mejorar otros aspectos concretos de la salud e, incluso las nuevas consolas pueden utilizarse en terapias para determinadas enfermedades. Estos son algunos ejemplos:

— Los videojuegos pueden mejorar la salud visual

Según un estudio del Centro de Optometría Internacional (COI), los videojuegos también pueden ayudar a mejorar la atención visual. Así, gracias a ellos, se estimulan habilidades como la percepción visual, la visión periférica, la memoria visual, la coordinación o la movilidad ocular.

También contribuyen a disminuir el tiempo de reacción, mejoran la comunicación cuando se juega en grupo, familiarizan a los niños con el uso de equipos informáticos y enseñan a resolver problemas técnicos. Son habilidades visuales y de coordinación que necesitamos para situaciones tan cotidianas como estudiar, conducir, trabajar, leer o hacer deporte.

— Aplicación de nuevas consolas para el tratamiento de ciertas enfermedades

Existen empresas que trabajan en la incorporación de tratamientos de rehabilitación de personas con infarto cerebral, fracturas óseas, cirugías, o incluso lesiones de combate mediante consolas. Tal es el caso del centro de rehabilitación del Hospital Riley (Mississippi, EEUU) donde se utiliza la Wii para la rehabilitación de secuelas cerebrovasculares de algunos pacientes. Tras un ictus, en torno a dos tercios de los pacientes requieren, en mayor o menor medida, rehabilitación para sus secuelas. Algunos tienen que re-

cuperar la coordinación de los movimientos de las piernas o de los brazos, o bien compensar secuelas (por ejemplo, la pérdida de movilidad de una mano). Los movimientos repetitivos son una base importante de estas terapias. Y algunos de los gestos que se realizan al jugar con la consola parecen idóneos para esta tarea.

Otro ejemplo es el del Hospital de Veteranos Hines (Illinois, EEUU), que aplica la Wii como parte de la terapia para la tetraplejía. Los videojuegos de la consola requieren movimientos similares a ejercicios tradicionales de la fisioterapia, pero absorben a los pacientes de tal modo que olvidan los rigores de esas sesiones, normalmente aburridas o incluso dolorosas.

Por último, destacar el uso de este instrumento como parte de un estudio para el tratamiento del Parkinson en el Colegio Médico de Georgia (EEUU). Allí han realizado pruebas de la efectividad a corto o largo plazo de los ejercicios de la Wii para ayudar a frenar la progresión de la enfermedad y conseguir una reducción de la medicación a medida que los pacientes mejoran en una u otra función.

— Videojuegos o redes sociales podrían ayudar a los niños autistas

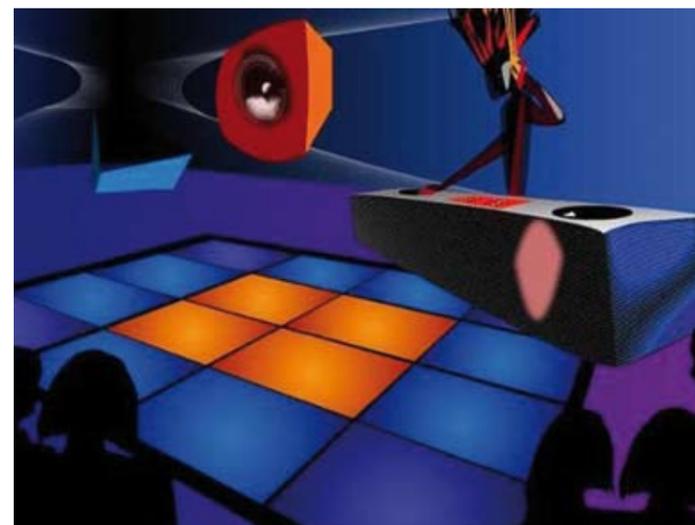
Las redes sociales, el juego en red y los sistemas de comunicación han demostrado que pueden servir para entablar relaciones, pero ahora también podrían servir para estimular la sociabilidad y atención de los afectados de autismo.

Así al menos lo creen investigadores de la School of Health Professions de la Universidad de Missouri, quienes han realizado un experimento basado en un videojuego como parte del estudio del tratamiento de niños autistas. El estudio consiste en el análisis del "feedback" neuronal (la reacción a un estímulo y su consecuente respuesta) que experimentan los niños autistas mientras juegan con Space Race, un sencillo videojuego de cohetes.

Con ello, se intenta despertar sus cerebros. A menudo los niños con autismo desconectan y se quiere usar el "feedback" neuronal para enseñarles cómo se sienten cuando prestan atención y permanecen más alerta. De este modo, se enseña también a regular sus propias funciones cerebrales. El objetivo definitivo es dejar libre un camino neuronal y observar cambios en el foco de atención, la interacción social, así como incrementar el sueño y el apetito de los pacientes.



La PSP es una solución eficaz contra la ambliopatía u "ojo vago".



Videojuego AudiOdyssey, un título basado únicamente en el sonido.

— La PSP, una solución eficaz contra la ambliopatía u "ojo vago"

La Fundación Visión COI, organismo destinado a la divulgación de la salud visual y al fomento y desarrollo de la investigación en Optometría, llevó a cabo en 2008 una investigación con niños de entre 4 y 16 años que sufrían de ambliopatía u "ojo vago", para comprobar si el uso de la consola PSP podía favorecer su recuperación.

Según el estudio, el uso adecuado de videojuegos en el tratamiento de esta dolencia aumenta la moti-

vación de los pacientes y reduce el tiempo de recuperación. De esta forma, se evita el trauma del uso del parche en los más pequeños además de obtener una mayor colaboración por parte del paciente.

En este estudio realizado por la Fundación COI colaboró activamente Sony Computer Entertainment España, por lo que las mejoras en el campo de la ambliopatía no se limitan al uso de PSP únicamente.

— Ayuda para dejar de fumar

Ubisoft presentó "Mi Experto en Vida Sana. Dejar de fumar con el método de Allen Carr".

El nombre del videojuego no deja lugar a dudas: se trata de un título para la consola portátil Nintendo DS realizado en colaboración con Allen Carr, creador del método para dejar el tabaco que lleva su nombre y que se explica en el libro: "Es fácil dejar de fumar si sabes cómo". El juego funciona como un entrenador personal que trata de desmontar las razones que llevan al jugador a fumar mediante hechos comprobados por expertos, juegos interactivos y ejercicios diarios al más puro estilo Brain Training.

La empresa farmacéutica Pfizer también aportó su ayuda para dejar de fumar con la adaptación de los famosos videojuegos de los años ochenta, Pack Man, Fogger y Bin It. Su objetivo, concienciar de los perjuicios del tabaco y buscar soluciones para terminar con esta dependencia.

— Lanzan en PC un videojuego musical destinado a invidentes

Gambit Game Lab, un estudio de desarrollo localizado en Singapur perteneciente al Massachusetts Institute of Technology (MIT), lanzó en 2008 a la Red, de forma gratuita, el videojuego AudiOdyssey, un título basado únicamente en el sonido.

El aspecto visual es muy sencillo y muestra una pista de baile, un "DJ" y al público. AudiOdyssey registra la precisión y el ritmo del jugador y los asistentes responden siguiendo la fiesta o viniéndose abajo.

Gracias a este videojuego las personas con problemas de visión pueden disfrutar de la partida y competir al mismo nivel y en igualdad de condiciones que el resto de personas, al no ser necesarios los indicadores visuales, sino tan sólo seguir el ritmo de la melodía.

— PlayStation® ayuda a las personas con lesión medular

Sony Computer Entertainment España (SCEE) anunció en 2008 su colaboración en el proyecto "Información: e-inclusión de Personas con Movilidad Reducida", destinado a divulgar las tecnologías disponibles para hacer la vida un poco más fácil a la gente con alguna discapacidad física.

Este plan de información fue puesto en marcha por la Asociación de Personas con Lesión Medular ASPAYM-Madrid, una organización que está en contacto directo con este colectivo y que pretende darle a conocer las tecnologías disponibles para mejorar su calidad de vida.

Videojuegos como *EyeToy Play* o *EyeToy Kinetic* para PS2 junto con *The Trials of Topoq* u *Operation Creature Feature* para PS3, han sido objeto de estudio para formar parte del proyecto. Estos títulos se juegan utilizando las características especiales de las cámaras de PS2 y PS3 que captan el movimiento de los usuarios y lo trasladan a la pantalla del televisor.

— Aplicaciones prácticas de la Wii en la medicina

La Wii también ha llegado a la Medicina. Son varios los expertos que han ido explotando su potencial con objetivos saludables: conocer la conexión entre la actividad mental y la corporal; recuperarse de un infarto cerebral o entrenarse antes de realizar una cirugía son algunos de estos 'usos alternativos' de la videoconsola.

• La Wii con los enfermos de Parkinson

Un estudio presentado en 2008 empleó la videoconsola en 30 enfermos de Parkinson en la unidad de Desórdenes del Movimiento de la Facultad de Medicina de la Universidad de Georgia. Basándose en los deportes a los que se puede jugar en 'Wii Sports' (tenis, golf, béisbol...), se analizó qué ejercicios eran los más beneficiosos para este tipo de pacientes. "La Wii es interactiva y tienes que hacer movimientos funcionales para tener éxito. Es una modalidad efectiva para trabajar con enfermos de Parkinson", aseguró Ben Herz, uno de los autores del citado documento y profesor en la School of Allied Health Sciences (EEUU).

• La Wii como ayuda en la rehabilitación de pacientes

Ayudar en la rehabilitación es otro de esos usos alternativos. De hecho, en EEUU distintos

hospitales cuentan con una videoconsola para acelerar el proceso de recuperación de las personas que han sufrido un infarto cerebral o una fractura ósea.

• La Wii, simulador de prácticas quirúrgicas

Los pacientes no son los únicos que pueden sacar provecho de esta máquina interactiva. Kanav Kahol, de la Escuela de Ingeniería Ira A. Fulton (EEUU), y Marshall Smith, cirujano de Banner Health, sostienen que los cirujanos pueden entrenarse con ella.

En su experimento, pidieron a un grupo de cirujanos en prácticas que jugaran al 'Marble Mania', que exige realizar cuidadosos movimientos con la mano. A continuación, los participantes realizaron una serie de ejercicios quirúrgicos. De hecho, su estudio muestra que la pericia quirúrgica de los que practicaron con la Wii mejoró un 48%, en comparación con los que no lo hicieron.

A raíz de estos resultados, sus autores proponen que la videoconsola podría ayudar a los cirujanos de los países con menos recursos, que trabajan en hospitales que no se pueden permitir adquirir sofisticados programas de entrenamiento.

Trauma Center es uno de los videojuegos en el que los jugadores se convierten en cirujanos que deben realizar una serie de operaciones para salvar la vida de sus pacientes.

— SingStar y Sony Computer Entertainment se unen a la lucha contra el cáncer

La compañía de PlayStation® dio su apoyo a la Sociedad Española de Oncología Médica con su colaboración en la iniciativa "A todo pulmón. Canta y colabora con la investigación clínica en cáncer de pulmón".

La acción quiso dar a conocer los avances que se están logrando en este campo y animar a la gente a aportar su apoyo en la batalla contra la enfermedad.

— Videojuegos, una herramienta para la rehabilitación

En octubre de 2008 la Asociación de Paraplégicos y Grandes Discapacitados Físicos de la Comunidad de Madrid (Aspaym) organizó en la Fundación del Lesionado Medular de Madrid la jornada "Tecno-

logía en la Vida Diaria. Acceso y Uso para las Personas con Movilidad Reducida".

En este marco se desarrolló una mesa redonda en la que Samuel Franco, un miembro de la Unidad de I+D+i, Biomecánica y Ayudas Técnicas del Hospital Nacional de Paraplégicos de Toledo, aseguró que los videojuegos pueden resultar un recurso muy útil en la rehabilitación de personas con movilidad reducida, además de un entretenimiento evidente.

Videojuegos y su aplicación pedagógica

El mercado de consolas evoluciona hacia títulos con conciencia social.

Los videojuegos ya no quieren ser un mero instrumento para pasar el rato o evocar intensas emociones. Las tendencias más actuales tocan temas como la lucha contra el calentamiento global y el cambio climático, la obesidad, etc.

Tal es el caso de videojuegos que crean conciencia contra el cambio climático como "An Arctic tale" o

Asimismo, Anselmo Martín, el responsable de Acción Social de Bankinter, destacó las posibilidades que las nuevas tecnologías brindan a la formación a distancia y al acceso a la banca "on line"; por su parte, Yolanda Rueda, presidenta de Cibervoluntarios, aseguró que el principal objetivo de la organización es "utilizar las nuevas tecnologías para eliminar barreras en el acceso a la educación".

ayudan a combatir la obesidad como "Mi Experto en Vida Sana".

Por otro lado, lejos de quedarse en el mero entretenimiento, el diseño de algunos títulos no sólo trata de romper con lo convencional, sino que su desarrollo y objetivo ha evolucionado hacia géneros tan curiosos como el de entrenamiento mental como por ejemplo "Brain Training" y "Echochorme" o la mejora del vocabulario con "My word training" y "Mi experto en vocabulario".



— Aprendizaje subliminal a través de videojuegos

El fabricante de videojuegos Capcom en colaboración con el profesor Nipan Maniar, doctor en tecnología e la Universidad de Portsmouth, está desarrollando un entorno de aprendizaje subliminal a través de videojuegos. Continuando con las investigaciones previas del profesor Nipan Maniar, Capcom pretende desarrollar entornos de aprendizaje estructurados de tal manera que el usuario asimile conceptos básicos sobre matemáticas y física de manera inconsciente mientras juega.

— El valor pedagógico de los videojuegos

Varios estudios de prestigiosas universidades americanas demuestran que el uso de videojuegos desarrolla la capacidad de raciocinio. Algunos psicólogos estadounidenses discutieron sobre el tema en la Convención Anual de la Asociación Americana de Psicología en Boston, y llegaron a la conclusión de que los videojuegos son especialmente estimulantes para el cerebro. En los llamados videojuegos multijugador online, los jugadores se enfrentan a retos imposibles que estimulan el cerebro consiguiendo facilitar y acelerar el aprendizaje y la comprensión, así como mejorar el razonamiento lógico matemático. La Asociación Americana de Psicología destaca que la mayoría de los participantes de los diversos estudios compartían sus conocimientos para resolver problemas y que más de la mitad empleaban procesos "sistemáticos" de razonamiento científico.

Por otro lado, otro estudio elaborado por la Universidad de Iowa, asegura que los videojuegos pueden potenciar las habilidades de algunos profesionales como los cirujanos. En cuanto a los efectos, otro estudio realizado por la Universidad de Iowa entre estudiantes de instituto asegura que los usuarios de videojuegos llamados "sociales" son menos conflictivos y se muestran más solidarios con los compañeros de instituto.

— El consumo de videojuegos no conlleva al aislamiento social

Un estudio realizado en 2008 por el psicólogo australiano Daniel Loton de la Universidad de Vitoria desveló que el consumo de videojuegos no provoca, en ningún caso, el aislamiento social, sino todo lo contrario.

Este estudio se elaboró sobre más de 600 adultos, de los cuales un 15% jugaba más de 50 horas a la

semana, pero sólo un 1% denotaba dificultades en el trato social, como timidez, echando por tierra la idea de que quien consume videojuegos lo hace por su incapacidad social.

Según los resultados del mismo, el juego no causa problemas sociales, ni los problemas sociales empujan a la gente a jugar, contradiciendo así el estereotipo de que los aficionados a los videojuegos suelen ser solitarios al ser incapaces de relacionarse con los demás.

Una idea también corroborada por un estudio realizado por la organización Pew Internet & American Life Project

— Los beneficios de los videojuegos en los ancianos

Según un estudio de la Universidad de Florida, los videojuegos pueden ser beneficiosos para mantener la mente clara y ejercitada, especialmente si uno pertenece a la tercera edad.

Michael Marsiske, especialista en este sector poblacional, fue quien eligió para el estudio el videojuego Crazy Taxi, de manejo en Play Station 2, al implicar una mayor complejidad cognitiva, en tanto que exigía atención visual y motora. Los resultados fueron positivos, ya que desvelaron que ayudaban a mantener el cerebro ejercitado al enfrentar nuevos retos, aumentaba la capacidad de atención visual e incluso implicaba un beneficio más: a los mayores, igual que a los niños y adolescentes, jugarlo les resultaba divertido.

Esta investigación es parte de un marco global de investigación que estudia si es posible utilizar los videojuegos de forma benéfica para la salud, movimiento promovido por la fundación Robert Wood Johnson. Esta entidad donó una gran cantidad de dinero para estudiar el efecto de los videojuegos en distintas patologías, desde el sobrepeso a programas de rehabilitación.

— El éxito profesional podría depender de cómo manejas los videojuegos

Según un estudio publicado en Harvard Business Review en 2008, se han establecido vínculos entre las destrezas desarrolladas al disputar juegos de ordenador y las habilidades para ejercer el liderazgo.

Así el empresario irlandés, Sir Gerry Robinson, fue el primero en poner a prueba la teoría.

Para ello se entrevistó a un experimentado jugador, un funcionario inglés llamado Adam Brouwer, el cual dedicaba gran parte de su tiempo libre jugando en red al World of Warcraft.

Dedicar horas a los videojuegos podría no sonar muy constructivo, pero la teoría de que al practicarlos se pueden adquirir ciertas habilidades ha ido ganando terreno. Según Tom Chatfield de la revista Prospect Tom Chatfield, en unos años tendremos una mano de obra compuesta en su totalidad por personas que crecieron jugando en sus ordenadores.

— Un videojuego permite experimentar lo que es ser refugiado

La Agencia de la ONU para los refugiados, ACNUR, presentó en Londres un videojuego que permite experimentar lo que es ser un refugiado, perseguido en el propio país y a menudo rechazado en el de acogida.

Against all odds (Contra viento y marea) es un videojuego educativo, que intenta acercar a la población el sufrimiento y los retos a los que se enfrentan diariamente millones de personas en el mundo, según dijo a Efe una portavoz de ACNUR en la capital británica. El videojuego, dirigido a jóvenes a partir de siete años, es una versión actualizada de otro que se lanzó en Suecia en el 2005.

En todo el videojuego hay enlaces con páginas Web de interés que amplían información sobre

la situación de los refugiados y se proponen ideas para los profesores que quieran incluir esta actividad en sus clases.

— Navieros, un videojuego que ayuda a potenciar las habilidades directivas de los ejecutivos

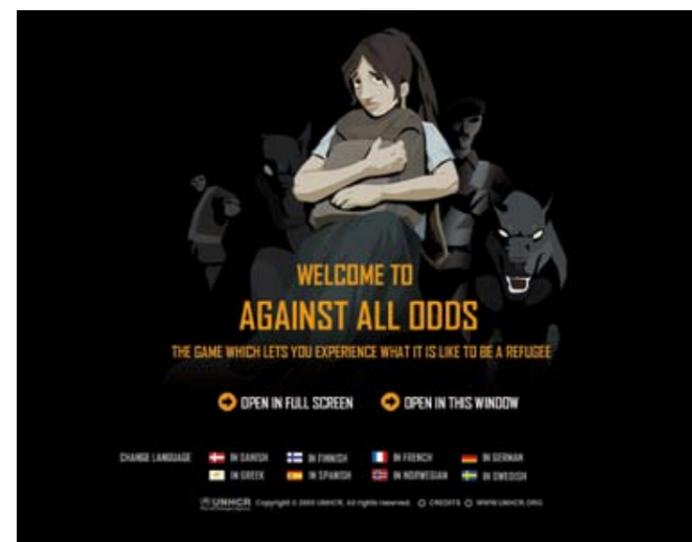
La firma Jabary Consulting, especializada en el desarrollo de habilidades directivas, venía observando que los empresarios y directivos que acudían a sus cursos se aburrían y no se interesaban por sus clases. Por ello, a la consultora se le ocurrió llevar esos mismos contenidos a un videojuego. Es así como convirtió en una aventura interactiva la práctica de la negociación empresarial.

El protagonista de Navieros, Carlo Vecchio, es un joven emprendedor con el sueño de crear un imperio naval, pero sin dinero. Ese es el reto que el juego plantea a los ejecutivos, ponerse en la piel de Vecchio y conseguir que alguien les financie la compra de barcos, la apertura de nuevas rutas comerciales, además de decidir qué mercancías son más rentables. Para ello, el videojuego les permite entablar negociaciones con banqueros para conseguir un préstamo. La negociación es dura y está basada en las clases preparadas por la consultora.

Navieros es sólo el primer paso en el campo de los serious games (videojuegos serios) de Jabary Consulting. Crearon una división, Gamelearn, con la que irán diseñando nuevas aventuras para directivos.

— Expo Zaragoza enseña a "salvar" el planeta a través de un videojuego

Los visitantes de la Expo Zaragoza aprendieron a "salvar" el planeta del cambio climático gracias a un videojuego multimedia que puso en marcha la Unión de Asociaciones Familiares (UNAF).



Se trata del videojuego *Guardianes del clima*, que estuvo disponible del 27 de julio al 2 de agosto de 2008 en el pabellón de iniciativas ciudadanas de la Expo "El Faro", del que forma parte la UNAF.

Según informó esta organización, la iniciativa desarrolló la totalidad de sus contenidos en un portal de Internet y ofreció una amplia diversidad de herramientas multimedia para concienciar sobre el cambio climático y enseñar a combatirlo. Su principal objetivo fue concienciar a los más jóvenes sobre esta amenaza, sus causas y consecuencias, e "involucrarlos" en esta lucha.

— Un videojuego despierta la conciencia social para la reforma migratoria en EEUU

El videojuego, creado por Breakthrough, una organización internacional sin ánimo de lucro, fue lanzado en EEUU en febrero de 2008. Lo protagonizan cinco jóvenes extranjeros, entre ellos una residente legal de la India, un estudiante japonés y un mexicano sin documentación.

Su objetivo es despertar, a través de la cultura popular, la conciencia social del electorado, especialmente de los jóvenes, y promover una reforma migratoria integral.

— Un videojuego ayuda a concienciar a los niños sobre el reciclaje de residuos

El Ayuntamiento de Granada editó el videojuego "Los sostenibles contra los residuos", un título destinado a menores de entre 7 y 12 años, que enseña al colectivo a reducir el nivel de residuos y a contribuir en su tratamiento y reciclaje.

El videojuego, desarrollado para PC, consta de ocho pruebas en que el protagonista, el niño, ha de ir tomando decisiones desde el proceso de compra de un producto hasta su posterior reutilización y reciclado.

— Echochrome. Videojuegos que agilizan la mente

Echochrome es un juego de lógica e ilusiones ópticas en el que hay que guiar a un muñeco por una serie de laberintos repletos de dificultades tales como agujeros, caídas al vacío o trampolines. El videojuego consiste en hacer girar en tres dimensiones cada escenario hasta conseguir ilusiones ópticas que permitan al personaje superar los obstáculos y completar su recorrido.

— Los videojuegos enseñan a los niños a pensar estratégicamente

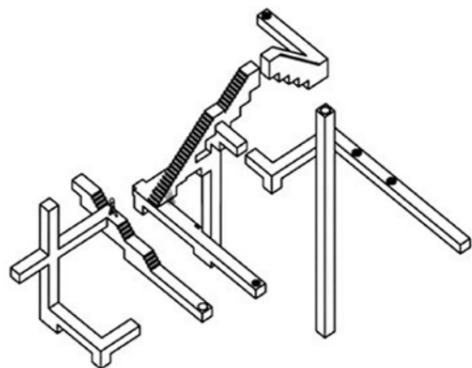
Según un estudio realizado por Sony Online Entertainment, el 70 % de los padres ve con buenos ojos los videojuegos y reconocen que de algún modo ayudan a los niños a mejorar la coordinación y la capacidad para resolver problemas lógicos.

El estudio explica que la mayoría de los videojuegos requiere que los jugadores piensen tácticamente y tomen decisiones rápidas en base a los objetivos marcados.

En cuanto al control de los contenidos, el estudio concluye que la implicación de los padres es cada día mayor, y eso se refleja en los hábitos de consumo, pues cada vez son más las familias que hacen de los videojuegos una diversión en común y no un recurso para el aislamiento.

— Videojuegos ecológicos Ubisoft

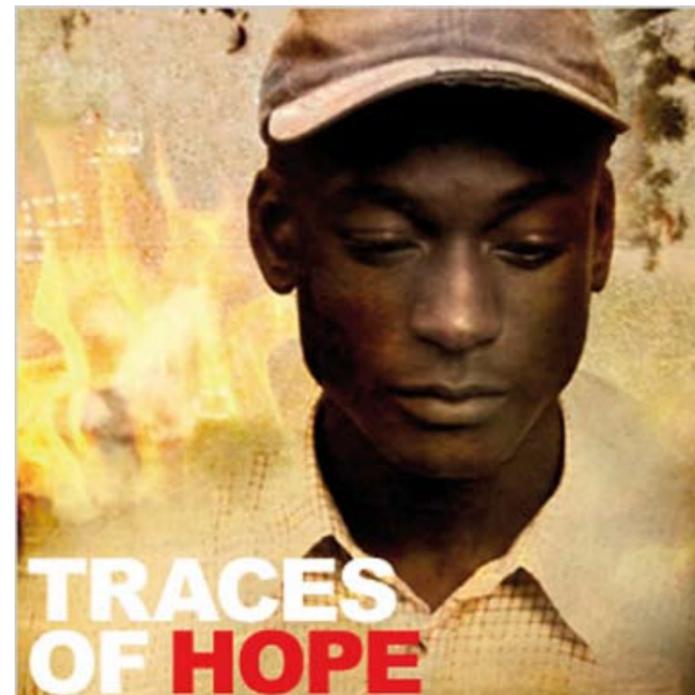
En 2008 Ubisoft, en colaboración con WWF España, presentó el programa My Eco Planet como parte del proyecto "Todos Jugamos". Tres juegos destinados a sensibilizar a las generaciones de jóvenes sobre los problemas ambientales que sufre el planeta. "Veterinarios al rescate", "Salva la isla" y "Patrulla del océano" son los títulos de estas aplicaciones que pretenden concienciar al jugador sobre la importancia del respeto al medio ambiente y los seres vivos.



— Videojuegos contra la guerra

Cruz Roja puso en marcha en 2008 un videojuego online con el objetivo de denunciar los motivos que generan el desplazamiento de población debido a conflictos bélicos y hacer público el esfuerzo que la fundación realiza para que familias separadas vuelvan a reunirse.

El videojuego consiste en conseguir reunir a una madre y su hijo separados por la guerra en Uganda. En "Trazos de Esperanza", Joseph, un joven de 16 años, llega a un campo de refugiados llamado Ciudadesperanza y dispone únicamente de 24 horas para localizar a un mensajero de Cruz Roja que le trae noticias de su madre.



Noticias del sector

El 2008 ha sido un año de gran actividad en el sector. El desarrollo de la industria y los índices de crecimiento previstos han traído consigo importantes cambios en las empresas de software de entretenimiento, que buscan amplificar su cuota de mercado a través de los nuevos soportes.

Fusiones, reestructuraciones, absorciones... El organigrama de las empresas se redefine para enfrentarse a una nueva era en la que la originalidad marca la diferencia.

Noticias del sector

Enero 2008

- Warner Bros. Interactive Entertainment se incorpora a aDeSe y entra en el mundo de los videojuegos con una estructura dedicada exclusivamente a este negocio. Su actividad se centrará en desarrollo de videojuegos vinculado a sus franquicias pero también, y gracias a los acuerdos de distribución con Brash Entertainment, al desarrollo de videojuegos de películas de otros estudios.



Febrero 2008



- Electronic Arts lanza una opa hostil sobre Take Two Interactive por 2.000 millones de dólares. Take Two Interactive rechaza la oferta.
- Nokia lanza su portal de videojuegos online N-Gage con algunos de los títulos más ambiciosos y más

ricos en gráficos jamás creados para terminales móviles. La nueva plataforma de juegos en movilidad permite al usuario compartir y competir en esta experiencia móvil con amigos en cualquier lugar y momento a través de la comunidad de usuarios de N-Gage Arena, en la que también se puede participar en foros, compartir puntuaciones y canjear los puntos por juegos. Además, los títulos de N-Gage pueden ser descargados a modo de prueba y gratuitamente en www.n-gage.com y posteriormente, el usuario puede adquirir la licencia completa si el juego logra sus expectativas.

Marzo 2008

- Paramount confirma su entrada en los videojuegos centrándose en el mercado de los títulos para jugadores ocasionales, consolas portátiles y teléfonos móviles. Los títulos para Xbox 360 y PS3, por requerir mayores inversiones, quedan al margen en ese momento. La compañía contrata a Matt Candler, ex de Activision, como vicepresidente de desarrollo interactivo. Luke Letizia, ex directivo

de Sega, supervisará los proyectos licenciados a editoras externas desde su cargo de director ejecutivo de licencias interactivas.

- Bruselas autoriza la adquisición de Activision por parte de Vivendi Games.
- Phil Harrison ficha por Atari. El antiguo alto cargo

de Sony Computer Entertainment anuncia su nuevo cargo como director de desarrollo y edición de videojuegos. El papel de Harrison será supervisar los estudios y los desarrollos de la compañía, además de atraer nuevos talentos a la misma.



- El primer videojuego conjunto de Sega, Mario & Sonic, vende 5 millones de unidades en los tres primeros meses desde su lanzamiento.



- Sony Online pasa a formar parte de Sony Computer Entertainment y a depender de Kazuo Hirai, CEO de la compañía responsable de la marca PlayStation®. Ambas divisiones de Sony, dedicadas a los videojuegos, se mantenían de forma independiente hasta el momento. Esta medida se realiza para reforzar y acelerar el éxito de PlayStation® en el videojuego online gracias a la experiencia de Sony Online en este campo.

- Sony Computer Entertainment España firma un acuerdo con Santillana para crear un videojuego adaptado al plan educativo español.

- Virgin Play adquiere los derechos para la producción y distribución del videojuego de Lola & Virginia, de Imira Entertainment.

- Codemasters forma una alianza con Majesco Entertainment Company para distribuir ciertos nuevos títulos en los territorios PAL. La alianza se centra sobre todo en títulos para los sistemas de videojuegos Nintendo DS y Wii, incluyendo: Nanostray 2, Toy Shop, Cake Mania 2 y Nancy Drew: The Mystery of the Clue Bender Society para DS, y Wild Earth

African Safari, Our House y Cake Mania para Wii, además de varios títulos aún sin lanzar para ambas plataformas. Igualmente, Blokus Portable: Steambot Championship para PSP está incluido en el acuerdo.

- Brash Entertainment anuncia su acuerdo con la desarrolladora Factor 5 para realizar múltiples videojuegos, siendo el primer título un lanzamiento no detallado que tendrá lugar en 2010.

- Microsoft anuncia la incorporación a su equipo directivo de David Gosen como vicepresidente de marketing estratégico para la División europea de Entretenimiento Interactivo de Xbox. El nuevo fichaje de la compañía de Redmond aportará más de 20 años de experiencia en la industria del videojuego y la tecnología de consumo e intentará ayudar a expandir mucho más el mercado de Xbox 360 en Europa.

- Ubisoft paga 60 millones de dólares por la patente Tom Clancy aparte de para los videojuegos, para libros, merchandising o películas que se abonará en un plazo de tres años. Esta adquisición se enmarca en las abundantes maniobras de diversificación de Ubisoft, cada vez más interesada en el cine y la literatura.



- Codemasters abre su línea de títulos para jugadores ocasionales. Su estrategia comercial parte de la adquisición de licencias de éxito entre niños. Las dos primeras apuestas de Codemasters anuncia serán juegos de Grenada's Bella Sara y Ology The Templar.

- Planeta DeAgostini Interactive y Blast! Entertainment llegan a un acuerdo por el cual la empresa editorial será la distribuidora de los juegos de la casa Blast! en el mercado español.

Abril 2008

- Jim Wilson se incorpora como presidente ejecutivo a Atari. Wilson cuenta con amplia experiencia profesional en el sector de los videojuegos y el entretenimiento, habiendo trabajado en compañías como Walt Disney Interactive Studios, Vivendi Games, Universal Games y Sony BGM.

- Disney Interactive Studios anuncia un acuerdo para adquirir GameStar uno de los estudios líderes en el desarrollo de videojuegos en China. La compañía tiene oficinas en Shanghai y Wuhan y cuenta con más de cinco años de experiencia en la realización de videojuegos y resolución de gran cantidad de problemas tecnológicos. En dicha compañía trabajan más de 90 personas y se convertiría en la sexta desarrolladora bajo el mando de Disney Interactive Studios. Es el sexto estudio desarrollador de videojuegos que adquiere Disney Interactive Studios.

- THQ se une a Black Bean, empresa distribuidora con sede en Varese (Italia), para la comercialización de algunos de sus títulos más importantes en España y Portugal. Con este acuerdo, los usuarios españoles pueden disfrutar de títulos como SBK08 (el videojuego basado en el Campeonato Mundial de Superbikes), Evolution GT, The History Channel: Great Empires, entre otros.



- Proein Games anuncia el acuerdo de distribución en exclusiva al que ha llegado con la compañía editorial Dorling Kindersley Limited (DK), subsidiaria del grupo Pearson, para lanzar sus guías de juegos en España. DK es la principal compañía editorial estadounidense de guías de videojuegos, que se publican bajo el sello BradyGames. La primera guía que Proein Games distribuyó en España bajo los términos del acuerdo fue la guía oficial de Grand Theft Auto IV, coincidiendo con el estreno del juego en abril 2008.

- Ubisoft inaugurará un centro educativo en Casablanca inspirado en el que ya existe en Montreal, Canadá. La empresa gala enseñará programación, animación y modelado 3D, diseño de juegos y gestión de proyectos. Además, la supervisión educativa correrá a cargo de la universidad Cégep de Matane y la ENJMIN (Escuela Nacional de los Juegos y los Medios Interactivos Digitales) francesa.

- Ubisoft anuncia su acuerdo con Gameloft para adquirir su estudio de desarrollo de videojuegos con base en Pune, India. Su objetivo es llegar a las 200 personas en 12 meses y posteriormente, con el paso de los años, formar un equipo de medio millar de personas.

- SCi Entertainment, propietaria de Eidos, rechaza una nueva oferta de compra. La compañía británica anunció en septiembre que tenía sobre la mesa diferentes ofertas de compra, nombrando como posibles compradoras a empresas como Ubisoft, Midway, Time Warner y una compañía china no identificada.

- Virgin Play, anunció que Hayao Nakayama, antiguo Presidente de Sega Enterprises durante los años 80 y 90, años dorados de la compañía en los salones recreativos y en el terreno de las consolas con Master System y Megadrive, acaba de realizar una inversión personal en la compañía a través de su empresa de capital riesgo: Amuse Capital Inc. Virgin PLAY amplía así sus horizontes en el mercado japonés e internacional, contando además con nuevos títulos en su catálogo gracias a este acuerdo.

- Orange entra en el mundo de videojuegos online con Electronics Arts.

- Electronic Arts lanza la primera página web de EA SPORTS dedicada exclusivamente al fútbol (www.eafootballworld.com) y orientada a la comunidad basada en contenido creado por los usuarios que podrán comprobar sus estadísticas de juego, publicar videos de sus mejores goles, etc.

Mayo 2008

- Electronic Arts anuncia la ampliación de su oferta por Take Two Interactive un mes más.
- Infogrames nombra a Fabrice Hamaide nuevo director financiero. Hamaide proviene de la industria de las telecomunicaciones, donde sirvió como director financiero en la compañía especializada en comunicaciones Bluetooth, Parrot.
- THQ anuncia un acuerdo con DreamWorks Animation para la creación de distintos videojuegos basados en las películas de animación. Hasta la fecha, había sido Activision la encargada de llevar en estos últimos años las adaptaciones a videojuego de las películas de DreamWorks, siendo la última Kung Fu Panda, que se estrenó tras el verano de 2008.



- Sony Computer Entertainment supera los 1,35 millones de unidades del videojuego Singstar para la consola PlayStation® vendidas en España, país en el que cuenta con una base instalada de 830.000 micrófonos, informó la compañía japonesa.

- Sony Computer Entertainment Inc. anuncia el nombramiento de Shuhei Yoshida, hasta ese momento vicepresidente senior de desarrollo de producto de Sony Computer Entertainment America Inc. (SCEA), como nuevo presidente de Sony Computer Entertainment Worldwide Studios (SCE WWS). Sustituye al hasta la fecha presidente de la compañía Phil Harrison.



- Grand Theft Auto IV rompe todos los récords de ventas. Las ventas de GTA IV en su primera semana superan los 500 millones de dólares.
- Electronic Arts Inc firma un acuerdo con Taito Corporation para la distribución en exclusiva de todo el catálogo de videojuegos para móviles de la compañía japonesa. Para ello Electronic Arts crea la división EA Casual Entertainment Label para la distribución de los videojuegos más familiares y los específicos para móviles en Europa.

Junio 2008

- THQ se coloca como el tercer editor independiente de España tras Electronic Arts y Ubisoft.
- Axón Capital entra en la productora de videojuegos Virgin PLAY para crear un player integrado español con vocación global.

Julio 2008

- El grupo francés Vivendi Games y el estadounidense Activision se fusionan dando lugar a Activision Blizzard, la mayor empresa de videojuegos del mundo.
- SEGA firma un acuerdo con el estudio de desarrollo recientemente formado PlatinumGames para desarrollar nuevos títulos vanguardistas para SEGA.
- Disney fusiona sus divisiones de juegos e Internet. La nueva filial se llamará Disney Interactive Media Group y se dedicará tanto al desarrollo de videojuegos como a la creación de productos para Internet. La estrategia de la compañía busca unificar ambos sectores a la vista de las mejoras y la evolución del mercado.

Agosto 2008

- Electronic Arts y Take Two negocian una posible fusión. Electronic Arts abandona en ese mismo mes su oferta hostil de compra sobre Take-Two, después de que ésta acordase mostrar sus planes de productos para los próximos tres años, pero sólo en privado.
- Cinco firmas británicas exigen cobrar por las descargas ilegales. La industria de los videojuegos emprendió una agresiva campaña para atajar las crecientes descargas ilegales de sus productos en el Reino Uni-

do, con la exigencia de compensaciones económicas inmediatas a miles de familias. El ultimátum de los gigantes del sector se tradujo en una misiva firmada por Atari, Interactive, Reality Pump, Techland y Codemasters y Topware dirigida a 25.000 británicos, en la que se les conmina a desembolsar 300 libras por persona (unos 370 euros) a modo de acuerdo extrajudicial que les permita eludir una demanda ante los tribunales. Quienes se nieguen tendrán que verse las caras con las firmas demandantes.

Septiembre 2008

- La Comisión Europea autoriza a Sony Corporation la compra al grupo alemán Bertelsmann la participación del 50% que controlaba en la empresa conjunta Sony BMG. Tras la operación, Sony es el propietario único de Sony BMG que pasará a denominarse Sony Music Entertainment.
- Acuerdo entre Infogrames y Namco Bandai. Infogrames Entertainment y Namco Bandai Games Europe

S.A.S. anuncian un acuerdo por el cual Namco Bandai adquirió un 34% de las acciones vinculadas a las operaciones de distribución que Infogrames lleva a cabo en Europa y Asia, mientras que el resto de participaciones seguirían siendo propiedad de la empresa francesa. Con esta operación Infogrames accedió a agrupar sus maniobras de distribución en Europa y Asia.

