

# paTrA Entidad 3D

En Portada:

 [Nuevo Foro de Entidad 3D](#)

 [Proyecto Vacío V2](#)  
Por - elPatixF

 [Reportaje en Portada: Rockabilly](#)  
Por - paTriota

 [Reportajes:](#)

Aporia

WRS

Disunity

Quake Bitch Zone

Sobrevivir 2

Resident Evil Genesis

 Entrevista a:

## Josey Wales



Tripe Poster  
exclusivo  
para la revista  
de WRS, Sobrevivir  
y Aporia por  
elPatixF, DCE  
y Croviman



# Rockabilly

Por Sergi Roig

Y además:

Ghost Town

El juego:

Monster Hunter Tri

El cantante:

Marilyn Manson

Reportage de portada:  
Rockabilly

Juego:  
Lost Planet 2

'EL TOP'

Fondo de pantalla:  
Por elPatixF

Entrevista:  
Josey Wales

Reportage:  
Aporia  
WRS  
Disunity  
Quake Bitch Zone  
Sobrevivir 2

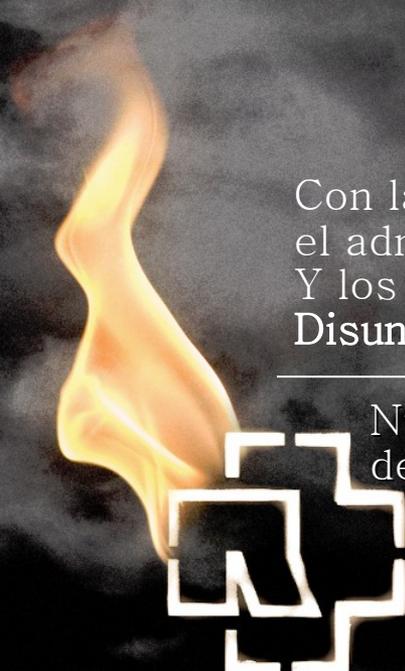
Cine / Música:

Avances:  
Ghost Town  
Resident Evil Genesis

Comencemos

# AVANCE

p Tr A  
Entidad 3D



Con la entrevista exclusiva a Josey Wales, el administrador de la pagina de Entidad 3D. Y los reportajes a los juegos Aporia, WRS, Disunity, Quake Bitch Zone y Sobrevivir 2.

Nuevo foro de Entidad 3D con una mezcla de nueva y vieja comunidad.

**RAMMSTEIN**  
//BOOTLEGS

[www.rammsteinbootlegs.blogspot.com](http://www.rammsteinbootlegs.blogspot.com)

Reportage de portada a:  
Rockabilly

Nuevo Proyecto Vacio por elPatixF

Autor:

Juego:

Sylvester

Ghost Town

# Avances

Ghost Town es un juego Online en Entidad 3D con unas gráficas muy cuidadas y un mapeado de lujo.



Existen dos Ghost Town:

Ghost Town  
Ghost Town 2

Para descargarlos buscad en el foro estos nombres.



La jugabilidad es en primera persona pero como ya he dicho es un juego Online y necesitas de gente para sacarle el maximo partido.

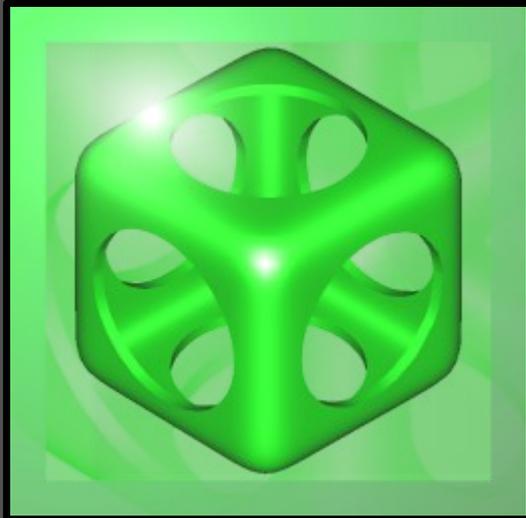
Lo único bueno a simple vista es el mapeado.

# Proyecto Vacio V2

EIPatrif bnos trae un nuevo proyecto vacio para que subamos nuestros juegos con una carga minima de MB.

Llega a ser muy util ya que la mayoría de usuarios no limpian su juego antes de subirlo y eso pesa una barbaridad.

Con el nuevo proyecto vacio conseguiremos que nuestros juegos pasen de peso pesado a peso pluma.



## Caracteristicas:

Todos los actores fueron reemplazados por átomos. Esto incluye players, enemigos, onlineplayers, vida, medkits, la turret y armor.

Los actores de armas y munición por defecto fueron reemplazados por átomos; para no tener que añadir entidades ConfigArmaEquis para cargar el nivel.

En la carpeta BMP, fueron suprimidas todas las imágenes no requeridas por el motor, y todas las demás fueron reducidas a mapas de bits de 2x2. Todas las fuentes de tamaño 1 y 2 de los comandos MSJ1 fueron reducidos.

Las imágenes de menú fueron reducidas. La carpeta levels solo incluye el archivo autonivel.ini para mostrar un mensaje de error si se intenta abrir el ejecutable sin colocar un nivel.

El objeto 1\_caja.act se ha reemplazado por un átomo. Todos los sonidos requeridos fueron reemplazados por silencios.

Los sonidos de proyectiles por defecto fueron reemplazados por silencios; para no tener que añadir entidades ConfigArmaEquis para cargar el nivel.

# Diez Números de la Revista

La revista cumple 10 números. El primero fue publicado el Febrero del 2007 con la portada de la entrevista a Drugaddict, un gran autor de juegos en la plataforma que sea y con el motor que sea.

Las portadas han ido evolucionando constantemente.

Ahora en Octubre del 2011 puedo decir que a sido una matavilla trabajar en este proyecto. He conocido a cientos de personas, comentado muchos juegos y publicado diez entrevistas que nos han hecho conocer al autor mucho mas.

Ahora esperemos que dure unos años mas.

Gracias a todos por leerla.



