

PRESENTA: UWE BOLL

FIG

¡¡¡A FAVOR!!!

- Boll era necesario, Boll ES necesario. Hay demasiado idolo de barro y chichinabo por derribar y demasiado amor mal enfocado a según que videojuegos. Las adaptaciones de Boll hace imperfecto PERFECTO (ja, ja), lo que irrita a gente a la que no se irrita lo suficiente. (Killboy Powerhead)

- House Of The Dead es la mejor adaptación de un videojuego a película que se ha hecho jamás. Tal cual, sin frases gloriosas ni personajes profundos, ni filosofía para universitarios resentidos. Zombies. Tiros. Tetos. Eso es respeto a un videojuego precisamente sin profundidad, de tiros y zombis. (Wolfenprey)

- Sólo los 10 primeros minutos de Postal, la película, hace que valga la pena vivir. (Wolfenprey)

- Su visión de Alone In The Dark hace que sea mejor la película que los últimos juegos de dicha franquicia. (Wolfenprey)

- La Bloodraime de su peli está buenísimo, tiene morbo, y encima enseña chicha, más que en el lidad? (Wolfenprey)

- Sus películas consiguen que otras adaptaciones de videojuegos no dirigidas por él parezcan buenas, y si son buenas ya de por sí hace que se conviertan en clásicos instantáneos. Ejemplo claro: Silent Hill. Uwe Boll es estrictamente necesario en este mercado. (Seizen)

- Porque la mediocridad merece tener sus heroes. (Dezz)

- Boll, es el único director de cine que no solo se pasa por la cabeza aporrear a sus críticos, sino que además lo hace. (Dezz)

- Tiene la extraña habilidad de transformar cualquier filme, tenga el presupuesto que tenga, en ochentero. (Dezz)

- En casi todas sus películas, las mozuetas siempre enseñan algo de berza antes de palmarla. (Dezz)

- Escupir verdades a la cara a gente como Michael Bay. (Dezz)

- En House of the Dead, el personaje que fusiona con maestría lo mejor de Clint Eastwood con Chanquete, produce un delicioso efecto laxante. (Afro Percal)

- Le ha pegado a un gordo. A un gordo en su cara de gordo. Eso siempre es bueno. (El hombre elefante)

- Por rodearse de los mejores: Jason Statham, Christian Slater, ... (El hombre elefante)

- Ser el único tío capaz de gastar MÁS DINERO y recaudar MENOS de forma paulatina (El hombre elefante)

- Su jodido ego-dios es enorme, es una via lata en sí (Retro-Uprising)

- Sus adaptaciones de los juegos demuestran que es posible hacer una película sobre un videojuego pasándose previamente el juego con la televisión apagada (Retro-Uprising)

- Que es tiene entretenidos y no dais tanto la lata id (Tarpedokid)

- Las películas de Uwe Boll brindan la oportunidad a actores patéticos de protagonizar películas aún más patéticas, y si atendemos a la regla matemática "x - x = + " entonces "patético x patético = obra maestra". (Streapper)

- El título de sus películas y su capacidad innata para adjudicarse jugosas licencias que después consigue despellejar para desespero de los histriónicos fans. (Cienfuego)

- La gente se preocupa tanto por sus adaptaciones de videojuego a película, que olvidan que otras adaptaciones de otros directores son peores y más ridículas (La mayoría...), que las del amigo Boll. (Wolfenprey)

- Uwe Boll te transporta a la mejor época de esos videoclubs llenos de cintas VHS de serie Z con pelis de chinos, zombis, vengadores y héroes de segunda, etc, pero con más gracia. (Wolfenprey)

- All Your Bolls Are Belong To Us (Chaiko).

- ¿Recuerdan aquello de "oir el lamento de sus mujeres" que decían en Conan el Barbaro? Pues el lamento de los fans "de foro y fanfic" tras cada adaptación realizada por Boll es lo más parecido que van a tener sin traspasar la frontera de lo legal. (Killboy Powerhead)

- Ese hombre demuestra auténtica pasión por lo que hace respecto a los iluminados de siempre que sólo se llenan la boca con la supuesta complejidad de adaptar y dar personalidad a personajes que nunca la tuvieron. (Eso va por un tal Cliff.) (Wolfenprey)

COORDINA: CHAIKO



MINI NINJAS

IO Interactive es conocida por sus propuestas decididamente violentas y de corte más o menos realista: la saga Hitman, Freedom Fighters, o Kane & Lynch son ejemplos de ello. Ahora anuncian una ruptura con respecto a su línea habitual con *Mini Ninjas*, un título de acción con clara estética cartooniana que verá la luz en PS3, 360, Wii, y DS.