Octubre 2008

- GameStop adquiere Micromania, minorista de videojuegos líder de Francia. GameStop anuncia a principios de octubre el acuerdo definitivo para la adquisición de Micromania, minorista de videojuegos líder de Francia con 332 localizaciones en el país, propiedad del fondo de capital privado L Capital. GameStop, que hasta la fecha no contaba con tiendas en Francia, opera ahora 5.889 localizaciones mundiales en EE.UU., Canadá, Australia, Nueva Zelanda y, con la adquisición de Micromania, el

número de tiendas en Europa se eleva a 1.077, situadas en Francia, Italia, Alemania, Austria, Suiza, Suecia, Noruega, Dinamarca, Finlandia, Irlanda, España y Portugal. La transacción supuso en torno a 480 millones de euros en efectivo, incluida la asunción de deuda.

- Ubisoft compra Massive Entertainment y se hace cargo de todo el personal de la misma.

Noviembre 2008

- Activision se hace con Budcat Creations. Los directivos del estudio han firmado un contrato que los unirá por varios años a la editora Estadounidense. Con la llegada de Budcat Creations se estará refor-

zando la capacidad para realizar juegos para las plataformas de Nintendo, pero además se busca que la saga Guitar Hero siga creciendo y liderando el género musical.

Diciembre 2008

- Koch Media (anteriormente PROEIN) y Slitherine cierran un acuerdo de venta.
- La plataforma digital A World of My Own (AWOMO) de Koch Media abre sus puertas en fase beta pública. Este servicio permite mediante un mundo virtual con avatares que los usuarios interactúen entre sí y accedan a todo tipo de videojuegos.
- Electronic Arts compra la desarrolladora de Corea J2MSoft, que pasa a desarrollar títulos basados en li-

cencias de Electronic Arts y a trabajar en nuevas ideas.

- Sega anuncia el lanzamiento de un portal de juegos para público ocasional: PlaySega. El objetivo apunta a aficionados a redes sociales y diferentes tipos de videojuegos. Se ofrecerá una selección de títulos gratuitos de varios géneros, (puzles, arcades, preguntas y respuestas, deportivos, etc.), así como títulos de Sonic.

Las grandes citas del sector

El elevado crecimiento de la cuota de mercado del sector del ocio audiovisual (+18%) explica, en sí mismo, la gran cantidad de eventos relacionados con la industria del videojuego que han tenido lugar en 2008. Tanto en España como en el resto del mundo, el videojuego ha sido el tema central de miles de jornadas, convenciones, ferias y eventos; foros de encuentro para aficionados y profesionales en los que se han puesto en común las diferentes visiones sobre el futuro de la industria del software de entretenimiento. Estos son algunos de los más destacados.

España

ENERO

Días 14-18 Jornadas POW UAB. Jornadas sobre videojuegos en la Universidad Autónoma de Barcelona, como parte de la celebración del año de la computación. (Barcelona)

FEBRERO

Días 11-14 Mobile World Congress (anteriormente conocido como 3GSM World Congress 2008) con más de 55.000 visitantes. (Fira de Barcelona)

Días 23-24 2ª Edición de "Game Llanes", organizado por el Ayuntamiento de Llanes, con competiciones de juegos como Counter Strike 1.6 o Pro Evolution Soccer. (Llanes, Asturias)

Día 28 Tomares Party; macro-encuentro para aficionados a la informática y los videojuegos, organizado por el Ayuntamiento de Tomares. (Tomares, Sevilla)

Días 28 febrero-2 de marzo Salón del cómic de Granada 2008, organizado por la ONG cultural E-veleta, contó con competiciones de los videojuegos como el Street Fighter 2 o Halo 3.(Granada)

MARZO

Días 3-7 (Barcelona) 10-12 (Madrid) IV Semana del CMMI 2008. Organizado por calidaddelsoftware.com. Se celebraron cursos sobre mejoras internas de Proceso Software y MDA aplicado a la ingeniería web y los videojuegos.

Días 20-23 Encuentros Rúnicos 2008. Celebrados desde 1998 en Rentería con actividades para jóvenes y videojuegos retro. (Guipúzcoa)

Días 21-23 marzo Jornadas de Manga y Anime. Organizadas por la asociación Otaku no Barú de Gandía; los asistentes pudieron participar en talleres, cantar en karaoke y competir con videojuegos. (Gandía, Valencia)

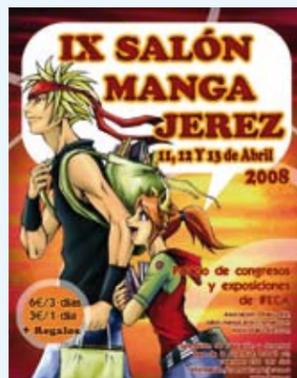
Días 21 IV Lan Party de Elche. Organizada por Malabarraca contó con talleres de robótica, además de diferentes torneos de videojuegos. (Elche, Alicante)

Días 27-30 X iParty. Encuentro de aficionados al software libre organizado por la Asociación para el Desarrollo de la Informática y la Telemática. (Universitat Jaume I de Castellón)

Día 27 'T'Obrim la Nit de Manises'. El Ayuntamiento de Manises programó un evento que recoge todo tipo de actividades lúdicas para todas las edades, de las que destacó el campeonato de Pro-Evolution Soccer 2008. (Manises, Valencia)

Días 29-30 Japan Weekend 2008. Organizado por Jointo Ent. y Neomanga, destinado a dar a conocer la cultura japonesa. Destacó su zona de videojuegos. (Palau Sant Jordi de Barcelona)

Salón Manga de Jerez.



Gamellanes 08.



Campus Party 2008, Valencia.



Salón del Manga.



Expocomiccordoba.



Campeonato PES 2008.



EDVS 2008.



Cibermix 2008.



ABRIL

Día 1 Concurso Online Guitar Hero III Legends of Rock. Organizado por Activision-Blizzard-Blizzard.

Días 11-14 VIII Edición del Salón del Manga de Cádiz. Dedicado a la cultura japonesa y organizado por la asociación Otaku Shin, contó con una importante sección de videojuegos y con la presencia del asesor de Cultura y Prensa de la embajada de Japón en Madrid, Hajime Kishi.(Cádiz)

Días 10-14 "Try Again". Muestra dedicada al videojuego organizada por La casa Encendida. (Madrid)

Día 14 Bilbao amaneció invadido por Space Invaders. El misterioso artista francés que está detrás de Space Invaders repartió por Bilbao 40 de sus célebres creaciones a base de azulejos que desde entonces adornan la ciudad. (Bilbao)

Días 17-20 Feria del Cómic de Barcelona. Organizada por Ficomic congregó a más de 100.000 visitantes. (Barcelona)

Día 19 "Homo Ludens". Simposio/debate sobre el papel del videojuego en la sociedad actual organizado por LABoral Central de Arte. (Asturias)

Días 25-27 V LAN Party de Lleida. Organizado por el Ayuntamiento de Lleida, dedicó una amplia zona a los deportes electrónicos llamado "Lleida Gaming Contest". (Lleida)

Día 26 Charla-coloquio sobre Creación de Videojuegos y Contenidos para Móvil. Organizado por la productora de videojuegos Lithium Flower y Cinegames. (Complejo Yelmo Cineplex, centro comercial IslaZul, Madrid)

Días 26-27 Gipuzkoa Encounter. Fiesta informática organizada por el Ayto. de Tolosa, donde se concentraron más de 600 personas para disfrutar de charlas, música electrónica y videojuegos. (Guipuzkoa)

MAYO

Día 2 IV Feria de la Juventud. Pilas. Un espacio de ocio con competiciones de videojuegos. (Sevilla)

Día 3 "EDVS 2008". Encuentro de Desarrolladores de Videojuegos organizado por la Asociación Desarrolladores de Software para el Entretenimiento y el Arte. (Sevilla)

Días 9-11 Expomanga 08. Organizado por la Asociación de Amigos del Cómic, contó con sus tradicionales competiciones de videojuegos. (Madrid)

Días 13-15 Segunda edición de España Original. Feria Nacional de las Denominaciones de Origen y otros productos agroalimentarios de calidad. Esta feria cerró su primera jornada con la charla "Videojuegos y alimentación sana". (Ciudad Real)

Días 17-18 II Festival del Cómic de Torroella i l'Estartit. Organizado por el Ayuntamiento del municipio, contó con un espacio dedicado a videojuegos. (Girona)

Días 20-22 Bdigital Congress. Organizado por la fundación Barcelona Digital, consiguió reunir a más de 2.500 asistentes y charlas sobre lo último en tecnología y aplicaciones informáticas. (Barcelona)

Día 22 Guitar Hero Solidario. Activision-Blizzard-Blizzard organizó la entrega de los premios del proyecto a Mago de Oz, Ana Locking, los presentadores Andreu Buenafuente, Pablo Motos y Pilar Rubio, y el modelo Oriol Elcacho. Estos a su vez entregaron una serie de donativos a distintas ONGs (Madrid)

JUNIO

Día 9 Concurso Enemy Territory: Quake Wars. Organizado por Activision-Blizzard-Blizzard.

Día 25 Festival de nuevas tecnologías. Alberga campeonatos de videojuegos y talleres de programación. (Universidad Rey Juan Carlos, Madrid)

Día 19 Concurso Sid Meier's Civilization Revolution.

Día 25 Campeonato de videojuegos online. Organizado por la Asociación de Vecinos Cádiz contempla distintas categorías por edades. (Cadiz)

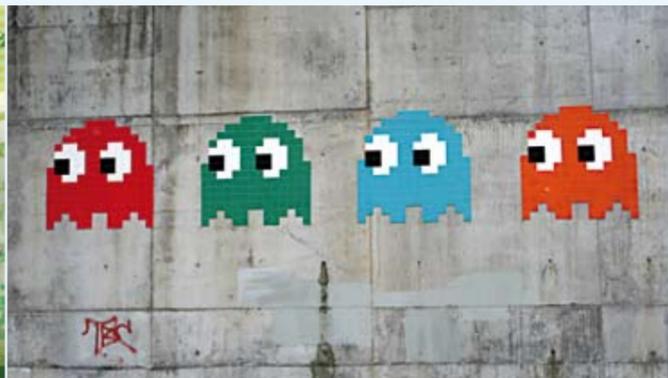
Día 28 Festival Transnacional del Rif. David García presentó su trabajo en la realización del videojuego RifGames. (Madrid)

Día 30 BCNPlay 2008. Escuela de verano organizada por Microsoft y la Univesidad Pompeu Fabra de Barcelona en la que se enseña a crear y programar videojuegos.(Barcelona)

Japan weekend.



Spaceinvaders Bilbao.



Abla Rural Party.



III Salón del Manga, Cádiz.



Encuentros Runicos 2008.



bdigitalcongress 2008.



JULIO

Días 1-3 Atalaya Lan 08. Feria informática con espacio dedicado al mundo de los videojuegos. (Berlanga de Duero, Soria).

Días 1-5 VII edición del Festival Mundos Digitales. Certamen dedicado a la animación digital, los efectos especiales y los videojuegos. (Coruña)

Días 3 - 6 Ceuta Lan Party. Evento organizado por la Ciudad Autónoma de Ceuta con la intención de acercar las nuevas tecnologías y el ocio alternativo a sus ciudadanos. Alberga varios concursos y campeonatos de videojuegos. (Ceuta)

Día 4 I Encuentro de Videojuegos. Organizado por el CESINE (Escuela Superior de Informática y Negocios) contó con la presencia de creativos y expertos. (Santander)

Día 4 Espacio Avanza. Programa de Difusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación organizado por el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio. Se mostró el videojuego Imperium Civitas como modelo de la gestión de un imperio. (Santander)

Días 4-6 III jornadas de manga, anime y videojuegos de Parla. Feria dedicada a la cultura japonesa y a los videojuegos. (Madrid)

Días 4, 5 y 6 Abla Rural Party 08. Encuentro de aficionados a la informática y a los videojuegos con talleres, conferencias y campeonatos digitales. (Abla, Almería)

Días 10 y 11 Gamelab 08. Encuentro Internacional de la Industria del Entretenimiento Electrónico. Contó con un espacio y numerosas conferencias dedicadas a la industria del videojuego. (Gijón)

Días 11-13 Ciberia Lan Party Castellón. Encuentro de informática con competiciones de videojuegos. (Castellón)

Días 16-20 Tenerife Lan Party 2k8. Encuentro de aficionados a la informática y a los videojuegos con espacios de videojuego y competición. (Tenerife)

Días 17-20 III Party Quijote. Feria informática con espacio dedicado al mundo de los videojuegos. (Albacete)

Día 23 Concurso de diseño de videojuegos E2008. Fecha límite de inscripción. Organizado por la asociación cultural Jugamos Todos. (Córdoba)

Días 24- 27 XVI Euskal Encounter. Feria informática con espacio dedicado al mundo de los videojuegos. (Bilbao)

Días 28 julio-3 agosto Campus Party. Feria informática con espacio dedicado al mundo de los videojuegos. (Valencia)

Días 29-30 Gazteleku de Egia. Feria informática con espacio dedicado al mundo de los videojuegos. (Donostia)

AGOSTO

Día 7 Exposición Game Over. Un viaje por la historia del videojuego. (Casa Revilla de Valladolid)

Día 14 Torneo Súper Smashbros. Organizado por la concejalía de Juventud de la Línea. (Cádiz)

Días 22-24 Jornadas de manga-anime, rol y videojuegos. Organizado por la Asociación Juvenil Frontera Otaku. (San Fernando, Cadiz)

SEPTIEMBRE

Días 4-7 Lan Party CANTABRIA.NET. Feria informática con una importante presencia de videojuegos en campeonatos y talleres. (Santander)

Días 12-14 III Salón del Manga de Granada. Acogió 40 expositores y mas de 200 actividades relacionadas con el manga, el rol y los videojuegos. (Granada)

Días 19-21 Fraga Lan Party Feria. Dedicada a la cultura japonesa y los videojuegos. (Huesca)

Días 19-21 World Cyber Games 2008. Edición española del campeonato mundial de videojuegos. (Palacio de Vistalegre, Madrid)

Días 20 y 21 XII Jornaicas de Manga. Organizadas por la Asociación Tatakae acogieron varios torneos de videojuegos. (Zaragoza)

Días 26-28 Fira de Sant Miquel. Durante los festejos se celebró un torneo de videojuegos con la consola Wii. (San Miquel, Castellón)

Días 27-28 Byte Festival. Feria de la informática que acoge numerosos campeonatos de videojuegos. (Zaidín Granada)

Día 27 Liga oficial de CALL OF DUTY 4. Organizada por Activision, AMD, NewLight System y Razer. (Madrid)

OCTUBRE

Días 3-5 Gumiparty 2008. Encuentro anual de aficionados al manga y los videojuegos. (Plasencia, Cáceres)

Días 4 y 5 Convención de videojuegos Canal Ocio Europa. (Madrid)

Días 3-5 III Salón Manga de Cádiz. Organizado por la asociación Aniraise acoge un concurso de videojuegos en línea. (Cádiz)

Días 13-15 Cibermix. Feria informática con espacio dedicado a los videojuegos. (Xàtiva, Valencia)

Días 12-14 Campeonato europeo de Pro Evolution Soccer 2008. Organizado por Konami. (Sevilla)

Días 18-19 Somonparty. Feria informática con espacio dedicado a los videojuegos. (Barbastro, Huesca)

Días 23-26 ArtFutura 2008. Festival de Cultura y Creatividad Digital y entrega del Premio de Creación de Videojuegos. (Barcelona, Alicante, Cádiz, Gijón, Madrid, Murcia, Palma de Mallorca, Valladolid, Vigo y Zaragoza)

Día 24 Getafe Negro. Festival madrileño de novela organizado por la Universidad Carlos III cuenta con una sección dedicada a narrativa en videojuegos. (Madrid)



Cartel del Salón cómic. Barcelona.

NOVIEMBRE

Días 30 octubre – 2 noviembre XIV Salón del Manga. Cuenta con macroespacio dedicado a los videojuegos de origen japonés y temática manga. (Hospitalet de Llobregat)

Días 17-19 I Semana del Videojuego. Evento que recoge dos congresos y una exposición sobre el mundo de los videojuegos. (Universidad Politécnica de Valencia. Facultad de Informática)

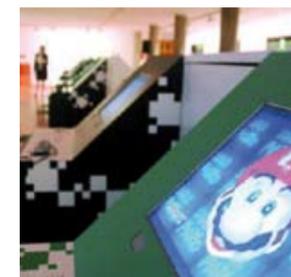
Día 22 2º edición del Concurso “Tú también puedes”. Concurso de creación de videojuegos por amateurs organizado por el blog Naenem.blogspot.com (Universidad Politécnica de Valencia)

Días 25-27 Foro Internacional de Contenidos Digitales FICOD. Feria sobre nuevas tecnologías, acoge charlas y conferencias sobre ocio digital y videojuegos. (Madrid). Entrega de Galardones aDeSe.

Días 25-26 VI Foro de la Industria Audiovisual y del Videojuego. Análisis de las nuevas formas de explotación de los contenidos audiovisuales y la relación entre los videojuegos y el sector audiovisual. IE Business School. (Madrid).

Día 26 Premios Hard Games 2. Reconocimiento de la revista digital a los videojuegos más destacados del año. (Madrid)

Día 27 Ceremonia entrega de Galardones aDeSe 2008. Reconocimiento a los videojuegos más vendidos de 2007. FICOD (Madrid)



Exposición Game Over.



Cartell_iparty08.



Logotipo dukes choice.



Logotipo PlayStation® Day.



Día del Orgullo Frikí.

DICIEMBRE

Día 1 E-sport Cinegames CUP. La sala Cinegames del Cine Yelmo Cineplex Avenida M-40 de Madrid albergó el campeonato del mismo nombre organizado para fomentar el deporte electrónico en toda España.

Días 5-8 El Kubo de Kutrupparty. La feria gallega de la informática habilitó en esta ocasión un espacio específico para el disfrute de videojuegos de nombre “El Kubo”. A Estrada (Pontevedra).

Días 6-8 GameStorming. Festival sobre videojuegos centrado tanto en el aspecto del desarrollo, como en el de la formación y parte lúdica. Asimismo, albergó el III Campeonato de España de Machine Dance. (Barcelona).

Días 19-28 Ciberolimpiadas en la 29ª Edición de Juvenalia. Videojuegos para los más pequeños, entre los que destacó la presentación de High School Musical 3 por parte de los actores del musical en España y el concurso “Goles Solidarios” a través del ProEvolution Soccer 2009. Ifema (Madrid)

Día 23 “La noche más play”. Discovery Channel. El mayor documental temático realizado sobre videojuegos que tocó diferentes aspectos de la industria en estos últimos 35 años, desde la creación del primer título.

En el mundo

ENERO Y FEBRERO

Día 6 Concentración de jugadores de Guitar Hero. Organizada por el Libro Guinness de los Récords para batir el récord del mundo de "Guitar Hero III. (Londres)

Días 16-17 AOU 2008. Feria del Arcade Japonés. Congregó a casi 50.000 visitantes y se presentaron gran cantidad de videojuegos. (Japón)

Días 18-22 Game Developer's Conference. Encuentro de desarrolladores para analizar apartados técnicos y profesionales del sector de los videojuegos.

Annual Independent Games Festival. Festival celebrado en Estados Unidos coincidiendo con la Game Developer's Conference. El ganador del año 2008 fue un equipo español con el videojuego Galaxy Scraper. (San Francisco, EEUU)

MARZO

Días 4-10 CeBIT. Feria internacional de las telecomunicaciones. Contó con 495.000 visitantes durante su edición de 2008. (Alemania)

Día 18 Record Guinness de personas disfrazadas de personajes de videojuegos. 80 personas se reunieron en Londres para establecer el primer Record Guines de personas disfrazadas de personajes de videojuegos. (Londres)

ABRIL

Día 8 III Smallcap Event. Encuentro de las principales empresas de desarrollo de software. (París)

MAYO

Día 6 Sony Gamer's Day. Como cada año, Sony Computer Entertainment celebró su día presentando novedades sobre sus videojuegos más esperados. (Londres)

Día 7 ISFE Expert Conference 2008. Conferencia de expertos de la Federación Europea de Software Interactivo. Se dedicó un espacio para debatir en exclusiva sobre los videojuegos. (Bruselas)

Día 13 Microsoft Game Studios Showcase 2008. Conferencia organizada por Microsoft para presentar sus múltiples avances y nuevos videojuegos. (San Francisco)

Día 25 Día del Orgullo Friki. Celebraciones por todo el planeta con concursos de disfraces y campeonatos de videojuegos.

Días 28-29 Ubidays. Evento organizado por Ubisoft para mostrar sus novedades. (París)

JUNIO

Días 1-3 Capcom Captivate 08. Evento organizado por Capcom para presentar sus nuevos videojuegos. (Las Vegas)

Días 6-7 Computex 2008. Convención internacional de tecnología e informática con una amplia sección dedicada a videojuegos. (Taipei)

Día 13 Concurso Nacional de Videojuegos del Uruguay.

Días 28-29 Worldwide Invitational 2008. Organizado por Blizzard Entertainment para presentar sus nuevos videojuegos. (París)

Día 10 Xbox 360 RPG Premiere 2008. Conferencia de presentación de títulos de Microsoft. (Tokio)

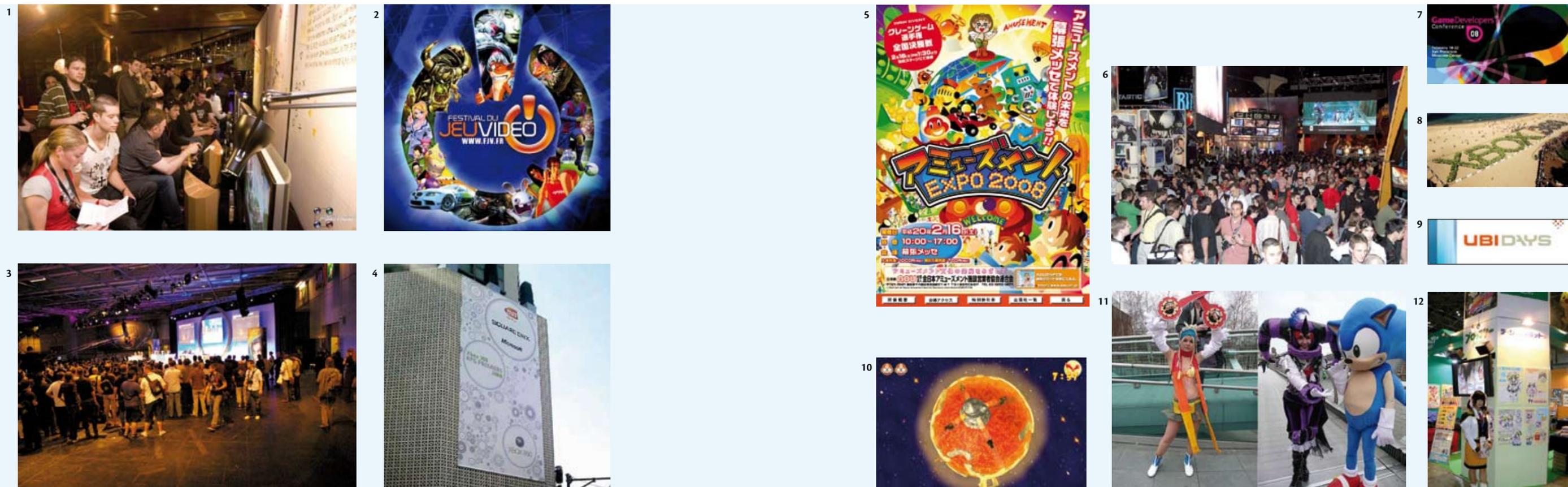
JULIO

Días 5-8 Electronic Sports World Cup. Campeonato del mundo de deportes electrónicos organizados por Game-Servers. (París)

Días 15-16 Feria E3 2008. Convención de empresas del sector de los videojuegos. (Santa Mónica, California)



CeBIT. Feria internacional de las telecomunicaciones. Alemania 2008.



1. Sony Games Day. 2. Festival du Jeu Video 3. Wolrdwide Invitational Blizzard 4. Xbox 360 RPG

5. AOU 2008, Japón. 6. E3 2008 7. Game Developers Conference 08 8. Microsoft Showcase 08 9. Ubydays 2008 10. Galaxy Scrapers 11. Record Guinness disfrazados 08 12. El Tokyo International Anime Fair 2008.

AGOSTO

Días 2-3 Square Enix Party. Evento organizado por Square Enix para presentar sus novedades en videojuegos. (Japón)

Día 5 World Cosplay Summit 2008. Encuentro mundial de aficionados al manga disfrazados de personajes de cómic y videojuegos. (Nagoya, Japón)

Día 5 Game Critics Awards.

Días 15-30 IV LOOP 2008. Festival de Animación y Videojuegos. (Colombia)

Días 31 julio-3 agosto. QuakeCon 2008. Convención sobre videojuegos organizada por iD Software. (Dallas, Texas)

Días 5 - 9 XIX Feria Internacional de Computación y Electrónica. Convención de informática que cuenta con una sección dedicada a videojuegos. (México)

Días 6- 8 Gamefest 08. Evento organizado por Microsoft donde tienen lugar distintas conferencias sobre desarrollo de videojuegos. (Londres)

Días 20- 22 Games Convention. Feria de los videojuegos más importante de Europa. (Leipzig, Alemania)

Día 26 Electronic Sports World Cup ESWC 2008. Campeonato mundial de videojuegos deportivos. (California)

SEPTIEMBRE

Día 11 Parent's Choice Awards. Bee Movie, Guitar Hero III y Shrek Tercero fueron algunos de los títulos premiados por de la Fundación Paret's Choice en la categoría de videojuegos educativos. (Londres)

Días 26-28 New York Anime Festival 2008. Todo en videojuegos, manga, cosplay, live-action japonés, etc. Nueva York (EEUU).

Días 26-28 Festival du Jeu Video. Importante festival de videojuegos celebrado en Francia. (París)

Días 26-28 Festival de diseño digital Levi's Onedotzero. Acoge una categoría de diseño de videojuegos. (Buenos Aires)

OCTUBRE

Días 6-11 Expo Guadalajara. Concurso Creanimax de creación de videojuegos. (México)

Días 9-12 Tokio Game Show. Festival de videojuegos más importante del mundo contó con 209 expositores de 14 países diferentes y casi 200.000 asistentes. (Japón)

Días 10-11 BlizzCon 2008. Evento organizado por la empresa desarrolladora de videojuegos, Blizzcon, para la presentación de sus novedades de 2008. (Anaheim, California)

Días 17-19 Game-City. Feria organizada en Viena por la Asociación Austriaca de Software de Entretenimiento. (OVUS)

Días 24-26 Electronic Game Show. Evento de videojuegos más grande de Latinoamérica. (Santa Fe, México)

Días 25 octubre - 5 noviembre London Game Festival 2008. Festival destinado al mundo del videojuego. Acoge multitud de eventos y conferencias sobre ocio digital. (Londres)

Días 28- 29 Eurogamer Expo 2008. Feria dedicada al mundo de los videojuegos. (Londres)

Días 28 octubre - 1 noviembre Primera Campus Party Iberoamericana. Acoge un gran sección dedicada exclusivamente a videojuegos. (El Salvador)

NOVIEMBRE

Día 2 Ceremonia de entrega de los premios Golden Joystick Awards. Unos de los premios más importantes en el mundo de los videojuegos. (Bath, UK)

Días 5-9 Gran final de los World Cyber Games 2008. Gran final del festival de videojuegos más importante del mundo. Acoge torneos de gran cantidad de videojuegos. (Alemania)

Días 15 y 16 Exposición de Videojuegos Argentina EVA 08. Uno de los eventos mas importantes en materia de videojuegos orientado a desarrolladores, publicadores, investigadores, estudiantes y aficionados de la industria. (Buenos Aires)

DICIEMBRE

Días 6-8 Game Land. Primera edición del campeonato mundial de videojuegos en consolas. Auditorio. (Roma, Italia).

Días 21-22 Jump Festa 2009. Tradicional salón nipón dedicado al manga, anime y videojuegos. Tokyo (Japón).



Gamefest 2008.

Autorregulación del sector

aDeSe apuesta por la autorregulación como herramienta básica para la consecución de un mercado estable. Desde su creación, la organización impulsa diferentes iniciativas en materia de responsabilidad social corporativa con las que ha intentado poner al servicio de los organismos encargados de la regulación oficial del sector su experiencia y conocimiento de la industria. El objetivo: garantizar los derechos de cuantos agentes intervienen en el mercado, velando por los intereses no sólo de la industria, sino también de los usuarios.

El sistema PEGI

“29 países adscritos en sólo 5 años de trayectoria reflejan el éxito del Sistema PEGI (Pan European Game Information)”

aDeSe, desempeñando su responsabilidad como el máximo representante del sector del videojuego en España, impulsó en el año 2003 la adscripción de España al Sistema PEGI propuesto por ISFE, Interactive Software Federation of Europe; un sistema de códigos que informa al consumidor sobre el rango de edad adecuado para el consumo de un determinado videojuego.

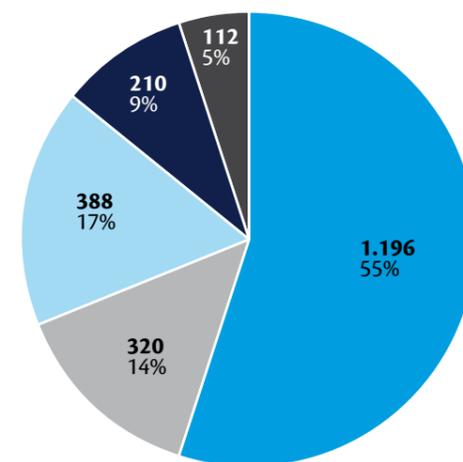
Además, para garantizar su funcionamiento idóneo, se combina la autoevaluación del contenido de los videojuegos por parte de los editores con el análisis de dicha evaluación por parte de un organismo independiente, que es administrado, en representación de la ISFE, por el Instituto Holandés de Clasificación de Material Audiovisual (NICAM).

El PEGI fue el primer sistema de clasificación con un criterio unificado y su eficacia se puede medir por el número de países en que lo han tomado como referencia para generar conductas de consumo responsable. En la actualidad hay 29 países adheridos y solicitudes de otros 5 que están en estudio, entre ellos, Israel, India y Rusia.

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. Este sistema refleja el compromiso y la preocupación por parte de la industria de software interactivo por aportar información al público de manera responsable, con el fin de facilitar una elección informada.

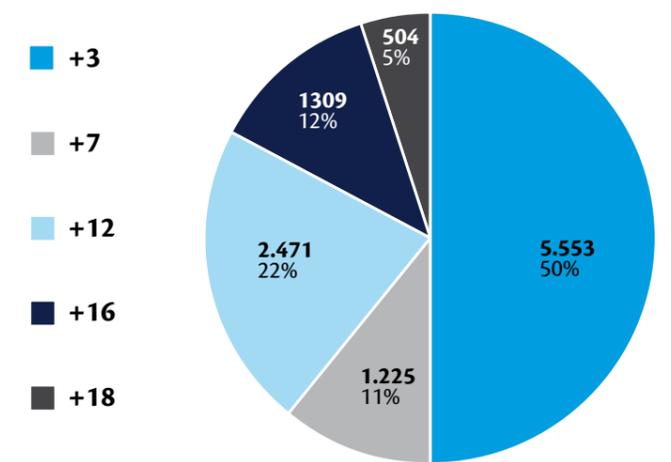
Videojuegos clasificados por edad y plataforma desde la entrada en vigor del sistema PEGI

PRODUCTOS CLASIFICADOS POR EDAD EN 2008



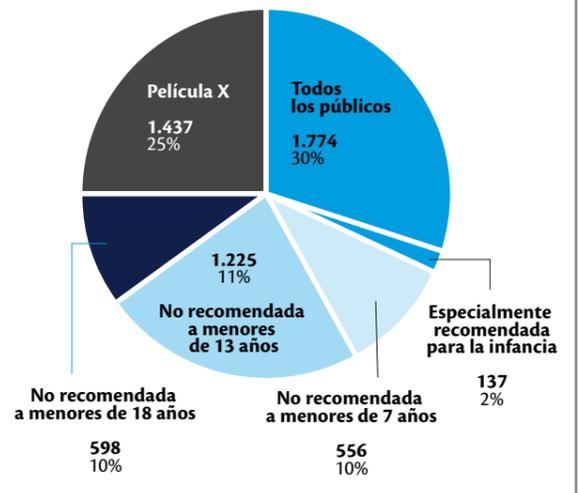
TOTAL 2.226 videojuegos clasificados en 2008

PRODUCTOS CLASIFICADOS POR EDAD DESDE ENTRADA EN VIGOR PEGI



TOTAL 11.062 videojuegos clasificados

CLASIFICACIÓN POR GRUPOS DE EDAD DE PELICULAS EN DVD EN 2008



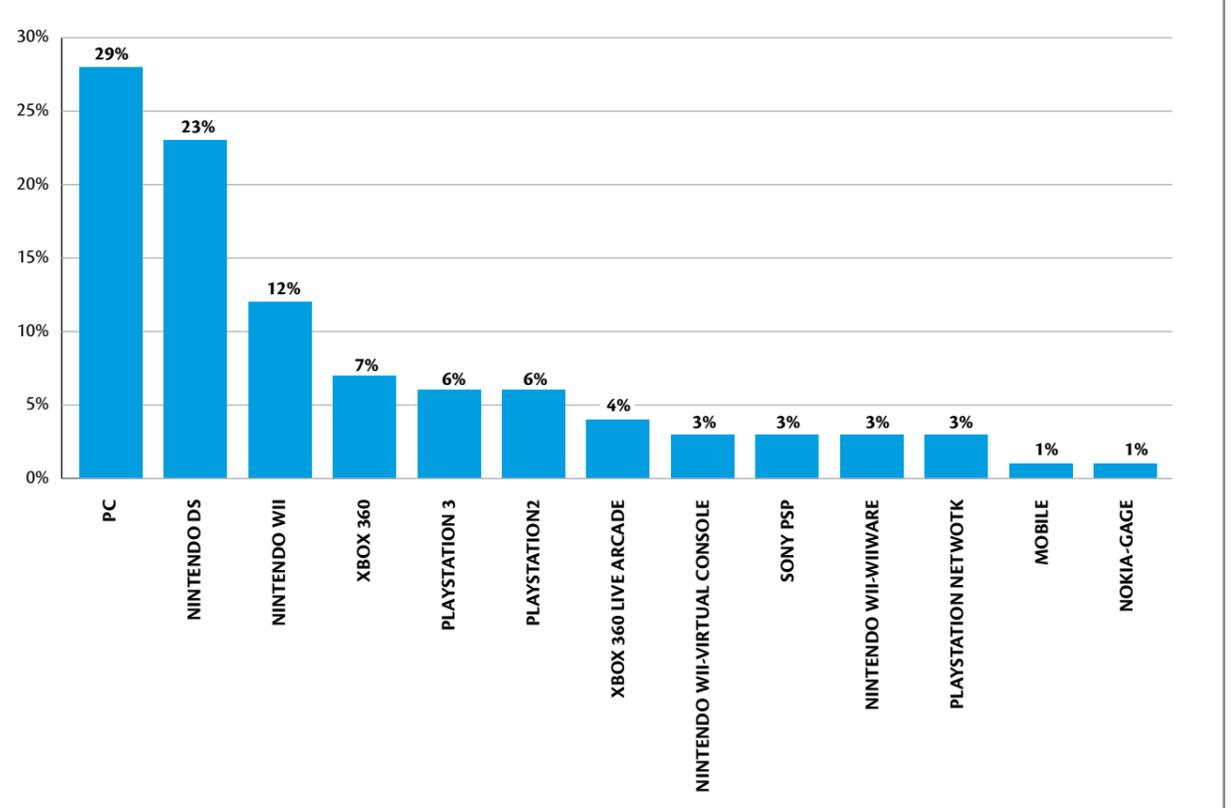
Fuente: Ministerio de Cultura / ISFE

OBJETIVOS DEL PEGI

Desarrollar criterios y categorías de edad para la clasificación de contenidos de software interactivo homogeneizados para Europa, así como descriptores de contenido vinculados a la clasificación de edad.

Desarrollar un sistema de administración y seguimiento del procedimiento de clasificación de edad para toda Europa.

Productos clasificados según plataforma en 2008



Fuente: ISFE

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:		
Categoría por edades	Total	Porcentaje
3+	5.553	50%
7+	1.225	11%
12+	2.471	22%
16+	1.309	12%
18+	504	5%
TOTAL	11.062	100%

Descriptores de contenido

Se utilizan con los logotipos de clasificación por edades. Aparecen en el reverso de los estuches indicando los motivos principales por los que un juego ha obtenido una categoría de edad concreta. Cada logotipo de clasificación por edades colocado en el estuche va acompañado de uno o más descriptores,

a excepción del logotipo 3+, que no presenta ningún contenido que sea necesario proteger.

Los descriptores de contenido ofrecen a los consumidores información adicional para permitirles tomar una decisión informada en el proceso de adquisición del juego.

Los descriptores de contenido son:

	VIOLENCIA: El juego contiene representaciones violentas.		DROGAS: El juego hace referencia o muestra el consumo de drogas.
	LENGUAJE SOEZ: El juego contiene palabrotas.		DISCRIMINACIÓN: El juego contiene representaciones de discriminación, o material que puede favorecerla.
	MIEDO: El juego puede asustar o dar miedo a los niños.		JUEGO: Juegos que fomentan el juego o que enseñan a jugar.
	SEXO: El juego contiene representaciones de desnudez y/o comportamientos o referencias sexuales.		

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.

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.

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.



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, también, si ese juego o sitio concreto es controlado por un operador que se ocupa de proteger a los jóvenes.

Niveles de conocimiento y valoración social del PEGI

Según el informe "Usuarios de videojuegos en Europa" elaborado por Nielsen para la Federación Europea del Software Interactivo (ISFE), en 2008 seis de cada diez (62%) jugadores europeos afirmaban conocer el sistema de clasificación por edades europeo, y las marcas visuales del sistema PEGI gozaban de un reconocimiento casi universal (93%). Estos niveles tan sólo caían en relación al conocimiento de la nomenclatura del sistema (32%).

Destaca además que en Europa, durante el periodo de validez del informe, Francia fue el país donde se registró un mayor aumento de la concienciación (del 24% al 39%), aunque todos los países implicados mostraron altos niveles de reconocimiento.

En lo referente a los símbolos de clasificación por edades del sistema PEGI, en general los jugadores los encuentran "útiles" (35%), y a los padres les parecen una herramienta especialmente ventajosa (49%).

En comparación con los símbolos de clasificación por edades, la familiaridad y la comprensión de los descriptores PEGI de violencia, lenguaje soez y miedo, alcanza cotas menores entre los jugadores europeos (50%) y, en coherencia con la falta de familiaridad, sólo una cuarta parte (24%) creía que su significado es claro.

Por otra parte, dos de cada diez jugadores europeos (20%) estaban familiarizados con el símbolo PEGI Online, que identifica a los titulares de licencias comprometidos con el Código de Seguridad. Estos niveles relativamente bajos de reconocimiento de esta última incorporación al sistema PEGI pueden ser indicativos de su carácter nuevo y de una falta de experiencia general con las siglas PEGI.

Reconocimientos otorgados al sistema

— ELSPA pide apoyo para el código PEGI

En septiembre de 2008, Paul Jackson, director general de ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association), pidió a los asistentes al congreso laborista celebrado por esas fechas que adoptaran el código PEGI.

Con esta petición, ELSPA pretendía zanjar la polémica sobre clasificación de los videojuegos por edades oponiéndose al sistema BBFC, "diseñado para películas, por lo que no puede asumir la variedad y complejidad infinita de los videojuegos modernos y la interacción entre jugadores".



