



J^{de}Juegos e-zine

Diciembre 2011

Editorial

Llego el último mes del año y extrañamente no hay ninguna salida oficial de aquellas, por lo que habrá que ver si deciden sorprendernos con algo o decidieron mover todo para el 2012 puesto que la lista de pendientes para muchos ya está por demás larga.

Desde la última vez que salió una edición de la revista la industria del entretenimiento electrónico no ha cambiado mucho y, sin embargo, se han estado estableciendo las condiciones para que algo se de. Una gran parte de la industria está reacia a los mismos pero aún así da señales de entender que no hay otra forma de seguir.

La distribución digital ha dejado de ser una novedad para convertirse en casi la mejor manera de vender bienes digitales. Amazon con la Kindle Fire lo demuestra con creces, la entrada al mercado de OnLive y EA Origin también. El éxito de Steam y GOG.com sólo corroboran lo obvio. La siguiente etapa, al menos con algunos de los participantes, promete mucho para el tema accesibilidad a nivel mundial.

El movimiento Indie está ganando momento de una manera increíble, tanto que la industria tradicional pierde lo mejor de su gente con regularidad porque prefieren tomar el camino independiente. Lo que es mejor, están demostrando que hay decenas de ideas y conceptos que en mercados estándar son imposibles de desarrollar pero no en el Indie, y lo más atractivo para ellos es que hay mucha gente que quiere precisamente eso, algo fresco y diferente, juegos con un toque orgánico y natural.

©Copyright *JdeJuegos.com*

Reservados Todos los Derechos • Diciembre 2011

Ahí donde corresponde: logos, marcas, imágenes y referencias son propiedad intelectual de sus respectivos dueños y/o los poseedores de los derechos.

Redistribuir siempre y cuando no se modifique ni agregue nada.

En Esta Edición



volviendo a sus raíces como personaje humano hábil e inteligente regresa Lara Croft en un nuevo estilo de TOMB RAIDER



como bien lo puso Tolkien de título de la aventura de Bilbo Baggins, Allá y de Vuelta, un juego que se originó en la PC y después la dejó por las consolas decide regresar con todo KINGDOM UNDER FIRE II



llega un punto en el que seguir mejorando y evolucionando por agregación sólo es complicarse la vida y ni siquiera hacer las cosas como se quiere, o debe, EgoSoft lo entendió bien con X REBIRTH



lo bueno de no tener tiempo para todo es que a veces se descubre cosas que en su momento tal vez no nos hubieran dicho mucho, o nada, como ocurre con este original juego EXPERIENCE 112



buena parte de la industria está ahora como avestruz con la cabeza metida en la arena no queriendo ver qué pasa a su alrededor, muchos otros están preparando sus velas porque se avecinan VIENTOS DE CAMBIO



aunque todavía no cubre a todo el sitio Web, JdeJuegos estrena un nuevo estilo y formato como para que parezca perteneciente al siglo XXI



a veces tener a la persona adecuada para contar una historia es lo que ayuda mucho a que un juego destaque; si las cosas van como lo parece Syndicate se asegura un as bajo la manga con RICHARD MORGAN

Sinopsis de los Artículos Más Interesantes

HALO HELLJUMPER MINI-SERIE DE PELICULAS POR DAN WANG Y HELENA HILARIO

La mejor manera de ver a esta mini-serie de películas, que si entendí bien serán distribuidas por la Web, es como un proyecto personal de un aficionado a la saga Halo que esta haciendo las cosas tan a nivel profesional como posible.



El guión está basado en el corto Dirt por Tobias S. Buckell que salió en Evolutions: Essential Tales of the Halo Universe. Tal y como lo destaca el título toda la aventura enfatiza el rol de los temidos, locos y respetados ODST, Helljumper, durante los primeros años de la guerra intergaláctica entre Humanos y Covenant.