¿Y TOM CLANCY?

Es lo que se preguntará cualquier jugador atento a la lista de lanzamientos de la franquicia el pasado año. Con tan sólo *EndWar* en su haber, frente a los lanzamientos casi anuales de todas sus sagas en el pasado, cabía preguntarse cuál iba a ser el destino de sus diversas series. Ubi Soft responde a las dudas con el anuncio de nuevos lanzamientos a lo largo de 2009, continuando con las series estrella como *Ghost Recon Advanced Warfighter*, *Rainbow Six* (sin conocerse aún si seguirán con la ambientación en Las Vegas, u optarán por un cambio de tercio), y la posibilidad de que, al fin, llegue a ver la luz el desaparecido en combate *Splinter Cell: Conviction*, que lleva dando tumbos desde su anuncio a finales de 2006. En cualquier caso todo apunta a la creación de un universo cohesionado para la franquicia, según el futuro presentado por *EndWar*.



PRESS START



CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

ASÍ NOS GUSTAN LOS WESTERNS: SALPICADOS DE SANGRE Y POLVORA

Un par de años atrás en el tiempo, Ubi Soft, en connivencia con Techland (autores también del muy deseado *Dead Island*, que demuestra su amor por lo que realmente importa: la carnicería lúdica), presentaba a un fps injustamente ignorado: *Call of Juarez*, que llevaba a un género hastiado de sí mismo a la mejor de las ambientaciones del Salvaje Oeste, como no se había visto desde el viejo *Outlaws of LucasArts* (con el permiso de *Red Dead Revolver*, desarrollado en tercera persona). A pesar de la fría acogida por parte de un mercado más-

pendiente de blockbusters veraniegos como *Bioshock* que de producciones de Serie B como *Call of Juarez*, este logró hacerse con un hueco entre los aficionados gracias a sus localizaciones y un sentido de la acción que las explotaba de la mejor de las formas posibles. La recompensa, para unos y otros, llegará este mismo 2009 en forma de preclula del título original. Con el título de *Call of Juarez: Bound in Blood*, la propia Techland, de nuevo con el soporte anímico y económico de Ubi Soft, lanzará el juego tanto en PlayStation 3 como en Xbox 360. El juego

llevará a los hermanos McCall (ambos jugadores) en una sangrienta aventura que recorrerá desde la Georgia de la Guerra de Secesión, hasta las ruinas aztecas de México, en un camino sembrado de avaricia y lujuria, duelos al amanecer, y tiroteos a dos manos. Por fortuna la serie parece seguir más centrada en los aspectos más salvajes y divertidos del Oeste. *Call of Juarez: Bound in Blood* promete traer de nuevo a las consolas la ambientación de los mejores spaghetti western, dejando de lado los dramas crepusculares.

PRIME DISPARA LUEGO PREGUNTA POR SU MOSCUELLO HACER

JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON. BUZZ! XTREME 10º ANIVERSARIO

• GÉNERO PREGUNTAS CAPCIOSAS
• DESARROLLO LABOR HORROR VACUO PRODIGIOSAMENTE IMPOSIBLES
• NIVEL DIFICULTAD PARA ENTERADILLOS

Es decir: un juego que nunca ha existido para un aniversario que nunca se celebrará. El décimo cumpleaños de *Xtreme*, en el año 2016, se celebra por todo lo alto: con el lanzamiento de un *Buzz!* para la eterna PS2 centrado en preguntas y respuestas relativas a la ya mítica publicación. ¿Por qué a John Tones todo el pelo de la cabeza se le ha pasado a las rodillitas? ¿Por qué a Nemesis todo el pelo de las rodillitas se le ha pasado a la cabeza? ¿Es cierta la leyenda de *The Elf* por los juegos de rol escritos en arameo?

¿Es verídica la leyenda de que Mr. Winters retrasó dieciséis cierres consecutivos en la primera década del siglo? ¿Hasta qué punto es cierto el capítulo de la biografía de Stan By en la que asegura haberle depilado las ingles a Jade Raymond? ¿Qué cantidad del vestuario del Hombre Elefante procede del fondo de armario de Brian Ferry? Preguntas sin respuesta... hasta este momento.

GLOBAL 8,9



