



PETER MOLYNEUX DEJA LIONHEAD

El diseñador inglés abandona Lionhead y su puesto de director creativo en Microsoft Games Studios para trabajar en un nuevo estudio independiente: 22 Cans.



DLC DE LIGHTNING PARA FFXIII-2

Square Enix ha confirmado que está preparando un contenido descargable protagonizado por Lightning para mayo, con ciertos retoques en los combates.

UNA PRECUELA DE INFINITY BLADE LLEGARÁ AL NUEVO IPAD

Epic Games anunció en la presentación del nuevo iPad de Apple que está desarrollando *Infinite Blade: Dungeons* para este dispositivo. Este título se situará cientos de años antes en la historia de los anteriores e incorporará numerosas mejoras y cambios destacables.

¿QUÉ QUEREMOS DE *LEFT 4 DEAD 3*?

APOCALIPSIS BY VALVE

Si un día llega el Apocalipsis zombi, somos las personas a las que hay que arrimarse, ya que tenemos más experiencia y estamos más preparados que cualquier otro. Os vamos a salvar el culo a todos.

El pasado mes, el equipo de Marca Player al completo se embarcó en la búsqueda de Gordon Freeman y un -todavía- hipotético *Half-Life 3*. Sin embargo, se dejaron otra joya de Valve. El apocalipsis zombi por excelencia. Bienvenidos al universo *Left 4 Dead*.

Left 4 Dead no es solo un videojuego de zombis. Es un ejercicio mental y físico que todo gamer debería llevar a cabo como proyecto de crecimiento personal si quiere convertirse en alguien en un futuro. Desarrollas habilidades de logística, la prioridad de objetivos y el trabajo en equipo. Además, este juego te permite afinar los reflejos y forzar tu capacidad auditiva hasta poder diferenciar los gruñidos húmedos de un Boomer del aullido agónico de un Hunter.

Tampoco queremos olvidarnos del "compañerismo" que puedes desarrollar en una partida. Como cuando Xcast nos dejó tirados al grito de "¡Me salvo solo! ¡¡Soy un rancio!!". (Este es el tipo de gente que trabaja en esta revista, amigos ;-)).

Entre el primer y el segundo *L4D* pasó solo un año, cosa que desató la iras de los fans que echaron en cara a Valve que la segunda parte

podía haber sido un DLC de la primera entrega. El tiempo hizo que se callaran, ya que el juego que salió en 2009 era de una calidad muy superior. Y eso hace que nos planteemos lo siguiente: Si en un año hicieron eso, ¿qué han hecho en estos 3 años que llevan escondiendo la tercera parte de la saga? Aquí van nuestras apuestas: ■ > *Gina Tost / José Herráez*



¿DE QUÉ NARICES VA TODO ESTO? ZOMBIS

Es cierto que ninguna historia de zombis tiene un trasfondo muy profundo con complicadas tramas emocionales, siendo la historia de supervivencia el eje de la narración. Sin embargo, un (muy) pequeño y dosificado trasfondo ayudaría a aumentar la carga dramática del juego más allá de correr de refugio en refugio.

MIENTRAS TANTO, EN EUROPA... QUEREMOS RESPUESTAS

¿Se trata de una amenaza global? ¿Qué está pasando en el viejo continente? ¿Hay zombis devorando cadáveres en Carabanchel? ¿Infectados corriendo Diagonal abajo tras un sabroso superviviente que llega al refugio del Fórum? ¿Queremos respuestas, maldita sea!

NO SIN MI PEQUEÑO GNOMOS

El gnomo Chompski es un veterano en los juegos de Valve, apareciendo por primera vez en *Half Life 2 - Episode Two*. En *L4D2*, protagonizó el logro más loco que GinaTonic y Acheru han desbloqueado: Hacerle el canguro en plena masacre zombi durante toda una campaña. Valve, queremos más Chompski, en serio.