Ya existe un prometedor trailer que hace las veces de prólogo. Si mantienen el nivel este es un proyecto que ningún aficionado al Universo Halo debe perderse.■

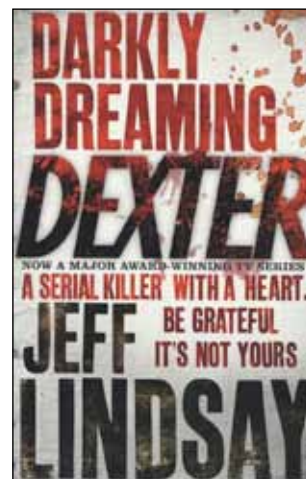
NOVELA DARKLY DREAMING DEXTER POR JEFF LINDSAY

Da para mucha discusión y análisis la proliferación de los ahora denominados anti-héroes (o heroínas), que según la descripción oficial son caballeros de blanca armadura que no son tan dignos de la misma. Más interesante y controversial me parece que es como los vídeo juegos en particular, y hasta cierto punto la cultura popular en general, están empezando a trabajar con un tipo de personaje al que no veo cómo darle otro calificativo que el de anti-villano.



El anti-villano es, en esencia, el malo de la película pero lo que hace y a quien, o quienes, enfrenta son todavía peores que él por lo que se tiene la falsa sensación de que es “el bueno”.

Dexter Morgan, el personaje de esta novela, es uno de los mejores ejemplos de esta tendencia. La serie de TV es tan genial como el libro, y viceversa.■



F2P FREE TO PLAY, JUEGA GRATIS, UNA NUEVA FORMA DE JUGAR

Con todo lo que ocurre a nuestro alrededor en relación al presente y futuro de la industria del entretenimiento electrónico es un buen momento para empezar a prestar más y mejor atención a los eventos críticos que se van acumulando y que de seguro cambiarán como trabaja y funciona la misma en el futuro inmediato. El F2P es uno de ellos.

El artículo detalla un poco de donde evoluciona el tema Free to Play, Juega Gratis, y el papel que cumple como modelo económico alternativo para un sin fin de juegos MMO.

También habla de como lo que hace poco era apenas una curiosidad es hoy algo viable y en lo que hasta los grandes quieren entrar como lo demuestra DC Universe Online, World of Warcraft, Lineage II y el reciente anuncio por Piranha Games con MechWarrior Online, por nombrar algunos.■



TOMBRAIDER Underworld y Lara Croft and the Guardian of Light marcan como el personaje empieza a explorar cada vez más contextos de corte fantasía y hasta ciencia-ficción que se van alejando bastante de los tradicionales que se espera de una buscadora de tesoros escondidos y de la antigüedad. Tampoco mucho como lo demuestra el más reciente filme de Indiana Jones, pero bueno.

El punto es que algo debieron notar los desarrolladores, o en el peor caso, algo notó el equipo comercial de la franquicia. Se hacía necesario reinventar al personaje y la franquicia. ¿Pero, cómo? A pesar de todo, y en gran parte por su longevidad (ya van 15 años, todo un record), Tomb Raider tiene un buen número de seguidores y la mayoría no ha estado del todo satisfecho (en realidad satisfecha) con la dirección que ha estado tomando la misma.

Tenían que retornar al personaje, y a la franquicia, a sus orígenes; sin olvidar de asegurar y demostrar el cambio de compañías involucradas. Para suerte del equipo de Crystal Dynamics en personajes de fantasía siempre se puede jugar con la idea de realidades alternativas, o moverse a lo largo de sus vidas para encontrar un punto sin explorar (lo que hasta había tenido un término: retcons -retroactive continuity. Con Lara Croft no tuvieron que

investigar mucho, su pasado está prácticamente en blanco porque no hay nada escrito en piedra, aunque suene irónico.