Paul Jackson, director general de ELSPA

— Australia quiere incluir el sello +18

Australia cuenta en la actualidad con el sistema de clasificación OFCL para regular los contenidos de los videojuegos. En 2008, el país de las antípodas comenzó a plantearse adoptar un nuevo sistema que incluya el sello "+18" utilizado en otros mercados, como el europeo.

Actualmente, la mayor marca que puede encontrarse en Australia es "+15", limitando así el abanico de videojuegos que pueden llegar al mercado. Los expertos opinan que la inclusión de un sello "+18" aumentaría el número de juegos que llegan al mercado australiano y evitaría vetos oficiales.

— El portal de PEGI recibe un premio por su labor educativa

La organización educacional Comenius-EduMedia considera que el portal del código paneuropeo PEGI Online cumple a la perfección su labor educativa. Así lo demuestra el premio que concedió en 2008 la citada organización al sitio informativo del sistema de clasificación por edades instalado en Europa.

Desde la página de PEGI Online pueden consultarse datos sobre cualquier juego que incluya faceta multijugador y haya sido comercializado oficialmente en Europa.

El sello cuenta con el apoyo de la Comisión Europea y su portal está traducido a diversas lenguas, entre ellos el español.

— LA UE apoya el sistema de clasificación por edades

La comisaria responsable de Sociedad de la Información admitió que los diferentes estudios que se han realizado sobre la influencia de los videojuegos violentos en el comportamiento de los menores han dado "resultados contradictorios" y apostó por potenciar los sistemas de clasificación por edades.

Reding explicó que PEGI "funciona bien" y constituye un "buen ejemplo de autorregulación" porque 230 fabricantes de videojuegos y consolas ya lo utilizan. También animó a la industria a que invierta en promocionar el sistema PEGI, de manera que todos los padres y educadores europeos lo conozcan. La Comisión pidió además que se refuerce el sistema PEGI para el caso de los juegos 'online'.

Autorregulación publicitaria

“La confianza, principio básico de la relación entre las marcas y el videojugador”

La voluntad de la industria del videojuego por hacer de su mercado un ejemplo de responsabilidad empresarial, también abarca el terreno promocional. De ahí que los fabricantes de videojuegos integrados en aDeSe sometan sus campañas publicitarias a la valoración de Autocontrol, organismo de adscripción voluntaria que vela por que los anuncios sean veraces, legales, honestos y leales, de manera que generen confianza entre los consumidores.

Según datos facilitados por Autocontrol, durante 2008 tan sólo ha existido una reclamación en cuanto a la publicidad de videojuegos. La reclamación, que inicialmente fue admitida a trámite, finalmente fue desestimada. Autocontrol recibió un total de 287 consultas previas sobre publicidad de las cuales sólo una obtuvo un resultado negativo en cuanto a su difusión. Esto demuestra el compromiso que adquirió la industria con las directrices propuestas desde Autocontrol a la hora de publicitar sus productos.

Actividad autocontrol publicidad de videojuegos

Casos resueltos por el Jurado de la Publicidad relativos a publicidad de videojuegos

	2007	2008
Nº TOTAL de casos resueltos	0	1*
Nº TOTAL de reclamaciones	0	1

* El análisis de esa reclamación se hizo en base a los criterios generales, sin aplicación del Código aDeSe

Resolución de estos casos:

	2007	2008
Nº TOTAL de casos resueltos	0	1*
Aceptación de la reclamación (13.2 Reglamento)	0	1
Resoluciones del Jurado de la Publicidad	Estimación	-
	Estimación parcial	-
	Desestimación	1
Inadmisión a trámite	-	-
Reclamaciones fuera del ámbito de actividad del Jurado o derivadas o Autoridades (no tratadas ante el Jurado)	-	-

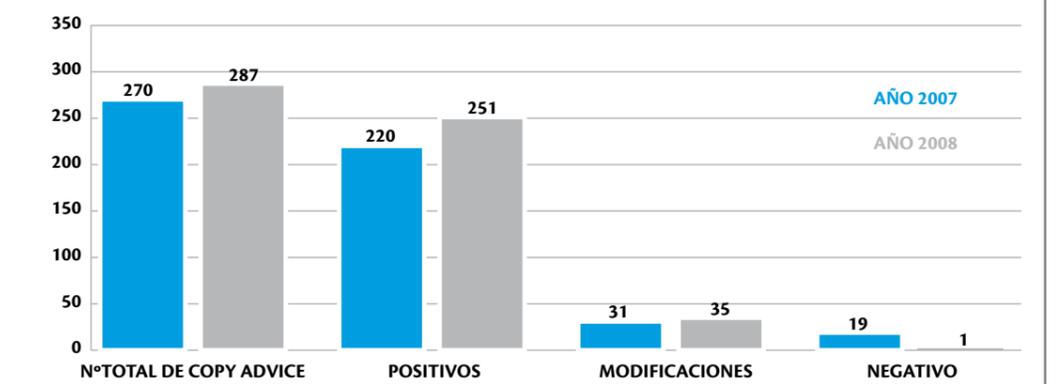
Fuente: Autocontrol

Actividad autocontrol de la publicidad de videojuegos

Resultados Copy Advice

	2007	2008
Nº TOTAL de COPY ADVICE	270	287
Positivos (No se aprecian inconvenientes al contenido del anuncio)	220	251
Con modificaciones (Se ha recomendado introducir cambios en el anuncio)	31	35
Negativos (Se ha desaconsejado la difusión del anuncio)	19	1

Comparativa resultados 2007-2008



Fuente: Autocontrol

aDese marzo 2009

Motivos por los que, antes de su emisión, se han recomendado modificaciones o desaconsejado la emisión de los proyectos de anuncio, o se han recomendado limitaciones horarias o de medio de difusión

	2007	2008
Infracción del principio de Legalidad (Art. 4: Directrices)	Inducción a conducción temeraria y contraria a la ley de seguridad vial	6
	Inducción a comportamientos imprudentes o negligentes	7
	Utilización ilícita de personajes famosos en anuncios dirigidos a menores	0
	Otros	13
Infracción del principio de Veracidad (Art. 6: Directrices)	No identificabilidad de la naturaleza publicitaria del anuncio	1
	Inducción a error sobre las características y prestaciones del videojuego	5
	No indicación de la clasificación por edades según PEGI	16
	Otros	1
Infracción del principio de adecuación de la publicidad al público al que se dirige el videojuego (Art. 8 Directrices)	26	0

Fuente: Autocontrol

Nuevas tendencias publicitarias

La publicidad está dejando de limitarse a los canales y técnicas tradicionales para abrirse camino en un nuevo terreno cargado de posibilidades: la industria del videojuego.

Algunos ejemplos destacados de publicidad relacionada con la industria del videojuego:

— NBA 2K6



Ejemplo de esa publicidad interactiva en el entorno 3D de un videojuego (desarrollada tras el acuerdo de Nike y 2K Sports) es el título de baloncesto NBA 2K6: entre otras cosas, los desarrolladores integraron el sistema de personalización del calzado Nike ID. En el modo callejero del videojuego, en el que los jugadores recorren Norteamérica participando en torneos, se consiguen distintos pares de zapatillas a cada reto superado. El jugador las va guardando en su taquilla y las utiliza a medida que avanza el juego para incrementar su rendimiento frente a sus adversarios. Unas ofrecen más potencia, con otras se salta mejor... y el usuario puede personalizarlas cuando están en la taquilla.

— Orange lanza una campaña en videojuegos dirigida a los más jóvenes

La operadora de telefonía móvil realizó acciones de inserción publicitaria en videojuegos de Xbox. Orange desarrolló una campaña de nombre "Tarjeta Más Mensajes" cuyo objetivo es llegar al público comprendido entre una edad de 18-35 años. Orange consiguió así estar dentro del juego formando parte del propio diseño. Los videojuegos en los que se insertaron los mensajes fueron Cycle Manager, NHL 2008, Skate, Tony Hawk AW, Tony Hawk's Proving Ground, Project Gotham Racing, Need for Speed Pro Street y Pro Evo Soccer.



— Sony Computer Entertainment introduce publicidad dinámica en los videojuegos para PS3

Sony Computer Entertainment America (SCEA) y Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) anunciaron la introducción de una nueva fórmula de publicidad: la publicidad dinámica en videojuegos para PlayStation® 3. La compañía IGA Worldwide se convirtió en el primer socio de Sony Computer Entertainment para la distribución de publicidad en los videojuegos de la videoconsola. Según Sony, la PS3 proveerá a los anunciantes de una vía directa para llegar a alcanzar los objetivos buscados.

— Videojuegos online gratuitos a cambio de publicidad

Electronic Arts lanzó una versión gratuita online de su popular título Battlefield, con publicidad incluida dentro del videojuego. Electronic Arts se convirtió así en la primera gran compañía que utiliza técnicas publicitarias para financiarse.

— Rebajas en la factura a cambio de publicidad en los videojuegos

Descuentos a cambio de anuncios. Ésa es la propuesta que lanzó la operadora de telefonía móvil Vodafone en el terreno de la descarga de videojuegos para móviles. Vodafone decidió añadir publicidad en una decena de títulos de diferentes temáticas, como los clásicos Rollercoaster y Towerbloxx, de deportes o de ejercicio mental como Brain Juice o Buscaminas.

De esta forma, en lugar de pagar 3,48 euros, los clientes sólo abonaban 2,32 euros. Los anuncios y mensajes publicitarios se concibieron para aparecer al principio del juego, con el cambio de pantallas o fases, durante la ejecución o incluso en momentos del propio videojuego. Heineken, Mercedes-Benz, Nestlé, Cepsa, HP, Atrapalo.com, BBVA, Línea Directa Aseguradora y Microsoft fueron los primeros anunciantes.



— Citroën C4 robot, el videojuego gratuito del famoso anuncio

El título está basado en los anuncios de Citroën con el coche Transformer y brinda al jugador la oportunidad de meterse en el propio anuncio y conducir el Citroën C4 así como convertirlo en robot, según convenga. Desarrollado conjuntamente por Sobee Software y 2GEN, Citroën C4 Robot pone a los usuarios al volante de este vehículo por un circuito urbano.

— Google expandiría AdSense dentro de videojuegos

Google, con su herramienta AdSense, ofrece la posibilidad de insertar publicidad en Internet en múltiples formatos que van desde pequeñas inserciones en páginas cualesquiera hasta videos de Youtube. Google compró Adscape Media, una de las empresas pioneras en el mercado de publicidad para videojuegos, pero hasta 2008 no habían dado señales de movimiento para activar este servicio. En un principio, las inserciones de publicidad en videojuegos se limitan a pases de spots durante la carga del videojuego y los tiempos muertos, pero está previsto que en un corto plazo de tiempo se desarrolle una herramienta que permita introducir publicidad en la interfaz del propio juego.

— Espectacular publicidad de Wario Land

Con motivo de la presentación de último videojuego de 'Wario Land: The Shake Dimension', la empresa nipona ha puesto en marcha una campaña de publicidad online a través del portal de videos youtube.



El anuncio en cuestión parece un video normal, pero cuando el malvado personaje comienza a destruir la pantalla del videojuego a su paso, la web se va descomponiendo fruto de la furia desatada. Puedes verlo en www.youtube.com/experiencewii



a ver mejor este inusual anuncio.

— Ubisoft ofrece videojuegos con publicidad

La empresa desarrolladora de videojuegos Ubisoft puso en marcha una iniciativa a través de la cual ofrece de forma gratuita la descarga directa de algunos de sus videojuegos con publicidad in-game.

Entre los títulos disponibles se encuentran FarCry Rayman Raving Rabbids o Prince of Persia: Sands of Time. Todos ellos para plataforma pc.

Esta iniciativa experimental sirvió de guía para medir la respuesta de la audiencia y los usuarios ante este tipo de videojuegos con publicidad incluida.

— Publicidad a medida

Esta ingeniosa y sencilla campaña de publicidad exterior fue implementada en EEUU con motivo del lanzamiento del divertido videojuego Little Big Planet.

En este revolucionario videojuego es el propio usuario el que diseña los personajes (muñecos de trapo) y construye con objetos cotidianos las plataformas por las que deberá desenvolverse.

La campaña de publicidad consistió en sembrar la ciudad de pequeñas vallas con la imagen de un muñeco de trapo cual si una pantalla del videojuego se tratase. Así la publicidad se inserta a la perfección en el medio exterior haciendo de reclamo para los viandantes que se acercan



Little Big Planet

— ¿Videojuegos musicales o salvavidas para el rock?

Sin lugar a dudas 2008 fue el año del Rock en la industria del videojuego. Tras la aparición de la tercera entrega de la saga Guitar Hero, la adaptación del videojuego para la consola portátil Nintendo DS y la interminable lista de artistas que se sumaron al proyecto World Tour, llegó también Rock Band para Xbox 360 y Wii Music. Todos ellos abren la puerta a un mundo musical ilimitado y a su vez proponen nuevas formas de publicitar discos y artistas en un sector que cada día encuentra más dificultades para mantener sus índices de venta. Un claro ejemplo es la edición especial de Guitar Hero Aerosmith y el lanzamiento en exclusiva del último disco de metálica como parte integrante del videojuego GH III: Legends of Rock.



Burnout Paradise

— Propaganda electoral en Burnout Paradise

Durante las elecciones de 2008 a la presidencia estadounidense el entonces candidato y posteriormente electo presidente de los Estados Unidos, Barac Obama, como parte de su campaña electoral implementó publicidad estática en el videojuego de conducción de Electronic Arts, Burnout Paradise.

Toda la campaña del candidato demócrata estuvo muy vinculada a los medios digitales; tanto es así que llegó incluso a utilizar sites como youtube y my space como herramienta de difusión en su camino hacia la Casa Blanca; pero la auténtica revolución llegó con la inserción de publicidad estática en la versión online del videojuego Burnout Paradise. Un canal muy cercano al público más joven y afín a la ideología demócrata, pero algo perezoso en su participación electoral.

— IGA inserta publicidad en los videojuegos de ActivisionBlizzard

La empresa de publicidad in-game IGA Worldwide firmó en 2008 un acuerdo con Activision-Blizzard para insertar mensajes comerciales en sus títulos para Playstation 3.

El acuerdo incluye títulos como Guitar Hero que integrarán la publicidad en el videojuego dotándolo de mayor realismo.

Retos del mercado: la lucha contra la piratería

La lucha antipiratería es una de las labores fundamentales de aDeSe. 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 y forma parte de la Asociación Española de Derecho de la Propiedad Intelectual (AEDPI); todo ello con el fin de reducir el índice de delincuencia y conseguir terminar con el vacío legal en el que se amparan las plataformas de descarga. En 2008, estas herramientas auspiciaron la copia ilícita de más de 20 millones de juegos protegidos; una situación que pone en riesgo al mercado.

Índice de piratería español

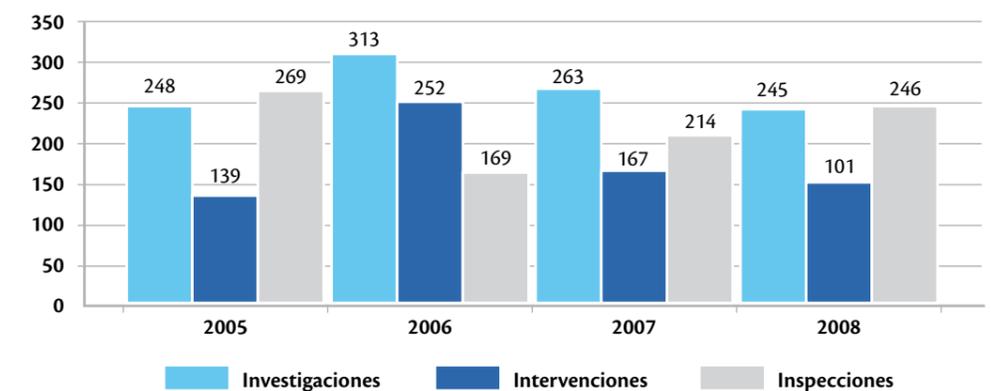
“La piratería llega en 2008 a puntos insostenibles para la industria del videojuego”

Según la FAP, en España se produjeron en 2008 veintiocho millones de descargas ilegales de videojuegos (20 millones de descargas P2P, además de los 8 millones de descargas directas). Por otra parte estuvieron disponibles 3.200 videojuegos ilegales en la red. Un contexto difícil para la industria del videojuego que tiene que hacer frente a pérdidas millonarias.

La falta de regulación por parte del estado intenta ser vencida a través de aDeSe y LA FAP mediante campañas de concienciación ciudadana e inspecciones de propia iniciativa, sin embargo, y pese a los esfuerzos, los resultados siguen siendo negativos para el sector.

En el año 2008 la FAP realizó 246 inspecciones, 101 intervenciones y 245 investigaciones.

Piratería tradicional



Fuente: FAP.

Piratería en Internet

Descargas P2P (torrent y emule)	20 millones	
Descargas directas	8 millones	
TOTAL	28 millones	
Total juegos disponibles (incluyendo para todo tipo de plataformas)	3.200	
ACCIONES DE FAP	Cartas enviadas	24
	Links retirados	2.108
	Juegos retirados	154
	Webs denunciadas e intervenidas (con videojuegos):	elitrent.net sharemula.org spatorrent.com

Fuente: FAP.

Innovación contra la piratería

“Nuevos problemas, nuevas soluciones”

A la espera de que se produzcan cambios en la regulación del sector, la industria del ocio audiovisual e interactivo busca soluciones innovadoras frente a la piratería.

El sector de los videojuegos es el único que ha ido reduciendo sus pérdidas desde 2002, en comparación con los otros sectores audiovisuales, según la FAP, y esto se debe, en parte, al lanzamiento de ediciones especiales, paquetes de oferta con varios títulos, nuevos sistemas antipiratería... pero sobre todo, a la innovación.

Desde hace pocos años el mundo de los videojuegos está viviendo una importante revolución. Un volante, una guitarra, una cámara que permite al jugador aparecer en el juego como personaje, unos micrófonos para cantar e incluso una báscula para hacer deporte son sólo algunos de los curiosos periféricos que obligan a los usuarios a adquirir productos originales.

Además, Internet permite ampliar las funciones de los títulos a través de actualizaciones y complementos que, en muchas ocasiones, son gratuitos, y el único requisito es tener el título original para que desde las plataformas on line, a través de una clave, se pueda acceder a esos contenidos especiales a los que no se puede llegar con una copia pirata.

Novedades 2008 en la lucha antipiratería

— Atari y Electronic Arts aseguraban haber encontrado la manera de acabar con la piratería

En mayo de 2008, el fundador de Atari Nolan Bushnell, sorprendió al sector vaticinando el final de la piratería en los videojuegos gracias a un chip denominado TPM. Éste, según Bushnell, ya viene incluido en algunas placas madre y se estima que dentro de muy poco vendrá de serie en todas las unidades a la venta. Con este método, se pretende que las compañías sean capaces de encriptar sus videojuegos y que el chip pueda distinguir si el software que se está intentando instalar o ejecutar es o no original.

Sin entrar en si este chip es viable, para que éste fuera realmente efectivo, las compañías tendrán que invertir más o menos dinero en vincular sus videojuegos al procesador. Además, a menos que la instalación del chip se haga por Ley, serán muchos los fabricantes que no podrán o querrán adoptar la medida.

Por otro lado, Electronic Arts (EA) anunció en mayo sus nuevos sistemas anticopia, aprovechando el lanzamiento Mass Effect y Spore, los cuales realizarán comprobaciones periódicas en Internet para validar la clave del CD y ver que no es una clave pirata.

La nueva tecnología anticopia, basada en SecuROM, funcionaría pidiendo la clave del CD y asociándola al equipo mediante unos datos que se enviarían a sus servidores: si esos datos fueran válidos nos dejaría seguir con la instalación y disfrutar del juego. Cada 5-10 días el sistema anticopia volvería a realizar una comprobación de la clave y de nuestro equipo para saber si la clave ha sido pirateada o se está intentando usar en otro equipo. El mecanismo de protección sólo permitirá tres reinstalaciones del juego, lo que supone todo un infierno para los usuarios que compran estos títulos pero que tras acabárselos los revenden para recuperar parte de la inversión.

— Perros que huelen las copias pirata

La Federación para la Protección Intelectual contactó durante el pasado ejercicio con la MPA (Motion Pictures Association), representante de los intereses de la industria del cine a nivel mundial, para conocer de primera mano a unos perros capaces de detectar el olor de las copias pirata.

Las dos perras adiestradas para este fin están haciendo una gira por todo el mundo, también en España, y con muy buenos resultados, por lo que las autoridades se plantean aplicar esta técnica “en la persecución de venta ambulante, detección de pisos donde se graba producto fraudulento, en los mercadillos o en la detección de coches que esconden la mercan-

cía”, según aseguró José Manuel Tourné, director general de FAP.

— Denuncia al clon de Scrabble por piratería

Tras meses de advertencias contra “Scrabulous”, el clon en Internet del juego de palabras Scrabble, el fabricante estadounidense de juguetes Hasbro acusó de piratería, en julio de 2008, a los creadores y pidió eliminarlo de la red de Facebook.

La demanda fue presentada por Hasbro en la corte federal del distrito de Nueva York, dos semanas después de lanzar su “auténtico” Scrabble online, en sociedad con el editor de videojuegos Electronic Arts (EA).

Hasbro tiene los derechos sobre el famoso juego de palabras cruzadas sólo para Estados Unidos y Canadá, mientras que en el resto del mundo son propiedad de su competidora Mattel, que ya puso en internet su propia versión autorizada del Scrabble en Facebook.

— Cinco firmas británicas exigirán pagar por las descargas ilegales

En agosto de 2008 la industria de los videojuegos emprendió una agresiva campaña para atajar las crecientes descargas ilegales de sus productos en el Reino Unido, con la exigencia de compensaciones económicas inmediatas a miles de familias. El ultimátum de los gigantes del sector se tradujo en una misiva dirigida a 25.000 británicos, en la que se les conminaba a desembolsar 300 libras por cabeza (unos 370 euros) a modo de acuerdo extrajudicial que les permita eludir una demanda ante los tribunales.

Esta estrategia, emprendida por Atari Interactive, Reality Pump, Techland y Codemasters y Topware apuntaba en primer lugar a quinientos interpellados que decidieron hacer caso omiso de la carta de advertencia. Se estima que unos seis millones de personas en el Reino Unido comparten videojuegos en la Red sin la preceptiva autorización.

— Las descargas piratas centraron la atención en FICOD

El Foro Internacional de Contenidos Digitales (FICOD), que se celebró en Madrid a finales del mes de noviembre, destacó por la participación de varios expertos que desglosaron el problema de la piratería. Allí, el ministro de Industria, Turismo y Comercio, Miguel Sebastián, destacó que hay que combatir la piratería sin desincentivar el desarrollo de las nuevas tecnologías en la sociedad y “conciliar los intereses

de los creadores, los internautas, los operadores y la administración”. Sebastián también señaló que “la libertad en Internet debe ser compatible con el respeto a la propiedad intelectual”.

Entre los contenidos de FICOD 2008 destacó una ponencia sobre el estado de la piratería en España y las posibles formas de combatir esta lacra que perjudica a industrias como el videojuego, el cine o la música.

El desarrollo de Internet como medio de distribución de contenidos y la popularización de la red y de los programas P2P está provocando que la piratería se incremente en países como España. Sin embargo, una de las soluciones aportadas en FICOD para luchar contra este sistema ilegal son las plataformas legales de distribución digital.

No obstante, en la conferencia se quiso clarificar el uso del P2P: “No se trata de un uso ilegal de la tecnología, sino una alternativa más, que se puede usar legalmente o no”. José Manuel Tourné, director general de la Federación Antipiratería aclaró: “En España estamos trabajando en ello, ha habido muchos contactos, pero todavía vamos un paso por detrás de la legislación europea. Hay que educar desde la base en la lucha contra la piratería, pero para ello debe existir una oferta legal”.

— El Ministerio publicó un decálogo contra la piratería

El Ministerio de Cultura, dentro de su campaña “Si eres legal, eres legal” contra la piratería en Internet colgó en su página web a finales de 2008 un decálogo con “Las 10 mentiras más difundidas sobre propiedad intelectual”.

- 1 Lo que está en Internet es gratis. ¡Falso! La música, el cine, las imágenes, los textos, los videojuegos que están en Internet han sido creados por personas. Es a ellas a las que corresponde disponer si su utilización es libre y gratuita o, por el contrario, poner un precio a su uso.
- 2 Bajarse música o películas de Internet es legal. ¡Falso! Cuando los dueños de contenidos autorizan la descarga gratuita, sí es legal. Si la descarga no está autorizada por los titulares de los derechos, tiene lugar una infracción de la propiedad intelectual.
- 3 Si no aparece el símbolo © en un contenido en Internet lo puedo utilizar. ¡Falso! La ausencia del símbolo no indica que el con-

tenido es de utilización libre. Para que así sea el titular lo ha tenido que hacer constar expresamente.

- 4 Es legal copiar o utilizar un contenido de Internet siempre que se cite al autor. ¡Falso! Debemos mencionar la fuente y el autor cuando utilizamos una cita en un trabajo de investigación o en un artículo. En estos casos, el fragmento ha de ser corto y proporcionado al fin de la incorporación. Y si no estamos citando, sino utilizando una obra sin autorización, debemos obtener una autorización del titular.
- 5 Cuando intercambio música y contenidos a través de programas peer to peer (P2P), no necesito autorización. ¡Falso! La utilización de estos programas supone la explotación de derechos de propiedad intelectual que no han sido autorizados, por lo que constituye una infracción de los derechos de propiedad intelectual.
- 6 Los intercambios de archivos a través de las redes P2P son legales. ¡Falso! Si estos intercambios tienen lugar sin la autorización de los titulares de los derechos de propiedad intelectual, son actos ilegales.
- 7 Las redes P2P son seguras. ¡Falso! La seguridad es un grave problema ya que damos entrada a nuestro ordenador a todos aquellos que estén conectados a ella. Cualquiera puede circular libremente y acceder a nuestros datos: IP, tipo de descargas que estamos haciendo, número de teléfono y otra información de seguridad que figure en el ordenador.
- 8 La industria cultural y los artistas ya ganan suficiente así que no perjudico a nadie si no pago. ¡Falso! Los autores, los artistas y las industrias de contenidos de propiedad intelectual tienen el derecho legítimo a ganar dinero, triunfar y tener una carrera exitosa, como ocurre en cualquier sector profesional. No se justifica que a este sector se le discrimine y se cuestione su derecho a ser retribuido.
- 9 Las descargas ilegales promocionan a los artistas y a los autores, que ven difundidos sus trabajos y se dan a conocer sin necesidad de la industria. ¡Falso! Detrás de los autores y los artistas hay una industria que les da trabajo, los da a conocer e invierte en ellos.

10 El acceso a los productos culturales tiene que ser gratis y eso es lo que consiguen las redes P2P ¡Falso! Las infracciones de derechos de propiedad intelectual realizadas a través de Internet (descargas ilegales) no pueden confundirse con el derecho de acceso a la cultura, una forma de libertad de expresión o de desobediencia civil legítima, ni tampoco como algo inevitable e intrínseco a la Red.

— Bruselas pide a los colegios que enseñen a no piratear

En diciembre de 2008, el Parlamento Europeo propuso adoptar la asignatura de Educación Mediática como obligatoria en las escuelas europeas. La Eurocámara aprobó a mediados de este mes una resolución sobre la "alfabetización de los medios de comunicación en un mundo digital" que incluye, además de la creación de esta nueva asignatura, la mejora del acceso a Internet en los colegios y el impulso a la educación para adultos en materia de nuevas tecnologías.

Los parlamentarios europeos consideran que estos contenidos son fundamentales para aprovechar las oportunidades de la "era digital" y recomienda que Educación Mediática forme parte de los planes de estudio en todos los niveles de educación escolar.

Uno de los puntos más novedosos de la resolución coincide con el discurso de las grandes entidades de gestión, como la SGAE en el caso español. La resolución recomienda que entre los contenidos de Educación Mediática figuren los derechos de autor que implica el uso de los medios y la importancia de respetar los derechos de propiedad intelectual. De este modo se educaría desde la infancia a los europeos para que no utilicen Internet como medio para descargarse videojuegos.

NOVEDADES 2008 EN LOS GRANDES GÉNEROS DEL VIDEOJUEGO

CONSOLAS: AVANCES Y NOVEDADES TECNOLÓGICAS 2008

TENDENCIAS DEL MERCADO. NUEVOS TÍTULOS, PARA NUEVOS CONSUMIDORES.

CURIOSIDADES

PREMIOS 2008 OTORGADOS EN ESPAÑA

Novedades 2008 en los grandes géneros del videojuego

Son muchos los paralelismos existentes entre la evolución de la sociedad y la del sector del videojuego. De hecho, analizando las tendencias del mercado, se pueden describir las líneas de desarrollo de la sociedad. Las nuevas tendencias, como los videojuegos pedagógicos en materia de ecología, son un ejemplo. Los lanzamientos cubren las necesidades de un mundo en constante cambio, de sus inquietudes y anhelos.

Novedades 2008 en los grandes géneros del videojuego

1.1. Acción

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2

Ubisoft fue la responsable de la secuela de la última incursión de la franquicia Rainbow Six en las Vegas, Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2. Los nuevos motores gráficos implementados a lo largo de todos los títulos que conforman la gran colección de Rainbow Six, le han brindado un mayor realismo a lo largo del tiempo. La dinámica y la tensión se ha visto altamente favorecida por la mayor cantidad de detalles que tiene cada escenario; plagado de luces que crean ambientes de gran intensidad dramática, efectos de partículas mejorados y elementos propios de cada lugar que reaccionan a los golpes.



de las contratas privadas de defensa. El videojuego se enmarca en un mundo amenazado por el terrorismo tras el 11-S y donde el mayor enemigo es Al-Qaeda, un rival peligroso y casi invisible que amenaza los intereses estadounidenses. Pese a que abunda el sentido del humor Army of Two se reviste con un toque de verosimilitud en su argumento, que le otorga un calado de mayor realismo.

Soldier of Fortune: Venganza

Las consolas de última generación de Sony Computer Entertainment y Microsoft dieron la bienvenida a la nueva entrega de Soldier of Fortune, distribuida por Activision-Blizzard. Esta entrega de la saga de acción en primera persona permite hacer del jugador un mercenario de la organización conocida como The Shop y buscar a criminales y terroristas por todo el planeta. En cuanto al multijugador, el título ofrecerá los modos de juego Deathmatch, Team Deathmatch, Elimination, Team Elimination, Capture the Flag y Demolition, además de mapas especiales y completas estadísticas.



Army of Two



Army of Two, el juego de Electronic Arts, ha sabido combinar todos los elementos del género shooter. Se recorre parte de la vida profesional de dos mercenarios en una empresa militar, la SSC, que lleva a cabo misiones a lo largo y ancho del mundo bajo las órdenes directas del gobierno de los Estados Unidos. Army of Two muestra al jugador el peligroso mundo

Gran Theft Auto IV

Take Two lanzó al mercado una de las joyas del entretenimiento del año. Niko Bellic es un inmigrante de Europa del Este que decidió viajar a Liberty City tras haberse visto acorralado por unas supuestas deudas. Niko es un personaje importante en el mundo subcriminal de su país y domina el Krav Magá, un tipo de pelea empleado por las fuerzas especiales israelíes.

El videojuego tiene un reparto de más de 15 personajes principales. Un elemento nuevo que cabe men-



cionar, es la aparición de un teléfono móvil, que se puede personalizar y desde el que se van organizando las citas con los distintos personajes del videojuego. El videojuego cuenta con más de 100 misiones, más otras 30 horas. Además en esta entrega, se ha introducido como novedad un modo online para 16 jugadores que está a la par de la calidad del modo un jugador.

Yakuza 3

Este título de SEGA cuenta una historia ficticia pero anclada en un contexto histórico. Así, da un giro respecto a las anteriores entregas basadas en el mundo de la mafia japonesa, la yakuza, en nuestra época. El argumento se desarrolla en la era Edo, el barrio de Iromachi en Kyoto, donde el protagonista ejerce de asesino a sueldo en la era medieval japonesa. El videojuego se divide en dos partes bien diferenciadas, que se van intercalando: aventura y acción. En la parte de aventura el jugador puede moverse por Kyoto libre-



mente, hablar con sus habitantes y profundizar en la historia. El usuario encuentra, a medida que avanza el videojuego, situaciones en las que debe luchar, ya sea a puño desnudo o con katanas.

Metal Gear Solid 4: Guns of The Patriots

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots es el primer videojuego de Kojima Productions para PlayStation®3. Ambientado en un mundo dominado por compañías militares privadas (PMCs), las guerras ya no se luchan en este paisaje entre naciones o ideologías; en su lugar, están micro-controladas por PMCs. Solid Snake vuelve al campo de batalla para enfrentarse a un rival que está manipulando las guerras para que nunca se terminen. Para lograrlo está equipado con una nueva tecnología y Metal Gear 4 presenta el sistema OctoCamo, un traje que le permite fundirse con su entorno. Snake viaja por todo el mundo armado con nuevos objetos y habilidades para perseguir a su gran enemigo, Liquid Ocelot. Las nuevas opciones incluyen los Metal Gear Mk. II droid controlados a distancia y un sistema CQC (Close Quarters Combat) mejorado.



Battlefield: Bad Company



El nuevo título de Electronic Arts, lanzado en el mes de junio de 2008, sumerge a los jugadores en un conflicto Euroasiático. Como parte de un escuadrón de cuatro soldados, los jugadores lo arriesgan todo en una búsqueda personal, haciendo su propia guerra dentro de la batalla. Con un dramático argumento pero con carácter, Battlefield Bad Company aleja a los jugadores de las tradicionales primeras líneas del frente de batalla guiándolos en una salvaje aventura con un grupo de soldados renegados, que deciden que, algunas veces, la gratitud de una nación no es suficiente.

Soul Calibur IV

Dos combatientes, un escenario y un solo vencedor posible. Con este sencillo argumento y de la mano de Ubisoft llegó en 2008 la última entrega de la histórica saga de videojuegos de lucha Soul Calibur. Dotado de un potente juego y un completísimo reparto de personajes, en esta ocasión, además, se incorpora la posibilidad de jugar online y una mejora gráfica notable. La aparición de nuevos personajes como Yoda, Darth Vader o El Aprendiz y la ampliación del repertorio de movimientos consiguen que la experiencia de batalla dé una sensación de juego que crece en dificultad de manera progresiva.



Gears of War 2

Segunda entrega de la saga, Gears of War 2, un videojuego táctico en tercera persona presentado por la compañía Epic Games en exclusiva para la consola Xbox 360 de Microsoft.

El inicio de Gears of War 2 ocurre 6 meses después de lo acontecido en Gears of War: Emergency Day. La explosión de la bomba de masa ligera (una sustancia líquida fluorescente), lo impregna todo y está causando enfermedades mortales. Mientras los huma-

nos intentan sobrevivir a esta amenaza, una horda de Locust ha logrado hacerse con el control de algunas capitales.

Entre las mejoras visuales de este nuevo título destacan la mejora y optimización de luces y sombras, incrementando notablemente el rango dinámico respecto a su versión anterior; la capacidad de desplegar cientos de personajes simultáneos en pantalla así como representar efectos climatológicos.

Mercenaries 2: World in Flames

Con este título presentó EA la segunda entrega de Mercenaries, un videojuego de acción hiperrealista en el que el jugador, en la piel de un mercenario, debe combatir a las tropas enemigas.



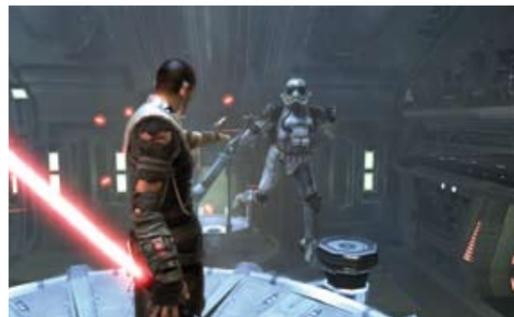
Con Venezuela como escenario, Mercenaries 2 introduce al jugador en un país gobernado por un malvado tirano que controla el suministro de petróleo de medio mundo, ocasionando enfrentamientos entre las compañías petrolíferas, la guerrilla y los cárteles de la droga. Con total libertad para explorar frondosas selvas e ir a cualquier lugar, el videojuego muestra al jugador numerosas localizaciones basadas en lugares conocidos como la ciudad de Caracas o Isla de Margarita.



Star Wars: El Poder de la Fuerza

De la mano de Activision-Blizzard y con la inestimable cooperación de George Lucas, llegó esta sorprendente historia a caballo entre el Episodio III y el IV

en la que un nuevo personaje, el aprendiz secreto de Darth Vader, debe dar caza a los Caballeros Jedi, en paradero desconocido. Así comienza esta atípica aventura basada en el universo Star Wars donde Starkiller lucha de parte del Imperio y se sume en el Lado Oscuro.



El videojuego cuenta con un tutorial donde aprender a controlar la fuerza y familiarizarse con infinidad de movimientos posibles. Como rasgo más destacable, este título está dotado de unos controles realmente rápidos, sencillos e intuitivos con los que el jugador puede hacer uso de la fuerza para coger y lanzar objetos o contrincantes.



God of War: Chains of Olympus

En 2008 también llegó este título para la consola portátil de Sony Computer Entertainment, PSP. Ready at Dawn presentó la última entrega de la saga God of War, una secuela que muestra el nacimiento de Kratos como dios de la Guerra y las pesadillas que lo atormentan por sus acciones en el pasado. Para complacer a los dioses y liberarse de su tormento, únicamente se pueden combatir las hordas de persas que han rodeado Ática con su monstruoso Basilisco. En esta aventura, Kratos se ve envuelto en un viaje que lo lleva por lugares que nunca imaginaría.

Desde Ática, pasando por el inframundo y el Tártaro, "God of War: Chains of Olympus" es un título repleto de acción y espectáculo.

Darksiders Wrath of War



THQ lanzó al mercado una nueva y prometedora mezcla de acción y aventura que lleva al jugador a un futuro catastrófico, con enormes ciudades devastadas, donde ha estallado el Apocalipsis. Un poder misterioso libera a los cuatro jinetes y estos azotan al mundo con su poder, diezmando a la humanidad. Así, ángeles y demonios comienzan una despiadada guerra por las almas humanas, convirtiendo la Tierra en un sangriento campo de batalla. La carta de presentación del videojuego parte de un desarrollo en el que exploración, aventura y acción conviven en un perfecto equilibrio.

Tom Clancy's EndWar

Ubisoft presentó Tom Clancy's EndWar, una nueva marca dentro de la serie de videojuegos de Tom Clancy. Enmarcado en el campo de batalla de una Tercera Guerra Mundial, Tom Clancy's EndWar da empuje a las nuevas tecnologías, mostrando inteligencia artificial, gráficos y animaciones espectaculares. Tom Clancy's EndWar fue creado desde sus inicios como un revolucionario videojuego de estrategia de guerra para consolas next-gen. Un juego de estrategia incomparable que permitirá a los jugadores dirigir a sus propios ejércitos contra cientos de adversarios en modo online y en localizaciones reales en campos de batallas masivos situados en la Tercera Guerra Mundial.



Far Cry 2



Ubisoft presentó en 2008 este juego de acción táctica en primera persona que cosecho éxitos y galardones en los certámenes de todo el mundo.

Un título de calidad gráfica extraordinaria y texturas desarrolladas al milímetro recrea con gran realismo el paraíso tropical donde se enmarca.

El protagonista del juego es Jack Carver, un empresario a cargo de un negocio de alquiler de barcos en el pacífico sur. El juego comienza cuando Valerie Constantine contrata a Jack para llevarla a una isla "inexplorada" de Micronesia. Todo parece ir bien hasta que el barco en el que viajan es atacado por mercenarios. A partir de este momento, el jugador toma control del personaje y debe hacer todo lo posible por sobrevivir.