Autor:

paTriotA



# Nuevo Foro de Entidad 3D

**Foro**

El 1 de Septiembre del 2011 lo inauguro paTriotA. Ahora junto a elPatixF administran el foro.

Podrás conseguir medallas y rangos especiales para E3D.



Foro Entidad 3D:

<http://e3dforo.gratis-foro.es/>

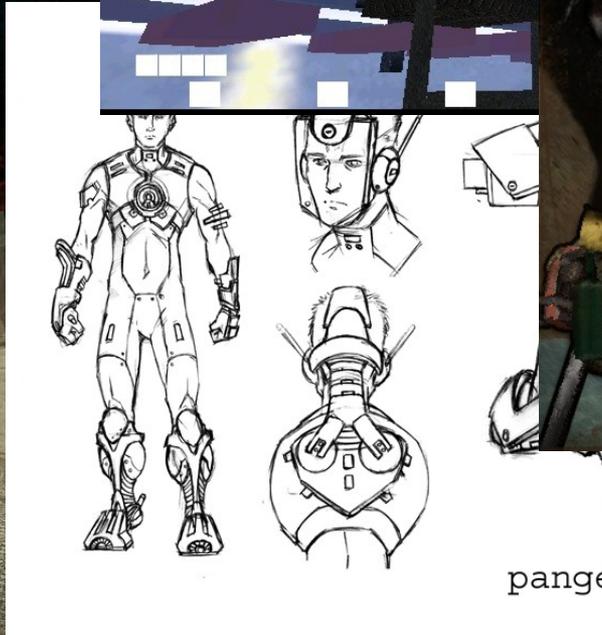
	Iniciado E3D
	Principiante E3D
	Avanzado E3D
	Experimentado E3D
	Maestro E3D
	Sabio E3D
	Me llamo Entidad3D
	Admin
	Leyenda E3D
	Mod
	Spammer

El foro dispone de los foros necesarios para hacer tus consultas o compartir cualquier cosa.

ENTIDAD\*3D

# Imágenes

QUAKE



## Staff:

- Quake Bitch Zone
- Aporia
- Rockabilly
- Pangea
- Ghost Town
- Patriot 5

Demo  
18-07-2011

Patriot 5

## Genero:

He de bautizar este género como  
Micro First Person Shooter

## Autor:

Yo mismito, elPatrif.

# WinRAR Shooter



Un mini juego muy  
entretenido y adictivo  
como todos los juegos de  
**elPatrif.**

La jugabilidad es sencilla;  
comienzás en una  
habitacion y debes matar al  
oponente contrario en un  
bucle de habitaciones  
antes de que el te  
machaque a ti.  
Rejugabilidad por supuesto  
servida en bandeja de  
plata.





### Nombre juego:

El juego se llama **WinRar Shooter**. WRS para abreviar. El nombre es meramente una improvisación de última hora. Tenía que ser corto, ridículo y sólo con un poco de sentido. Al último paso de terminar el juego, a punto de comprimir en winrar para subirlo a internet, surgió la idea.



### Fecha Demo:

El juego en sí mismo podría considerarse una demo técnica. En fin, es la misma que la del juego completo xD

### Fecha juego completo:

El juego fué terminado un domingo 9 de octubre... a las 5 de la mañana. ¡Y fué publicado en el foro de E3D a la tarde siguiente! xD

### Guardado:

¿Guardado? Podría haber implementado una opción de guardar el puntaje record... pero en fin, el juego no tiene ninguna capacidad de guardado (Yo malito!).



### Argumento o historia:

Es una épica batalla entre dos familias que se odian desde los albores de los tiePORFAVOR Si no es más que una batalla cara a cara entre el jugador y la CPU. No tiene absolutamente nada de historia xD

El objetivo básico es destrozarse a tu oponente la mayor cantidad de veces, antes de que te destroce a vos.

### Cosas especiales de el juego:

La particularidad más interesante de este juego es meramente técnica; y es que sólo pesa 2 el paquete con el juego completo, y aún así no se priva de tener música, un par de sonidos, modelos texturizados, letras en pantalla, menu, etcétera. Más allá de eso, es un juego 1 contra 1. En donde la CPU tiene casi las mismas posibilidades de salir victorioso que el jugador.

### Armas o ataques o magia:

La única arma es el blaster. Quita 13 puntos de vida al impacto, por lo que te morirías en 8 disparos aproximadamente. No hay zonas críticas, a pesar de que la animación haga parecer lo contrario!



### Comentarios del autor:

Este juego no fué concebido inicialmente como un "Juego" en sí. Fue la base de lo que hoy es el "Proyecto Vacío v2", una plantilla de reducción de tamaños para crear juegos con Entidad 3D. En esencia lo que se prueba con este juego es que se pueden hacer juegos MUY pequeños con Entidad 3D, y que el límite mínimo de un juego creado con Entidad 3D, quizá, 2 megas. Los personajes que cayeron en la revoleada (Azul y Rojo, para abreviar xD) son en realidad un modelo que iba a usar en otro juego; un poco más interesante que el presente. Pero dada la circunstancia, fueron a parar a este minijuego xD

### Edad recomendada:

Edad recomendada? Yo diría que por el aspecto cómico y la potente carencia de características de calidad... de 8 años en adelante, con una etiqueta de "fantasy violence" supongo!



Autor :

elPatrif

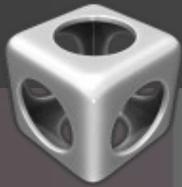
**Genero:**

Exploracion - Plataformas

**Autor:**

Daniel Bueno (Croviman)

# Aporía

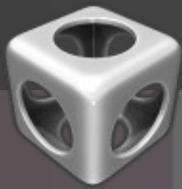


El juego Aporia se lleva las criticas mas buenas por su excelente mapeado dignos de un arquitecto.

Lo mejor de las imagenes publicadas a Hasta ahora esque transmiten tranquilidad y armonia.

**Croviman** a decidido dejar las batallas y la violencia a un lado y centrarse en un juego pacifico al estilo plataformas.