Quedaba pendiente la jugabilidad. De aventura con toque acción Tomb Raider cada vez apuntaba más a lo último, aunque nunca faltaban sus rompecabezas acrobáticos que la verdad nunca me terminaban de convencer. Pero aún en la representación gráfica



del personaje se notaba el cambio de estilo, no sólo el visual, si no el énfasis que van tomando las armas y el apartado acción.

Square Enix, al menos por lo que se conoce y puede suponer, no sólo pretende devolverle a la franquicia su aire aventura pero llevarlo al extremo haciéndolo de sobrevivencia. Creo que esto último es una buena experiencia para el personaje y será

bienvenida por los aficionados(as) en general. Además que sería bueno para Lara a quién se considera como uno de los pocos personajes femeninos fuertes de la industria. No hay nada más rudo que lograr subsistir sólo en una isla misteriosa.

Todavía no hay nada oficial en cuanto a jugabilidad en si pero se encuentran notas sobre un sistema de combate más ágil y dinámico, menos automático; la necesidad de establecer campamentos donde puede descansar y mejorar su equipo a la vez que guardar recursos como agua y comida. Habrá un sistema de habilidad que actúa como mecanismo de restricción al momento de explorar lo que parece es una isla de mundo abierto. No falta un instinto de sobrevivencia que hace las veces de mecanismo de accesibilidad destacando cosas y dando indicios cuando no todo es claro por si solo, pero para ello hay que estar sin moverse y el contexto no siempre es el apropiado (algunos lugares se derrumban si estamos inmóviles por mucho tiempo).

No es nada fácil reinventar una franquicia menos aún al personaje que le da vida y la mantiene. Creo que el camino elegido por Crystal Dynamics y Square Enix es el correcto para ambas. Espero que la naturaleza multiplataforma no termine, una vez más, limitando las posibilidades de lo que de otra manera se ve muy prometedor. ■

KINGDOM UNDER FIRE II nace como un juego híbrido de RTS con RPG, un poco siguiendo la ruta que toma Warcraft III pero un par de años antes. Lamentablemente ni el estilo de su estrategia ni el de su rol logran cautivar lo suficiente, lo que no evitó que muchos lo apreciaran por su multiusuario y, en especial, su original y extraño contexto.

El mundo de juego imaginado por la

gente de Phantagram combina la fantasía clásica, en línea con la obra de J.R.R. Tolkien, con lo mítico, Dragones, y la fantasía de naturaleza popular como son los Vampiros. Este putpurri creativo esta lo suficientemente bien hecho como para dar razón a tres secuelas, exclusivas de la Xbox (KUF: The Crusaders, KUF: Heroes, KUF: Circle of Doom), y para que ahora vuelvan a intentarlo en la PC, y las consolas, enfatizando la aventura, una cara RPG hack-n-slash y un componente estrategia de acción.

La historia parece colocar a Kendal, un Gunslinger, Glen, una Spellsword, y a Regnier, un Berserker, bajo el control de sus respectivas tropas -Human Alliance, Dark Legion y Encablossa- en un

contexto de conquista masiva que si bien parece tener mucho de historia y aventura también trabaja con los famosos mapas globales introducidos por el inmortal Dune II y luego Command & Conquer. Queda confirmar si agarré bien la idea porque a



veces pareciera como que los tres personajes, o al menos dos, están aliados.

Hay bastantes videos sobre la jugabilidad pero es de lamentar que ninguno deje una buena impresión de cómo operan

ciertos aspectos de la misma, por ejemplo, todo el tema estrategia con las tropas de soporte que acompañan a los héroes, o la heroína. Claro que dejan apreciar que mucho del enfoque es la capacidad de destrucción masiva que poseen los generales de cada facción. Los



hechizos de hielo de la Spellsword se ven muy buenos y efectivos.