Too Human

Too Human es el primer capítulo de una trilogía de juegos de acción de Microsoft. El usuario en el papel del dios cibernético Baldur debe combatir a un ejército de máquinas monstruosas que pretenden erradicar la vida humana.

El juego está ambientado en un mundo en el que los dioses, humanos mejorados mediante cibernética, se enfrentan a máquinas con elementos orgánicos que uti-



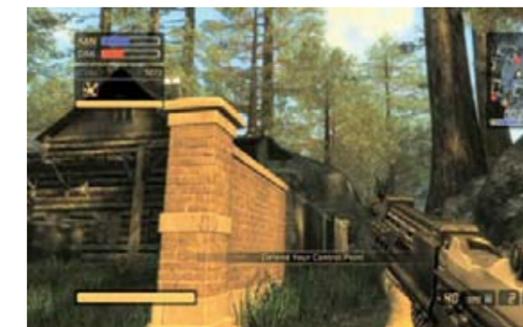
lizan a los humanos como alimento para abastecerse.

Un juego repleto de paradojas, filosofía y mitología nórdica en clave cibernética que promete infinidad de horas de juego.

Resistance 2

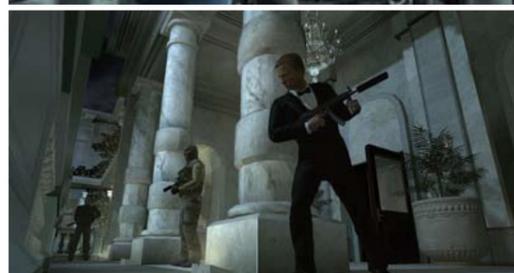
Sony Computer Entertainment presentó en 2008 este videojuego de acción, secuela del videojuego del mismo título.

La acción se sitúa en los años 50 de un pasado alternativo en el que no tuvo lugar la II Guerra Mundial pero un virus desarrollado por la URSS infecta a toda Europa mutando a los seres humanos en criaturas abominables y violentas. El jugador controla el personaje del sargento Nathan Hale, un soldado británico infectado por el virus aunque inmune a sus efectos, el cual debe intentar matar a todos los infectados y terminar así con el virus. El videojuego transcurre por multitud de escenarios tan dispares como una instalación militar en Islandia o una nave espacial, pasando por el Chicago de los años 50, gasolineras de carreteras secundarias, pantanos y un largo etcétera de localizaciones cuidadosamente recreadas.



James Bond 007 Quantum of Solace

Coincidiendo con el estreno de la película del mismo título, Activision-Blizzard presentó en 2008 su primer videojuego basado en el agente secreto más famoso del MI6.



Saints Row 2

Con este título THQ presentó en 2008 la secuela de Los Santos de Stilwater, un shooter de acción en tercera persona que comienza justo en el momento en que el personaje, tras la explosión de un yate se repone de sus heridas en el hospital de la cárcel.

Justo en ese momento el usuario toma control del personaje y decide qué aspecto quiere que tenga. Un macarra musculoso, una mujer escultural o un obeso son sólo algunas de las infinitas posibilidades que el editor ofrece para crear a su personaje eligiendo la raza, el sexo, la edad, el color del cabello, la posición de los ojos, la voz, la intensidad del maquillaje o la forma de andar, entre otros.

Una vez creado el personaje comienza el videojuego en el que tras salir de la cárcel el personaje se reincorpora a las filas de su antigua banda y comienza a recibir misiones y encargos que debe realizar lo antes posible y sobrevivir a los ataques de bandas enemigas.



James Bond Quantum of Solace es un videojuego de acción que combina las perspectivas en primera y tercera persona. Un shooter permite al jugador controlar al personaje en modo sigilo para evitar ser descubierto. Resulta muy destacable el realismo del videojuego en cuanto a la consistencia y blindaje de las coberturas, pues si en la realidad una valla de madera no detiene las balas, en el juego tampoco.

El videojuego viene a ser una recreación de las dos últimas películas, Casino Royale y Quantum of Solace. En ellas, el agente al servicio de su majestad recorre desde Italia hasta Uganda pasando incluso por una fábrica de fuegos artificiales.

Como no puede ser de otra forma el jugador cuenta con sorprendentes gadgets como un teléfono móvil con GPS que indica la posición exacta de las patrullas enemigas.

Dead Space



Dead Space es un shooter de acción en tercera persona presentado por Electronic Arts para Ps3, Xbox 360 y PC, que aborda el género survival-horror con una temática que resulta muy familiar.

En el videojuego, el navío espacial USG Ishimura, una de las naves más grandes de la flota estelar, aparece a la deriva en el espacio exterior sin dar señales de vida. El usuario, en la piel de Isaac Clarke, uno de los técnicos de ingeniería abordo de la pequeña nave de rescate SC Kellion, recibe en el puente de mando un comunicado grabado tiempo atrás por Nicole Brennan, un miembro del servicio médico del Ishimura, y decide acudir en auxilio de la tripulación de la nave. Durante la maniobra de ataque un problema técnico deja aislado a Isaac Clarke en el interior del navío de combate y separado del resto del equipo de rescate. Tras esto no tardan en aparecer las misteriosas criaturas que pueblan el navío estelar y de los que el usuario debe defenderse para sobrevivir mientras repara los sistemas dañados en la nave.



Mirror's Edge

Con este título, Electronic Arts presentó en 2008 un revolucionario videojuego en primera persona a caballo entre los géneros de Acción y Plataformas.

En la piel de Faith, una joven asiática extremadamente ágil, Mirror's Edge pone al jugador en un mundo urbano en el que la libertad es una mera ilusión. Como si de una novela futurista se tratara, altas esferas de poder controlan los flujos de información y Faith en su papel de runner debe recorrer a toda velocidad las azoteas de la ciudad para hacer llegar los mensajes a su destino. Con ágiles movimientos y saltos acrobáticos el jugador controla a su personaje huyendo del sinfín de enemigos que le persiguen para darle caza. El videojuego huye de los enfrentamientos cara a cara y su protagonista jamás va armada aunque sí es capaz de defenderse con espectaculares movimientos desarmando a cualquier adversario en cuestión de segundos.



Tomb Raider Underworld

Eidos Interactive confió a Crystal Dynamics el desarrollo de la última entrega de la saga de videojuegos Tomb Rider. Tomb Rider Underworld es un videojuego de acción en tercera persona basado en la sensual arqueóloga Lara Croft.

Una vez más, la famosa aventurera se enfunda el traje de trabajo para vivir nuevas aventuras a lo largo de medio mundo.

La historia comienza con un desconcertante prólogo con la mansión donde el usuario se hace con el control de la protagonista y se familiariza con su manejo. Tras este atípico comienzo Lara comienza una aventura relacionada con la figura de sus difuntos padres.





mino que lo hace demorarse en su regreso. Mientras vaga por el desierto, el héroe nómada se encuentra con una bella dama en apuros a la que rescata de sus perseguidores. Juntos se refugian en una antigua ciudad en ruinas donde se encuentran preso a Ahri-man, dios de la oscuridad, el cual queda en libertad y contra el cual el personaje debe luchar contando con la ayuda de su acompañante, Elika.

A lo largo de la aventura el jugador conoce en profundidad a los personajes, lo que le ayuda a resolver la trama y vencer a la oscuridad.



que le llevará desde las profundidades del Mediterráneo hasta antiguas ruinas en Tailandia pasando por realistas escenarios urbanos.

Prince of Persia

Con este escueto título Ubisoft recuperó en 2008 la histórica saga de videojuegos del Príncipe de Persia. Un videojuego con un estilo visual impresionante a modo de cómic y repleto de plataformas por las que moverse haciendo uso de espectaculares acrobacias. Mas de quince años después del nacimiento de la saga, el Príncipe de Persia regresa con una nueva aventura en la que, como un viajero que vuelve a casa tras un largo viaje, encuentra un nuevo alto en el ca-

1.2 Historia

Silent Hunter 4: U-boat Missions

Se trata de la última entrega de la mítica saga de simuladores de guerra submarina. Ubisoft ofrece la posibilidad de tomar los mandos del histórico submarino alemán U-Boat y abordar la Segunda Guerra Mundial desde una perspectiva poco habitual. Inmerso en plena campaña del Océano Índico en Mayo de 1945 y aliados con los japoneses en bases como Singapur, Penang, Jakarta y Surabaya, el jugador puede participar en las misiones más conocidas de la contienda y tomar un papel decisivo en la mayor flota de submarinos de la historia.



Assassins Creed



Assassins cuenta una historia que habla de caballeros templarios, sociedades secretas de asesinos y demás leyendas de la época mesiánica, desde un punto de vista de ciencia-ficción. Ubisoft presenta este videojuego épico que no termina con la historia de Altaïr, sino que tiene subtramas implícitas donde se siguen desarrollando todas las historias que no tuvieron la oportunidad de explicarse del todo en este primer título. Los jugadores asumen el papel del personaje

principal, Altaïr, y trabajan para acabar con las hostilidades del lugar suprimiendo las dos partes del conflicto y utilizando la experiencia del arte del clan de los Assassin.

Crusaders: Thy Kingdom Come



Este título estratégico que lanzó Virgin PLAY cuenta una historia enclavada en 1095, cuando el Papa Urbano II pidió liberar Jerusalén de las manos musulmanas, lo que llevó al lanzamiento de la sucesión de las cruzadas para liberar Tierra Santa. Con ello comienza la llamada Cruzada de los Príncipes en 1096, voluntarios de todos los rincones de Europa intentan conquistar territorios en la Tierra Santa. Los acontecimientos conducen a los héroes de Constantinopla a Jerusalén, incorporando el desarrollo de cada personaje y un atractivo sistema de juego misión a misión con un trasfondo históricamente exacto. Una vez superadas las 15 batallas como cruzado existen otras 4 en las que el jugador las podrá jugar como musulmán. El usuario deberá gestionar las tropas entre misiones, aprende nuevas técnicas, aumentar la experiencia en batalla y aprender nuevas habilidades.

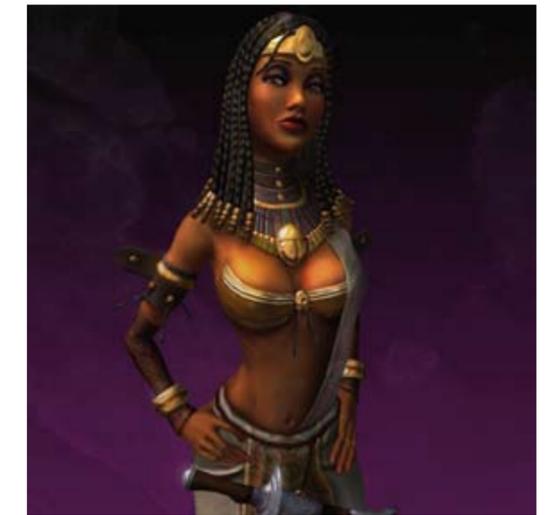
Codename: Panzers Cold War

Electronic Arts fue la compañía responsable de que Panzers: Cold War viera la luz en el mes de marzo de 2008. El título quiere hacer mucho hincapié en el argumento sobre el que se basan las casi 20 misiones de la campaña principal, esta vez usando la ficción antes que ceñirse a la realidad histórica. Tras el fin de la WWII, la Unión Soviética crece en poder considerablemente. Por eso, en mayo de 1949 aprovechan un incidente aéreo sobre Berlín para iniciar su ataque sobre sus antiguos aliados, amenazando de este modo la supervivencia del mundo libre. El jugador deberá

evitarlo. Aparte de conocer la historia mediante el transcurso de las fases propiamente dichas, multitud de escenas cinemáticas "renderizadas" amenizan los encuentros.

Sid Meier'S Civilization Revolution

Take Two distribuyó Sid Meier's Civilization: Revolution. Se trata del último capítulo de la legendaria serie de videojuegos de estrategia Sid Meier's Civilization, universalmente conocida por su característico sistema de juego "solo un turno más". Civilization: Revolution es un videojuego que ofrece a los usuarios la posibilidad de vivir la épica experiencia de crear un imperio de Civilization a través de un mundo accesible, veloz, visualmente fascinante y repleto de acción. En Civilization, los jugadores luchan por el dominio del mundo dirigiendo sus respectivas civilizaciones desde el albor de los tiempos hasta la era espacial. Empleando la guerra, la diplomacia y la investigación científica, se enfrentarán a los líderes más importantes de la historia. Existe la posibilidad de escoger una de las 16 civilizaciones diferentes que ofrece el videojuego (de África a España pasando por Estados Unidos o China). Cada civilización contará con sus propios uniformes, para que sea más fácil localizar a las fuerzas en la pantalla y dirigir las operaciones.



Secret Files: Tunguska

Lo mejor del título de Friendware es que nos cuenta una historia real que sucedió hace casi 100 años y que fue de un impacto importante en la sociedad. Todo comienza el 30 de junio de 1908 cuando una explosión con una fuerza equivalente a 2.000 bombas de Hiroshima destruyó la región de Tunguska, afectando

a más de 6.000 kilómetros cuadrados de árboles. La explosión se pudo oír a más de 1.000 kilómetros y algunos testigos hablan de un objeto cayendo del cielo, iluminado por una luz azul. Según cuentan las crónicas de aquella época, los 3 días siguientes no tuvieron noche y toda Europa quedó totalmente iluminada. Algunos hablan de la caída de un meteorito, una explosión nuclear, una nave alienígena que hiciese explosión antes de caer a la tierra o la interpretación de los nativos de la región, los ewenke, que dicen que fue su dios Ogdy quién anunciaba el fin del mundo. Además de estas teorías existen otras no menos interesantes, como la antimateria o un pequeño agujero negro. El videojuego da una oportunidad para intentar desvelar lo sucedido en la Tunguska Siberiana.



con el que deberá enfrentarse a las fuerzas aéreas de Japón para lograr la victoria y ser una leyenda de la aviación.

Además el usuario puede elegir entre distintos aviones caza o bombarderos y desbloquear nuevos aeroplanos en las distintas misiones.

Agon: Lost Sword of Toledo



Take Two acerca a los seguidores del género de aventura el cuarto capítulo de las aventuras de Agon. El título presenta una vez más al investigador británico Samuel Hunt, en su búsqueda de información para lograr descifrar un antiguo manuscrito. La acción se ambienta en la ciudad de Toledo, sin perder su línea temporal que nos sitúa a principios del siglo XX. Esto implica que, de los cuatro capítulos de la serie hasta la fecha, este es el más cercano a la realidad, ya que incidirá en muchas características propias de la historia y la cultura de nuestro país. Samuel llegaba a Toledo siguiendo la pista de un nombre, Salvador Díez Palencia, personaje que, casualmente, había muerto un año antes. En su lugar, conoce a la hija del fallecido, a la que se compromete a prestar ayuda mientras sigue adelante con su búsqueda.

WWII: Battle Over The Pacific

Planeta DeAgostini Interactive lanzó en 2008 WWII: Battle over the Pacific, un simulador aéreo para PSP ambientado en la Segunda Guerra Mundial que recrea fielmente los combates de la contienda del pacífico.

El videojuego permite al usuario trasladarse en el tiempo y ponerse a los mandos de un avión aliado



Brothers in Arms: Hell's Highway

En 2008 Ubisoft presentó la tercera entrega de la colección Brothers in Arms. Hell's Highway es un shooter en primera persona basado en la división 101 de paracaidistas del ejército americano. El videojuego está ambientado en la Europa de la II Guerra Mundial donde la compañía aerotransportada debe hacer numerosas incursiones tras las líneas enemigas.

Como novedad, en el videojuego la mayoría de elementos del entorno son destructibles por lo que sí los elementos de cobertura no son suficientemente sólidos se desintegraran bajo el fuego enemigo. Además, el comportamiento de las tropas alemanas es mucho más lógico que en las anteriores entregas del videojuego, así, cuando los enemigos se sienten rodeados retroceden de sus posiciones en busca de cobertura. Todo ello dota de gran realismo al título haciendo del videojuego una recreación muy fiel a la realidad.

1.3 Música

Guitar Hero. El año del rock

Activision-Blizzard presentó en 2008 numerosos éxitos de la saga Guitar Hero.



Guitar Hero Aerosmith, es un videojuego dedicado por completo a la mítica banda de Rock, un homenaje al grupo de Boston tras sus 35 años de historia. Incluye temas de grupos con los que la banda ha colaborado y clásicos que fueron su inspiración.

Guitar Hero III, Legends of Rock, título pensado para PlayStation³ y Xbox 360, hace un extenso repaso por la historia del rock con canciones de Aerosmith, Guns 'N' Roses, The Rolling Stones, Beastie Boys, Rage Against the Machine, Pearl Jam, No Doubt y Metálica. Además incluye un modo batalla multijugador online que ofrece interminables horas de concierto.

Guitar Hero On Tour, videojuego pensado en exclusiva para la consola Nintendo DS concentra todo el universo del rock en una aplicación de bolsillo. Consiste en un periférico acoplable a la consola que la convierte en una auténtica guitarra. Las dos pantallas y la púa/puntero ofrecen una jugabilidad inigualable. En el videojuego Guitar Hero On Tour: Decades permite al jugador emular a los artistas de los 70, 80 y 90.

Guitar Hero World Tour, es la última entrega de la saga y transforma por completo la experiencia de juego convirtiéndolo en una experiencia cooperativa de grupo que combina los instrumentos inalámbricos más avanzados con nuevos modos de juego online. El videojuego incluye una guitarra con un diseño muy cuidado, una batería electrónica y un micrófono, así como un innovador estudio musical con el que el jugador podrá componer, grabar y editar sus creaciones.

A lo largo de 2008 numerosos artistas se sumaron al fenómeno Guitar Hero World Tour llenando el videojuego de temas de grupos como: The Police, Tool, M^CS, Mötörhead, Sex Pistols, Smashing Pumpkins, Beastie Boys Beatsteaks, Blondie, Bon Jovi, Coldplay, Creedence Clearwater Revival, The Doors, The Eagles, The Guess Who, Jane's Addiction, Jimi Hendrix, Korn, Lenny Kravitz, Linkin Park, Metallica, Michael Jackson, Modest Mouse, Nirvana, No Doubt, NOFX, Oasis, R.E.M, Steve Miller Band, System of a Down, Tokio Hotel, The Raconteurs, The Killers, Fito y Fitipaldis y Van Halen entre otros.

High School Musical ¡Vive el verano!

Disney Interactive Studios permite al jugador meterse en el papel de los protagonistas de la película High School Musical. El título permite vivir una "aventura musical" mientras se explora el complejo turístico Lava Springs Resort. El jugador debe superar las pruebas basadas en todas las canciones de High School Musical 2. Se puede elegir cualquier canción y disfrutar de ellas a través del reproductor que incorpora la consola.

Disney Interactive Studios presentó el nuevo videojuego de High School Musical "High School Musical: ¡Vive el Verano!" para Nintendo DS™ "High School Musical: ¡Vive el verano!" permite a los fans de esta exitosa película de Disney Channel sumergirse en el mundo de Lava Springs Resort, en un nuevo videojuego de aventura musical cuya historia va más allá de High School Musical 2. Por primera vez en Nintendo DS, "High School Musical: ¡Vive el Verano!" incluye las 10 canciones de la película y permitiendo a los jugadores elegir cualquier canción y usar la Nintendo DS como un reproductor musical. Esta característica única permite a los jugadores disfrutar de sus canciones favoritas de High School Musical 2 incluso cuando la Nintendo DS esté cerrada.

Singstar

Sony Computer Entertainment lanzó en 2008 varias ediciones nuevas de Singstar:

Por un lado, **Summer Party**, un nuevo título que recoge temas de moda como "Umbrella" de Rihanna, "You are beautiful" de Mika, o "Tears dry on their own" de Amy Winehouse. El jugador debe dar lo mejor de sí mismo en las canciones que se le proponen, puesto que será puntuado según lo bien o mal que cante. También existe la posibilidad de cantar por equipos o hacer batallas musicales.

Por otro lado, **Singstar Operación Triunfo** de SCE, basado en el conocido programa musical de Telecinco. Este juego incluye 25 nuevos temas que han sido interpretados por los jóvenes talentos de las sucesivas ediciones del famoso concurso de televisión. Canciones de hoy y de siempre como "Something", "Sabor de amor" o "Corazón Latino", en las versiones de los concursantes más conocidos.

Por último, **el Singstar Vol. 2** que, gracias al modo "Duetto a dos voces" permite a dos jugadores cantar distintas voces de una canción al mismo tiempo y exhibir su talento armónico.



También **Singstar Disney** o **Singstar ABBA** completaron la colección del año 2008

Hannah Montana

Disney Interactive Studios lanzó dos nuevos títulos ¡Música a tope! y ¡Únete a su gira mundial! basados, de manera innovadora en la música de esta famosa serie

La locura por Hannah Montana suma fans por toda Europa.

Hannah Montana. ¡Música a tope! para Nintendo DS, define el significado de la creatividad musical en los videojuegos, los jugadores ayudan a Miley Cyrus y su alter ego, Hannah Montana, a aprender a tocar instrumentos musicales para competir contra su rival, Savannah Star.

Hannah Montana. ¡Únete a su gira mundial! para Wii y PS2, ofrece la posibilidad al jugador de bailar con Hannah Montana en escenarios de todo el mundo como Tokyo, Roma y Sydney y cantar más de 15 de sus éxitos.

Los jugadores controlan a Hannah sobre el escenario para cautivar a sus fieles admiradores. Así ganarán puntos para ir de compras por algunas de las ciudades más conocidas del mundo. Fuera del escenario, los jugadores pueden seleccionar entre toda la ropa de Ana y combinarla para diseñar los mejores modelos con los que deslumbrar en sus actuaciones. Los fans también pueden interactuar con otros conoci-

dos personajes de la serie, como Lilly, Oliver y Jackson mientras Hannah viaja de gira por el mundo.

Rock Revolution

Siguiendo la tendencia al alza de los videojuegos musicales y el tremendo éxito de títulos como Guitar Hero y Rock Band, Konami presentó Rock Revolution. En versiones para Wii, Xbox 360, PlayStation® 3 y NDS, el jugador tiene a su disposición de más de 40 canciones que interpretar, y aunque ninguna de ellas en versión original sí podrá contar con temas musicales de actualidad. Como novedad, Rock Revolution ofrece la posibilidad de crear temas propios en el modo libre e incluso compilar discos de hasta ocho pistas en el estudio virtual.

Rock Band

Tras SingStar y Guitar Hero llegó **Rock Band**. Electronic Arts y Mtv Games incorpora al mundo la batería y el micrófono a los party games musicales para convertir un simple videojuego en una auténtica banda de Rock.

Siguiendo los pasos de sus predecesores, Rock Band toma la estructura de un juego de Guitar Hero ampliando las posibilidades de diversión con tres modos de juego correspondientes a los distintos elementos.

A pesar de ser un videojuego pensado para varios jugadores, Rock Band permite al usuario disfrutar en solitario con cada uno de los instrumentos o conectarse online con otros usuarios.

Como rasgo más destacable cabe decir que Rock Band permite al usuario dar rienda suelta a la improvisación en determinadas partes de las canciones.



1.4 Motor

Burnout Paradise

Gracias a este título que lanzó Electronic Arts, el jugador tiene la posibilidad de descubrir los secretos de Paradise City. La entrega ofrece total libertad para que los participantes se muevan por la ciudad, desde las transitadas calles del centro hasta las frenéticas autopistas, pasando por las impactantes montañas. Golpear, empujar y destrozarse rivales en eventos urbanos son algunas de las acciones al alcance de la mano de los jugadores que, además, deciden la ruta más rápida hasta la meta. Las rampas que hay contenidas en los gráficos permiten realizar espectaculares saltos. Además, Burnout Paradise permite quedar online con más amigos gracias al revolucionario sistema EasyDrive.



PSP, se añadirán algunos extras como un documental detrás de cámaras y escenas nunca antes vistas.

Need For Speed Undercover

En esta ocasión, el videojuego contará con una estrella internacional, Maggie Q, como la protagonista de las secuencias que conducirán la historia "tras las ruedas". Need for Speed Undercover lleva de vuelta a la franquicia a sus raíces, y reintroduce las persecuciones con los policías, los coches más deseados del mundo y espectaculares batallas por autopistas. Need for Speed Undercover cuenta con una historia profunda y absorbente con el espectacular "estilo Hollywood" que llevará a los jugadores al mundo ficticio de Tri-City



Sonic Riders: Zero Gravity

SEGA vuelve a apostar por el erizo azul y las carreras frenéticas con Sonic Riders: Zero Gravity, un título de velocidad extrema que hará las delicias de los aficionados al género de motor. La historia de esta nueva carrera arranca tras la victoria del equipo de Sonic en el anterior campeonato. Meses después, la llegada de un misterioso meteorito revolucionará a todos los robots, que empiezan a "malfuncionar". Tails descubre

Ferrari Challenge Trofeo Pirelli

El título de Koch Media explota todas las posibilidades que se pueden esperar de un simulador de conducción que aprovecha la licencia de la prestigiosa casa Ferrari. En relación al propio videojuego, destacan los más de 30 modelos de la reconocida marca italiana y 13 circuitos oficiales entre los que figuran Monza, Silverstone, Misano y Paul Ricard. Además, cuenta con la posibilidad de jugar online para 16 jugadores simultáneos, como opción única para PlayStation® 3. Bruno Senna (piloto de Fórmula Dos), sobrino del gran piloto de Fórmula Uno Ayrton Senna, participó en el desarrollo del videojuego.

Uaz Racing 4x4

El Uaz de Friendware no es un 4x4 cualquiera. Con el control en sus manos, el jugador tiene la oportunidad de pilotar toda una leyenda dentro del mundo de los todoterrenos. Estos coches, fabricados en Rusia, llegaron y siguen llegando a lugares donde la palabra carretera no existe. Es el primer simulador consagrado totalmente a este modelo y donde el participante pone a prueba sus dotes de conductor en las pistas más severas.

Twisted Metal: Head On Extra Twisted

La entrega, que distribuyó Sony Computer Entertainment, adjunta una nueva fase exclusiva, así como cuatro niveles que se desarrollaron para una secuela nunca lanzada, la Twisted Metal: Black. Asimismo, se incluyen nuevos contenidos, como secciones para jugar a pie y vídeos de los finales del original de PlayStation®. En la versión para casa, a diferencia de la concebida para

que dentro del meteorito había una piedra de extraño poder, que es lo que los robots persiguen. Sonic comprueba entonces que, usando su poder, puede cambiar la mismísima ley de la gravedad, anularla o invertirla y usará un nuevo campeonato como laboratorio para sus pruebas.



Gran Turismo 5 Prologue

La nueva generación con la saga Gran Turismo de cara a su quinta entrega para PlayStation®. En Prologue cada coche oferta unas capacidades y unas características de manejo totalmente diferentes, fundamentalmente debido a la respuesta del vehículo, a su capacidad de viraje, al peso de la máquina o a la tracción y suspensión de sus ejes. Control del peso, tracción, neumáticos o aerodinamismo son algunas de las alternativas que cada jugador puede aplicar en caso de querer personalizar cada vehículo.



Death Track: Resurrection

Este título, editado por Koch Media (anteriormente PROEIN), es un videojuego de carreras y acción ambientado en un futuro no muy lejano en el que los deportes tradicionales han sido reemplazados y se han creado nuevas reglas de entretenimiento más trepidantes. La atención de la población mundial se

centra en el principal evento del año, "La Carrera de la Supervivencia", la más importante del calendario. Se trata de torneo mundial que tiene lugar en las ciudades más grandes del planeta y atrae a los vehículos más poderosos, así como a los pilotos más cualificados. El protagonista del videojuego es un corredor novato pero de gran potencial que se inicia en el campeonato. El objetivo del jugador es llegar a lo más alto.

Grid

La sobrecogedora emoción de las carreras encontró representación gracias al lanzamiento de este título de Codemasters. He aquí un videojuego de alta velocidad, acción y emoción sin límites, máxima diversión y aburrimiento cero. El jugador puede recorrer Europa, Estados Unidos y Japón para experimentar la gama de deportes de motor más amplia posible en un solo videojuego. Cada región tiene una característica de coche: en Estados Unidos los muscles; en Europa los prestige; y en Japón los tuners. Grid combina las carreras en circuitos oficiales con recorridos urbanos. Existe la posibilidad de que el jugador conduzca en distintos equipos y ganar dinero para crear el suyo propio.

Sbk-08 Superbike World Championship

THQ y Milestone presentaron la versión 2008 del videojuego oficial de la competición de Superbikes. La nueva entrega de la saga presenta en esta ocasión mejoras a nivel gráfico que permiten a los usuarios sumergirse, todavía más, en el campeonato oficial de WSBK. No se puede pasar por alto el buen nivel de detalle de las motos y el de las pistas, así como el de las animaciones y las magníficas repeticiones de las carreras. Todo ello, como si se tratara de una carrera real emitida por televisión. SBK-08 Superbike World Championship aprovecha la potencia de las consolas de nueva generación para aumentar el realismo y acercar al usuario el fascinante campeonato mundial. Por algo el título cuenta con la licencia oficial de WSBK.



Speed Racer



Warner Bros. Interactive Entertainment presentó Speed Racer, basado en la película del mismo nombre, escrita y dirigida por los hermanos Wachowski. Este videojuego, de aventura y acción familiar, sigue al joven piloto Speed con su espectacular vehículo Match 5, en su búsqueda por la victoria y la gloria dentro y fuera de la pista. Al igual que en la película, el videojuego ofrece numerosos personajes, como la familia de Speed y su misterioso rival, Racer X, que los seguidores de la serie reconocerán fácilmente. Los jugadores podrán tomar el papel de los personajes de la película, para ponerse al volante de sus particulares vehículos y así experimentar, de primera mano, la adrenalina que desprende su combativo estilo de carreras. La acción del videojuego, denominada Karfu, representa fielmente el estilo de acción creado por los hermanos Wachowski para la propia película, los cuáles han colaborado en el desarrollo del videojuego con materiales sacados del set de Berlín. John Gaeta, colaborador de los Wachowski y supervisor de efectos visuales de la película, ha trabajado mano a mano con Sidhe y Warner Bros. Interactive Entertainment para ofrecer la máxima conexión estética entre la película y el videojuego.



Autos Locos

Los Autos Locos es un título salvaje y divertido de Koch Media (anteriormente PROEIN) que irrumpió a toda velocidad en el panorama del ocio interactivo en 2008. Con licencia de Warner Bros e inspirado en los legendarios dibujos animados de Hanna-Barbera, Autos Locos es un videojuego de carreras y acción sin igual, con escenarios llenos de diversión, coches chiflados y desternillantes personajes. El videojuego incorpora todos los personajes y coches de la serie de televisión, entre los que se encuentran clásicos como el Súperheterodino, conducido por Pedro Bello, Mafio y sus Pandilleros en su Antigualla, Penélope Glamour y Super Ferrari, conducido por Pierre Nodoyuna y Patán.

Pure

Disney Interactive Studios anunció el desarrollo de un videojuego único de deporte extremo que redefine el género de carreras de quads. Los aficionados a las emociones fuertes se lanzan al vacío desde altas cimas al tiempo que realizan saltos acrobáticos que desafían todas las leyes de la gravedad en una excitante competición contra otros expertos rivales.

Los jugadores empiezan seleccionando a sus pilotos entre una gran variedad de personajes masculinos y femeninos. Pueden también elegir su quad y personalizarlo a su gusto. Entonces, dan comienzo las carreras frenéticas y las competiciones en estilo libre por todo el mundo, donde el jugador compite contra hábiles oponentes de la Inteligencia Artificial u opta por una competición online de hasta 16 jugadores.

Midnight Club: Los Angeles y Midnight Club: LA Remix

Rockstar Games, sello editorial de Take-Two Interactive, anunció el lanzamiento de la cuarta entrega del título que creó un género y cosechó excelentes críticas: Midnight Club. En este caso, Midnight Club: Los Ángeles cuenta con una nueva estructura que otorga al jugador total libertad para correr por la sin par ciudad californiana. La velocidad vertiginosa y el derroche de adrenalina es una constante en este nuevo desarrollo. Sin circuitos y sin tiempos de carga, Midnight Club: Los Ángeles, garantiza la máxima flexibilidad. Por otra parte, Midnight Club: L.A Remix, desarrollado por Rockstar London, ofrece también la sensación incomparable de velocidad y estilo por la que es conocida la saga.

MOTO GP 08

Ha sido el videojuego oficial de la temporada 2008 del mundial de motociclismo. Presentado por Capcom, cuenta con la presencia de todos los pilotos del mundial y sus respectivas máquinas. Además el videojuego incluye las competiciones de 125 y 250 cc. en las que poder jugar notando las diferencias de peso y potencia respecto a las cilindradas mayores.

Para comenzar a jugar el usuario debe realizar un tutorial donde familiarizarse con los mandos y el comportamiento de la moto. Después de dar varias vueltas al circuito de Mugello, la máquina asigna al jugador un nivel de dificultad (Arcade, Avanzado, o Simulador).

Cuanto mayor es el nivel de dificultad, el comportamiento del videojuego gana en realismo y aparecen efectos como pérdida de tracción, choques con otros pilotos o derrapaje en la frenada.



El videojuego ofrece la posibilidad de modificar la configuración, así como elegir las ruedas que se van a utilizar en cada circuito.

Motorstorm Pacific Rift

Con este título Sony Computer Entertainment presentó en 2008 la segunda entrega del videojuego de conducción Motorstorm. Enmarcada en una paradisíaca isla del pacífico tiene lugar la carrera más salvaje y descabellada de todos los tiempos. Un rally muy sucio en el que vehículos todo-terreno, motocicletas de cross y camiones de carreras, luchan haciendo uso de todos sus recursos para ser los primeros en cruzar la línea de meta. Carreteras embarradas, saltos y acantilados definen un total de 16 circuitos en los que el usuario puede disfrutar de la naturaleza haciendo salvajadas a toda velocidad.

1.5 Deporte

Showtime Championship Boxing

El título, que llegó de la mano de Virgin Play a los hogares, permite al usuario ponerse los guantes de combate y subir al ring. Así, el jugador debe abrirse camino en el ranking para llegar a lo más alto. Los jugadores pueden elegir entre 14 boxeadores y seis series de títulos, así como personalizar los pantalones, guantes y botas. Cada usuario tiene un combo de tres golpes para ayudarlo a controlar la pelea y dispone de opción multijugador para competir contra amigos.

FIFA 09



Electronic Arts Mobile lanzó en el mes de septiembre este título que ya se ha convertido en todo un mito para los aficionados al fútbol en el mundo del entretenimiento electrónico. FIFA 09, y al igual que en ediciones pasadas, cuenta con distintos modos de juego, además de las clásicas competiciones de Liga o de Liga de Campeones. Los distintos modos de juegos van desde amistosos hasta retos no relacionados con partidos de fútbol. Se han introducido emulaciones de factores como el cansancio y las estrategias.

Pro Series Golf

El título de Nokia para N-Gage proporciona al jugador la emocionante rivalidad del golf de competición. Introduciéndose bajo la superficie de las simulaciones de golf típicas, expone las entrañas de este deporte de élite. Asimismo, posee un modo multijugador en línea que permite la interacción de hasta cuatro participantes.

Pro Evolution Soccer 2009

Desde que la saga se llamara como la conocemos hoy en día, han pasado ocho años. En este tiempo Pro Evolution ha marcado un antes y un después en lo que a simuladores futbolísticos se refiere. Konami Tokio presentó una entrega más de su producción. Todo un despliegue de detalles al servicio de los fanáticos del deporte rey.

King Of Clubs

Planeta de Agostini Interactive es el responsable de este original videojuego. Las desérticas tierras de Nevada se convertirán en el escenario donde seis personajes se someten al desafío de sus vidas superando duras pruebas para la mente humana, todo ello con una vestimenta ridícula que roza lo absurdo. Los protagonistas no saben por qué han accedido a la propuesta de un peculiar director de cine.

Este argumento tan poco convencional es el preámbulo de un videojuego de golf. El jugador accede a un atípico pero entretenido arcade del deporte élite. Las reglas serán libres y lo más importante será acumular el máximo dinero posible para hacerse a nuevos personajes y objetos, todo ello ambientado en unos entornos de locura.



Fifa Street 3

Electronic Arts Sports lanza FIFA Street 3, un videojuego muy visual y rápido que permite que el videojugador se haga con los mandos de forma veloz e intuitiva. La propuesta de FIFA Street 3 es la de ubicar al jugador en diferentes lugares del mundo con equipos de cinco que, sin reglas, se enfrentan entre sí en espectaculares partidos de fútbol callejero en estado puro.

Los equipos están compuestos por estrellas reales de todo el mundo y los campos mezclan lugares tan tradicionales como plazas de pueblo, plataformas petrolíferas o astilleros.



Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos

SEGA une por primera vez a Mario y Sonic como protagonistas de un título ambientado en los Juegos Olímpicos, compitiendo uno frente al otro. Los míticos personajes no están solos en su periplo hacia la victoria, ya que cuentan con el apoyo de personajes de las dos series como Luigi, Knuckles, Yoshi, Tails, etc.

Entre las pruebas que incluye está la esgrima, el tiro con arco, el tiro al plato, la gimnasia, el salto con pértiga, etc.



NBA LIVE 09

Electronic Arts presentó este título para PS3 que ofrece al jugador un abanico de posibilidades de disputa en partidos rápidos de baloncesto. NBA 08 permite disputar play-offs, ligullas o temporadas completas. El videojuego cuenta también con entrenamientos minijuegos de probado éxito y también ofrece la posibilidad de crear a un jugador y llevarlo hasta lo más alto ganando experiencia para mejorar sus habilidades. El uso del color en los lanzamientos informará con diferentes tonos de la dificultad del tiro.



Rtl Winter Sports 2008: The Ultimate Challenge

Activision-Blizzard apuesta por Winter Sports 2008: The Ultimate Challenge, una secuela de RTL Winter Games 2007, título que apareció en el invierno de 2008. Esta colección incluye 15 de las disciplinas más populares, que abarcan 9 deportes de invierno. En el modo campaña para un jugador hay 42 modalidades, que recrean la atmósfera de una prueba internacional de deportes de invierno, sin olvidar las ceremonias de apertura y de presentación final. Los modos "hot SEAT" (para 4 jugadores) y pantalla dividida (para 2 jugadores) tienen múltiples opciones de competición donde batir récords y conseguir medallas de oro.



SEGA Superstars Tennis

SEGA Superstars Tennis aúna personajes clásicos en un formato deportivo de All Stars. SEGA Superstars Tennis se beneficia de una jugabilidad rápida, intrépida y desenfadada. Uno de los principales atractivos del videojuego reside en su elenco de protagonistas, con hasta dieciséis personajes, los cuáles suponen una mezcla entre clásicos de la compañía y héroes de reciente creación.



Top Spin 3



Take Two se aventura en la creación de uno de los títulos más realistas relacionados con el tenis. Reacciones y movimientos de jugadores tan lógicos y realistas como en los campeonatos reales son una de las señas de identidad de este título. Todas y cada una de las reacciones del tenista conllevan un realismo espectacular. Algunas de las estrellas "fichadas" para esta entrega son Rafael Nadal, Roger Federer, Svetlana Kuznetsova, Amelie Mauresmo o Maria Sharapova, entre otros.