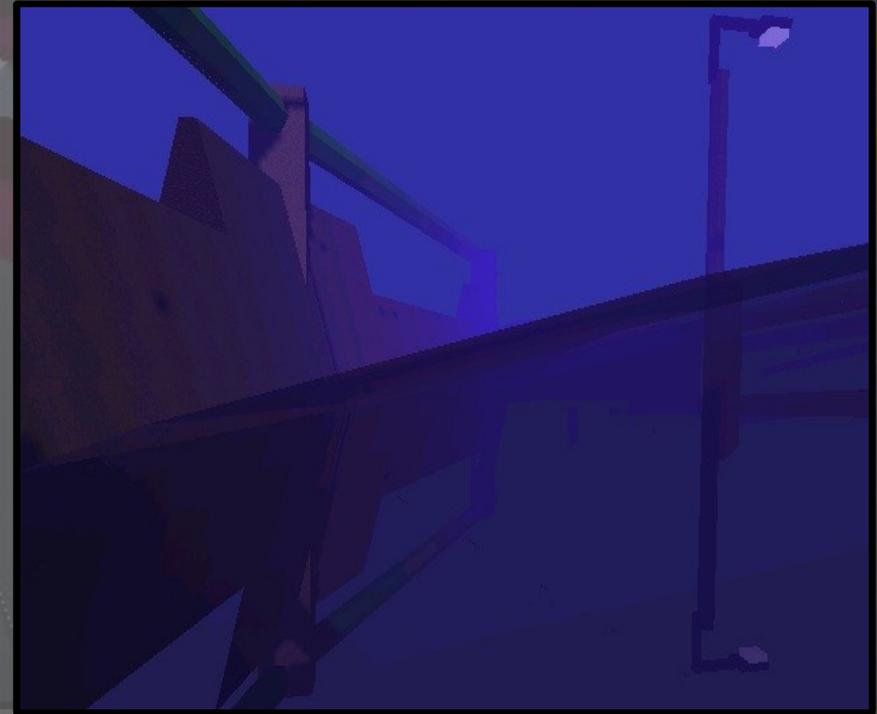
Nombre juego:  
Aporía

Grandes paisajes predominaran en Aporía.

Fecha Demo:  
Noviembre 2011

Fecha juego completo:  
Marzo 2012 (A confirmar)

Guardado:  
En cualquier momento



## Argumento o historia:

Uruguay, Canelones 6AM

Andres Croviman se toma el omnibus para ir a trabajar como todos los dias... Sube al mismo, se conecta sus auriculares y lo vence el sueño ya que habia dormido muy poco la noche anterior...

Cuando despierta advierte que esta solo dentro del omnibus, ni siquiera se encuentra el chofer y al mirar hacia la ventanilla ve que esta en un lugar que no conoce.

Rapidamente baja del omnibus y comienza a buscar la forma de regresar por donde vino, pero ahí comienzan a pasar cosas muy extrañas...

## Cosas especiales de el juego:

No es un videojuego convencional, es mas bien un proyecto de arte interactivo.

No hay enemigos y por tanto tampoco armas.

La exploracion es la base de la jugabilidad.

La historia se va desarrollando en viñetas tipo comic.

La curva de dificultad es fluctuante por lo que terminar el "juego" es cuestion de superar ciertos momentos complicados y disfrutar el resto de la experiencia.

Lo unico que hay que hacer en cada nivel es encontrar la salida para acceder al siguiente.

## Armas o ataques o magia:

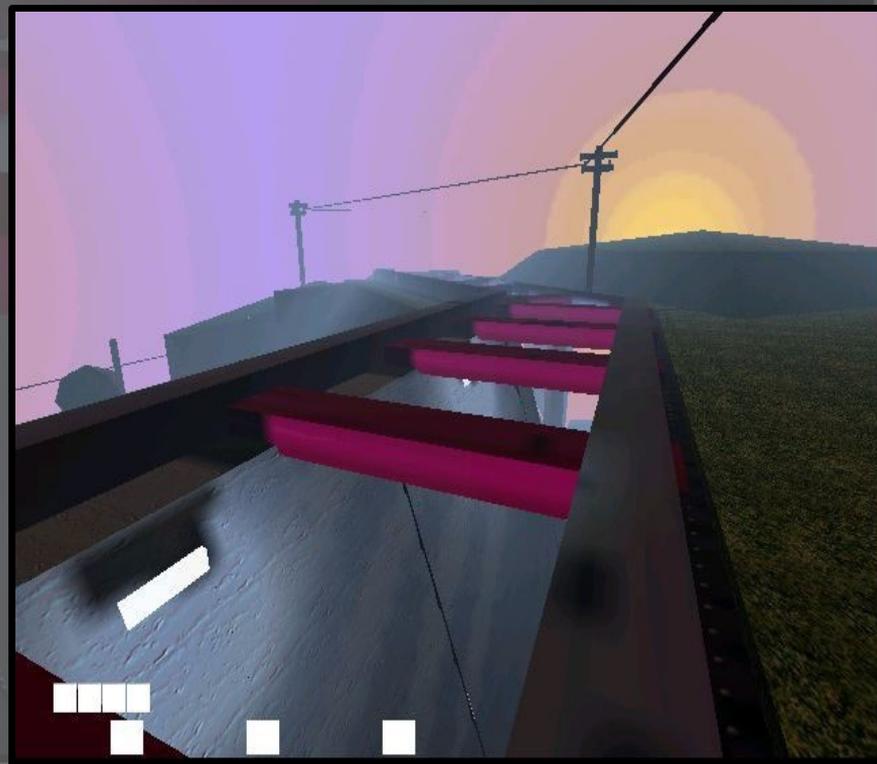
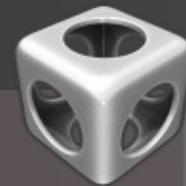
No hay

## Fecha juego completo:

El juego fué terminado un domingo 9 de octubre... a las 5 de la mañana. ¡Y fué publicado en el foro de E3D a la tarde siguiente! xD

## Guardado:

En cualquier momento



### Edad recomendada:

De 14 a 90 años (mas bien porque si son mas chicos se pueden aburrir mucho creo)



### Comentarios del autor:

Este proyecto surgio de manera espontanea, un dia me dirigia al trabajo de mi novia y me quede dormido en el omnibus, cuando desperte estaba en un lugar que no habia conocido jamas, empece a caminar por donde habia venido con el omnibus y ahí comenzo mi inspiracion... (La historia casi calcada! Je je!)