Si algo va a valer la pena ver en acción en su momento es lo masivo de los escenarios y la inmensa cantidad de tropas en combate. Hay más de un video que nos presentan enfrentamientos como los que se puede apreciar durante la batalla de Hornburg en la película Las Dos Torres dirigida por Peter Jackson. Centenas de tropas de todo tipo combatiendo entre si, incluso criaturas gigantes que me hacen recuerdo a los Gurbos del Eternauta. Al igual que monstruos voladores que parecen y no dragones o wyrms.

En su sitio Web oficial la fecha de salida está como algún momento del 2011 pero por ahora nada. Mientras sea para depurar los detalles está bien

porque por lo poco que se puede ver Kingdom Under Fire II promete; si nada más, se lo ve muy dinámico y entretenido desde el punto de vista de la aventura y el combate, en especial si se gusta de rol acción de estilo consolero.■

X REBIRTH Hasta el momento mi experiencia más completa con la saga de juegos en el Universo X de EgoSoft es X2: The Threat. Extrañamente lo que más atrapa es su contexto, y su simulador comercial, aunque a veces es también motivo de mucha frustración. Controlar un imperio mercantil e industrial galáctico en expansión es algo digno de ver, pero administrarlo, se torna muy realista en más de una ocasión.

El incentivo para todo el tema capitalista es la necesidad, a veces puesta como objetivo del juego, de adquirir mejor nave, mejor equipo y por ende mayor poder de fuego. Sin olvidar conseguir más naves de transporte, defensa, etcétera. Administrar, dirigir, viajar por el espacio es parte de la emoción y lo atractivo de la franquicia pero a veces la cosa puede ponerse algo muy pesada.

Jugando X3: Reunion llegué a mi límite cuando descubrí que tendría que jugar cosa de unas cuarenta horas sólo para acumular el dinero para adquirir la nueva nave que pedían los objetivos. Claro que podía empezar de nuevo o invertir más para producir más, pero ese detalle me cortó el interés de raíz. Algo muy lamentable y de lo que el equipo de desarrollo está más consciente que nunca, de ahí que estén en plan de revivirla en vez de sólo revitalizarla.

Con el muy apropiado título de X Rebirth EgoSoft está en pleno plan no de continuar intentando corregir, mejorar y expandir sobre lo que tienen, si no empezar desde cero sabiendo muy bien lo positivo y lo negativo de su juego. Obviamente que no falta la necesidad de acceder a mayor mercado y simplificar –algunas de– las cosas, pero aseguran que para quién lo desee estará toda la complejidad



ahí, sólo que algo disimulada y escondida de los ojos de quienes no la quieren ver, o no la buscan.

La idea básica es minimizar la dificultad sin por ello reducir la complejidad. En otras palabras, hacer la jugabilidad más accesible y sencilla sin terminar con algo simplón. Espero que logren encontrar el balance entre uno y otro al final de cuentas

mucho del atractivo de la serie es, precisamente, su simulación mercantil.

Por ahora sobre lo que no quedan dudas es el mejorado y extendido sistema gráfico que aprovecha al máximo de las posibilidades de hardware moderno sin por ello requerirlo; su engine promete ser muy escalable. El objetivo aquí

es mostrar un universo más sofisticado visualmente a la vez que destacar naves y estructuras que son parte del factor wow de la serie.

Una idea que me parece muy buena es que ahora podremos poner nuestro enfoque en una sola nave, la Orgullo de Albion, a la que podremos ir mejorando en varios niveles y según como queramos jugar. Esto evita tener que explorar media galaxia en pro de la siguiente súper-nave y más bien marcar un camino de evolución para lo que queremos ir mejorando y adquiriendo.