Victorious Boxers Challenge

Victorious Boxers Challenge es el videojuego de Ubisoft basado en un planteamiento muy sencillo y aprovechando la licencia de la serie Fighting Spirit. El videojuego acerca la historia de un joven aspirante a campeón de boxeo (Ippo Makunouchi) al que el jugador acompaña desde sus más humildes orígenes como boxeador. Esta función es posible desde el modo historia, plagado de frecuentes secuencias de introducción que a la vez que sorprenden con diálogos, hacen apreciar el peculiar acabado gráfico de un título que consigue reflejar fielmente el espíritu de la obra original.

Everybody'S Golf: World Tour

Everybody's Golf World Tour es un nuevo capítulo de la serie Everybody's Golf que ofrece un nuevo nivel de inmersión en el aspecto visual de la serie y acción de juego. Incorpora un elemento de control de juego que introduce un sistema de lanzamiento que se centra en el swing del jugador en vez de un medidor de potencia. Y por si fuera poco, incluye más de 15 golfistas y caddies, añade seis pistas nuevas a las ya existentes, que van desde el mini golf hasta pistas de 18 hoyos. Además, los jugadores podrán jugar online para crear torneos en los que podrán participar hasta 50 usuarios e incluso acceder a un contenido descargable.

UEFA Euro 2008

Electronic Arts lanzó el videojuego oficial de la Eurocopa durante el pasado mes de abril de 2008. UEFA EURO 2008 es un videojuego accesible en el que el jugador puede elegir una de las 52 selecciones nacionales europeas y llevarlas hasta la gloria desde las clasificaciones previas. "Batalla de las Naciones" es un nuevo modo de juego online que consiste en una competición que representará a cada país contra rivales extranjeros para conseguir la supremacía intercontinental. Con un innovador sistema de puntos, el rendimiento será calificado, registrado y actualizado, y todas las puntuaciones se tendrán en cuenta. Es posible jugar con cualquier equipo y en cualquier posición, al tiempo que se obtienen puntos para mejorar el rendimiento de la selección e incrementar el nivel.



Football Manager 2009

Sega fue la encargada de la distribución de Football Manager, título perteneciente a la aclamada serie de Sports Interactive. Más grande, más fácil y más exhaustivo que nunca, Football Manager 2009 está lleno de novedades que permiten a los fanáticos del deporte rey gestionar íntegramente su equipo de fútbol preferido. Una nueva manera de gestionar todas las ofertas de traspasos y cesiones del club, tanto de entrada como de salida, para que sea más fácil comparar las ofertas y rechazarlas o aceptarlas, es alguno de los ejemplos que se incluyen en el catálogo de novedades. También está actualizado el apartado de finanzas para reflejar mejor el mundo en constante evolución del fútbol moderno. En esta edición, el manager dispone de más información, incluyendo, entre otras cosas, ingresos corporativos del día del partido, noticias sobre el abono de temporada, fondos de inversión, patrocinios, etc.

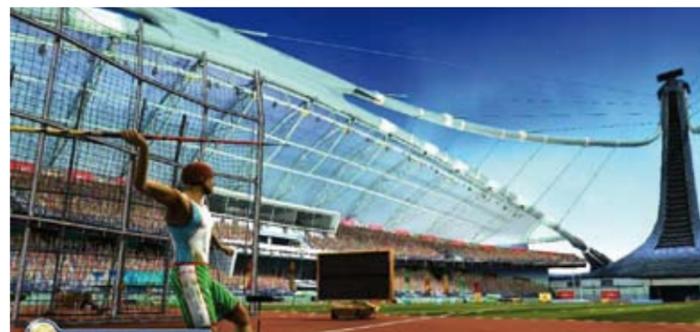


tre otras. Además, a través del modo competición, se puede jugar hasta cuatro personas en la misma máquina, en varias consolas u online. Los deportistas irán evolucionando en función de los resultados obtenidos, de sus capacidades de agilidad, velocidad y resistencia. Las disciplinas acuáticas se dividen en las categorías de pruebas de natación (implementada con un sistema realista de control de los nadadores) y la categoría de salto de trampolín.

Summer Athletics

Coincidiendo con la celebración de los Juegos Olímpicos de 2008, Koch Media (anteriormente PROEIN) puso a la venta en julio este título. Con él, Koch Media alcanza un gran realismo en cuanto a simulación deportiva. Natación, atletismo, lanzamiento de peso, salto, tiro con arco y ciclismo en pista son algunas de las 26 disciplinas en las que el jugador compite en la lucha por el oro olímpico.

El videojuego, en formato PC, PlayStation®, Xbox 360 y Wii, permite al usuario diseñar y personalizar los personajes. En todas las modalidades, la técnica y la precisión cobran gran importancia haciendo del videojuego una plataforma donde no sólo la resistencia del jugador influye. Gráficamente muy bien desarrollado, el entorno 3D del videojuego lo convierte en una simulación sumamente realista y los progresivos niveles de dificultad garantizan diversión para todos públicos.



Beijing 2008- El videojuego de los Juegos Olímpicos

Con motivo de la celebración de los Juegos Olímpicos de Pekín, en agosto de 2008, SEGA lanzó al mercado el videojuego oficial del acontecimiento deportivo por excelencia. El número de pruebas que recoge este título asciende a más de una treintena. Distribuidas en varias categorías, el jugador puede disfrutar de las competiciones de atletismo, salto de altura, lanzamiento de disco, martillo o jabalina, en-



Tiger Woods, líder indiscutible dentro y fuera del green



propio Tiger Woods. Antes de conseguir un partido contra uno de estos profesionales, el jugador debe alcanzar una puntuación mínima en unas pruebas previas.

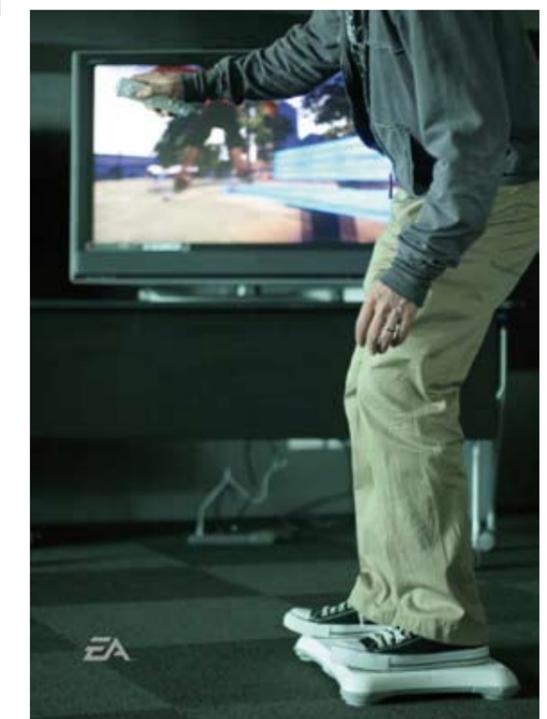
Skate it! para Wii

En 2008 Electronic Arts presentó en el E3 de Los Angeles el que fue galardonado como el mejor videojuego deportivo de la feria. Se trata de Skate it! y es un simulador de skateboard.

Disponible desde 2007 para PlayStation® y Xbox este videojuego apareció en 2008 para la consola interactiva de Nintendo Wii. Este lanzamiento resulta especialmente notorio por el hecho de que el usuario puede jugar a Skate it! haciendo uso del Balance Board, lo que hace de esta experiencia de juego algo realmente divertido y agotador.

Simultáneamente a la presentación del videojuego para Wii también se presentó la versión para la consola portátil de Nintendo DS, donde la dinámica de juego reside en el control del personaje y las piruetas a través del stylus en la pantalla táctica.

En ambas versiones la calidad de los gráficos es algo inferior a las aplicaciones para las consolas de Microsoft y PlayStation®.



Gracias al empeño de Electronic Arts por hacer de todos sus títulos deportivos una simulación lo más fiel a la realidad, Tiger Woods PGA TOUR 09 de EA Sports es el único simulador de golf realmente serio que se presentó en 2008.

En el videojuego como en la realidad al sumergirse en un deporte como el golf lo primero es elegir la el equipo más adecuado y definir el aspecto del jugador. Una vez hecho esto, el usuario deberá entrenar en un tutorial para familiarizarse con el manejo de los palos y la importancia del swing.

Una vez preparado comienza la carrera como jugador amateur participando a lo largo de un extenso calendario de torneos. Según como el jugador vaya ganando premios, mejora su nivel y su handicap, así como sus ingresos y contratos de patrocinio.

El objetivo final de cada año es superar los torneos eliminatorios y disputar la Copa FEDEX.

Como extra al circuito oficial, el jugador puede participar en el Desafío Tiger, que consiste en competir contra nueve golfistas profesionales hasta llegar al



1.6 Fantasía y ciencia ficción

El Universo en Guerra: Asalto a la Tierra

En El Universo en Guerra Asalto a la Tierra, que salió al mercado de la mano de SEGA, el ser humano cede el protagonismo a las tres facciones alienígenas que aparecen en el título. En el año 2012 la Tierra se encuentra sometida a La Jerarquía, una raza alienígena de afán expansionista que busca consumir todos los recursos del planeta. El Universo en Guerra tiene en su campaña a su principal modo de juego, y cuenta con tres episodios y el prólogo humano. Este título cuenta con un excelente multijugador que da más dinamismo al argumento. Especialmente brillante resulta el modo "Conquista el Mundo" que ofrece una vista del globo y permite al jugador hacerse una por una con todas las regiones, enfrentándose a diferentes usuarios humanos.



Warhammer

En este videojuego de Virgin Play lleno de elfos, orcos, duendes... el jugador vuelve a disfrutar de las batallas estratégicas más famosas de todos los tiempos. En el mundo Warhammer espera un mundo devastado por los multitudinarios enfrentamientos entre los ejércitos de seis razas diferentes. El jugador deberá ponerse al frente de cualquiera de estas razas, y controlar todas sus unidades, antes y después de las batallas, con un grado de detalle excelente y un entorno de amplio tamaño. Cabe destacar que los enfrentamientos son en tiempo real, con el acento especialmente puesto en la acción. En el modo online pueden participar 4 jugadores y es capaz de ofrecer batallas dignas del recuerdo. Una joya para todos los aficionados de la estrategia en tiempo real.



Valkirie Of The Battlefield

Se trata de un videojuego de acción y estrategia de SEGA con una mecánica peculiar y original y unos valores visuales muy cercanos a la estética de una obra de tipo anime. Tanto los gráficos como la animación representan un salto adelante en el uso de esta técnica, mucho más depurada y que ayudará al jugador a comprender y disfrutar más del argumento. La trama gira entorno a un país, Gallia, que sin previo aviso es invadido por un brutal ejército de un país vecino. Lejos de rendirse ante el poder militar del adversario, los habitantes de Gallia toman las armas y se disponen a resistir hasta el final mediante la vieja técnica de guerra de guerrillas, lo que sirve de trasfondo para desarrollar una intensa historia de relaciones personales y elaborar diferentes ramas entroncadas en un mismo argumento.



Command and Destroy

Virgin PLAY lanzó un emocionante título con un total de 24 misiones en el que los jugadores podrán decidir entre comandar las fuerzas terrestres para defender el planeta, o bien mandar las tropas alienígenas para la total destrucción de la Tierra. Los jugadores decidirán en qué bando quieren estar, cada uno con su campaña de 12 misiones. Las tropas, tanto humanas como alienígenas, tienen diferentes unidades de infantería, vehículos, instalaciones y armamento pesado a su disposición. El jugador tendrá que ajustar sus tácticas y decisiones para obtener el mejor resultado en cada decisión. Los jugadores tienen que construir, mantener y defender su base de ataques enemigos. Para ello, refinarán petróleo y obtendrán dinero a cambio, tras lo cual tendrán que decidir dónde y cómo gastarlo.

Command & Conquer: La Ira de Kane

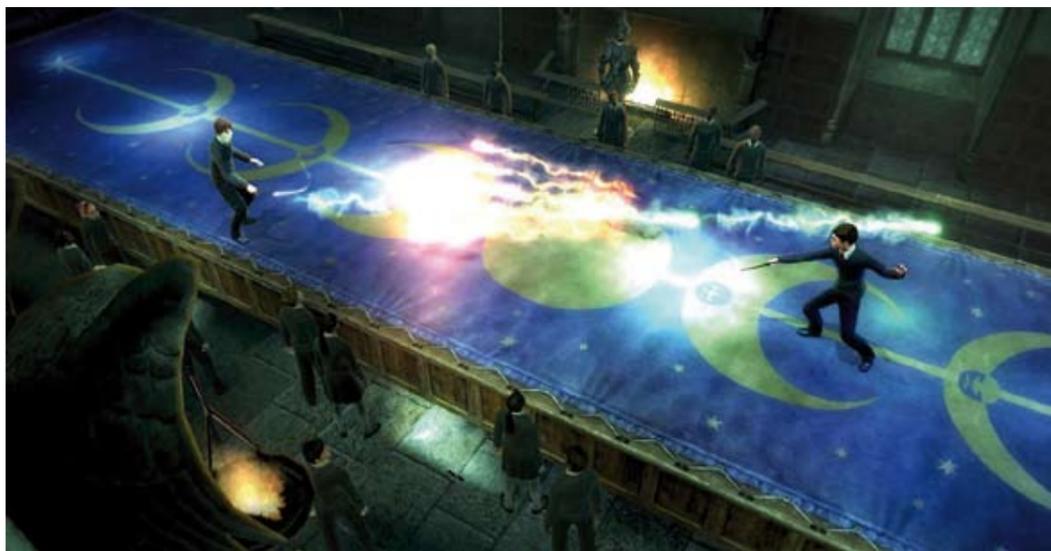
Electronic Arts sacó al mercado este título de estrategia cuya campaña se desarrolla, como su propio nombre indica, desde la única perspectiva del bando NOD. En el año 2034, el jugador asiste a la reunificación de la hermandad del NOD tras su disolución al finalizar la Segunda Guerra del Tiberio, y encabeza los primeros levantamientos protagonizando concretamente el inicio en Río de Janeiro de lo que el propio Kane denomina como la resurrección de su ejército. La campaña sigue los mismos cánones del videojuego original y nos va llevando de una misión a otra con varios objetivos que son modificados dinámicamente sobre la marcha, y con las clásicas y escenas de video intermedias protagonizadas por actores reales. El modo individual consta de 13 misiones. Las misiones se desarrollan en localizaciones muy diferentes, desde el comienzo en Sudamérica o la segunda misión en Australia a puntos de Asia, Europa y Estados Unidos.

Penumbra: Black Plague

En este título de Friendware el jugador toma el control de Philip, un protagonista perdido en una extraña mina de Groenlandia. En los oscuros pasadizos descubrirá cierto número de fenómenos inexplicables que se resolverán durante el capítulo. El guión toma un papel preponderante en el videojuego junto con la ambientación, asfixiante y tenebrosa, recreada a través de la escasa iluminación. El jugador se encontrará con momentos propios al más puro "survival horror", con extraños personajes que buscan cerebros. El participante se verá obligado a esconderse en más de una ocasión ya que no posee ningún arsenal de armas reglamentarias para su defensa y sólo podrá lanzar objetos que tenga a su alcance.



1.7 Cine y televisión



Harry Potter y el Misterio del Príncipe

Los jugadores regresarán a Hogwarts para ayudar a Harry a sobrevivir su terrible sexto año. También tendrán la oportunidad de participar en emocionantes duelos de magos, mezclar y hervir ingredientes mágicos para la clase de Pociones, y elevarse en el aire para ayudar a obtener la victoria del equipo de Quidditch de Gryffindor. Incluso, los jugadores podrían ser apartados de su propósito por los enredos amorosos de Ron mientras se acercan al dramático clímax para descubrir la identidad del Príncipe Mestizo.

Perdidos: El videojuego

El videojuego en el que se recapitula los acontecimientos de la serie desde la perspectiva de Elliott, un superviviente que no aparece en la pequeña pantalla. Se trata de un fotógrafo con amnesia, que ha estado presente en la mayoría de eventos importantes del argumento. Controlándole, el jugador tiene dos mi-



siones principales: recuperar la memoria y encontrar una forma de salir de la isla. El juego está dividido en siete episodios y se basa en un guión de Damon Lindelof y Carlton Cuse, productores ejecutivos de la serie, con la participación de Nicolas Eypert, de Ubisoft.

The Abbey

Este videojuego de Friendware está desarrollado por Alcachofa Soft, el estudio español conocido por sus aventuras de Mortadelo y Filemón. Es un videojuego inspirado en la mundialmente conocida novela de Umberto Eco, "El nombre de la rosa". The Abbey es una aventura gráfica que nos traslada a una abadía en la que se han sucedido una serie de asesinatos. La misión del jugador será resolverlos. Uno de los detalles que más llaman la atención es la gran calidad de sus gráficos, con un estilo de dibujos animados en los que apenas se aprecia que realmente estamos ante modelos en 3D.



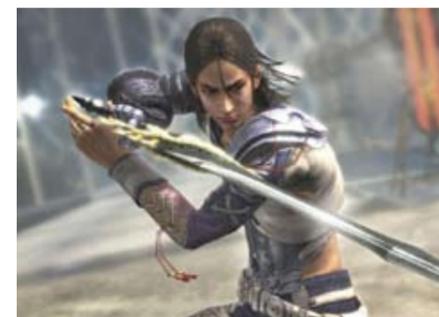
1.8 Rol

Final Fantasy XII: Revenant Wings

Última entrega de la mítica saga de videojuegos de rol. Square Enix presenta su nuevo videojuego al más puro estilo de los juegos de rol clásico. Profundizando en la historia más que en las tácticas y con unos niños como protagonistas lleva al jugador a un continente perdido en el cielo conocido con el nombre de Lemurés, lugar controlado por unas fuerzas místicas materializadas en dos piedras.

Vaan, Penelo y el resto de niños de esta fantástica historia viajarán a un lugar de ensueño donde deberán explorar, combatir y realizar misiones que irán articulando el relato de este videojuego de altos vuelos.

Lost Odyssey



Título perteneciente a Microsoft Ibérica y exclusivo para la plataforma Xbox. Una tragedia convertida en videojuego de rol que cuenta la historia de un hombre milenario que arrastra en su memoria el recuerdo de familiares, amigos y amores perdidos. El jugador toma el

control de Kaim Arponar y deberá guiarlo a lo largo de las distintas generaciones y combatir en batallas épicas. Una aventura en la que el jugador es actor y testigo de la historia.

Fallout 3

Tras diez años de espera Ubisoft presenta la tercera entrega de la saga Fallout. Continuando la línea argumental de las anteriores entregas, en 2077, tras una guerra nuclear contra China fruto de la paranoia atómica de los años 50, el mundo está devastado y los últimos resquicios de la humanidad viven refugiados en bunkers de enorme extensión donde se forman pequeñas sociedades.

Con esta estremecedora narración en voz en off y con "I don't want to set the world on fire" como música de fondo comienza la introducción del videojuego. El papel del jugador se desarrolla en uno de esos bunkers situado en el capitolio de Washington. El videojuego comienza con el nacimiento del protagonista y una personalización de su aspecto físico. Sucesivos saltos temporales permiten al jugador familiarizarse con el manejo de los controles, adquirir habilidades y definir



la personalidad del protagonista. Todo ello influirá en el comportamiento del protagonista durante el resto del videojuego.

Diablo III

Blizzard Entertainment, Inc. quiso expandir la historia épica y los elementos de videojuego del universo Diablo. Diablo III retoma la historia veinte años después de Diablo II. Mefisto, Diablo y Baal han sido derrotados, pero la Piedra del Mundo, que antiguamente protegía a los habitantes de Santuario tanto de las fuerzas del Cielo como del Infierno, ha sido destruida y el mal vuelve a circular por Tristán. Los jugadores, en su papel de héroes de cinco clases diferentes, obtendrán poderosos objetos, hechizos y facultades a medida que exploren zonas nuevas y ya conocidas de Santuario y luchen contra hordas de demonios para salvar el mundo de los horrores que han surgido.

Fable II

Un juego de rol en tercera persona ambientado en una oscura Edad Media en medio de un mágico mundo de fantasía.

Al comenzar la partida el jugador debe elegir el sexo de su personaje y tras una introducción que pone al jugador en situación, éste toma el control de su personaje para emprender una misión, encontrar a tres héroes legendarios para vengar la muerte de su hermana a manos de un malvado señor feudal.

Pese a la presencia de esa historia principal, el videojuego cuenta con gran número de misiones secundarias en las que realizar descubrimientos de lugares y nuevas amistades muy útiles en la trama general del juego. El videojuego comienza con un objetivo claramente definido, la venganza, pero el trascurso del juego y las oportunidades que surgen en el camino pueden cambiar el trascurso de la historia.

Casarse y formar una familia con la que vivir es una opción de juego tranquila, pero que aleja al jugador de su meta. En Fable 2, las decisiones son complejas e influyen en gran medida en la resolución del videojuego.

1.9 Infantiles

Kun Fu Panda

De la mano de Activision-Blizzard, llegó a los hogares el videojuego de Kun Fu Panda. En él los jugadores se embarcan en una aventura épica a medida que van dominando los estilos especiales del protagonista de la historia, Po, el Panda, su maestro Shifu y los legendarios maestros de Kung Fu conocidos como los Cinco Furiosos. Los jugadores deberán superar los 13 niveles legendarios de la película, además de otros, moviéndose por tierra, mar y aire y convertirse así en el Guerrero Dragón. El objetivo final es derrotar a su enemigo definitivo, Tai Lung, mientras se enfrentan a diversos adversarios menores.

Lego Indiana Jones

Activision-Blizzard lanza al mercado este título basado en la película que protagoniza Harrison Ford. Lego Indiana Jones es un recorrido, en clave de humor, por la trilogía original dirigida por Steven Spielberg al amparo de George Lucas. Éste permite controlar a varios personajes de las películas, en torno a 60, para atravesar intensas zonas de plataformas y resolver puzzles. Desarrollado por Traveller Tales, el mismo equipo responsable de Lego Star Wars, el videojuego incluirá las tres películas de Indiana Jones hasta la fecha, "En Busca del Arca Perdida", "Templo Maldito" y "La Última Cruzada". El colorido y el toque que le da las piezas de juguetería de la marca Lego hacen de él un título que gustará a niños y adultos.

Buzz!: Escuela de Talentos y Buzz Junior Dinos

Sony Computer Entertainment España anunció la firma de un acuerdo con el grupo editorial Santillana con el fin de establecer una colaboración para el desarrollo del Buzz! Escuela de Talentos. Los alumnos de entre 8 y 12 años se someten a preguntas relativas



a las materias que aprenden en el colegio, además de asegurar una auténtica experiencia de diversión a través de la competición y el reto junto con sus amigos y familiares. Además, el título se concibió para que se pueda repasar todo lo aprendido durante el curso de una forma divertida y amena.

Dinos se trata del cuarto juego de la saga Buzz! Junior. Es ideal para los niños, puesto que les reta a mejorar su coordinación y afinar sus reflejos usando los botones de colores de los pulsadores en trepidantes juegos de habilidad, rapidez y lógica. Los jugadores se encuentran en la época prehistórica de los dinosaurios, en una tierra llena de volcanes, géiseres y charcas de barro. Hay 35 juegos multijugador para que los cuatro personajes del juego se pongan manos a la obra.

Las Crónicas de Narnia: El Príncipe Caspian



Los personajes de la inmortal fantasía literaria de C.S. Lewis vuelven a tomar vida en esta nueva entrega de la serie "Crónicas de Narnia" que lanzó Disney. Los hermanos Pevensie se adentran de nuevo en el fantástico mundo de Narnia donde se convierten en protagonistas de una emocionante aventura en la que se pondrá a prueba su fe y su valor. Los cuatro niños se encontrarán con un nuevo personaje, el joven Príncipe Caspian, heredero legítimo al trono de Narnia, que se ha visto obligado a esconderse de su tío Miraz, quien planea asesinarle para poner en el trono a su propio hijo recién nacido. Con la ayuda de diferentes personajes, los narnianos se embarcan en un viaje para encontrar a Aslan, rescatar a Narnia del yugo de Miraz y reinstaurar en el país la magia.

Viva Piñata: Pocket Paradise

THQ lanzó Viva Piñata: Pocket Paradise. El videojuego se basa en el exitoso producto de Microsoft Game Studios, Viva Piñata para Xbox 360. Con este título



los jugadores consiguen una interacción directa con el medio ambiente. Los jugadores pueden heredar un jardín descuidado en la Isla Piñata y convertirlo en un Paraíso Piñata limpiando el jardín, cultivando y manteniendo la vegetación, cuidando y criando piñatas, así como atrayendo a nuevas especies. El videojuego presenta siete nuevas especies piñata, cada una con nuevas exigencias, casas y con escenarios de corte singular. La nueva modalidad de juegos permite a los jugadores crear un exuberante jardín lleno de emocionantes y exóticas piñatas en un corto período de tiempo. Además, algunas piñatas especiales se pueden adquirir a través de conexión inalámbrica, donde los jugadores pueden transferir a sus amigos elementos de su jardín.

My Sims Kingdom

Electronic Arts presentó al mercado una nueva entrega de la exitosa saga de los Sims. En My Sims Kingdom el jugador debe ayudar al Rey Raimundo a recuperar el antiguo esplendor de su Reino y pone al alcance del jugador la creatividad necesaria para hacer de este algo digno de admiración. A lo largo de un épico viaje, es necesario ayudar tanto a nuevos amigos como a viejos conocidos, descubrir nuevas tierras y construir todo lo que se desee. El videojuego permite recorrer el Castillo, explorar sus tierras y conocer al Rey Raimundo, la Princesa Mantequilla y el Mago Marlon. Una vez explorada toda la capital, el jugador tiene la posibilidad de embarcarse en un bote y descubrir que le espera en las tierras más allá del horizonte. Una de las novedades del título es que el usuario puede disfrutar diseñando curiosos artilugios, además de novedosas opciones de construcción para superar los desafíos que se interpongan en el camino como, por ejemplo, arreglar puentes.



Sonic Unleashed

El erizo más famoso del mundo de los videojuegos comenzó una nueva aventura en Sonic Unleashed. Desarrollado por el Sonic Team, la nueva entrega de la saga iniciada con Sonic The Hedgehog embarcará a los jugadores en un viaje a toda velocidad alrededor del mundo.

Como parte de su último plan maligno, el Doctor Eggman ha dividido el mundo en varios pedazos, y la responsabilidad de volver a reunirlos recae sobre Sonic, que ha de reunir las Esmeraldas del Caos para conseguirlo.

En Sonic Unleashed se recrean enormes y detallados escenarios con múltiples recorridos alternativos. Sonic Unleashed ofrece una intensa experiencia de juego en 3D, al tiempo que mantiene viva la jugabilidad 2D.



Lego Batman: El Videojuego

Coincidiendo con el estreno de la última película del hombre murciélago Warner Bros. Interactive Entertainment presentó este disparatado juego sacado directamente de la factoría TT Games. Inmerso en el universo Batman y con un toque LEGO muy divertido esta aventura ofrece la posibilidad de jugar en el modo Historia y cumplir distintas misiones con cualquiera de los personajes de la saga; Joker, Catwoman, Mr. Frío o el Espantapájaros.



Las batallas cuerpo a cuerpo cobran gran importancia en este título pero gracias al aspecto LEGO de todo el juego, TT Games consigue convertir una película de acción en una aventura realmente divertida, apta para todos públicos.

Dragon Ball Burst Limit

Este videojuego de Atari destaca, entre otras cosas, por contar con una fidelidad a la estética anime que resulta difícil reconocer en él un videojuego. Da la oportunidad de elegir entre cinco personajes jugables: Goku, Yamcha, Tenshinhan, Vegeta y Nappa. El escenario para la batalla es el de las montañas donde se produce el primer encuentro con Vegeta. Los gráficos proporcionan al jugador una nueva experiencia de juego muy agradable. El jugador puede lanzar ataques de tal potencia que incluso deformen el cuerpo del contrincante. Cabe destacar la posibilidad que tiene el jugador de, si se ve en apuros, llamar a un personaje amigo que le asista y ayude. Mediante esta opción, recupera su energía mientras el colaborador se encarga del enemigo. Después, puede volver a la batalla con el personaje principal.



Fuente: Gamershell.com



Fuente: gamerinvestments.com

Jack Keane

Jack Keane es una aventura gráfica para PC con un gran sabor a clásico. El trabajo, que llega de la mano de FX Interactive, recupera el viejo espíritu de las aventuras que tan buenos ratos ha hecho pasar a miles de intrépidos aficionados de todo el mundo. El sentido del humor y el respeto por los clásicos se demuestra en la propia historia del videojuego. En ella se presenta Jack, un capitán de barco metido en mil y un problemas, sobre todo de índole económica. Así, el joven será contratado por la reina británica, para ayudar a transportar a un enviado de la corona a la tropical zona donde él vive. A medida que el programa avanza, Jack descubrirá el auténtico propósito que ha llevado a la corona británica a interesarse por aquel lugar.

Guinness World Records: El Videojuego

Warner Bros. Interactive Entertainment y TT Games sacan a la venta Guinness World Records: El único videojuego basado en el mismo Guinness World Records. En él los jugadores deberán esforzarse para poder llegar a ser poseedores de un record mundial poniendo a prueba todas sus cualidades en las 36 pruebas que propone el videojuego. Los jugadores podrán competir incluso para llegar a ser titulares del "Virtual Guinness World Record" mediante la publicación de los marcadores de cada prueba online comparándolos todos ellos en la competición. Aquellos que tengan la mejor puntuación tendrán la oportunidad de ganar el último gran premio, siendo inmortalizados en el libro oficial del Guinness World Records.

El videojuego permite a jugadores de todas las edades y habilidades crear y personalizar sus propios personajes listos para participar en los retos de acción que podrán jugar solos, por equipos o competir en grupos multi-jugador. La mecánica sencilla que utiliza el juego, exclusiva para los controles de Wii y DS, permiten a cualquiera conquistar una gran variedad de récords que van desde "las uñas más largas del mundo" y "el salto más largo dado en moto" hasta "el mayor número de flechas cogidas" o incluso "el más rápido en comerse un avión".



1.10 Varios

Buzz: Concurso de Bolsillo

Tras haber arrasado en la plataforma PS2 con sus múltiples versiones del party game Buzz, SCE presentó "Buzz: Concurso de Bolsillo", una versión multi-jugador para PSP que permite compartir la consola.

con otras PSP para jugar online sin necesidad de que los otros jugadores dispongan del disco en su dispositivo. En esta ocasión, el juego consiste en responder lo más rápido posible.

Los Sims

Electronic Arts presentó varios videojuegos de la franquicia Sim:

Historias de naufragos: una aplicación independiente de las anteriores entregas y sus respectivas expansiones, pero perteneciente a la colección Sims Historias. El videojuego incluye dos opciones



de interacción: El modo Historia, en el que el jugador deberá explorar la isla, construir un refugio y aprender a buscar comida. Y el modo Clásico, en el que podrá desarrollar su vida libremente en un paraíso inexplorado y hacer que ésta sea lo más divertida y cómoda posible.

Los Sims 2 y sus hobbies: expansión del conocido videojuego de simulación Los Sims 2 que aborda el tema del ocio y el tiempo libre en la piel de los personajes. En esta ocasión Electronic Arts ofrece la posibilidad de cultivar aficiones como la mecánica, el aeromodelismo, la música o la escritura, ganando importantes premios de literatura con novelas. De igual modo se podrán cursar estudios universitarios, jugar partidos de baloncesto, asistir a clases de danza, participar en concursos de repostería o construir maquetas de trenes.

Los Sims 2 mascotas: Electronic Arts Mobile acercó a N-Gage, la portátil de Nokia el título Los Sims 2: mascotas. Tras acudir a la universidad, vivir la noche en el centro urbano y poner su propio negocio, los personajes de Los Sims se dedican ahora al cuidado de los animales. El jugador puede elegir sus mascotas de entre perros, gatos, cobayas, pájaros, y un largo repertorio. También puede comprarlos en una tienda así como alimentarlos, verlos crecer, envejecer y reproducirse.



usuario el que decide el aspecto de su creación y en los que debe alcanzar una serie de objetivos de interrelación con otros seres para construir una sociedad. El objetivo final del videojuego es alcanzar el nivel de evolución social máximo, viajar al espacio y llegar al centro de la galaxia.

Bratz Kidz Party y Bratz Ponyz 2 Plataforma

The Game Factory, compañía dedicada a la edición de videojuegos para toda la familia, presentó conjuntamente con Koch Media Bratz Kidz Party y Bratz Ponyz 2, dos videojuegos inspirados en la prestigiosa licencia Bratz y que conquistaron al público femenino más joven.

El primero es una colección de pequeños juegos llenos de sorpresas, con las populares muñecas como protagonistas. El segundo es una secuela del simulador de mascotas que une la pasión por los ponis y la moda.

De Blob

De la mano de THQ se presentó este revolucionario videojuego para la consola Wii que viene a dar una vuelta de tuerca más a las infinitas posibilidades de las consolas interactivas.

De Blob es un divertido videojuego que en un alarde de imaginación podría encajarse en el universo de los videojuegos de plataformas. En el juego, el usuario controla mediante el movimiento del mando a un simpático extraterrestre con forma de bola de gelatina que colorea todo lo que toca. Así pues, en un mundo inerte en blanco y negro controlado por la corporación INKT, los habitantes han tenido que cambiar sus hábitos de vida esclavos del monocromo. Saltando de edificio a edificio y golpeando todo

Spore

Revolucionario videojuego desarrollado por Electronic Arts que pone al usuario en el papel del creador de la vida y permite ver evolucionar un sinnúmero de distintas especies desde organismos unicelulares hasta seres inteligentes que se organizan en sociedades.

El videojuego se articula en cuatro fases evolutivas por las que el usuario debe pasar y sobrevivir adaptándose a las exigencias del entorno.

A lo largo del juego el usuario va experimentando distintos niveles de evolución en los que es el mismo



lo que se pone a su alcance, este simpático personaje debe dar un toque de color a las distintas ciudades de Chroma llenando de pintura todo lo que toca.

Uno de los aspectos más atractivos del videojuego es el poder combinar los tres colores primarios dis-

ponibles (rojo, amarillo y azul) para obtener un color secundario y así cumplir las distintas tareas que se ofrecen.

Consolas: avances y novedades tecnológicas 2008

En 2008, la industria del hardware de entretenimiento lanzó una gran cantidad de periféricos, dispositivos y consolas pensadas para dotar al juego de mayor dinamismo e interacción. Esta tendencia da respuesta a las nuevas exigencias del consumidor que busca productos más participativos, pero además, es una de las mejores fórmulas para evitar la copia ilícita de sus productos. De esta manera, la creación de este tipo de dispositivos y la renovación constante de los ya existentes es una tendencia que favorece tanto a consumidores -que encuentran una oportunidad para mejorar su experiencia de juego- como a productores -que amplían su oferta comercial-.

Consolas: avances y novedades tecnológicas 2008

En 2008 salieron al mercado un gran número de dispositivos tecnológicos pensados para ampliar las posibilidades de interacción de los videojuegos. Estos son algunos de los ejemplos más destacados e innovadores.

Lentillas biónicas con monitor integrado

Investigadores de la Universidad de Washington crearon un prototipo de lentes de contacto que permite reproducir imágenes digitales. Las lentes en cuestión cuentan con unos diodos emisores de luz y una antena que permite la transferencia de información desde un ordenador para proyectarla sobre la retina del usuario y así introducir a éste en el mundo virtual.

Según los expertos, las futuras versiones de estas lentes podrían servir para navegar por Internet, visionar películas y videojuegos en primera persona con un realismo abrumador o incluso monitorizar las constantes médicas de un paciente durante operaciones quirúrgicas.

Chaleco simulador de disparos

Se trata de un interesante periférico fabricado por TN Games para los aficionados a los videojuegos de acción en primera persona. El chaleco reproduce los disparos recibidos a través de unos vibradores que se activan de forma aleatoria. El dispositivo requiere compatibilidad con el videojuego que se quiera emular y, por ahora, la lista es bastante reducida. El precio de cada chaleco es de 108 euros y se puede adquirir a través de Internet.

Epoc de Emotiv, controla los videojuegos con un casco y tu cerebro

La compañía Emotiv presentó un dispositivo para controlar videojuegos usando sólo la mente, sin necesidad de hacer movimientos manuales. El artilugio tiene el nombre de Epoc y tiene un coste de 300 dólares. Epoc lee las señales eléctricas del cerebro y las interpreta convirtiendo los pensamientos del usuario en órdenes que se transmiten al ordenador de forma inalámbrica.

El Epoc puede detectar más de 30 expresiones faciales, lo que permite que el personaje virtual actúe de la misma manera que el usuario.

Wii Fit llega a España

La revolucionaria aplicación para la consola Wii ha convertido el mundo de los videojuegos en una actividad que ya no tiene porqué ser sedentaria. Divididos en cuatro áreas de ejercicios (tonificación muscular, aeróbica, yoga y técnicas de equilibrio) este videojuego se practica con el hardware Wii Balance Board, pensado para que el usuario sea consciente de su forma física y empiece a trabajar para mejorarla.

El primer paso es un breve examen que, teniendo en cuenta la altura, el peso y el índice de masa corporal, define el aspecto del personaje del videojuego a la imagen y semejanza del usuario. El objetivo del videojuego es concienciar de la importancia del ejercicio en la vida diaria.

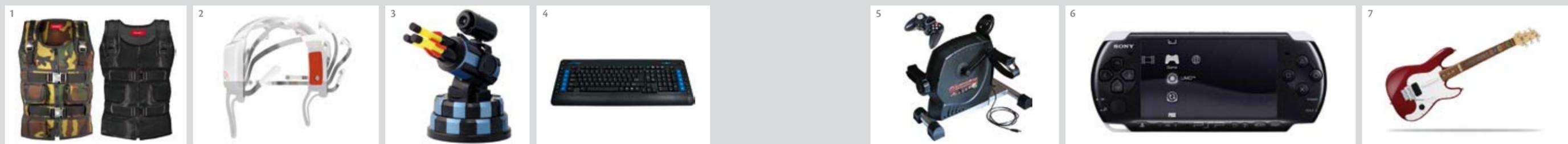
El programa permite que hasta ocho personas hagan un seguimiento de su evolución mediante una serie de gráficos que se actualizan a diario con los parámetros y logros del usuario. Los dos entrenadores personales del programa explicarán cuáles son los beneficios de cada ejercicio, enseñan a realizarlos y animan a los usuarios en los momentos más duros.

Lanzamisiles con WebCam

Se trata de un dispositivo pensado para videojuegos de guerra en línea disponibles con el servicio de mensajería de Microsoft. Su nombre es USB MSN Missile Launcher y consiste en un pequeño lanzamisiles de goma equipado con una WebCam con la que cada jugador controla el lanzamisiles de su adversario pudiendo observarlo durante el juego y atacarle con los misiles. Para hacerlo más real, incorpora sonidos bélicos.

Nuevo mando Dualshock 3 para PlayStation® 3

SCE presentó en la feria E3 de Los Ángeles el nuevo Dualshock 3 para PS3. Aunque a simple vista el mando muestra pocos cambios respecto de la versión anterior, este nuevo dispositivo ofrece un buen



1. Chaleco simulador de disparos. 2. Epoc de Emotiv 3. Lanzamisiles con WebCam 4. Teclado de OCZ para gamers

5. PCGamer Bike. 6. PSP-3000, Skype y Wi-Fi. 3. Lanzamisiles con WebCam 7. guitarra sin cables para Guitar Hero.

número de novedades. El nuevo mando de SCE es inalámbrico y funciona con una batería recargable mediante conexión USB con la consola. Los botones L2 y R2 crecen en tamaño y pasan a ser gatillos de corto recorrido, los sticks analógicos también son ligeramente más grandes y tienen una sensibilidad de 10 bits (mayor que la del Dual Shock, que es de 8 Bits). Además, desaparece el botón Analog para dejar sitio a una especie de botón guía.