Pero en realidad ya tenia algunos proyectos de niveles en fase beta abandonados de hace un año atras mas o menos. La idea que rondaba mi cabeza desde que encuentre Entidad 3D siempre habia sido traducir los ambientes que acostumbro plasmar en mis pinturas de manera interactiva en un espacio 3D, para que uno pudiese recorrerlos a gusto... El problema es que no queria hacer un videojuego propiamente dicho y no se me ocurría una historia que sirviera de excusa para enmarcar mis espacios artisticos interactivos... Hasta que me paso la anegdota del omnibus y empece seriamente a hacer desde cero el proyecto.

Autor :

**Croviman**

# Publicidad

Título: Monster Hunter Tri  
Género: Aventura  
Temática: Monstruos  
Edad recomendad: +13

## *Monster Hunter Tri*



**Genero:**  
Survival horror

**Autor:**  
Pedro Morales alias (DGE)

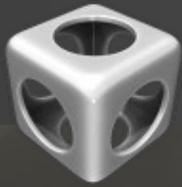
## Sobrevivir 2



La primera parte nos dejó gratamente satisfechos con su alto nivel de rejugabilidad y adicción.

**DGE** está dispuesto a darnos esas dosis multiplicadas por dos con esta nueva entrega de **Sobrevivir**.

El lanzamiento tardará un tiempo ya que está pensado para sacarlo en tres plataformas diferentes.





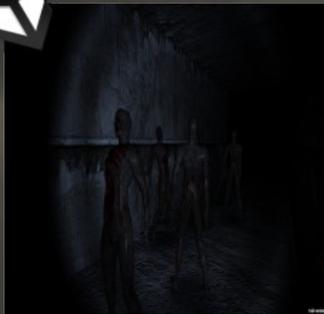
Nombre juego:  
Sobrevivir 2

Un ambiente tenso y terrorífico se funden.  
Una de las principales diferencias al primer  
Sobrevivir.

Fecha Demo:  
31/10/2011

Fecha juego completo:  
Por confirmar

Guardado:  
Contara con puntos de control y guardara al  
pasar de nivel



### Argumento o historia:

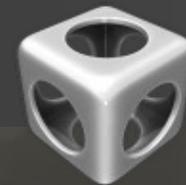
El argumento es simple matar o matar se centra en un mundo de oscuridad en donde tendras que sobrevivir a una horda interminable de criaturas que lo unico que quieren es tu carne y sangre.

### Cosas especiales de el juego:

contara con multiples sub misiones como salvar supervivientes eliminar jefes especiales los cuales te daran una gran cantidad de puntos los niveles tendran una gran dificultad ya que no tendras ni un momento de paz ya que los enemigos te perseguiran sin tregua, en realidad no tiene una historia profunda ya que es un juego del tipo arcade donde tendras que realizar misiones para acumular puntos ya sea por las misiones o eliminando enemigos.

### Armas o ataques o magia:

Actualmente 2 armas para el jugador Hkg36c y tfc y 2 para enemigos vomito acido y trosos de carne explosiba.



### Comentarios del autor:

Obrevivir 1 este juego se me ocurrio un dia que me descarge el de monigote blast de elpatrixf y me gusto bastante y fue el primero que hise en entidad3d actualmente se desarrolla en entidad 3d la segunda parte pero tendra 2 versiones mas, una en webplayer para buscadores y otra para pc y mac echa en unity3d la cual sera comercial esta version sera la mas completa ya que contendra un gran numero de niveles un numero variado de enemigos jefes y sub-jefes armamento variado multijugador y varios extras mas.

### Edad recomendada:

+16

Autor :

**DGE**

**Genero:**

Tercera persona - Accion

**Autor:**

Juan Ledesma Longares



disunity

# Disunity



El autor, **Gackuto**, ya nos cautivo con su primera demo de **Pangea**. Ahora le toca a **Disunity**; uno de los juegos mas creativos de Entidad 3D. Esperemos y roguemos que la demo este pronto para poder catarla porque no os podeis perder nada. El propio autor hace los bocetos de los personajes... no hay mas que decir que a estudiado para ello.





disunity

**Fecha Demo:**  
Proximamente

**Fecha juego completo:**  
Aun por confirmar

**Guardado:**  
Se guarda por boss eliminado.

**Edad recomendada:**  
Diria para todo los publicos pero debido a que  
ahi muchas pegas con cualquier cosa que sea  
disparar podre pegi 13 jejeje.

**Nombre juego:**  
Disunity

**Armas o ataques o magia:**  
Solo usara un poder debido a que sus poderes  
fueron reducidos al minimo.

Grandes y inesperadas novedades para  
Entidad 3D nos esperan en Disunity.



disunity

proximamente

## Argumento o historia:

La historia principal se centra en un ente sin recuerdos (y definimos ente, porque solo se llegará a saber que criatura es al final del juego). Carece de recuerdos, pero por instinto piensa que ha sufrido algún tipo de accidente y ahora sufre las consecuencias. Más tarde en la historia se dará cuenta que su infinito error fue enamorarse de quien jamás debía haberse enamorado y luego vengar su muerte como jamás debería haberlo hecho.

El ente no es otro que el alma de la tierra, que un día se enamoró de una bella mujer (terrestre) la cual fue asesinada injustamente en una de nuestras “hermosas guerras” y por ello su venganza fue provocar desastres naturales para acabar con la humanidad.

Ya que su acto fue también injusto a ojos del guardián del cosmos, el todopoderoso decidió darle un castigo y dividió su cuerpo en varios elementos (los básicos de la tierra).