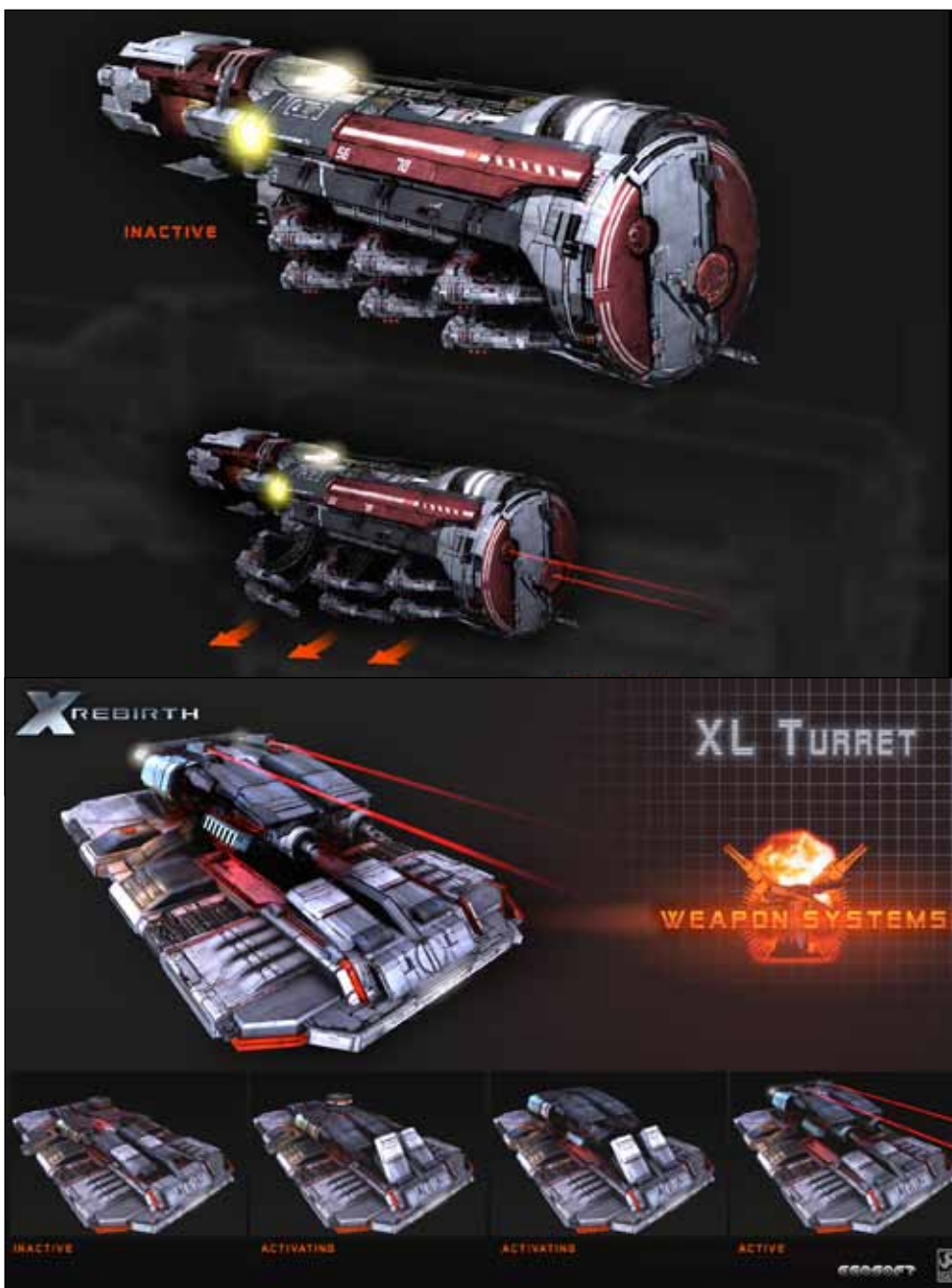
Lo más interesante del caso es que trabajar con una nave capital promete crear atractivas posibilidades de combate sin por ello sacar al jugador de la ecuación de participar en ellas. Incluso quizá podamos tener un rol más relevante porque no tendremos que andar cuidando que le vaya a pasar algo a la pintura de nuestra más reciente adquisición porque, al fin de cuentas, nos costó días de juego ahorrar para conseguirla; esto

lo logran a través de la introducción de los Drones.