Nuevo modelo PlayStation® 2

Pese a la aparición de la revolucionaria PlayStation® 3, Sony sigue vendiendo centenares de videoconsolas PlayStation® 2. Esto es debido, entre otros factores, a la drástica bajada de precios dada la aparición de nuevas videoconsolas en el mercado. Es por eso que Sony, en un afán por explotar nuevos mercados, mejoró su ya asentada consola PS2 para relanzar las ventas. La nueva consola reduce su tamaño y grosor, con un restyling de sus líneas.

Microsoft y Sony actualizaron sus Xbox 360° y PlayStation®

Microsoft empezó a distribuir en el mes de agosto la videoconsola Xbox 360° con un disco duro de 60 GB. Esta videoconsola sustituyó el modelo anterior de Xbox con tan sólo 20 GB. Asimismo, el modelo "Jasper" se renovó con un chip gráfico de 65nm; la versión "Valhalla" integra ahora CPU y GPU en un único "superchip". Por otra parte, Sony puso a la venta durante ese mismo verano la nueva PlayStation® de 80 GB.

Nueva Sala Cinegames

La nueva sala Cinegames, abierta al público en julio de 2008 en el interior del centro comercial Islazul (Madrid), ofrece a los aficionados a los videojuegos en red y público en general, la experiencia más integrada en el mundo de los videojuegos. A efectos

como láser, niebla, flash, luz ambiental con variación de color y luz negra, se incorporaron efectos perceptibles por el olfato (humo, por ejemplo) y un nuevo sistema de sonido digital surround 4.1+FX multicanal en la propia butaca de cuero que incorpora tecnología táctil. La sala está pensada para que todos los sentidos del jugador se sientan dentro del videojuego al que está jugando. De este modo, cinegames 2.0 propone la experiencia más completa que existe en todo el mundo para disfrutar del videojuego.

Firmware 2.40 para la PS3

Sony puso a disposición de los usuarios el nuevo Firmware 2.40 para la PlayStation® 3, que ofrece dos novedades principalmente: la activación de XMB en medio de las partidas y la consecución de trofeos. Estas dos características permiten al usuario acceder al sistema operativo de la consola sin salirse del juego. De esta forma, puede interactuar con otros usuarios de PlayStation® Network, gestionar sus descargas de PlayStation® Store o mandar mensajes por mensajería instantánea. Además, gracias a la aparición del Firmware 2.40, la PS3 también dispone de un sistema de gestión de los llamados trofeos. A medida que el jugador avanza, cosecha ciertos objetivos que le reportan logros y marcarán su perfil de usuario.

Teclado de OCZ para gamers

OCZ presentó en 2008 su gama de teclados Alchemy Elixir, especialmente pensados para jugadores. El OCZ Alchemy Elixir tiene un diseño ergonómico con un conjunto de 10 teclas programables, divididas en dos grupos de cinco, a izquierda y derecha del dispositivo, así como una docena de teclas de acceso directo a funciones del sistema operativo. También integra un botón que intercambia entre el modo "uso normal" y el "uso gamer", activando o desactivando las teclas programables.

gCubik, reproduce imágenes holográficas

Mide sólo 10 centímetros cúbicos, pero el hito que supone el gCubik puede ser el comienzo de algo mucho más grande. Investigadores del Instituto Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de Japón (NICT) han desarrollado una pequeña caja con lentes de cristal líquido (LCD), que proyectan una misma imagen desde tres ángulos diferentes, es decir, en 3D y sin necesidad de visualizarlo a través de gafas especiales.

PCGamer Bike, un ejercicio activo

En 2008 apareció en EEUU PCGamer Bike, un periférico de ordenador destinado a aquellos que disfrutaban enormemente con los videojuegos pero desean hacer ejercicio al mismo tiempo. El invento en cuestión es una especie de bicicleta estática que se conecta al ordenador mediante un cable USB. El aparato se configura con el videojuego al que el usuario va a jugar de manera que el personaje del juego sólo avanza si el usuario pedalea hacia delante, y retrocede cuando lo hace hacia atrás.

Se trata de un producto muy fácil de utilizar y tiene la ventaja adicional de que registra automáticamente todos los logros y parámetros, permitiendo al usuario saber los tiempos, velocidad, distancia recorrida e incluso, las calorías quemadas mientras se divierte jugando.

En Estados Unidos su precio es de 179 dólares, un precio relativamente accesible si se piensa en la comodidad que ofrece al tener la posibilidad de jugar y hacer ejercicio al mismo tiempo sin moverse de casa.

SideWinder X5, mayor comodidad

Con motivo de la celebración de la Games Convention de Leipzig, Microsoft presentó el ratón SideWinder X5.

El SideWinder X5 es el último periférico de alta gama especialmente diseñado para su utilización con video-

juegos y supone una revisión del modelo original lanzado en 2007.

El X5 dispone de 9 botones, 5 de ellos programables y 2 de ellos laterales, un ajuste de la resolución totalmente personalizable y un diseño atractivo y enfocado a ofrecer la máxima comodidad a los usuarios de videojuegos de ordenador.

PSP-3000, Skype y Wi-Fi

En octubre de 2008 se puso a la venta la última gestión de la consola portátil de SONY PlayStation®. La PSP-3000, muy similar en aspecto a su predecesora, incorpora entre otros avances técnicos un micrófono integrado y conexión Wi-Fi, lo que permite conectarse a Internet siempre que se tenga acceso a una conexión wire-less y ejecutar programas de comunicación como el Messenger, el Skype o el Go!Cam, Go! Además PlayStation® ha mejorado la pantalla de la PSP Slim con un sistema antirreflejos con mayor calidad de imagen y una amplia gama de colores.

Nueva guitarra sin cables para Guitar Hero

Logitech puso a la venta en 2008 una guitarra eléctrica sin cables para la saga de videojuegos Guitar Hero de PlayStation® 2 y PlayStation® 3.

Se trata de una réplica muy conseguida de una Fender Stratocaster. El mástil está hecho de madera auténtica y rematado con algunas piezas de metal, los botones son muy silenciosos a diferencia de las guitarras de plástico y tiene un precio de 200 euros.

Cabe destacar que está disponible con controles específicos para Guitar Hero World Tour con un panel sensible de deslizamiento y un interruptor dedicado exclusivamente a activar el indicador de estrellas.

La señal inalámbrica tiene un alcance de 10 metros, lo que aporta gran libertad de movimiento para tocar por todo el escenario.

Tendencias del mercado. Nuevos títulos para nuevos consumidores

La revolución tecnológica ha influido notablemente en los hábitos y decisiones de compra de los consumidores, que comienzan a regirse por unos parámetros bien distintos a los de hace algunos años. Las marcas ya no sólo deben escuchar a los expertos, sino exprimir todas las señales del mercado para poder captar a nuevos perfiles de consumidor. Es por esto que en 2008 se han multiplicado la oferta, tanto a nivel de contenidos como de soportes. El objetivo es llegar a todos los sectores de la sociedad y convertir al videojuego en una herramienta multifuncional. Desde el ocio hasta formación... en 2008 se han creado aplicaciones para cubrir todos los campos.

Tendencias del mercado. Nuevos títulos para nuevos consumidores.

“Las nuevas preferencias sociales impulsan el desarrollo de nuevas líneas de negocio”

El año 2008 se ha caracterizado por la consolidación del móvil y los juegos on line como plataformas de juego. El desarrollo de la tecnología lo ha hecho posible y la aceptación del consumidor los ha consolidado como una nueva línea de negocio en la que los productores están más que dispuestos a invertir.

También destaca en este año el crecimiento de la representatividad femenina en los estudios de mercado sobre el perfil del consumidor y el aumento de la confianza en estos soportes como herramienta educativa.

Videojuegos y móviles

El mercado de las aplicaciones creadas para el teléfono móvil -juegos, música o vídeo-, podría triplicar su tamaño en 2012, según un estudio realizado por Juniper Research. Los datos de esta consultora apuntan un mercado con un volumen de negocio que pasará de los 20.000 millones de dólares en 2007 a los 64.000 millones dólares en 2012.

Los videojuegos para el móvil se situarán en segundo lugar en importancia dentro de esta industria, impulsados por la ola “casual gaming”, que está acercando este tipo de aplicaciones a sectores de la población donde antes no llegaban.

Es por ello que desarrolladores de videojuegos tradicionales han adaptado su oferta para cubrir la creciente oportunidad de negocio y confeccionan contenido para plataformas móviles a través de subsidiarias como Electronic Arts mobile y THQ wireless, o mediante licencias de contenido como lo hacen Sega o Warner, entre otras.

Algunas de las novedades lanzadas en 2008 relacionadas con videojuegos y plataformas móviles:

Nokia relanza N-Gage, su plataforma de juegos en movilidad

Nokia lanza, a nivel mundial, el servicio de juegos móviles Nokia N-Gage, con nuevos juegos, compatibilidad con diferentes dispositivos y una oferta online ampliada.

Gracias a este servicio millones de usuarios de dispositivos Nokia pueden encontrar, probar y comprar juegos de alta calidad, directamente desde su terminal. Los jugadores también pueden concertarse entre sí a través de la comunidad N-Gage Arena, reunirse con amigos, buscar compañeros para jugar partidas multijugador, charlar en los tableros de mensajes y chat en directo o participar en torneos y competiciones organizadas.

La plataforma cuenta con títulos exclusivos que se encuentran entre los juegos móviles más ambiciosos y de mayor riqueza gráfica jamás creados. Desde la estrategia y los deportes hasta los videojuegos de tipo arcade y la acción, los principales editores de juegos están creando títulos para N-Gage de todos los estilos.

Con la aplicación N-Gage en su dispositivo, los usuarios pueden crear su lista de amigos, enviar y recibir mensajes privados y participar en chats del estilo de mensajería instantánea. Además, pueden ganar puntos N-Gage para jugar y participar en actividades de la comunidad.



Joystick Zeemote JS1

Se trata de un mini joystick para jugar con el móvil. El dispositivo se conecta al teléfono mediante bluetooth y posee un stick analógico y varios botones, con lo que se pretende mejorar la experiencia de los videojuegos móviles, a menudo muy limitada por el control que ofrecen las teclas del terminal.

Electronic Arts adquiere los activos de Hands-On Mobile korea

Electronic anunció un acuerdo para adquirir los activos de Hands-On Mobile Korea, un desarrollador y editor móvil coreano líder, más conocido por su videojuego de rol para dispositivos móviles, Heroes Lore.

El equipo anterior de Hands-On Mobile Korea pasó así a convertirse en Electronic Arts Mobile Korea y desempeñar un papel estratégico en los planes de crecimiento de desarrollo y publicación de Electronic Arts Mobile Asia.

Teléfonos móviles con pantalla táctil

Gameloft fue la primera compañía del sector en dar el salto a los videojuegos para móviles con pantallas táctiles.

Estos videojuegos, además de evolucionar en el mismo sentido que el mercado de la telefonía, ofrecen la ventaja de mejorar un control que a veces resulta complicado por el diminuto tamaño de las teclas.

Gameloft dispone de más de 15 videojuegos para pantallas táctiles en su catálogo, entre los que se encuentran Brain Challenge 2, Bubble Bash, Chessmaster, Miami Nights: Single in the City, Paris Hilton's Diamond Quest o CSI Miami. Estos videojuegos fueron desarrollados para los primeros teléfonos móviles con pantalla táctil del mercado, entre ellos el LG Viewty, el LG KS20, el HTC touch screen line, y Samsung SGH-F700. El entretenimiento para pantalla táctil de Gameloft fue inicialmente desarrollado en Java, aunque algunos videojuegos utilizarán también la plataforma Windows Mobile.

La Plataforma N-Gage arropada por un título español

Una de las "joyas de la corona" de esta plataforma es el videojuego de lucha ONE, un título creado en 2008 por Digital Legends, un estudio procedente de Barcelona. A través de siete escenarios, tres estilos de batalla y múltiples opciones de personalización para

los luchadores, y sobre todo un modo online de lo más interesante, ONE está llamado a ser el comité de bienvenida perfecto para todos aquellos que busquen iniciarse en la plataforma de Nokia.



Exelweiss ent presenta "Hamster Loco" para móvil

Exelweiss Ent lanzó su título para teléfonos móviles, de nombre Hamster Loco bajo la marca Play2me. Este videojuego funciona en la gran mayoría de los móviles java.

Hamster Loco es un videojuego con base en la vieja escuela que muestra unos sencillos controles que le adaptan a todos los públicos. El jugador deberá guiar a un hámster algo chalado a lo largo de quince niveles, donde deberá usar todo tipo de utensilios para avanzar.

Jorge Lorenzo Pro Moto Racing



Vodafone España y Gameloft presentaron el videojuego Jorge Lorenzo Pro Moto Racing en exclusiva para todos los clientes de la operadora y experimentaron la oportunidad de descargarse la aplicación para participar en el campeonato del mundo enfundados en el mono del campeón.

El usuario puede jugar en el equipo Lorenzo's Land o en cualquiera de los oficiales, como Ducati, Honda Gresini, Suzuki, Kawasaki y Pramac D'Antin. Para triunfar, el jugador debe apretar a tope el acelerador, trazar las curvas inclinándose al límite y ejecutar las maniobras más arriesgadas para adelantar a sus rivales y conseguir así ser el primero en cruzar la línea de meta.

Todo en nueve circuitos del campeonato del mundo, como Italia, España, Francia, o Alemania, entre otros. Además, entre carrera y carrera se pueden mejorar las prestaciones de la moto, ajustarla y ponerla a punto para el próximo circuito.

Mercenaries 2 para móviles

Mercenaries 2: World in Flames, de i-play Studios, se basa en la historia ficticia de un dictador que gobierna Venezuela y las luchas internas en aquel país. En esta ocasión los mercenarios no trabajarán sólo por dinero, sino por venganza. Tras la derrota de Solano, Cervera toma el poder en Venezuela, que se vuelve en contra de los mercenarios. El país está en continuos conflictos. El Ejército para la Liberación del Pueblo de Venezuela (ELPV) se enfrenta a la policía y a la Universal Petroleum. Es un videojuego de acción para móviles que recuerda a clásicos juegos de guerra de las recreativas. El jugador puede utilizar una gran cantidad de armamento y luchar contra todo tipo de ejércitos.

Pasapalabra para el móvil

Una empresa desarrolladora de software de Benalmádena (Málaga) fue la encargada de llevar el célebre concurso televisivo a un videojuego para móvil. La compañía malagueña tuvo que ganarse la licencia para el desarrollo de "Pasapalabra". En este caso, el objetivo era claro: conseguir plasmar de forma fidedigna y absoluta las particulares características y pruebas -incluida la más emblemática del formato, el célebre rosco- del programa que emite Telecinco.

Tuenti en el móvil

Dos de los principales operadores del mercado español, Vodafone y Orange, anunciaron acuerdos con Tuenti, una de las redes sociales con más éxito entre los jóvenes, para ofrecer los contenidos de esta red a través del teléfono móvil.

Tuenti es una herramienta destinada a facilitar la comunicación entre amigos y contactos. Su versión para teléfonos móviles permite tener acceso rápido a la red de Tuenti en cualquier momento para que sus

usuarios puedan consultar información, modificar los datos de su perfil, enviar mensajes, etc. Además, también se podrá integrar la agenda de Tuenti para realizar llamadas desde el móvil.

Spielberg y los videojuegos para móvil

Electronic Arts Mobile lanzó el videojuego de puzzles Boom Blox para móviles, un título que ha sido desarrollado por el famoso director cinematográfico Steven Spielberg. El título propone al jugador el reto de mover bloques de hielo, explotar piezas y utilizar distintos artilugios para resolver los rompecabezas y pasar de nivel. Además, la estructura del juego permite compartir puzzles con otros usuarios a través de Internet.



Los 10 videojuegos de móviles mejor valorados

20minutos.es publicó la lista de los títulos mejor valorados por los internautas para plataformas móviles. La información aparecía recogida en el blog de Softonic, una de las principales webs de descarga de aplicaciones y videojuegos.

M-SuDoKu: La moda del sudoku sigue entre nosotros. Tan sencillo como una cuadrícula con numeritos pero sin necesidad de usar papel y boli, sólo el teléfono.

BlockAway: Un clon del fantástico *Block Out*, un Tetris tridimensional visto desde arriba.

TopGun Navy Strike Fighter Tactics: Un videojuego de aviones al estilo clásico, de avance vertical y fases atestadas de enemigos y pequeños, pero mortales, disparos.

Frozen Bubble: Una versión gratuita del clásico de las recreativas *Puzzle Bobble*, el adictivo rompecabezas de las burbujas de colores.

MiniBlaster: Otro clásico versionado, en esta ocasión es *Bombberman*, con sus laberintos, sus ladrillos cuadrados y sus peligrosas bombas.

Pman: Un come cocos basado en *Pacman*, en versión gratuita para teléfono móvil.

Mobile Pet II: Como los viejos Tamagotchis o los más nuevos *Nintendogs*, *Catz*, *Horsez* y demás, este videojuego te invita a cuidar a una mascota, en esta ocasión un mono.

Xtremeblocks: El clásico *Arkanoid*, el videojuego de romper bloques con una bolita, en una versión actualizada para teléfono móvil.

HexaVirus: Un puzzle en el que debemos asumir el papel de "malos de la película", de virus que deben invadir células hexagonales para ganar.

Zelda Mobile: Una aventura que imita a los míticos Zelda de Nintendo protagonizados por Link. No es oficial, pero recrea el universo de Zelda muy fielmente y es gratuito.

Second Life

Un proveedor de servicios de "streaming" 3G llamado Vollee comenzó a ofrecer una versión beta de "Second Life" para móviles, que es compatible con unos 40 modelos y requiere conexión Wi-fi o tecnología 3G.

En cuanto a las posibilidades, "Second Life" para móviles las mantendrá todas: será posible visitar los negocios, volar, teletransportarse y "chatear" con otros usuarios conectados.

Age of Empires Mobile

Age of Empires III vio la luz para terminales móviles, algo impensable tan sólo hace un par de años. El título combina el atractivo de la versión original y ofrece al jugador un conjunto interesante. El videojuego se centra en la campaña que tuvo que enfrentar el ejército de Malta, los caballeros de San Juan, para defenderse del Imperio Otomano a través de quince misiones que llevan a los participantes defender posiciones del ataque enemigo.

"Entrena tu Mente 2008" ya en móviles

Glu Mobile y Mensa España presentaron el videojuego para móvil "Entrena tu mente 2008".

Glu desarrolló este juego como herramienta para entrenar el cerebro diariamente a través de una sencilla y divertida aplicación para móviles orientada a personas de todas las edades.

El videojuego tiene como primer objetivo entrenar la mente del usuario a través de diferentes actividades y usando imágenes. Consta de cuatro categorías de pruebas destinadas a mejorar la agilidad mental: percepción, memoria, cálculo y lógica.

Los ejercicios son sencillos, intuitivos y atractivos. Cada vez que el usuario juega, refuerza las cuatro facultades del cerebro. El juego permite guardar los resultados gracias al sistema de perfiles personales avanzado. Así, el jugador puede comparar su puntuación mental con la de otros jugadores y registrarla en Internet.

"Entrena tu mente 2008" incluye, además, los juegos Crosspix y Sudoku, con 65 puzzles distintos que resolver. Además, la aplicación permite hacer fotos con la cámara del móvil y utilizarlas como imagen en los puzzles.

Crash Bandicoot Nitro Kart 3D para iPhone

Tras triunfar en consolas como PlayStation®, Xbox 360 y Wii (así como en las portátiles y en los teléfonos móviles), Crash Bandicoot dio el salto al iPhone.

El popular personaje de los videojuegos aterrizará en el terminal táctil de Apple de la mano de la empresa Polarbit. También se puede disfrutar en iPod Touch. Crash Bandicoot Nitro Kart 3D es un título de carreras de coches, al estilo de la exitosa saga Super Mario Kart. El videojuego consta de doce circuitos diferentes en los que correr escogiendo a los principales personajes de la serie. El jugador tiene a su disposición un gran repertorio de armas y objetos con los que entorpecer a sus rivales. Todo vale con tal de ser el primero en traspasar la línea de meta.



Hancock para móviles

Coincidiendo con el estreno de la taquillera película Hancock, se presentó su videojuego para móviles. Glu Mobile fue el desarrollador de la adaptación donde el carismático superhéroe vuela esquivando árboles y edificios en busca de personas en apuros a las que salvar con su peculiar toque personal. A medida que se avanza en el juego, se pueden comprar todo tipo de accesorios para el traje o conseguir nuevos patrocinadores.

En el videojuego todo gira en torno al medidor de relaciones públicas, que aumenta en función de la gente a la que se salva y los destrozos que se ocasionan.

Frogger Music llega al mundo móvil

Esta aventura de Frogger consiste en guiar a la rana más famosa de la historia de los videojuegos a través de un mundo lleno de peligros. Para ello, es necesario cruzar carreteras en hora punta, maniobrar por ciénagas, bosques y desiertos y esquivar cocodrilos hambrientos, todo ello con mucho ritmo. Frogger sólo puede moverse al ritmo de la música. Cuanto mejor sigue el ritmo, más se avanza a la caza de moscas y mariposas.

Beijing 2008 también en el móvil



Los Juegos Olímpicos celebrados en Pekín trajeron consigo todo un universo de videojuegos, que como no podía ser de otra forma, llegaron incluso hasta las pantallas móviles.

Glu Mobile fue el encargado de desarrollar el videojuego oficial de los Juegos de Pekín 2008 para móviles. En el videojuego se puede participar como atleta en cuatro pruebas oficiales -100 metros, lanzamiento de martillo, 200 metros estilo libre y tenis de mesa- y elegir entre el modo rápido para batir récords o competir en las reñidas pruebas "A por el oro" para obtener un hueco en el podio. Cabe destacar los increíbles gráficos con los que cuenta el videojuego y como dato anecdótico, el usuario puede elegir entre 32 países participantes.

Gameloft desarrolla videojuegos para iPhone

Gameloft puso a la venta en la tienda App Store de Apple seis títulos pensados específicamente para

iPhone. Los disponibles en la tienda online son Reto Mental, Bubble Bash, Chess & Backgammon Classics, Platinum Solitaire, Platinum Sudoku y Diamond Twister.

Vivendi Games Móviles pega fuerte en el mercado móvil.

Vivendi Games Mobile, división de Vivendi Games, lanzó los videojuegos Crash Bandicoot Nitro Kart y Las Crónicas de Spiderwick para móviles.

Los anteriores títulos de la multimillonaria franquicia Crash Bandicoot ya vendieron en 2007 más de tres millones de unidades para móviles en todo el mundo. Por su parte, Las Crónicas de Spiderwick se basan en el estreno cinematográfico homónimo de Paramount Pictures y Nickelodeon Movies.

Atlantis Sky Patrol para móviles

Namco Bandai Networks lanzó este videojuego que mezcla la habilidad propia del género arcade con videojuegos de puzzles. Con estética años 20, Atlantis Sky Patrol tiene una marcada ambientación que se deja ver en todos los elementos del juego.

El objetivo, destruir los dispositivos Doomsday haciendo coincidir esferas del mismo color. Durante el juego podremos recoger y utilizar variados power-ups, como speed shot o power ball.

El videojuego mantiene el interés del jugador gracias a su ajustado nivel de dificultad, y a la posibilidad de mejorar nuestra nave a la vez que vamos superando pantallas y recogiendo extras.

Lara Croft en la palma de la mano

Electronic Arts firmó un acuerdo con Eidos para llevar a los móviles un buen número de videojuegos.

El acuerdo atañe a títulos como Tomb Raider Underworld, Just Cause 2, California Games X y Minesweeper, aunque no se descarta la posibilidad de añadir más títulos en el futuro. El primer videojuego que aparecerá fruto de este acuerdo es la versión para móvil de Tomb Raider Underworld.

El Caballero Oscuro también en móviles

En agosto de 2008, y coincidiendo con el estreno de la película de El Caballero Oscuro, Glu Mobile presentó el videojuego de Batman para teléfono móvil.



Transformers también en el móvil

El nuevo título de Glu Mobile, "Transformers G1: El comienzo" lleva a los jugadores de vuelta a los raíces de Transformers e incluye personajes, historias e imágenes de la serie original GENERACIÓN 1.

En el juego, el usuario puede elegir combatir a los Decepticons durante los 17 episodios del modo Historia, o luchar en batallas a pantalla completa en el modo enfrentamiento.

En el videojuego, como en la película, el caballero oscuro se enfrenta al Joker utilizando infinidad de movimientos de combate y una serie de sofisticados artilugios.

Una de las novedades de este título es la posibilidad de hacer uso del miedo para dominar a los variados enemigos que se nos pongan por delante.

'La ruleta de la suerte' para móviles se conecta a Internet

El exitoso programa de Antena 3 "La ruleta de la suerte" llegó en su versión a la plataforma móvil de la mano de Glu Mobile.

'La ruleta de la suerte Deluxe' cuenta con nuevos efectos especiales en los paneles de resolución, como destellos luminosos o fuegos artificiales. Además, ofrece nuevos personajes y transiciones entre los menús, que han sido simplificados para que los nuevos jugadores se habitúen pronto al control.

La conexión online para móviles ofrece la posibilidad de actualizar el videojuego mensualmente para ofrecer nuevos retos, lo que amplía notablemente la duración del juego.



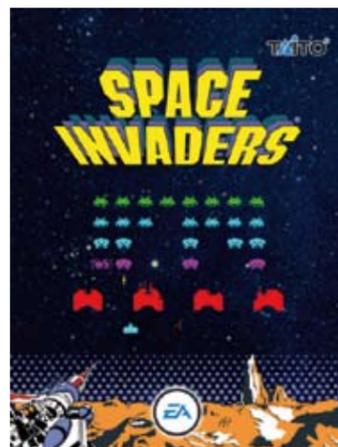
Los videojuegos de Kukuxumusu en Orange

Orange puso a disposición sus clientes en su portal online un paquete de videojuegos de Kukuxumusu desarrollado y distribuido por Animatu. Se trata de 7 juegos que el usuario puede descargarse al precio de 3 € el videojuego. Los juegos son: Kukuxumusu Way, Kukuxumusu San Fermín, Kukuxumusu Farm, Kukuxumusu UFO, Kukuxumusu CELL, Kukuxumusu Water y Kukuxumusu Halloween.

Wall-E: El videojuego para móviles

THQ Wireless y Universomo presentó el videojuego adaptación de la película Wall-E para teléfonos móviles.

Al igual que en la película, el simpático robot de Disney-Pixar debe recoger y ordenar la basura abandonada por los humanos en la tierra hasta limpiar el planeta por completo. Esta aplicación consta de diversos niveles por los que Wall-E avanza resolviendo puzzles, activando interruptores y creando plataformas.



Electronic Arts lanzó Space Invaders para móviles

Con motivo del treinta aniversario de Space Invaders, EA Mobile presentó una adaptación del clásico videojuego de máquinas recreativas para la plataforma con mayor difusión del planeta, los móviles.

Disponible para todos los operadores WAP de España, este clásico de los videojuegos de acción y arcade es considerado uno de los videojuegos más importantes de la historia.

iPhone revolucionó la industria de los videojuegos en el móvil

La aparición en 2008 del dispositivo móvil de Apple en el mercado español revolucionó el concepto de teléfono móvil como instrumento de comunicación para convertirlo en una plataforma multifunción que concentra en un único dispositivo acceso a Internet, agenda electrónica, GPS, reproductor de música y video, teléfono, gestor correo electrónico y, como no, videoconsola.

Los innumerables modos de conexión del iPhone, su enorme pantalla táctil y el novedoso sensor de posición y movimiento, convirtieron rápidamente este dispositivo en una plataforma de juego con infinitas posibilidades.

Esto no hizo sino despertar el interés de otros fabricantes de telefonía móvil y tecnología de comunicación que, aún siendo líderes en ventas en sus respectivos mercados, se vieron desbordados por un dispositivo de estas características lo que generó que rápidamente aparecieran en el mercado otros dispositivos similares que pretendían competir con el afamado teléfono.

Por otro lado, la industria del videojuego, en su vertiente destinada a los dispositivos móviles que poco interesó a los grandes desarrolladores por las limitaciones de estos aparatos, supuso un hueco de mercado para pequeños estudios de desarrollo. Éstos supieron aprovechar este vacío para hacerse un lugar en el universo de los videojuegos con aplicaciones que si bien no sólo son gráficamente deslumbrantes, sí ofrecen posibilidades de ocio en movilidad y a muy bajo coste.

Ahora, tras la aparición del iPhone y su asentamiento en el mercado, los grandes desarrolladores de videojuegos vuelven a centrar su interés en el universo móvil viendo en este dispositivo y sus semejantes dignos oponentes a las otras consolas portátiles existentes en el mercado.

Kroll, el primer videojuego español para iPhone

Digital Legends, estudio español especializado en desarrollar videojuegos para móviles, presentó en la Worldwide Developers Conference de 2008 el videojuego *Kroll*, un juego de lucha en tres dimensiones adaptado para la plataforma de Apple.

El protagonista del videojuego es un guerrero que quiere salvar a su hija prisionera del espíritu de un mago. El juego consta de nueve niveles por los que el jugador debe avanzar, maza en mano, para eliminar escorpiones, cangrejos y gigantes que aparecen en su camino.

Dado que iPhone no posee botones específicos para jugar, Digital Legends adaptó la pantalla táctil para usarla como mando de control. A ambos lados de la pantalla y sobreimpresos aparecen tres iconos que al pulsarlos permiten avanzar, retroceder y efectuar golpes y combos al presionarlos repetidas veces.

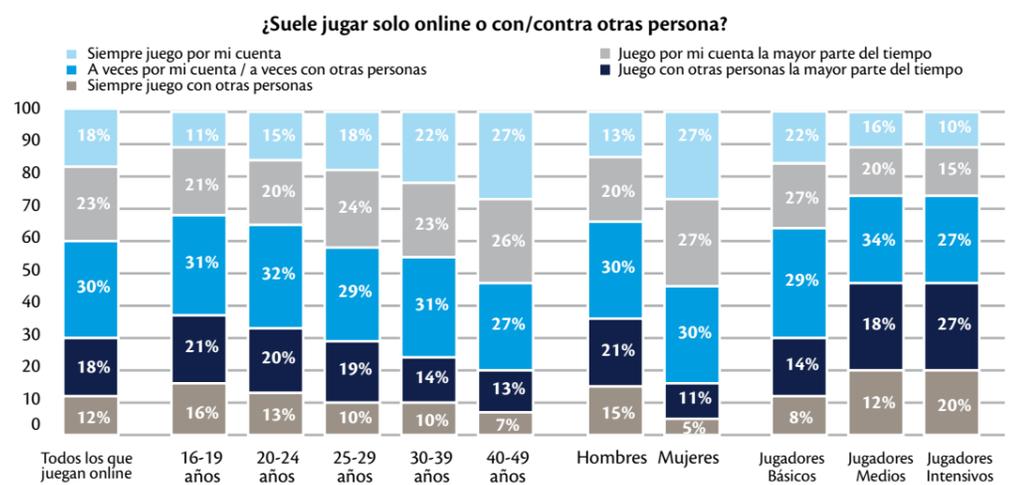
Videojuegos online

Un estudio realizado en 2008 por Nielsen Games para la Federación Europea del Software Interactivo (ISFE), que analiza las tendencias de los jugadores de videojuegos europeos, constata la creciente predominancia de las formas de comunicación y autoexpresión online entre los grupos más jóvenes, ya sea a través de blogs, mensajería instantánea u otros medios.

Los datos de la investigación de 2008 parecen sugerir también un auge de los videojuegos online como medio social.

Los jugadores online son fundamentalmente jóvenes de 16 a 19 años (seguidos de los de 20 a 24) y el 27% de estos ya indica como principal motivo de esta elección la interacción social. De hecho, la predominancia de los videojuegos online multijugador entre grupos jóvenes sugiere que esta tendencia se mantendrá hasta, al menos, 2010 y que el mundo online se desarrollará como un área de creciente interés para la industria.

Total de jugadores europeos que juegan online – desglose demográfico:



Base: Todos los que juegan online

Hábitos videojuegos online en España

Según un estudio realizado por el Observatorio del Videojuego sobre "Usos y Hábitos de videojuegos online en España" los jóvenes de 14 a 17 años son los más aficionados a este tipo de videojuegos. De hecho el 86,57% juega a videojuegos online al menos cada quince días. Le sigue la franja de 18 a 24 años con un 44,71% de individuos que lo hacen. No obstante, es destacable señalar como los videojuegos online también son un tipo de ocio popular en franjas de edad superiores de 45 a 54 años. Al menos el 20,44% juega por lo menos cada quince días.

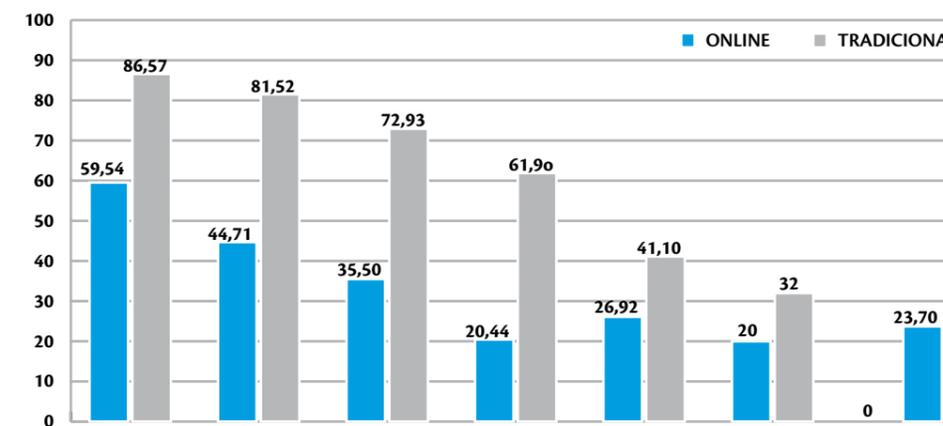
En general, los usuarios de este tipo de videojuegos lo hacen interactuando con otros jugadores, ya sea desconocido, amigos y familiares. La proporción de

los jugadores que juegan solos es bastante limitada en todas las franjas de edad.

A pesar de que la mayor parte de los usuarios de videojuegos online acceden a las claves de forma legal, en las franjas de edad más jóvenes existen porcentajes preocupantes de piratería. De hecho, el 19,40% de los jóvenes de 14 a 17 años se descarga el videojuego de internet de forma ilícita. Esta proporción va descendiendo progresivamente conforme sube la edad del usuario.

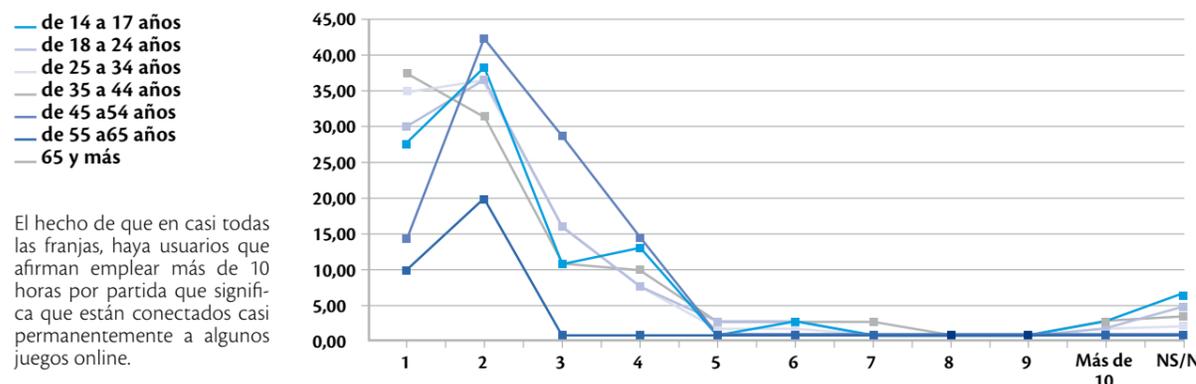
Los jóvenes de 14 a 24 años son los que más gastan en este tipo de juego online, pese a que en la franja de edad de 35 y 65 años, el gasto es mayor proporcionalmente pues cuentan con mayor poder adquisitivo y al regalo en forma de suscripción.

Comparativa de uso de videojuegos (en %) (individuos que juegan, por lo menos cada quince días)



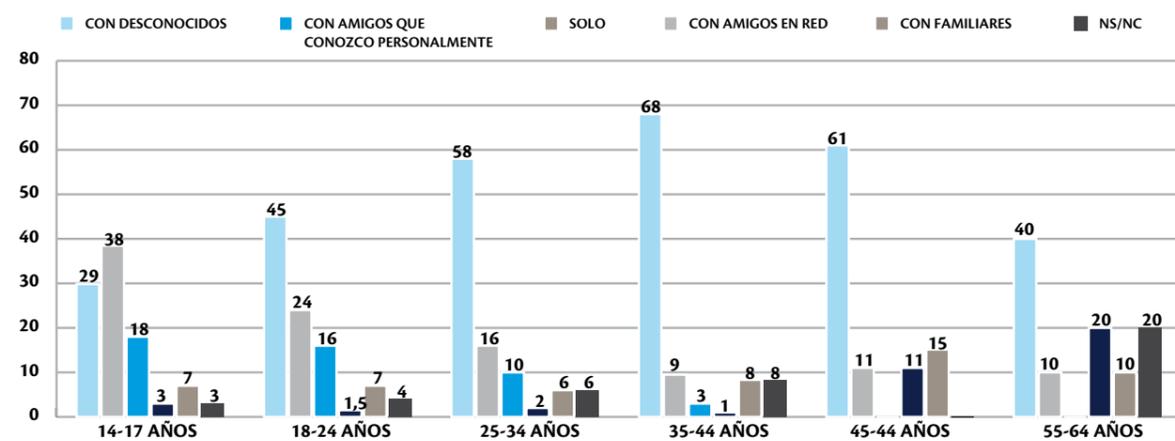
Fuente: Observatorio del Videojuego. Informe elaborado por el Prof. Dr. Joaquín Pérez Martín.

Dedicación por partida (en horas)



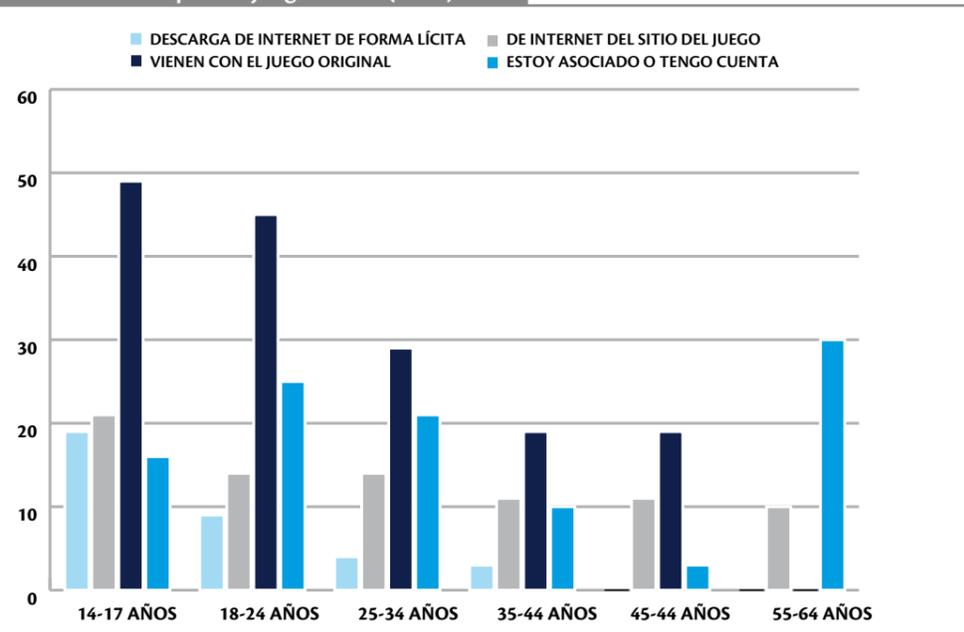
Fuente: Observatorio del Videojuego. Informe elaborado por el Prof. Dr. Joaquín Pérez Martín.