Su viaje comienza en un mundo distorsionado, y extraño, en el que desde su despertar tiene que lidiar con su nuevo estado enfrentándose al castigo que el señor le encomendado



## Comentarios del autor:

este juego fue un proyecto que iba a realizar junto con un amigo en el sistema xna para xbox. pero como todo en este mundo ahí quien se cansa y deja atrás las cosas por ser demasiado trabajoso y no remunerado jejeje. la cuestión es que no quise dejar atrás la idea que tenía y e querido implantarlo de alguna manera a entidad 3d. y bueno aunque se aleja de lo que quería hacer en un principio e de decir que estoy quedando muy satisfecho con el resultado.

el aspecto visual que es lo que más me suele interesar, está quedando de lo más original. sistema colorido en plan anime japonés y una ambientación muy sistema fantástico.

la música aun por confirmar pero que ya está corriendo por mi mente será o eso espero muy rollo ambiental tirando a chillout.

creo que lo que más gustará será luchar con los colosos que es en realidad en lo que se basará la trama del juego.

Autor :

**Gackuto**



# Marilyn Manson

GÉNERO(S):  
METAL

Publicidad



## Genero:

First person shooter (FPS)

## Autor:

Mistreated con alguna pequeña colaboración de Soulofscorpion.

# Quake Bitch Zone



El entusiasmo y las ganas de superar a los demás sanamente son los fundamentos principales de **Mistreated**. A creado juegos muy entretenidos y con aspectos originales jamas vistos en Entidad 3D. Pero **Quake Bitch Zone** parece ser una propuesta muy interesante, sobretodo en la inmersion a la hora de jugarlo.





Nombre juego:  
Quake Bitch Zone

Realmente es clavado al Quake de verdad.

Fecha Demo:

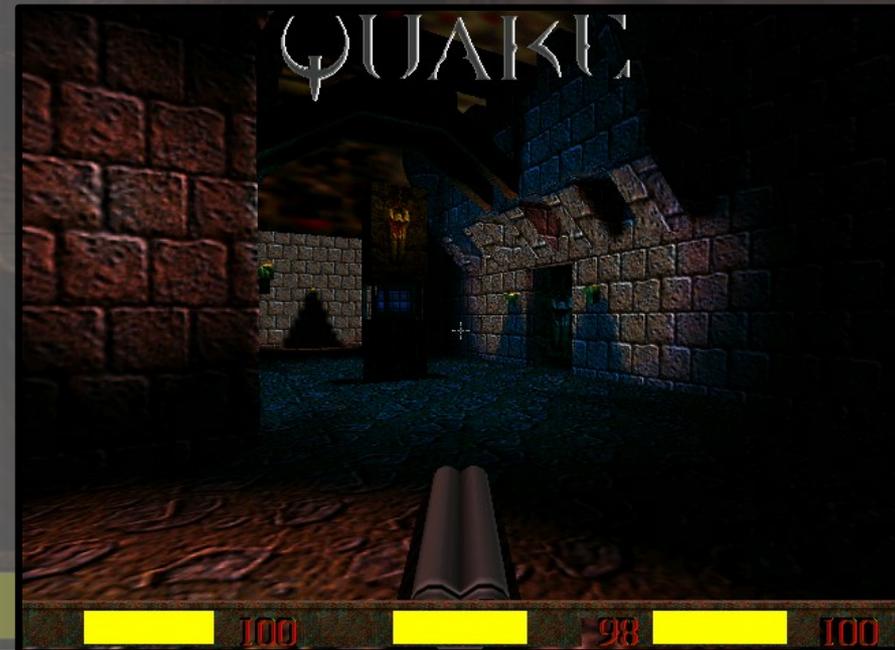
No podria determinar una fecha en concreto.

Fecha juego completo:

No habra juego completo, solo la demo.

Guardado:

Muy amenudo.



# QUAKE BITCH ZONE

## Argumento o historia:

La historia del juego sigue el formato habitual para los juegos en primera persona de id Software., unos portales a realidades de seres malignos han sido abiertos, y tu eres el único que puede viajar a través de ellos para cerrarlos.

## Cosas especiales de el juego:

Creo que le agregare algo de fisica y un boss para un nivel en concreto y otro para el final.

## Armas o ataques o magia:

Cuatro armas como la escopeta recortada, lanza granada, lanza rocket y nailgun con sus respectivas recargas nada de especial, pero le añadire el arma energia, ademas pondre la armadura y salud.



## Comentarios del autor:

La demo es de demostracion., es un pequeño juego aficionado del famoso Juego de id Software Quake 1 para Entidad 3d, soy un fanatico del los juegos FPS especialmente del Doom, terminando este demo comienzo con mi juego original y definitivo un First person shooter con todo los modelos 3d y los graficos creado por mi, como estipula la licencia comercial de entidad 3d con la unica difrencia que sera un juego gratis y libre para descargarcelo.

## Edad recomendada:

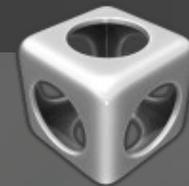
Para todo publico.

Autor :

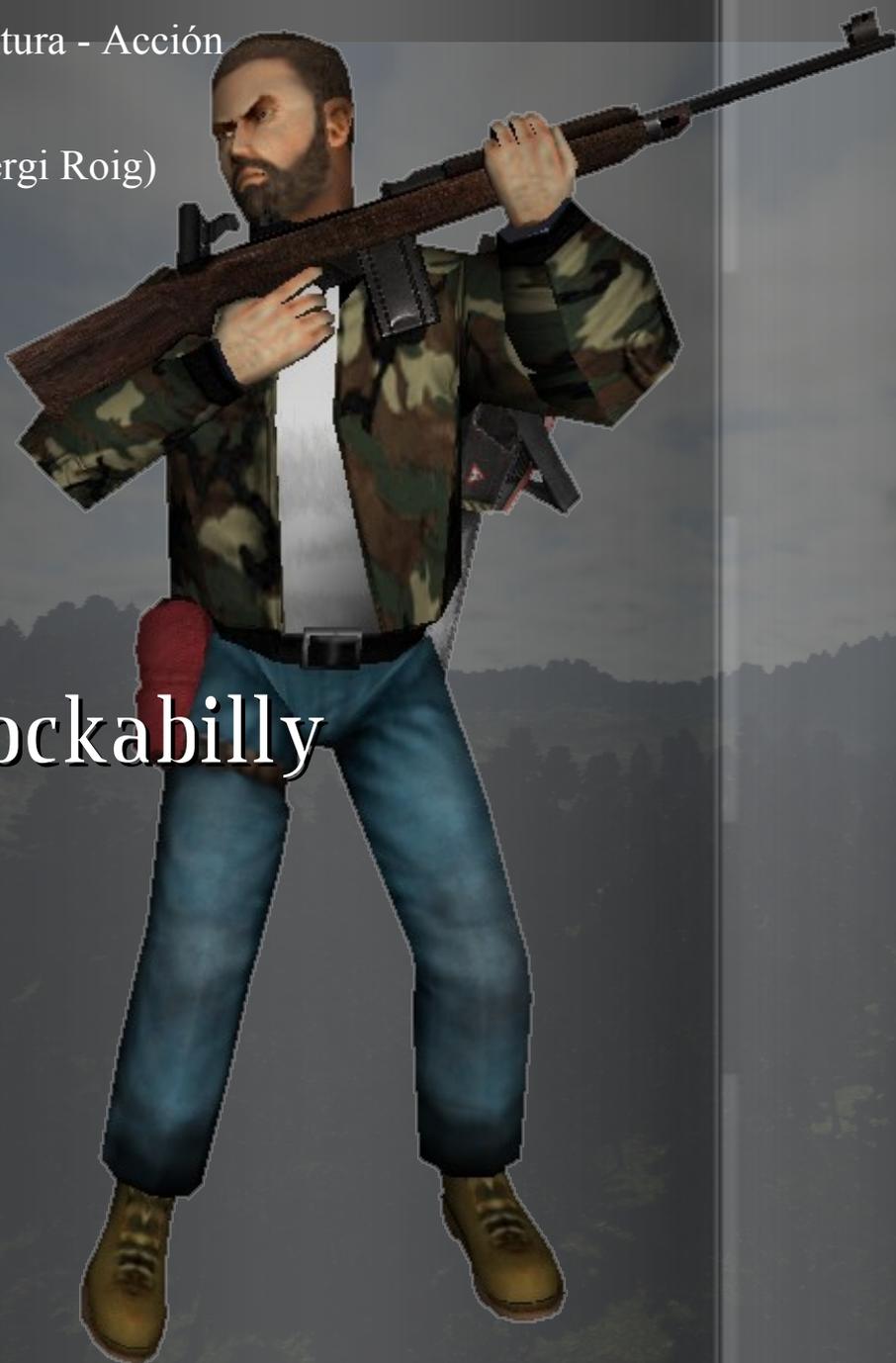
Mistreated

**Genero:**  
RPG - Aventura - Acción

**Autor:**  
paTriotA (Sergi Roig)



# Rockabilly

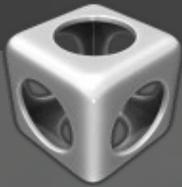


El mundo **Rockabilly** es enorme y esta lleno de posibilidades como pescar, ir en bicicleta o matar a todo bicho que veas.

**paTriotA** a conseguido llegar a su juego numero 20 publicado en la red. Después de numerosas sagas del **Patriot** y juegos de todo tipo llega **Rockabilly**.

Una novedosa jugabilidad en Entidad 3D.





## Fecha Demo:

Principalmente no tendrá demo.

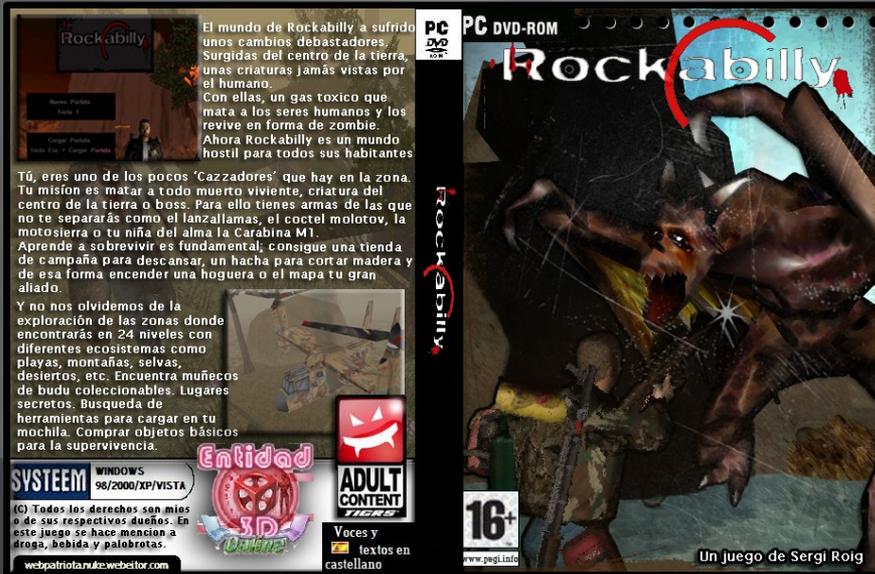
## Fecha juego completo:

Puede estar acabado el 7 de Noviembre.

## Guardado:

Guarda automáticamente en todo el transcurso del juego.

Para que al cargar la partida empieces con todo lo que tenias y en la zona que estabas.



## Nombre juego:

Rockabilly.

Porque al ser un juego en que aparecen zombies, la música rockabilly es la que le pega más.



## Argumento o historia:

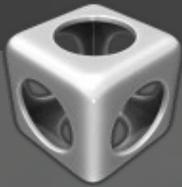
Rockabilly es un mundo enorme con sus diferentes ecosistemas, su fauna, su flora y sus ciudadanos.

La vida en Rockabilly era normal; se cultivaba, la ramadería estaba presente, las grandes ciudades estaban llenas de personas que iban a trabajar y los ricachones se pasaban el día tumbados en su casa de la playa o con sus avionetas privadas sobrevolando el océano...

Pero llegó el desastre. Las noticias informaban de que el volcán de Rockabilly entraría en erupción y pedían a los habitantes que se refugiaban en la costa. Lo que no sabían, es que el volcán no entraría nunca en erupción.

Cuatro horas más tarde de lo previsto, empezó a temblar el suelo, de él salieron criaturas nunca vistas por el humano y detrás de ellas un gas rojo que empezó a salir del volcán y de las grietas que se abrían por todo Rockabilly. Ese gas fue la perdición de la especie humana... Los convertía en zombies... Primero los mataba y luego los levantaba en forma de muerto viviente.