Uso compartido del videojuego online (en %)



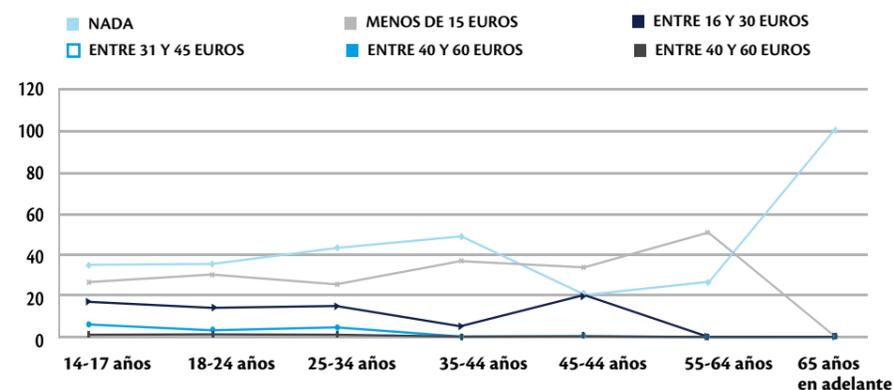
Fuente: Observatorio del Videojuego. Informe elaborado por el Prof. Dr. Joaquín Pérez Martín.

Obtención de claves para el juego online (en %)



Fuente: Observatorio del Videojuego. Informe elaborado por el Prof. Dr. Joaquín Pérez Martín.

Gasto mensual en juego online



Los jóvenes de 14 a 24 años son los que más gastan en juego online pese a que, proporcionalmente, en los jugadores de entre 35 y 64 años, el gasto es mayor debido a un mayor poder adquisitivo y al regalo en forma de suscripción

% de población	70,01	66,19	52,49	29,83	38,46	40,00	0,00
	14 a 17 años online	18 a 24 años online	25 a 34 años online	35 a 44 años online	45 a 54 años online	55 a 64 años online	65 en adelante online
Nada	34,15	34,80	1,64	47,73	22,22	25,00	100,00
Menos de 15 euros	26,83	30,12	24,92	36,36	33,33	50,00	0,00
Entre 16 y 30 euros	19,51	16,08	16,72	6,82	22,22	0,00	0,00
Entre 31 y 45 euros	4,88	6,43	3,93	2,27	0,00	0,00	0,00
Entre 46 y 60 euros	4,88	3,51	4,59	2,27	0,00	0,00	0,00
Más de 60 euros	7,32	4,39	5,25	2,27	22,22	25,00	0,00
NS/NC	2,44	4,68	2,95	2,27	0,00	0,00	0,00

Fuente: Observatorio del Videojuego. Informe elaborado por el Prof. Dr. Joaquín Pérez Martín.

Algunos ejemplos de videojuegos online

Age of Conan: Hyborian Adventures (online)

Age of Conan: Hyborian Adventures (comúnmente abreviado AoC) es un gran videojuego MMORPG desarrollado por Funcom. El videojuego podría compararse en su estilo y finalidad con grandes obras en el género como World of Warcraft. Hyborian Adventures es el primer episodio de la serie planeada Age of Conan que cuenta con paquetes de expansión y posibles secuelas. Age of Conan se ambienta en la Era Hyboria, un fantástico escenario creado por Robert E. Howard. Este título acerca al jugador un revolucionario sistema de combate que rompe con todo lo visto anteriormente en el género. En Age of Conan se encarna a un esclavo (Estigio, Cimmerio o Aquilonio) que ha perdido su identidad y que, tras hundirse su galera Estigia, llega a la paradisíaca isla de Tortage, el punto de partida de las aventuras que se vivirán posteriormente en las bastas tierras de Hyboria.

ña con argumento, pasando así del simple torneo a conceptos como la incorporación de miembros de equipo con sus propias personalidades. Su carácter predominantemente multijugador se beneficia de tener una extensa comunidad online.

Enemy Territory: Quake Wars

Desarrollado para PC, PS3 y Xbox 360 por Splash Damage y distribuido por id Software, Enemy Territory: Quake Wars es un videojuego de acción online en primera persona y multijugador. El juego es del tipo basado en clases, en las que se enfrentan dos bandos: la GDF (Global Defense Force, en inglés, o Fuerza de Defensa Global), compuesta por ejércitos humanos; y los Strogg, una raza alienígena que invade la Tierra. Por cada bando existen cinco clases diferentes, cuyas funciones son equivalentes. Algunas de las funciones de estas clases van desde asaltadores, médicos para curaciones o ingenieros para dar soporte. Las clases de la GDF son: soldado, médico, ingeniero, operadores de campo y operadores de cubierta. Las clases respectivas de los Strogg son: agresor, técnico, constructor, opresor e infiltrador. Dependiendo de los mapas que se jueguen, un bando debe conquistar el territorio del bando contrario, cumpliendo una serie de objetivos en un límite de tiempo, de modo que si este tiempo se agota, el equipo que está a la defensiva, gana la partida. También existen submisiones, como destruir obstáculos o reparar estructuras, que pueden facilitar el progreso de cada partida. Hasta 16 jugadores pueden participar de forma conjunta gracias al modo online.



Pirates of the Burning Sea

Atari lanzó al mercado "Pirates of the Burning Sea", un juego de rol masivo online completamente en español que llevará al jugador a capitanear su propio barco y explorar territorios apasionantes y peligrosos. Su ambientación resulta original y sumerge a los usuarios en el Caribe colonial del siglo XIX. Lo primero que debe hacer el jugador es escoger entre los candidatos disponibles a quien prometer lealtad y elegir pertenecer a la nación francesa, española o inglesa. También se puede elegir entre ser oficial naval, un emprendedor comerciante, corsario o pirata. El videojuego hace gala de un original sistema económico manejado por el jugador, que permite al mismo ser realmente un verdadero empresario y gestionar minas, aserraderos, astilleros y demás operaciones a gran escala para producir las toneladas de bienes que se necesitarán para satisfacer las necesidades de todos los jugadores. El sistema de creación de personajes no sólo permite la total personalización de los mismos, ya que el jugador también podrá diseñar sus propias velas y banderas e, incluso, inventar los

Unreal Tournament 3

Unreal Tournament III es un videojuego de acción en primera persona y multijugador online que desarrolló Epic Games y la última entrega de la franquicia tras Unreal Tournament 2004. El videojuego forma parte de la tercera generación al emplear el motor Unreal Engine 3. Al igual que en anteriores entregas de la serie, se trata de un título multijugador online que ofrece distintos modos de juego como son el modo bélico, el de capturar la bandera o el de combate a muerte. Incluye también un amplio modo campa-



propios barcos. Gráficamente, el videojuego destaca sobre otros títulos online masivos: el sistema Pixel Shader 2.0 luce realista en cada batalla, los barcos son recreaciones fieles y se puede mover la cámara por ellos en cualquier posición.

Warhammer online: Age of reckoning

Warhammer Age of Reckoning se presenta como un juego de rol global en el que poder luchar y morir una y otra vez para defender el reino de los ataques enemigos como si del clásico juego de mesa se tratase.

Activision-Blizzard y Electronic Arts presentaron el afamado juego de rol en su versión online donde todo se ha adaptado al modo multi-jugador aunque, eso sí, conservando la esencia de las miniaturas a través de unos personajes que se dividirán hasta en 72 especialidades para no dar lugar al aburrimiento. En el videojuego, enanos, imperio, altos elfos, pieles verdes, fuerzas del caos y elfos oscuros son las seis variadas y divertidas facciones que el jugador puede escoger según sus pretensiones de orden o destrucción.

Lo más importante dentro del videojuego será defenderse de los ejércitos enemigos gracias a la fuerza de un grupo capaz de superar las situaciones más comprometidas.



Tom Clancy da el salto al mundo de los videojuegos

Ubisoft se hizo con todos los derechos de explotación de la licencia para comercializar todo tipo de videojuegos, merchandasing o películas de Tom Clancy y anunció su intención de crear un videojuego masivo en línea.

Bella Sara, Online

Codemasters obtuvo los derechos para introducir Bella Sara, el galardonado coleccionable de intercambio de cartas y mundo online para niñas, al mercado de videojuegos. La publicación de estos videojuegos surge como parte de un acuerdo con Granada Ventures -la división de merchandising, licencias y editorial de la mayor emisora televisiva del Reino Unido-, ITVplc y Hidden City Games.

Bella Sara es todo un fenómeno entre las niñas de entre 5 y 12 años. Cada tarjeta de Bella Sara incluye una ilustración de un caballo de cuento de hadas, además de un mensaje positivo para niñas pequeñas. Las tarjetas llevan un código que activa un caballo virtual que se puede cuidar en el mundo online de Bella Sara en www.bellasara.com. La página web incluye videojuegos casuales, casitas personalizadas, puzzles, libros para colorear e historias interactivas.

Curiosidades de World of Warcraft: la primera epidemia online

El mundo de las epidemias hizo su primera aparición en este popular videojuego online el 13 de septiembre de 2005. Por aquellas fechas, uno de los jugadores osó acercarse a los dominios de Hakkar, el Dios Sangre, y enfrentarse a él. Este participante fue castigado con Corrupted Blood, una enfermedad que, poco a poco, drena la energía del personaje. Lo peor del asunto es que, por el solo hecho de estar entre otros jugadores, acabó con más del 80% de los habitantes de la ciudad en menos de dos horas. Sus efectos fueron extrañamente similares a los de la peste negra en Europa. Al final y tras grandes esfuerzos, la epidemia fue controlada mediante áreas de cuarentena y una severísima ley marcial que impedía a los afectados por esa peste moverse hacia la gente sana.

Hasbro lanzó "el auténtico" del Scrabble para jugar online

El editor de juegos estadounidense Hasbro puso en Internet el juego Scrabble, tras protestar durante meses contra una exitosa imitación titulada "Scra-



bulous". La compañía, en asociación con el editor de videojuegos Electronic Arts (EA), lanzó una versión del Scrabble para EEUU y Canadá en el site de Facebook y en la web de videojuegos Pogo.com que pertenece a EA.

Hasbro posee los derechos de este videojuego sólo en esos dos países. Los derechos para el resto del mundo pertenecen a su rival Mattel, que ya puso en Internet su propia versión autorizada del Scrabble en Facebook.

Los Juegos Olímpicos asumen el reto online

Desde siempre, los videojuegos basados en los Juegos Olímpicos son unos auténticos clásicos. Cada cuatro años una nueva cita olímpica deja tras de sí un elenco de videojuegos para distintas consolas. El pasado 2008 esa tarea corrió a cargo de Sega, que posee la licencia oficial de los Juegos Olímpicos.

Beijing 2008, el Videojuego Oficial de los Juegos Olímpicos, consta de 38 pruebas en las que la precisión o la coordinación son los elementos clave para subir al podium.

En esta ocasión y por primera vez en la historia, el videojuego oficial de la cita olímpica incluye una opción de videojuego online que permite a los jugadores competir hasta con siete de todo el mundo y de forma simultánea en cada categoría disponible.

Dark Orbit online desde el navegador

Videojuego de acción online permite participar desde el navegador sin necesidad de descargar el videojuego ni de instalarlo. Para jugar el internauta únicamente debe entrar en la Web oficial del videojuego y registrarse gratuitamente.

A partir de aquí, el usuario elige el bando al que quiere pertenecer y se pone a los mandos de una nave con la que recorrerá el espacio recogiendo recursos que vender para mejorar su nave. Entre tanto el jugador deberá sobrevivir a innumerables ataques enemigos que intentan destruir su nave y hacerse con el botín.

El Señor de Los Anillos online: Minas de Moria

Codemasters presentó la segunda entrega de la saga de videojuegos basados en el universo Tolkien. Este nuevo título, Minas de Moria, introduce al jugador en el fascinante mundo de los enanos de la Tierra Media donde tendrán lugar numerosas aventuras combatiendo orcos y otros enemigos a través de seis escenarios diferentes. Minas de Moria consta de un total de 60 niveles. Además el nuevo sistema avanzado de objetos permite al jugador forjar sus propias armas y equipamiento para personalizar el personaje al máximo.

Videjuegos y mujeres

El mundo del ocio interactivo como fenómeno social arrastra a millones de personas en todo el mundo.

El nuevo rol de la mujer es un aspecto que no escapa al mundo de los videjuegos, hasta el punto de que se han convertido en usuarias activas y potentes de este tipo de entretenimiento y, de esta manera, han dado un giro al perfil clásico del jugador, típicamente masculino.

En palabras de Enrique Díez, doctor en Ciencias de la Educación y profesor de la Universidad de León "la mayoría de los videjuegos comerciales reproducen estereotipos sexistas y están pensados para un imaginario masculino, y esto condiciona la concepción de la realidad, sus creencias y valores".

Según un estudio que analiza los hábitos de los videojugadores europeos, elaborado en 2008 por Nielsen Games para la Federación Europea del Software Interactivo (ISFE), las mujeres representan cada vez una proporción más destacable del mercado de los videjuegos.

Angustias Bertomeu, fundadora de Artefinal Studio, comentaba en el encuentro anual Sare: espacios y tiempos para la igualdad que "cuando las mujeres descubren el poder de comunicación y que tienen herramientas como Internet y los videjuegos, se convierten en líderes del proceso de creación de contenidos y quieren más"

En el caso del Reino Unido, uno de los mercados más maduros de Europa, hasta el 29% de las mujeres de entre 16 y 49 años juegan a videjuegos, sobre todo sociales, que son la principal preferencia de este grupo de consumidoras. Asimismo, los datos proporcionados por la Asociación de Software de Entretenimiento (ESA) sobre el mercado americano apuntan a que más de un tercio de los jugadores en EEUU son mujeres. Esta proporción asciende si tomamos en cuenta los llamados casual gamers: videjuegos fáciles de aprender pero difíciles de dominar, que se pueden jugar en sesiones cortas y repetitivas.

Las jugadoras dedican una media de 7,4 horas a la semana realizando estas actividades y se inclinan más por consolas pequeñas y por videjuegos casuales o relacionados con lo social. Los hombres, en cambio, se inclinan más hacia los videjuegos de deportes, carreras y acción. Sin embargo y, según los datos de la ESA, la participación de las mujeres en el desarrollo de títulos todavía sigue siendo marginal (sólo ostentan el 12% de la industria).

Las mujeres de mediana edad: reinas de los videjuegos de entretenimiento online

Los datos aportados por Casual Games Association también apuntan que en Estados Unidos, el 74% de los jugadores de los videjuegos de pago disponibles en Internet son mujeres.

De hecho, esta es la actividad, junto con la compra de productos, en la que las mujeres prefieren gastarse más dinero, y no sólo en EEUU sino también en Europa.

Esta tendencia es importante, pues aporta un público femenino creciente que tiene sus propias necesidades. Saben que es indispensable incorporar, asimismo, a profesionales femeninas que puedan aportar a esta industria una visión clara sobre lo que las mujeres buscan cuando consumen videjuegos y videjuegos online y cuándo están dispuestas, además, a pagar por ello.

Ellos obtienen más satisfacción de los videjuegos

Sin embargo, parece que todavía son los hombres los que obtienen más satisfacción con los videjuegos. De hecho, la Escuela de Medicina de Stanford publicó un estudio en el que se afirma que el género masculino es más proclive a verse atraído u obtener satisfacción al jugar con videjuegos.

En la investigación, se reunió a un equipo de 22 adultos (11 hombres y 11 mujeres) que jugaron varias rondas a un videjuego creado por los propios investigadores. Los participantes jugaron en intervalos de 24 segundos, mientras estaban conectados a un aparato que medía su actividad cerebral.

En el posterior análisis de las imágenes obtenidas, los investigadores descubrieron que los participantes tenían activado el centro mesocorticolímbico del cerebro, la región asociada a la recompensa y la adicción. El cerebro de los participantes masculinos mostraba

una mayor activación, en una cantidad directamente relacionada con el éxito obtenido en el videjuego. Mientras ambos sexos disfrutaban de los videjuegos por igual, para los hombres supuso una mayor "sensación de recompensa".

Algunas curiosidades sobre videjuegos y mujeres

El mundo de los videjuegos ha evolucionado de forma espectacular durante los últimos años y no sólo gracias a grandes héroes épicos con valentía y nervios de acero, sino también por sus protagonistas atractivas y de armas tomar.

El portal ya.com sacó en 2008 una lista de las heroínas de videjuegos más relevantes de la historia de los videjuegos que reflejamos a continuación:

1. Chun-Li

El primer mito dentro de los videjuegos en lo que se refiere a la figura femenina.

El personaje, que vino de la mano de Capcom, se convirtió en la puerta de todo el desfile de modelados y supuso un mayor protagonismo de muchachas atractivas frente a tipos musculados de pies a cabeza.

Chun-Li ha mantenido su aspecto completo en todas las partes de Street Fighter, pero siempre adaptándose a los tiempos modernos en cuanto a gráficos y, sobre todo, aportando una gama más amplia de movimientos, manteniendo los clásicos.



Chun-Li.



Mai Shiranui.



Felicia.

2. Mai Shiranui

Considerada una versión de Chun-Li mucho más atrevida, los semidesnudos de Mai Shiranui en los combates han sido uno de los alicientes que abrieron puertas a otros videjuegos como Dead Or Alive. Esta muchachita de traje rojo, al igual que la creación de Capcom, poco ha evolucionado tanto en vestimenta como en diseño, aunque su rapidez de movimiento es ahora más natural y con atributos femeninos más generosos. Sin Mai Shiranui el panorama actual de los videjuegos basados en mujeres sería muy distinto.

3. Felicia

Felicia es uno de los personajes más atípicos dentro del mundo del papel femenino de los videjuegos. Esta mujer gato se ha convertido casi en un icono del cosplay por su magnífico diseño.

Felicia sigue hoy en día con el mismo diseño que cuando nació en Darkstalkers, una gatita con el pelo azul que detrás de la ternura de sus ojos esconde una fiera salvaje que despelleja a sus enemigos. También se dejó ver por otros títulos de Capcom como Marvel vs Capcom.

4. Lara Croft

La princesa, la reina, la emperatriz... Si las anteriores marcaron una referencia clara, Lara Croft, de Tomb Raider, marcó el camino a seguir que ha continuado hasta nuestros días. Lara, el único personaje femenino de los videjuegos que cambió su concepción



7. Aya Brea

Aya Brea, la protagonista de la saga de Parasite Eve, es otra de las heroínas femeninas míticas de los videojuegos.



de "personaje" a auténtico icono de los 90, ha sido toda una revolución para esta clase de personajes. También una de las chicas más sexys dentro de este mundillo en un juego que cada día se va pareciendo más a su modelo masculino (del que toman más que una referencia) Indiana Jones. No se puede olvidar el gran elenco de modelos que han sido elegidas en algún momento para retratar en imagen real a esta intrépida arqueóloga.

5. Ada Wong

Uno de los personajes secundarios y casi co-protagonista de la historia de León Kennedy en Resident Evil 2. En Resident Evil 4 tiene una aparición sorprendente, sobre todo por el final del anterior videojuego, mucho más natural humano y oscuro, lo que le ha convertido en uno de los personajes más atractivos.



6. Tifa Lockhart

Final Fantasy VII tiene el personaje Tifa Lockhart que, a pesar de ser uno de los que no aparecía en el guión original de FFVII, al final se incluyó en la historia.

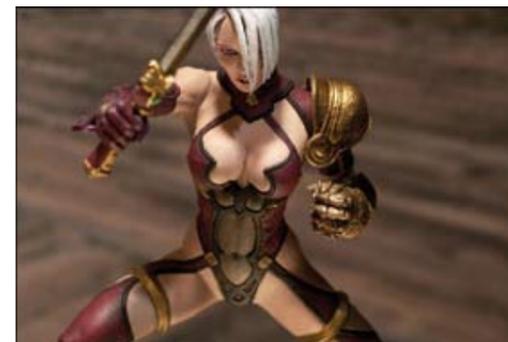


8. Nozomi

Esta chica no destaca por ser una de las más atractivas de esta lista, pero sí lo hace por aparecer en el videojuego Shenmue. Éste nos enseñó cómo debía ser un humano en un videojuego y mostró las expresiones y rasgos faciales tan detallados que hasta hoy en día darían un buen nivel, y estamos hablando de un videojuego del año 2000.

9. Ivy

Namco sacó Soul Calibur, un videojuego en el que este personaje aparecía por primera vez. Una de las heroínas más sugerentes.



10. Kasumi

El mayor logro que han conseguido desde Lara Croft las chicas en los videojuegos ha sido cruzarse con Itagaki, un genio en todo juego que crea. Las chicas que



observamos en sus juegos son muy "mangakianas" ya que son como muñecas de porcelana con figura perfecta. De hecho, a pesar de la multitud de personajes, ellas son las que se han hecho con todo el protagonismo de la saga Dead or Alive.

11. BloodRayne

Sin lugar a dudas, uno de los casos más impactantes en los videojuegos.



12. Peach

Peach puede resultar menos espectacular, pero ha sido un personaje bastante influyente dentro del mundo de los videojuegos. Además es uno de los primeros personajes femeninos que, al igual que Mario, pasó de ser una madeja de pixels al modelo poligonal de la princesita encantada que hoy conocemos.



Una consola para ellas

Giochi Preziosi fue la responsable de la creación y lanzamiento de MyLife, una consola que ellos mismos definen como la primera para niñas preadolescentes. Con este dispositivo, la jugadora puede crear su propio alter ego, con los rasgos físicos y la personalidad que desee. Así, la participante puede escoger en tener un look fashion, romántico, urbano, deportista o rockero, además del color de pelo, los ojos, la nariz. Una vez creado el personaje, el siguiente paso es escoger un escenario, como el colegio o el gimnasio para hacer vida social con amigos.

La novia perfecta

Sega anunció la comercialización de una novia robot de 45 centímetros denominada EMA (Eternal Maiden Actualization), entre cuyas cualidades se encuentran bailar, cantar y hasta simular caricias, cuando se opta por el Love Mode. También se menciona la posibilidad de que la robot acabe siendo compatible con diversas consolas e incluso funcionando a modo de extra con algún juego.



Moda para videojugadoras embarazadas

Las chicas "geek" -enamoradas de los ordenadores, la tecnología, los gadgets o los videojuegos- que se encuentren en estado de buena esperanza pueden acceder desde 2008 a una moda muy acorde con sus gustos y preferencias. Todo esto, a través de la tienda online de Maternal Youth. Este sitio web puso a la venta una camiseta que refleja a la perfección la esencia de los grandes seguidores, en este caso seguidoras, del ocio interactivo. La prenda cuesta 35 dólares y en ella se puede leer: "Currently Downloading. Operating System. Estimated Completion... 9 months" (descargándose en estos momentos. Sistema operativo. Tiempo aproximado para completarse... Nueve meses).

Boogie SuperStar, un videojuego para chicas

Electronic Arts (EA) presentó el pasado año Boogie SuperStar, un videojuego muy dinámico y femenino para la consola Wii de Nintendo. El nuevo título responde al estilo party, con una mezcla de Singstar y Dance Revolution, con la música y el baile como los dos elementos fundamentales del videojuego. Las jugadoras podrán elegir canciones de Rihanna, Britney Spears, Maroon 5 o Alicia Keys para competir entre cuatro participantes.

Paramount adaptará películas "femeninas" para consola

Paramount anunció el pasado año que está desarrollando una línea de videojuegos basados en sus más exitosos chickflicks, pelis para chicas. Se prevé que tengan un precio aproximado de 20 dólares y que se lance más tarde la versión para consolas portátiles.

Por las películas escogidas, parece que la intención está clara: Paramount busca el factor nostalgia de las jugadoras que fueron al instituto en los ochenta (La chica de rosa), los noventa (Fuera de onda) y a la vuelta del milenio (Chicas malas). Del desarrollo de los videojuegos, considerados "casual" para jugadores poco habituales, sólo se sabe que las estrellas de las películas no intervendrán en el proyecto.

Impactante campaña de Ps3 dirigida a las mujeres

Una vez más, y siguiendo el camino marcado, Sony PlayStation® presentó esta llamativa campaña de publicidad destinada a captar la atención del público femenino. Con esta original idea de muñeca rusa Sony Computer Entertainment apela al dicho popular de que si todo hombre lleva dentro una mujer, porque no van a ser ellas también aficionadas a los videojuegos.



Educación y formación

EDUCACIÓN

Los educadores cada vez reconocen más la utilidad de la aplicación de los videojuegos con fines educativos y encuentran en ellos un potencial real como herramientas de nueva generación para aplicar a la enseñanza.

En EEUU son muchos los ejemplos de aplicación de videojuegos para fines didácticos y esta tendencia se va ampliando cada vez a más países. La Asociación de Educación Nacional Americana, por ejemplo, puso en marcha en 2008 un programa para preparar a los profesores a incorporar los videojuegos a las clases. En la Universidad de Wisconsin, tras aplicarlos en un estudio, concluyeron que los videojuegos conforman una técnica de aprendizaje mucho más efectiva que la memorización.

Asimismo, es interesante mencionar las aplicaciones del videojuego SimCity de Electronic Arts para ayudar a los estudiantes a resolver problemas y mejorar sus aptitudes analíticas. Por ejemplo, algunos estudiantes de ingeniería participaron en una competición a lo largo del año para diseñar las mejores 2.150 metrópolis SimCity.

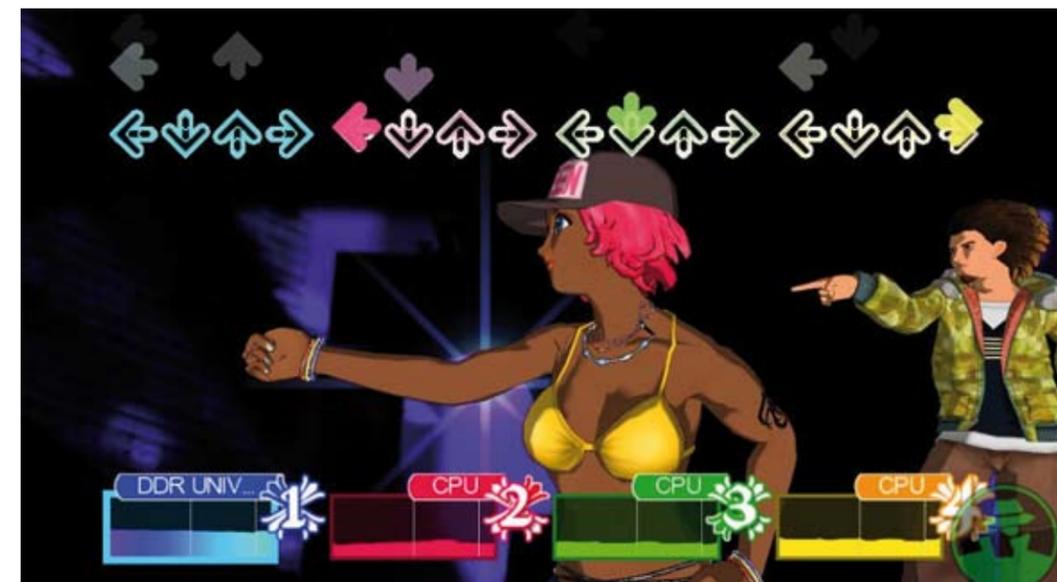
Otro de los videojuegos que está ganando una creciente popularidad como herramienta educativa es "GXB Learning Series". Diseñado por profesores, incluye contenido del sistema educativo americano para uso tanto en la escuela como en casa.

Durante 2008, el Dance Dance Revolution (Dancing Stage en Europa) también fue utilizado por 1.600 escuelas estadounidenses en sus planes curriculares de Educación Física.

También existen cada vez más ejemplos de empresas que emplean videojuegos para formación y training de los empleados. The Apply Group estima que para el año 2012 entre 100 y 135 empresas del Global Fortune 500 adoptarán videojuegos para fines educativos.

Games2Training, por ejemplo, ha desarrollado videojuegos que se han aplicado para formar personal de American Express, Bank of America, IBM, JP Morgan Chase, Nokia y Pfizer. Adicionalmente, Canon utiliza un videojuego en el que los técnicos pueden desmontar y reparar una fotocopiadora para enseñar a los empleados.

Otro ejemplo lo tenemos en el videojuego "United Nations World Food Programme" creado por Food Force, diseñado para concienciar y educar a los niños sobre el hambre en el mundo y con el que han jugado más de 4 millones de personas. Por otro lado, en Visa Incorporated y su videojuego "Financial Football" se enseña a los adolescentes a manejarse con la economía doméstica.



Dance Dance Revolution.

Aprender jugando con Electronic Arts

La iniciativa puesta en marcha con éxito por parte de Electronic Arts y la Universidad de Alcalá enseñó a los niños y niñas de los colegios CEIP Henares y CEIP Ciudad de Jaén de Madrid a pensar, crear e imaginar jugando con videojuegos como Los Sims, Harry Potter y NBA Live en sus clases.

El videojuego se aplicó para enseñar a trabajar en equipo entre compañeros, profesores y padres, entender mejor el lenguaje de los sonidos y las imágenes, tan importante en la vida diaria y distinguir la ficción y la realidad.



El Gobierno Vasco impulsa la creación de videojuegos para los escolares

El Departamento de Educación del Gobierno Vasco puso en marcha la creación de un grupo de investigación sobre videojuegos a partir del curso "Videojuegos: educación, socialización e innovación", que tuvo lugar en los Cursos de Verano de la UPV.

Su primer objetivo fue preparar materiales que puedan ser utilizados por los jóvenes y que permitan compaginar el trabajo en el aula con el tiempo de ocio en casa o en los ámbitos de reunión de los estudiantes. Con esta nueva iniciativa, se pretendió integrar los videojuegos en el tiempo educativo de los estudiantes y utilizar todo el potencial del juego para construir valores de civilidad, convivencia y afectividad.

Aprender a reciclar con videojuegos

El colegio madrileño San Agustín puso a disposición de sus alumnos de 6 a 8 años dos videojuegos para enseñarles a reciclar y ahorrar energía.

Los videojuegos forman parte de un proyecto desarrollado por el Consistorio madrileño y la Fundación C&A, y cuentan la historia de unos simpáticos extraterrestres que huyen de su planeta a causa de la contaminación y que viajan a la tierra para enseñar

a sus habitantes la importancia de frenar el cambio climático.

Los extraterrestres, "Los Sostenibles", enseñan a los niños sencillos trucos fáciles de entender y que abordan su sensibilidad fomentando las buenas prácticas. El Ayuntamiento de Madrid tiene previsto extender esta iniciativa a otros centros docentes durante el curso 2009-2010.

Perfil de riesgo, un videojuego educativo diseñado en Argentina

La Administración Federal de Ingresos Públicos (AFIP) de Argentina desarrolló en 2008 un videojuego gratuito para niños y adolescentes en el que una heroína combate la evasión tributaria y defiende los valores de ser un buen contribuyente.



El videojuego, el primero que desarrollaba un organismo público argentino con fines educativos, fue presentado oficialmente el día 28 de julio de ese año en una feria de literatura infantil.

Perfil de riesgo, nombre de este videojuego, tiene como protagonista a Martina, la heroína de ficción e investigadora de casos especiales de la AFIP que nació en un cómic también desarrollado por la agencia tributaria.

La AFIP distribuyó en las escuelas un CD con el juego.

Activa la mente gracias a los videojuegos familiares 505 Games

505 Games presentó un completo catálogo de títulos para estimular el cerebro. Cálculo, ortografía y un sinfín de puzzles de colores son algunas de las aplicaciones que 505 Games presentaron para Nintendo DS. El lápiz táctil aporta una gran jugabilidad y sencillez en el manejo de las distintas aplicaciones.

Videojuegos en la escuela

En el colegio Tokyo Joshi Gakuen de Japón se ha incorporado el uso de un videojuego como parte de

un programa piloto para mejorar el aprendizaje de inglés.

Según parece, el método funciona y los estudiantes están mucho más motivados para estudiar. Eso sí, una vez terminada la clase, la prohibición vuelve a estar activa y ya no se puede jugar.

Videojuegos para prevenir conductas antisociales

La Asociación de Investigación de la Industria del Juguete (AIJU), con sede en Ibi, participará en el desarrollo de un videojuego para prevenir conductas antisociales de los jóvenes.

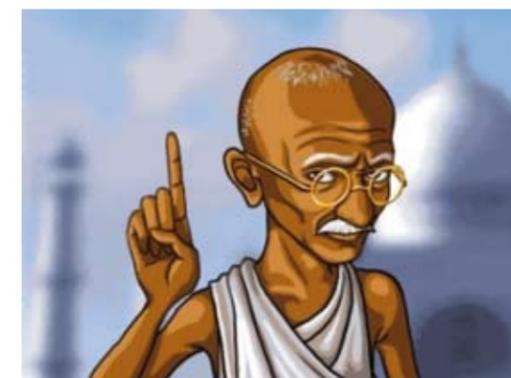
La participación de la asociación surgió a partir de un proyecto financiado por la Comisión Europea conocido como REPLAY.

REPLAY tiene como objetivo diseñar una plataforma de juegos que permita transmitir a los jóvenes europeos valores adecuados para prevenir conductas antisociales.

El proyecto estará coordinado por la empresa Brainsform Multimedia que llevará a cabo el desarrollo del entorno del videojuego.

Un videojuego para innovar en clase de Historia

También existen videojuegos que pueden utilizarse como apoyo para aprender jugando. Xavier Vilella, miembro del grupo de investigación pedagógico F9 de la Universidad de Barcelona, mantiene que determinados títulos no sólo contribuyen al aprendizaje de aspectos históricos, sino que además desarrollan destrezas relacionadas con las tecnologías de la información. Un buen ejemplo es la saga Civilization, cuya última entrega, Civilization Revolution, se ha convertido en un clásico de los videojuegos de estrategia con contenido histórico.



Uno de los valores más llamativos de los videojuegos de estrategia histórica son los denominados contrafácticos, los acontecimientos que no sucedieron pero que siempre han despertado el interés de los aficionados.

Our Courts educa a los alumnos sobre la ley

Sandra O'Connor, la primera mujer en acceder al Tribunal Supremo de EE.UU., participó en el desarrollo de un videojuego para enseñar a los niños cómo funciona el sistema judicial norteamericano.

El proyecto se titula "Our Courts" (nuestros tribunales), está diseñado por la Universidad de Georgetown, va dirigido a niños de 12 a 14 años y es accesible de manera gratuita a través de Internet.



El papel de los videojuegos en la educación

Derrick de Kerckhove, investigador sobre el impacto de las nuevas tecnologías en la cognición y profesor de la Universidad de Toronto defiende una nueva era en la educación en la que los videojuegos juegan un papel esencial.

En palabras de Kerckhove los videojuegos van más allá del ocio sin sentido llegando a convertirse en un "neurodeporte" que hace que los niños activen su función "multitarea" y se acostumbren a pensar en muchas cosas a la vez.

Hay estudios que demuestran que las personas que utilizan unos videojuegos específicos desarrollan una destreza superior y una velocidad de respuesta un 20% mayor que los que no lo hacen.

Respecto a los videojuegos como instrumentos para el aislamiento, los hechos demuestran que cada vez más desarrolladoras apuestan por los juegos multijugador y la posibilidad de jugar online, lo que propicia la comunicación entre individuos con centros de

interés. La interrelación entre de lo virtual y lo real es positiva, ya que es parte de la educación en la sociedad de la información.

Con relación a los videojuegos de simulación, estas aplicaciones permiten explicar con gran sencillez efectos como la gravedad, la inercia o la resistencia al aire y fenómenos que resultan mucho más complicado entender con base en teorías enunciadas en libros de matemáticas y física.

Por otra parte, los jóvenes de hoy desarrollan métodos de estudio en los que la memoria no es un recurso clave, pues en la sociedad actual resulta mucho más útil saber buscar la información a través de palabras clave en Internet que disponer de esa información en la memoria. Por eso, el objetivo de la educación actual debe ser desarrollar la capacidad de búsqueda y enseñar al alumno a utilizar herramientas de gestión de contenidos en lugar de transmitirlos.

Videjuegos que enseñan

Siguiendo en la línea de los videojuegos bélicos basados en historias reales, la empresa Legend Studios presentó en 2008 la ampliación del videojuego Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española; una aplicación ambientada en el conflicto del 36 y que supone la recreación más real que existe del enfrentamiento bélico más relevante de la historia de España.

Aplicaciones como esta permiten al jugador realizar un aprendizaje pasivo a la vez que pasa infinitas horas de juego. No obstante se debe tener en cuenta que muchos de estos videojuegos dan libertad de movimiento al jugador y pese a recrear contiendas históricas y batallas épicas, dejan el final abierto para que cualquiera de los bandos pueda resultar vencedor o vencido. Está por ver si esa educación pasiva hará mella en la cultura popular haciendo de los jugadores menos duchos en historia, una sociedad más culta o un conjunto de perfectos ignorantes.

Érase una vez el hombre: Del Antiguo Egipto a la Roma Clásica

Con este título presentaron en 2008 Planeta de Agostini Interactive y Mindscape un videojuego educativo destinado a los más pequeños de la casa.

Siguiendo la línea de la popular serie de televisión Érase una vez el hombre, este título permite al usuario acompañar a los personajes de la serie en su viaje por la historia de la antigüedad y conocer a personajes como Pericles, Alejandro Magno o Tutankamón o bien participar en los Juegos Olímpicos tal como se celebraban en la Antigua Grecia.

El videojuego solidario Food Force

El Programa Mundial de Alimentos y la Fundación Ciudad del Saber de Panamá presentaron en San Salvador, durante la Cumbre Iberoamericana, un videojuego llamado Food Force para sensibilizar a niños y jóvenes sobre el hambre y cómo combatirlo.

Food Force es una alternativa de diversión para niños y jóvenes que muestra de una forma interactiva qué se necesita para erradicar el hambre en el mundo. En el videojuego, el usuario debe integrarse en un equipo de atención de emergencias y llevar a cabo distintas misiones como volar en helicóptero para detectar refugiados que escapan de una guerra o están afectados por catástrofes naturales.

El jugador también puede preparar raciones de alimentos, lanzar cargamentos de provisiones en zonas pobladas con personas hambrientas o liderar un convoy de camiones cargados de alimentos que transita por zonas peligrosas.

El videojuego en castellano está basado en otra aplicación del mismo título que fue lanzada en 2005. Para jugar el usuario únicamente tiene que descargar gratuitamente de Internet la aplicación.

Music Hero, un videojuego educativo de éxito

El proyecto "Music Hero, emprende tu reto", impulsado por la Consejería de Innovación, Ciencia y Empresa, fue presentado en 2008 como un caso de éxito en el ámbito de la tecnología aplicada a la educación durante el congreso ITworldEdu 2008 para el uso de las Tecnologías de Información y la Comunicación en la enseñanza.

"Music Hero, emprende tu reto" es un videojuego online diseñado por la Fundación Red Andalucía Emprende como herramienta educativa para fomentar habilidades emprendedoras entre los jóvenes. El juego es en una competición online en tiempo real, donde los jugadores deben gestionar una banda musical y aumentar su número de seguidores.

Mientras juegan los participantes aprenden a hacer uso de sus propias habilidades para establecer una estrategia de juego rentable y a establecer una red de relaciones que les permita ganar seguidores más rápidamente que sus competidores.