Muy pocas personas sobrevivieron a la catástrofe... A día de hoy, han comprendido y asimilado la situación... Deben de sobrevivir al infierno.



## Cosas especiales de el juego:

- Explorar todo el mapa.
- Matar criaturas y zombies.
- Cazar o coger fruta para alimentarse.
- Dormir para descansar.
- Hacer vida social hablando con otras personas y oyendo sus historias.
- Cumplir misiones que te mandan.
- Recolectar objetos coleccionables.
- Picar mineral, talar árboles, pescar, arreglar objetos...
- Matar a los bosses.
- Subir de nivel.
- Viajar en bicicleta o avión.
- Comprar, vender o intercambiar objetos.

## Armas o ataques o magia:

Tus únicas armas serán la Motosierra, el Lanzallamas, el Coctel Molotov y la Carabina M1.

Luego podrás usar también el C4 para suicidarte y matar todo lo que hay a tu alrededor.

Y armas biológicas como la Droga Roja. También se puede usar tu entorno como arma a favor tuyo.

Un mundo inmenso con multitud de posibilidades  
Rockabilly





## Comentarios del autor:

Lo que queria conseguir principalmente era un juego enorme con multitud de posibilidades pero que a la vez fuese sencillo de manejar.

Todo RPG tiene miles de objetos, armas, trajes... todo ese el jugador no lo recuerda y la mayoría de las cosas no sabe ni para que sirven.

En Rockabilly los objetos son los justos, las armas, las herramientas... pera que sea mucho mas facil de recordar y de saber para que sirve.

Lo segundo que queria lograr esque funcione para todos los ordenadores por eso se esta desarroyando en un ordenador antiguo. No obstante el resultado no es malo, todo lo contrario, los niveles estan llenos de vegetacion y objetos por todas partes.

Bueno en definitiba el juego va a ser una lluvia de posibilidades para el jugador y sobretodo muy rejugable.



## Edad recomendada:

+16

Palabrotas

Citacion de bebida alcoholica

Citacion de la palabra drogas

Todo de forma suave, por eso no es +18



Autor :

paTriota

**Genero:**  
Survival-Horror

**Autor:**  
JhonC.



# Resident Evil Genesis



**Resident Evil Genesis** es una entrega muy especial.  
**JhonC.** Se a esmerado mucho y a publicado su juego hasta en FaceBook. Y con multiples cargas disponibles como **Training Ground**, **Demo**, **Version Deluxe**, **Beta Public** o **Capitulo 0**. Con increíble apartado tecnico y bastantes sustos.





### Nombre juego:

Resident Evil Genesis (El Hused Maldito - El Comienzo)

### Fecha Demo:

30 Jun 2011

### Argumento o historia:

La ubicacion exacta de esta mansion es un misterio, pero algo o alguien activo el mecanismo de defensa y la ubicacion de esta por fin se a revelado!!..donde muchas empresas rivales, terroristas, agentes secretos y de la propia EE.UU irán tras ella, ¿Quienes de ellos llegaran primero?.. con que propósito?..para robar? o destruir todo lo que queda de esta empresa UMBRELLA que esta al borde de la extinción...

### Cosas especiales de el juego:

Ubicar la famosa Salsa Rosa, SP-items, varios Mini-juegos y además habrán varios guiños de todos los juegos y peliculas de RE.

### Armas o ataques o magia:

Habrán armas especiales, como por ejemplo: PRL 412, Rifle de Partículas, Grillo, Escopeta de 3 cañones, lanzacohetes infinitos, armas antiguas y etc..

### Fecha juego completo:

El juego por ser largo se ha dividido en capitulos, el Capitulo 0 se estrenará a finales de este mes (Octubre) en un evento especial que ya termino con grandes expectativas.

### Guardado:

En los juegos completos se podrá salvar nuestra partida en una maquina de escribir que estarán situadas estrategicamente con las ayudas de unas cintas pero por ahora todo lo que se a mostrado son escenarios pequeños que describimos un tipo de shoot 'em up





## Comentarios del autor:

El primer juego de RE que fue lanzado para la consola Saturn y luego para la gris de PSX en esos tiempos tenia 16 cuando lo jugue por primera vez (recuerdo que cuando lo jugue por primera vez me mato el zombi de Forest en ese tiempo no sabia que hacer porque todas mis municiones se me habian acabado), esa Mansion me quede asombrado y de ahi queria hacerle un tributo a esa primera mansion bueno jugue tambien al Remake y al Code Veronica para poder coger algunos detalles a este fascinante mundo que habia creado, el personaje principal iba a ser el mono de Leo solamente, pero queria agregarle a un compañero para que lo ayudase y en eso pense en Melanie ya que no estaba en proyecto, para que lo ayudara en un apuro, el primer modelo de la mansion iba ser identico pero lo cambie por otras cosas para que no sea algo repetitivo, bueno en ello vamos a visitar las cloacas, 2 o veces la mansion por techo y por fuera, trenes y por ultimo varios laboratorios (en la beta public entramos a un lab. abandonado con experimentos olvidados), pienso en crear las continuaciones en otros motores para que den un ambiente de realismo y bueno nose si haga en un remake del primero nuevamente o sino coga una parte de ella jejejeje, bueno eso es todo y para toda la fanaticada espero que los disfruten de los juegos y bueno ps sigan masacrando zombis!!!!!!!!!!!! salu2 y nos vemos....cambio y fuera!

## Edad recomendada:

+16 (siempre la supervicion de los padres ) +17 (Puede contener lenguaje moderada, violencia y escenas sangrientas) +18 (un pulgar)

## Programa:

Quiero que se lleve esta joya Entidad 3D

Dispuestos a pasar miedo? Pues aqui esta vuestro juego.

Autor :

**JhonC.**

WWW.ELPATRIXX.COM

Poster  
exclusivo  
para la revista  
de WRS  
por elPatrxF

WRS



A photograph of a modern building's exterior, featuring a prominent concrete structure with a large, rectangular opening. The sky is a clear, bright blue. A red starburst graphic is overlaid on the right side of the image, containing text in a white, serif font.

*Poster  
exclusivo  
para la revista  
de Aporía  
por Croviman.*

# SOBREVIVIR

*Poster  
exclusivo  
para la revista  
de Sobrevivir 2  
por DGE*



# ENTREVISTA A UN AUTOR



**JOSEY WALES**

## Preguntas Personales

### Nick/Nombre:

Josey Wales  
Victor Muñoz

### Años:

38

### Juego/s:

Aun ninguno, pero pronto creare uno con E3D

### Frase preferida:

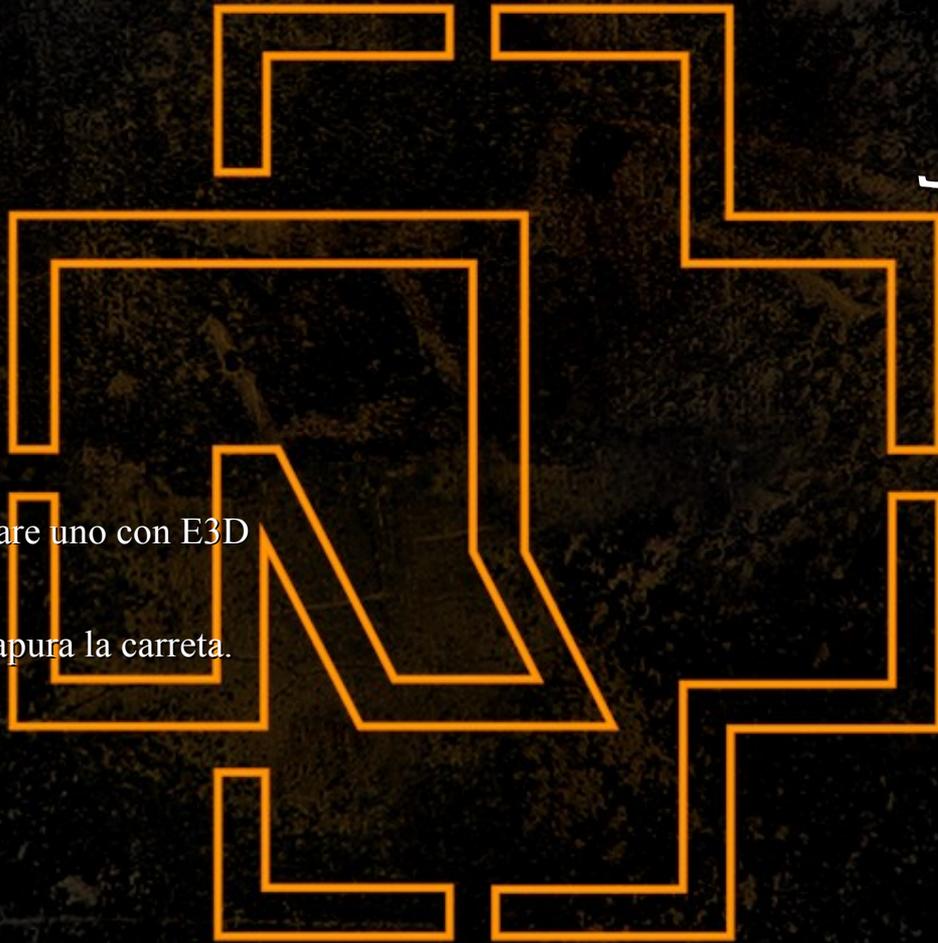
No se apuran los bueyes y se apura la carreta.

### Serie favorita:

El chavo del 8 jeje.

### Pelicula?:

El Fugitivo Jesey Wales



**Y libro?:**

La Biblia.

**Haces algun deporte?Cual?:**

Futbol

**Ocupación:**

Vendedor independiente

**Que consolas tienes?**

PS2

**Porque te llaman...tus amigos?:**

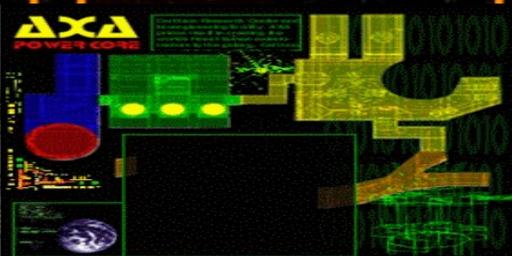
"El cresta" en la realidad, pero en lo virtual mis amigos de e3d me dicen jesity

**Canción favorita:**

-

**Eres callado?:**

Porsupuesto



## Preguntas sobre E3D



### Como llegaste a este programa?:

Si es sobre e3d, llege por un amigo (xxgaraxxx) a conocer por msn a Necrodeidad, rocket\_1979, stone cold, ev0lizard, Mistreated, Rage, soulfscorpion, etc.

### Los comandos ,como los manejas?:

Con los comandos no hay problema.

### Cuantas horas al dia le dedicas a tu proyecto?

Aun nada, pero me estoy organizando.

### Tienes conocimientos sobre programacion?

solo en HTML

### Que significa el nombre de tu proyecto?

-

### Recuerdas tu primer juego de PC?

Claro aun lo tengo

### Te describes como fanatico por el PC?

Si

# WEBS DE AUTORES

**Josey Wales:**

<http://www.entidad-3d.tk/>

**DGE:**

<http://aztekagames.zxq.net/>

**paTriotA:**

<http://webpatriota.nuke.webeitor.com/>

**JhonC.:**

<http://dualshockver.crearfooro.com/>

**elPatrxF:**

<http://www.elpatrxf.com.ar/>

**ExenderVes:**

<http://zombieapok.foros.ws/>

**Gackuto:**

<http://juan-ledesma.blogspot.com/>



Web patriota

[www.rammsteinbootlegs.blogspot.com](http://www.rammsteinbootlegs.blogspot.com)



el PatrxF

PRODUCCIONES

# pTrA Entidad BD

## Creditos:

### *Autor de la revista:*

paTriotA(Sergi Roig)

### *Agradecimientos:*

Croviman  
ElPatixF  
DGE  
Gackuto  
JhonC.  
Josey Wales  
Mistreated

Por haberme dejado publicar  
sus reportajes de juegos y entrevistas.



Web patriota