Las partidas tienen una duración de dos meses en sesiones de juego de 15 minutos al día durante los que el jugador debe conseguir que el grupo evolucione hasta convertirse en un mito de la música. Para ello, debe elegir la apariencia del grupo, planificar los ensayos, realizar conciertos y grabar discos.

FORMACIÓN EN VIDEOJUEGOS

A lo largo del 2008, se pusieron en marcha nuevas iniciativas formativas dedicadas específicamente al sector de los videojuegos. Cada vez aparecen más cursos y formación específica de softwares de este tipo.

II Edición del curso "Creación de Videojuegos", Universidad de Murcia

La Universidad de Murcia organizó la segunda edición de este curso del 3 marzo al 30 de abril de 2008, un total de 30 horas presenciales de clases sobre videojuegos, equivalentes a 3 créditos reglados dentro del marco universitario. Destinado a los miembros de la comunidad universitaria, centró sus contenidos en enseñar al alumno los pasos necesarios para crear un videojuego y comprender mejor el sector del ocio electrónico.

Curso de Creación de Videojuegos en Málaga

Legend Studios y EMedialab impartieron el curso monográfico "Creación de videojuegos". El programa formativo se desarrolló en Málaga del 10 al 14 de marzo de 2008 y contó con la colaboración de la Fundación AVA, Fnac y Planeta DeAgostini. El curso lo imparten tres profesionales de la empresa de videojuegos para PC y consolas Legend Studios, con una duración de 20 horas lectivas.

SCEE y Santillana lanzan un videojuego para repasar el curso en verano

Sony Computer Entertainment España desarrolló un videojuego en colaboración con la editorial Santillana para ayudar a los niños a repasar las materias de prima-

ria con la videoconsola PlayStation® 2. Se trata de una versión de los juegos Buzz!, de preguntas y respuestas, que se denomina en esta ocasión Escuela de Talentos.

Cuenta con más de cinco mil preguntas adaptadas según los temarios oficiales de los libros de estudio de Santillana, que incluyen las asignaturas de lengua y literatura, sociedad y cultura, matemáticas, ciencias, geografía historia e inglés. El videojuego permite concursar por equipos o en solitario y personalizar determinadas áreas de conocimiento por cursos o edad.

El videojuego crea escuela

La Universitat Pompeu Fabra (UPF) y el Instituto de Educación Continua (IDEC) iniciaron la primera escuela de verano de videojuegos Bcn-Play. En ella, se impartieron cursos y talleres sobre programación, animación, diseño y narrativa interactiva de videojuegos. Los cursos iban dirigidos tanto a estudiantes como a profesionales que buscaban actualizar sus conocimientos técnicos. Además de talleres de programación de videojuegos para móviles, los cursos estrella fueron los de lenguaje XNA, necesario para programar en la consola Xbox 360.

Curso online sobre videojuegos

La Universidad de Salamanca impartió, dentro de su programa de "Cursos de Verano 2008", la segunda edición del curso online "Aprendizaje y videojuegos: herramientas didácticas en el ámbito escolar". Este curso trata de mostrar a sus participantes que los videojuegos también pueden ser elementos de ayuda al aprendizaje.

Curiosidades

El mundo del videojuego es, para muchos, un estilo de vida. Algunos juegos y soportes se han convertido en iconos de las últimas décadas del siglo XX y la aceptación que están teniendo los nuevos lanzamientos hace prever que este fenómeno se mantendrá en los próximos años. En 2008, la industria del videojuego ha servido de fuente de inspiración en muchos sectores empresariales. La moda o la hostelería son algunos de los más destacados, pero no los únicos, y es que, los videojuegos han llegado, incluso, a ponerse al servicio de la política.

Curiosidades

“Noticias más insólitas de 2008”

Crean el récord Guinness de personas disfrazadas de un personaje de videojuegos

Un grupo de 80 personas se reunieron en marzo de 2008 en el Millenium Bridge de Londres para establecer el récord Guinness de mayor número de personas disfrazadas de un personaje de videojuegos, Mario. El récord, que no existía hasta el momento, fue añadido a la lista de la edición especial de videojuegos de los récords Guinness. Mario, Sonic y los héroes de Final Fantasy fueron algunos de los disfraces más vistos en tan peculiar concentración.

cedían de Italia, Francia, Alemania, EE. UU, España, China, Tailandia, Singapur, Brasil, México, Dinamarca, Corea del Sur y Japón.

Junto al campeonato, se organizó además un desfile durante el fin de semana en el que participaron cerca de 300 personas disfrazadas de sus personajes favoritos. La participación en este evento ha crecido de forma espectacular desde su primera edición en 2003, a la que acudieron tan sólo cuatro personas.

Un informático pide matrimonio a su novia a través de un videojuego

Un joven informático de New Jersey tuvo la original idea de pedirle matrimonio a su novia de una forma un tanto especial. La declaración en cuestión consistía en manipular el videojuego “bejeweled” (enjójate/adórnate), el favorito de su amada, de tal forma que llegado el punto en el que la afortunada alcanzase una puntuación determinada, apareciese en pantalla la proposición de matrimonio. La tarea de reprogramación le llevó a Peng alrededor de un mes. Y sí, la novia jugó, jugó bien y, tras alcanzar la puntuación necesaria, dijo “Sí, quiero”. Los invitados a la boda recibieron una copia del videojuego como recuerdo.

Chapas de videojuegos, estilo geek

Alexander Pfaender de Augenbluten/ITF tuvo la ocurrencia de hacer un particular tributo a las videoconsolas desde 1977 hasta el 2006. La idea en cuestión consiste en una serie de 22 simpáticas chapas con cómicas imágenes de las videoconsolas más recordadas.



Concurso de cosplay de Japón



En agosto de 2008 tuvo lugar en la ciudad de Nagoya (Japón) el concurso de disfraces de la Conferencia Mundial de *cosplay*.

El *cosplay* consiste en jugar a ser personajes de videojuegos, películas, cómics manga. Los participantes del concurso debían ir disfrazados y actuar lo más fielmente posible a la imagen de sus héroes de ficción.

Catorce equipos de todo el mundo, ganadores de las ediciones de sus concursos nacionales, compitieron en Nagoya por el título mundial, que finalmente fue destinado al equipo de Brasil; el equipo Chino quedó en segundo lugar. Los equipos competidores pro-

Corsé de Super Mario

Sorprendentemente, hay quien encuentra la elegancia en los lugares más insospechados. Haciendo



referencia al refranero popular, sobre gustos no hay nada escrito y en eso debía estar pensando el diseñador de este corsé cuando vino a su mente la idea de crear una prenda muy colorida, con imágenes del personaje en el frente y en la trasera, y telas con lunares a los lados. Éste, como todo corsé, cuenta con un lazo que ajusta la vestimenta para lograr la cintura soñada.

Zapatos para reciclar la Game Boy

Desde Japón llega esta curiosa colección de calzado en la que Game Boy es la estrella. Última moda entre los más jóvenes, aún el gusto por la moda y el gusto por los videojuegos. Muy útil en salas de espera o en momentos de aburrimiento, ya que además de ser un elemento decorativo, las pequeñas videoconsolas funcionan a la perfección.

Resulta muy beneficioso que la marca nipona decidiese en su día editar la GameBoy Color con carcasas de diferentes colores, pues evita tener que pintarla para hacerla combinar con los distintos modelos.



Videojuegos para el adiestramiento

El alto coste de las maniobras de entrenamiento y las limitaciones legales para la realización de ejercicios en campo abierto han llevado a los mandos militares a buscar nuevas posibilidades para la formación de las tropas. El Ejército de Tierra lleva varios años empleando simuladores para el entrenamiento en el manejo de maquinaria de guerra y constantemente se buscan nuevos entornos tecnológicos que amplíen las posibilidades de adiestramiento. Dada la velocidad abismal a la que avanza el sector de los videojuegos, el ministerio de defensa ha centrado su mirada en esta industria como fuente de inspiración y como un recurso para la formación con simuladores.

El programa "Steel Beasts" permite el adiestramiento de tripulaciones y la coordinación entre secciones dotadas de medios acorazados. En diversas bases y acuartelamientos hay aulas donde se realizan ejercicios virtuales con un coste muy reducido y de los que se obtiene un resultado muy satisfactorio para la instrucción.

Actualmente se está estudiando dotar a las unidades de un simulador de combate urbano, donde com-

batientes a pie podrán realizar ejercicios en entornos virtuales muy complejos que incluyen la presencia de fuerzas enemigas que actúan de forma inteligente.

Una boda con sabor a videojuegos



Una carismática boda en la que los novios, dos fans de los videojuegos, quisieron darle un toque muy "jugón". En lugar de la clásica marcha nupcial, la novia entró al son de My Neighbor Totoro y el novio al del tema de Zelda. La melodía elegida para la salida no podía ser otra que el clásico tema de Super Mario Bros.

Para rematar, el pastel de boda estaba inspirado en el universo Mario Bros y las figuras eran dos Mii de los novios.

Midway convierte a Barcelona en el escenario de su videojuego "The Wheelman"

Barcelona se convirtió en el escenario de este trepidante videojuego de acción y persecuciones protagonizadas por Vin Diesel. Con Wheelman, Midway pretende recrear un videojuego de carreras en el que el tráfico y los peatones se comporten de manera realista en un escenario en el que se pueden identificar emblemas como la Sagrada Familia, el Maremagnum o el monumento a Colón.

Greenpeace invitó a derribar el hotel de Algarrobico a través de un videojuego



La tecnología al servicio de la ecología. La organización Greenpeace lanzó un videojuego para concienciar sobre la amenaza que representa para las costas el urbanismo desmedido. En concreto, los activistas invitan a destruir virtualmente el hotel ilegal que empezó a construirse hace cinco años en Algarrobico, en pleno Cabo de Gata.

Antes de empezar la partida, los internautas reciben la concierne explicación sobre el edificio ilegal, emblema de la barbarie del ladrillo. Bidones, cascotes, delfines y balones son los elementos del juego, en el que dos activistas intentan derribar el hotel desde un bote lanzándole pelotas. Al finalizar, la organización agradece a los participantes el derribo simbólico de la construcción, exhortando a enviar el videojuego a más personas para hacer visible la campaña.

Alone in the Dark cumplió 16 años

Han pasado 16 años desde que, en 1992, Infogrames presentó su primer survival, Alone in the Dark. Para celebrarlo en 2008, siete años después de la anterior entrega, Atari (el nuevo editor de la serie) se decidió a distribuir la quinta entrega de esta mítica saga, "La semilla del mal". El videojuego está ambientado en el conocido Central Park de New York, un lugar accesible a cualquiera y que puede llegar a convertirse en toda una pesadilla.

Medio siglo encajando piezas

El fabricante danés Lego celebró en 2008 el medio siglo de existencia de sus populares bloques de plástico interconectables, un juguete con el que la compañía calcula que se divierten unos 400 millones de niños al año y del que se fabricaron unos 19.000 millones de piezas en 2008. Coincidiendo con el aniversario de los famosos juguetes se presentaron los videojuegos LEGO Indiana Jones: The Original Adventures y LEGO Batman.

Treinta años de Space Invaders

En 1978, Taito Corporation presentó Space Invaders, uno de los videojuegos más populares de todos los tiempos. Han pasado 30 años y la industria del software de entretenimiento ha sufrido varias revoluciones, pero el que fuera uno de los primeros videojuegos de "marcianitos" se hizo tan popular que aún hoy sigue siendo considerado como un icono de la historia de los videojuegos y de la cultura pop.

En su momento, la gran novedad del juego fue que carecía de temporizador e introducía una nueva forma de jugar basada en puntos y en un aumento progresivo de la dificultad. La motivación elemental del videojuego consistía en acumular puntos para establecer nuevos récords en la memoria de la máquina.

El éxito del videojuego fue enorme y se transformó en un fenómeno comercial, de ahí que al cabo de poco tiempo fue posible comprar todo tipo de merchandising relacionado con esta creación, como libros, discos, camisetas, muñecos, pósters, etc.

Space Invaders fue un éxito absoluto, llegando a provocar que el Gobierno nipón cuadruplicara la producción de monedas debido a la escasez que el videojuego estaba provocando. Pero el videojuego no fue sólo un éxito en Japón, ya que en América cosechó idénticos resultados. Según Taito, Space Invaders ha facturado más de 500 millones de dólares a lo largo de su historia.

Censo electoral vía Xbox

Coincidiendo con la Convención Nacional Demócrata en Denver que tuvo lugar el pasado 2008, los aproximadamente 12 millones de usuarios de esta Xbox tuvieron la oportunidad de inscribirse en el censo de votantes desde el sillón de su casa a través de Internet.

Rock the Vote, una organización que fomenta la participación política de los más jóvenes, en colaboración con Microsoft puso en marcha esta novedosa

iniciativa que, además, permitió que más de dos millones de usuarios menores de 30 años (aproximadamente el 18 por cien del electorado) participase en foros políticos y encuestas electorales.

"Final Fantasy XIII" es moda



Square Enix y Roen firmaron en 2008 un acuerdo para comercializar una línea de moda para hombre basada en el afamado videojuego "Final Fantasy XIII".

No se trata de disfraces baratos, sino de una línea de ropa perfectamente diseñada por Roen, quien ya colaboró con Square Enix para diseñar la ropa de los personajes del videojuego.

Novelas escritas para el móvil

Un fenómeno surgido hace un par de años en Japón que gana fuerza día a día revolucionando la literatura tradicional.

Los textos se descargan de Internet y entusiasman al público femenino japonés más joven. Se trata de historias no demasiado extensas, repletas de emoticonos, neologismos y un lenguaje coloquial y urbano.

Los críticos califican los personajes de planos y poco profundos, y los lectores se apasionan con las historias próximas y cercanas. Tanto es así que las principales editoriales niponas han entablado conversaciones con los autores de estas peculiares novelas para llevarlas al papel e incluso rodar mini-series televisivas.

El más exitoso de estos best seller telefónicos es una novela titulada "Koizora" (Cielo de Amor) que ya ha sido leída por 25 millones de personas en sus móviles.

El éxito de este fenómeno podría estar causado en cierto modo por el hecho de que en un país en el que el 99% de la población vive conectada constantemente al móvil, curiosamente está prohibido hablar por teléfono en el metro, lo que convierte este medio de transporte en un lugar especialmente silencioso pese a ir siempre repleto de viajeros.

Gafas para jugar a videojuegos



La compañía Gunnar Optiks especializada en producir gafas para informáticos presentó en 2008 un nuevo modelo para un tipo de usuarios que fuerzan especialmente la vista.

Las gafas en cuestión, además de tener cristales que protegen de la elevada iluminación y la radiación del televisor o la pantalla del PC, están diseñadas para conservar la humedad alrededor de los ojos y evitar la sequedad.

Son especialmente ligeras y están diseñadas para garantizar la comodidad incluso utilizando auriculares con micrófono. Su precio es de 189\$ y están disponibles en varios colores.

Los diseños Guitar Hero solidario



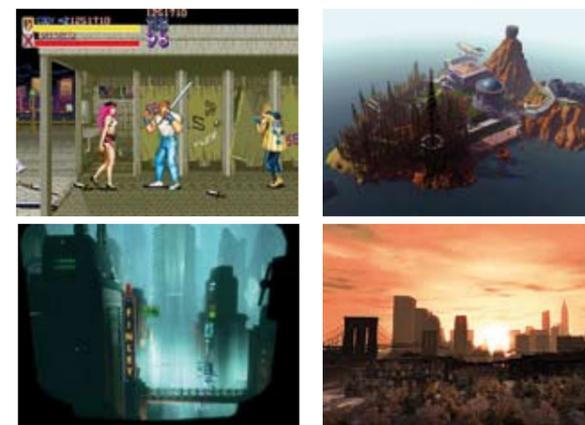
Activision-Blizzard puso a la venta en el portal de subastas e-bay una colección de guitarras customizadas por destacados personajes del mundo del cine, la música y la moda, como colofón al proyecto Guitar Hero Solidario.

El importe de subasta fue donado a la Fundación Theodora, cuya misión es aliviar el sufrimiento de los

niños hospitalizados a través de la risa, organizando y sufragando las visitas de los Doctores Sonrisa a los niños hospitalizados.

Las 4 mejores ciudades de ficción

La celebración de los premios Breakthrough 2008 acogió una conferencia del gurú de los videojuegos Will Wright (creador de los videojuegos Sim City, Sims y Spore entre otros) sobre diseño de ciudades en videojuegos y donde se eligieron Metro City (Final Fight), la isla de Myst, Rapture (BioShock) y Liberty City (Grand Theft Auto IV) como las cuatro mejores ciudades de ficción aparecidas en un videojuego.



Vinilos decorativos inspirados en videojuegos

La empresa Vinyl Designe puso a la venta en 2008 una colección de coloridos vinilos decorativos inspirados en los clásicos videojuegos de los años 80.

Space Invader, Pacman o Tetris son algunos de los videojuegos que sirven de inspiración a estos adhesivos ideales para decorar la habitación de los más pequeños.

El precio de estos originales motivos decorativos oscila entre 14 y 35 euros y se pueden adquirir en la web de la empresa diseñadora.



Teclado enrollable Space Invaders

Este original teclado fue presentado en 2008 por Bend Board, empresa dedicada al diseño de teclados de ordenador. El teclado está fabricado en silicona y lleva serigrafiados motivos que evocan al mítico videojuego Space Invaders. Se trata de un teclado portátil enrollable con conexión USB. Se comercializa a través de Internet y su precio es de 19,95 libras.

Entrenador de videojuegos, el nuevo empleo de los jóvenes chinos

Con 221 millones de internautas, China es el caldo de cultivo idóneo para un empleo a tiempo parcial de lo más curioso: el de entrenador de videojuegos online.

Este empleo se ha convertido en un verdadero fenómeno en poblaciones como Wuhan, capital de provincia de Hubei (en el centro del país). Estos técnicos trabajan más de 10 horas diarias con el único objetivo de mejorar la habilidad de sus pupilos con el teclado, el mando del ordenador o la consola de videojuegos. El puesto cuenta con un atractivo único para uno de los países con mayor número de jóvenes internautas y además de permitir a su titular unos ahorros extra, supone una buena excusa para disfrutar de los videojuegos. El salario se sitúa en torno a los 100 yuanes (9,5 euros) por día de entrenamiento, aunque el prestigio y el dominio del videojuego que se trabaje pueden aumentar las ganancias.

SCE Japón anunció Internet gratis para todas las PSP del país

Sony Computer Entertainment Japan anunció en marzo de 2008 un acuerdo con la empresa internacional de WiFi FON para establecer conexiones PSP-FON de manera gratuita. De esta forma, Sony Computer Entertainment ofrece un servicio especial a los poseedores de PSP en Japón con el que dichos usuarios pueden conectarse a Internet desde la consola de manera totalmente libre, jugar online, descargar demos, vídeos o visitar páginas web desde la portátil.

Así, los propietarios de una PSP disfrutaban de vídeos, fondos de pantalla o personalizando el software de su PSP gracias a los más de 44.000 puntos de acceso FON que existen en Japón, incluyendo los más de 2.200 puntos FON que cubren todo el centro de Tokio.



Premios otorgados a videojuegos en 2008 en España

Los fabricantes de videojuegos se enfrentan cada año a la valoración de los principales líderes de opinión –medios de comunicación y expertos- del sector en España. Las revistas siguen cediendo al usuario la palabra y publican los resultados de encuestas valorativas entre sus lectores. De esta manera, y aunque los índices de ventas son el indicador más objetivo a la hora de evaluar a un juego o dispositivo, los siguientes premios sí pueden considerarse un buena pauta de control sobre las tendencias del mercado.

Premios otorgados a videojuegos en 2008 en España

“La industria del videojuegos recibe el reconocimiento del sector”

Los principales medios de comunicación especializados en videojuegos realizan anualmente un sondeo entre sus lectores y los principales críticos del sector para otorgar premios a los mejores lanzamientos de la temporada.

Estos premios son, junto con los Premios Desarrollador_es -organizados anualmente por la Asociación de Desarrolladores de Software Interactivo (DOID)-, los Premios Gamelab -que se celebran en 2008 por primera vez- y los Galardones aDeSe, algunos de los más reputados del sector.

1 Premios Campus Party 2008



Campus party organiza anualmente junto a las Asociación de Desarrolladores de Software Interactivo (DOID) los Premios Desarrollador_es, que se otorgan en agosto en el transcurso de la Campus Party de Valencia.

Premios Campus Party 2008

MEJOR VIDEOJUEGO AMATEUR	Easter Avenger (Chrono Twins y Sir Fred)
MEJOR SONIDO	Commandos Strike Force (Break Quest y War Times)
MEJOR DISEÑO ARTÍSTICO	Commandos Strike Force (Scrapland y Break Quest)
MEJOR BANDA SONORA ORIGINAL	Commandos Strike Force (Yume e Imperial Glory)
MEJOR TECNOLOGÍA GRÁFICA	Imperial Glory (One y Dracula Twins)
MEJOR GUIÓN	Scrapland (Yume y Fallen Lords)
MAYOR INNOVACIÓN	Sonoro TV (One y La Ínsula de Sancho)
MEJOR COMPAÑÍA DISTRIBUIDORA	FX Interactive (Koch Media y Planeta de Agostini On Games)
MEJOR COMPAÑÍA DESARROLLADORA	Pyro Studios (Digital Legends y Gaelco)
MEJOR VIDEOJUEGO	Scrapland (Imperial Glory y One)
PREMIO ESPECIAL HONORÍFICO	Antonio Arteaga (Stratos)



2 Premios Gamelab 2008



El "Congreso sobre la Industria del Videojuego - Gamelab 2008" puso en marcha, como novedad, los premios Gamelab que se conceden a las mejores iniciativas creativas y divulgativas del sector. Los galardones se entregaron durante la gala de clausura del Gamelab 2008, en el Casino de Asturias.

Premios Gamelab 2008	
MEJOR VIDEOJUEGO PARA PC	Runaway 2 (Pendulo Studio y FX Interactive)
MEJOR VIDEOJUEGO PARA MÓVIL	Furby Island (LemonQuest)
MEJOR PORTAL DE VIDEOJUEGOS ONLINE	Minijuegos.com
MEJOR PUBLICACIÓN	Hobby Consolas
MEJOR PUBLICACIÓN ONLINE	Meristation Magazine
MEJOR VIDEOJUEGO PARA CONSOLA	Jericho (MercurySteam y Codemasters)
MEJOR VIDEOJUEGO PARA CONSOLA PORTÁTIL	Horsez (Virtual Toys/Ubisoft)
MEJOR ESTUDIO 2007	Virtual Toys
PROFESIONAL MÁS INFLUYENTE 2007	Xavier Carrillo (Digital Legends Ent.)
PREMIO HONORÍFICO	Gonzo Suárez



Jericho

3 Premios EME



7.200 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 2007. Los premios EME los organiza desde 1.997 la revista online Meristation.com

Premios EME 2008	
EME AL MEJOR VIDEOJUEGO DE ACCIÓN	God of War II: Divine Retribution (SCE) – PS2
EME A LA MEJOR AVENTURA DE ACCIÓN	Assassin's Creed (Ubisoft) - PS3, 360
EME AL MEJOR VIDEOJUEGO DE ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA (FPS)	BioShock (Irrational Games) - PC, 360
EME AL MEJOR VIDEOJUEGO DE ARCADE	Guitar Hero III: Legends of Rock (Neversoft) - 360 Wii PS2 PC PS3
EME A LA MEJOR AVENTURA GRÁFICA	Runaway 2: El Sueño de la Tortuga (Pendulo Studios) - PC
EME AL MEJOR VIDEOJUEGO DE DEPORTIVO	FIFA 08 (Electronic Arts) – 360, PS3, DS, PS2
EME AL MEJOR VIDEOJUEGO DE ESTRATEGIA	Command & Conquer 3 Tiberium Wars (Electronic Arts) - PC, 360
EME AL MEJOR VIDEOJUEGO DE PLATAFORMAS	Super Mario Galaxy (Nintendo) - Wii
EME AL MEJOR VIDEOJUEGO DE ROL	Mass Effect (Bioware Corporation) - 360
EME AL MEJOR VIDEOJUEGO DE SIMULADOR	Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific (Ubisoft) - PC
EME AL MEJOR VIDEOJUEGO DE PUZZLE	Más Brain Training (Nintendo) - DS
EME AL MEJOR VIDEOJUEGO DE CONDUCCIÓN	Project Gotham Racing 4 (Bizarre Creations) - 360
EME AL MEJOR VIDEOJUEGO DE SONY PSP	Metal Gear Solid: Portable Ops (Kojima Productions)
EME AL MEJOR VIDEOJUEGO DE NINTENDO DS	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (Nintendo)
EME AL MEJOR VIDEOJUEGO DE PlayStation® 3	Uncharted: El Tesoro de Drake (Naughty Dog)
EME AL MEJOR VIDEOJUEGO DE PlayStation® 2	God of War II: Divine Retribution (SCE Santa Monica)
EME AL MEJOR VIDEOJUEGO DE XBOX 360	BioShock (Irrational Games)
EME AL MEJOR VIDEOJUEGO DE Wii	Super Mario Galaxy (Nintendo)
EME AL MEJOR VIDEOJUEGO DE PC	Crysis (Crytek Studios)
EME AL MEJOR PRODUCTO MULTIMEDIA	PoW GeForce 8800 GTS 512 MB (Point of View)
EME AL MEJOR PRODUCTO PERIFÉRICOS Y COMPONENTES	Logitech G9 (Logitech)

4 Hobby Premios



En el mes de marzo de 2008, Axel Springer España celebró la octava edición de sus Hobby Premios, unos galardones que se conceden a partir de los votos que envían los lectores de las revistas Hobby Consolas, Playmanía, Nintendo Acción, Computer Hoy Videojuegos y Micromanía, lo que representa en torno a un millón de jugadores habituales de consolas y PC.

Premios Hobby 2008

CONSOLA DEL AÑO 2007	Playstation3 (SCE)
VIDEOJUEGO DEL AÑO 2007	Assassin's Creed (Ubisoft)
COMPAÑÍA DEL AÑO 2007	Nintendo España



Assassin's Creed

Mejores videojuegos absolutos

VIDEOJUEGO DEL AÑO 2007 para PlayStation® 2	God Of War II (Sony Computer Entertainment)
VIDEOJUEGO DEL AÑO 2007 para PSP	Silent Hill Origins (Konami)
VIDEOJUEGO DEL AÑO 2007 para PlayStation® 3	Assassin 'S Creed (Ubisoft)
VIDEOJUEGO DEL AÑO 2007 para PC	Crysis (Electronic Arts)
VIDEOJUEGO DEL AÑO 2007 para NINTENDO DS	Zelda, Phantom Hourglass (Nintendo)
VIDEOJUEGO DEL AÑO 2007 para NINTENDO Wii	Super Mario Galaxy (Nintendo)
VIDEOJUEGO DEL AÑO 2007 para MÓVILES	Pro Evolution Soccer (Konami)
VIDEOJUEGO DEL AÑO 2007 para XBOX 360	Halo 3 (Microsoft)

Premios especiales:

FENÓMENO DEL AÑO	WWE Smackdown Vs Raw 2008 (THQ)
PREMIO ESPECIAL DE LA REDACCIÓN	Teresa Núñez, Relaciones Públicas de Virgin
PREMIO A LA TRAYECTORIA PROFESIONAL	Ignacio Pérez Dolset, Consejero Delegado de Pyro Studios.

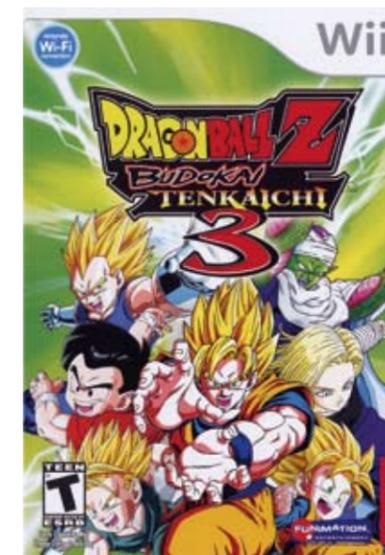
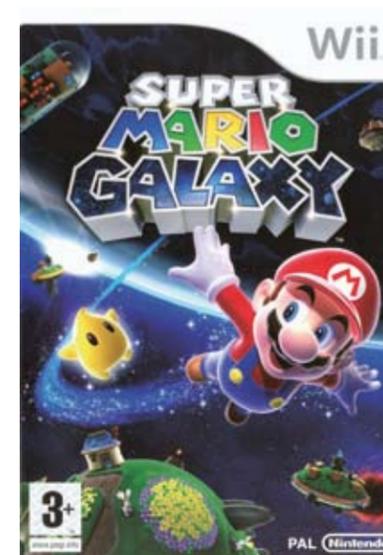
5 Premios Nintendo Acción



La revista oficial de la compañía de videojuegos Nintendo en España, fundada en 1992 y que edita Axel Springer, publica anualmente una lista de mejores videojuegos, compañías y profesionales del sector. En 2008, se hizo oficial la lista de premiados correspondiente a 2007.

Mejores videojuegos absolutos

MEJOR VIDEOJUEGO ABSOLUTO	1. Super Mario Galaxy 2. Dragon Ball Budokai 3 3. Pokemon Perla y Diamante
VIDEOJUEGO DEL AÑO PARA Wii	1. Super Mario Galaxy 2. Dragon Ball Budokai 3 3. Pokemon Battle Revolution
VIDEOJUEGO DEL AÑO PARA DS	1. Zelda Phantom Hourglass 2. Pokemon Perla y Diamante 3. Mario Party
MEJOR CONSOLA	1. Wii 2. DS
MEJOR COMPAÑÍA	Nintendo



Los mejores videojuegos por géneros

PLATAFORMAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Super Mario Galaxy 2. Los Simpson 3. Super Paper Mario
DEPORTIVOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos 2. Mario Strikers Charged Football 3. FIFA08
VELOCIDAD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Need for Speed Prostreet 2. Diddy Kong Racing 3. Excite Truck
AVENTURAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zelda Phantom Hourglass 2. Hotel Dusk Room 512 3. Pokemon Ranger
ROL	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pokemon Perla y Diamante 2. Final Fantasy III 3. Lost in Blue 2
SOCIALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mario Party DS 2. Mario Party 8 3. Rayman Raving Rabbids 2
ESTRATEGIA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Heroes of Mana 2. Ages of Empire 3. Theme Park
LUCHA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dragon Ball Budokai 3 2. Pokémon Battle Revolution 3. WWE Smackdown vs Raw 2008
ONLINE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pokemon Battle Revolution 2. Zelda Phantom Hourglass 3. FIFA08
INTELIGENCIA-PUZZLE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Más Brain Training 2. Big Brain Academy 3. Zendoku Sudoku
ACCIÓN-SHOOTER	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metroid Prime 3 Corruption 2. RE Umbrella Chronicles 3. Prince of Persia Rival Swords

Premios especiales:

PREMIO A LA TRAYECTORIA PROFESIONAL	Ignacio Pérez
PREMIO AL FENÓMENO DEL AÑO	WWE Smackdown vs Raw 2008
PREMIO ESPECIAL DE LA REDACCIÓN	Teresa Núñez, Virgin Play

5 Premios Micromanía



La revista Micromanía publica anualmente un reportaje especial sobre los videojuegos más valorados por los lectores. Estos son los que mejor valoración recibieron en la votación correspondiente al 2007:

Premios Micromanía

VIDEOJUEGO DEL AÑO	Crysis (Electronic Arts)
Finalistas	Command & Conquer 3. Tiberium Wars (Electronic Arts) The Orange Box (Electronic Arts)
MEJOR VIDEOJUEGO DE ESTRATEGIA	World in Conflict (Vivendi)
MEJOR VIDEOJUEGO DE ACCIÓN	Crysis (Electronic Arts)
MEJOR VIDEOJUEGO DE ROL	The Witcher (Atari)
MEJOR VIDEOJUEGO DE VELOCIDAD	Need for Speed. Prostreet (Electronic Arts)
MEJOR VIDEOJUEGO ONLINE	World of Warcraft. The Burning Crusade (Vivendi)
MEJOR VIDEOJUEGO DEPORTIVO	Pro Evolution Soccer 2008 (Konami)
MEJOR VIDEOJUEGO DE AVENTURAS	Runaway 3: El Sueño de la Tortura (FX Interactive)
MEJOR VIDEOJUEGO DE SIMULACIÓN	Silent Hunter 4. Wolves of the Pacific (Ubisoft)
MEJOR VIDEOJUEGO DE INTELIGENCIA	Brain Trainer (Planeta Interactive)
MEJOR COMPAÑÍA DEL AÑO	FX Interactive



Need for Speed. Prostreet

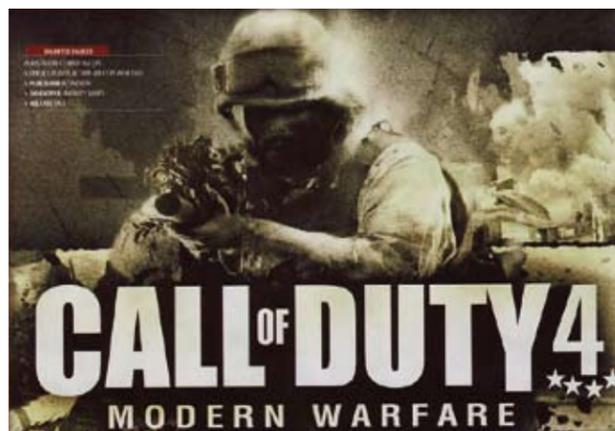
7 Premios PlayStation® 2008

PlayStation

Se trata de los mejores videojuegos de 2007 según los lectores de PlayStation® Revista Oficial, del Grupo Zeta. En esta edición se recibieron alrededor de 4.000 votos.

Premios Micromanía

MEJOR VIDEOJUEGO DEL AÑO PARA PlayStation® 2	God Of War II
MEJOR VIDEOJUEGO DEL AÑO PARA PlayStation® 3	Uncharted: El Tesoro De Drake.
MEJOR VIDEOJUEGO DESCARGABLE DE PlayStation® NETWORK	Tekken Dark Resurrection Online
PREMIO ESPECIAL REDACCIÓN	God Of War II
MEJOR VIDEOJUEGO DE 2007 PARA PSP	Silent Hill Origins (Konami)
MEJOR VIDEOJUEGO DE ACCIÓN DE 2007	Assassin's Creed (Ubisoft)
MEJOR VIDEOJUEGO DE DEPORTES 2007	FIFA 08 (EA Sports)
MEJOR VIDEOJUEGO DE CONDUCCIÓN 2007	Need For Speed Prostreet (Electronic Arts)
MEJOR VIDEOJUEGO DE LUCHA 2007	Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3 (Atari Ibérica)
MEJOR VIDEOJUEGO DE SHOOTER 2007	Call Of Duty 4: Modern Warfare (Activision-Blizzard)
MEJOR VIDEOJUEGO DE ROL 2007	Final Fantasy XII (Koch Media)
MEJOR VIDEOJUEGO PARTY GAME 2007	Guitar Hero III (Activision-Blizzard)
MEJOR VIDEOJUEGO PARA JUGAR EN RED 2007	Call Of Duty 4: Modern Warfare (Activision-Blizzard)
PREMIO AL RECONOCIMIENTO PROFESIONAL DEL SECTOR DEL VIDEOJUEGO	Mercedes Rey, Directora de Koch Media



8 Premios 2008 Zoom Net



Cinco son los videojuegos elegidos como finalistas para los premios "Las mejores miradas de Tras La 2". La redacción del programa Zoom Net (que emite La 2 de TVE) galardonó cinco propuestas muy diferentes:

Premios Zoom net

Little Big Planet	SCE
Dead Space	Electronic Arts
Boom Blox	Electronic Arts
Grand Theft Auto IV	Take Two Interactive
Spore	Electronic Arts



Boom Blox

9 Premios Hardgame2

Premios Hardgame2	
MEJOR VIDEOJUEGO DEL AÑO PARA PC	Grand Theft Auto IV (Rockstar Games)
MEJOR VIDEOJUEGO DEL AÑO PARA PS3	LittleBigPlanet (SCEE)
MEJOR VIDEOJUEGO DEL AÑO PARA XBOX 360	Grand Theft Auto IV (Rockstar Games)
MEJOR VIDEOJUEGO DEL AÑO PARA PSP	God of War: Chains of Olympus (SCEE)
MEJOR VIDEOJUEGO DEL AÑO PARA PS2	Yakuza 2 (SEGA)
MEJOR VIDEOJUEGO DEL AÑO PARA Wii	Super Smash Bros. Brawl (Nintendo)
MEJOR VIDEOJUEGO DEL AÑO PARA NINTENDO DS	Final Fantasy IV (Square-Enix/Koch Media)
MEJOR VIDEOJUEGO DEL AÑO PARA N-GAGE	One (Nokia)
MEJOR ADAPTACIÓN CINEMATOGRÁFICA	James Bond Quantum of Solace (Activision-Blizzard)
MEJOR PR	Susana Martín
MEJOR PR	José Valero
MEJOR PR	Mónica García
MEJOR PRODUCTORA	Electronic Arts

ADESE
OBJETIVOS
ORGANIZACIÓN
EMPRESAS INTEGRADAS EN ADESE
ISFE, INTERACTIVE SOFTWARE FEDERATION OF EUROPE

FUENTES Y AGRADECIMIENTOS

aDeSe

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.

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 a 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 (SCE)

Tesorero

- D. Bertrand Caudron (ELECTRONIC ARTS)

Vocales

- D. Antonio Temprano (UBISOFT)
 - D.ª Fernanda Delgado (ACTIVISION-BLIZZARD)
 - D.ª Francesc Armengol (KOCH MEDIA)
 - D. Miguel Canut (THQ)
 - D. Pablo Ruiz (FX INTERACTIVE)

Secretario general

- D. Carlos Iglesias (aDeSe)

Empresas integradas en aDeSe

En 2008, aDeSe estaba compuesta por las empresas que figuran a continuación, que representan más del 90% de las unidades de videojuegos distribuidas en el mercado español.

ACTIVISION-BLIZZARD
ATARI
CODEMASTERS
DISNEY INTERACTIVE STUDIOS
ELECTRONIC ARTS
FX INTERACTIVE
MICROSOFT IBÉRICA
NOKIA
PLANETA DE AGOSTINI INTERACTIVE
KOCH MEDIA (anteriormente PROEIN)
SEGA
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
TAKE TWO INTERACTIVE
THQ
UBISOFT
VIRGIN PLAY
WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT
DIGITAL BROS

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.

Fuentes y agradecimientos

Documentación

- **aDeSe:** Resultados Industria del Videojuego 2008
- **PEGI** (Pan European Game Information)
- **Informe Anual 2007-2008**
- **ISFE** Interactive Software Federation of Europe
- **IEAA** (Interactive Entertainment Association of Australia)
- **SELL** (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisir)
- **BIU** (Federal Association of Interactive Entertainment Software)
- **ESA** Association of Canadá

Documentación gráfica

aDeSe agradece la colaboración de los sitios Web El Correo Digital.Com, Hard2game, Rincon, Bp1.Blogger.Com, Aranezero.Net, Google Images, Gamerinvestments.Com, Gamershell.Com en la recopilación de imágenes para su Anuario 2008

Nuestro agradecimiento además a las revistas Meristation, Hobby Consolas, Playmanía, Nintendo Acción, Computer Hoy Juegos, Micromanía, Computer Hoy Juegos por cedernos sus logotipos para el apartado de premios del anuario.

Realización del anuario aDeSe 2008

C&IC Comunicación y RRPP, Agencia de Comunicación de aDeSe.