Estas naves no tripuladas, a remoto si se quiere, vienen en variedad de roles y configuraciones y son, como se puede esperar, de naturaleza desechable (imagino que su precio también). El caso es que podemos tomar control manual de una de ellas a través de un sistema de realidad virtual en la Orgullo de Albion y si nos derriban, pues no pasa nada. Lo que es uno de esos detalles de jugabilidad que podría marcar la diferencia porque recuerdo muy bien que en muchas ocasiones en vez de lanzarme a la batalla fui en dirección contraria porque no quería correr el riesgo de que explote mi última adquisición.

Con Drones especializados en combate, furtivo, bomba, y el hecho de que ahora tanto naves capital como estaciones presenten variedad y cantidad de puntos externos de contacto que cumplen una función. La acción promete.

Algunos de los ejemplos que nombran en el sitio Web oficial son: torretas ofensivas/defensivas,



generadores de escudo, antenas de comunicación, generadores de salto.

Colocarse tras los mandos de un Drone, y si se desea un escuadrón de ellos bajo nuestras ordenes, y lanzarse contra una nave enemiga para destruir sus escudos, su generador de energía que alimenta a sus armas o apuntar con precisión a Drones kamikaze como los Torpedo será toda una nueva aventura en un estilo de combate inmortalizado una y otra vez en juegos como Nexus: The Jupiter Incident, Homeworld 2, Star Wolves 3: Civil War y películas/series en la línea de Star Wars, Star Trek y Battlestar Galactica. Ni que decir de novelas de ciencia-ficción afines.

Vale mencionar que todo el tema construcción también está siendo re-trabajado de tal manera que el que lo desea puede controlar hasta el mínimo detalle al momento de armar nuevas estaciones o naves, o puede dejarlo todo a subalternos IA que se encargaran de completar el proceso según, me imagino, planos básicos más convencionales.

Hay mucho más y hasta el momento no he visto nada sobre lo que valga la pena quejarse o preocuparse. Están resaltando lo que entretiene, lo que agarra, lo que divierte, y esa es la idea con un vídeo juego. ■

ROHAN

LA VENGANZA

No sería correcto decir que

se trata de un movimiento inusual o inesperado, más bien ya era hora, pero por lo visto el jugador hispanoparlante está empezando a adquirir más relevancia en la industria (y no sólo como el potencial “pirata”), en particular entre los MMO de corte Juega Gratis. Considerando que el mercado incluye a toda Latino América y España hablamos de algo grande. Esto sin tomar en cuenta el nada despreciable número de emigrantes que se encuentran alrededor del planeta.

Siguiendo con su continuo plan de expansión la empresa YNK Interactive ha entrado en la última etapa de prueba antes de que este disponible ROHAN: La Venganza en versión Español debidamente localizada. La nota oficial del anuncio es la siguiente:

*R.O.H.A.N.: LA VENGANZA REVELADO
Lanzamiento en Español del Popular MMORPG*

del 2011 – El Publicador de Juegos PC En Línea YNK Interactive anunció hoy el lanzamiento de la registración de la Beta Cerrada de R.O.H.A.N.: La Venganza, la versión en español del juego MMORPG gratis para jugar.



“R.O.H.A.N.: La Venganza tiene los mismos elementos que la versión global, pero con un sabor Latino”, dice Jeff Ee, Gerente de Proyectos para YNK Interactive. “Esta versión cumple con las demandas de nuestra creciente comunidad de hispanohablantes, y a la vez sigue brindándoles a los jugadores el PVP, Lista de Golpes, y características de hermandades que hicieron a R.O.H.A.N. figurar como uno de los mejores MMORPGs gratis para jugar en el mercado”.

El objetivo de YNK Interactive es unir más a la comunidad hispanohablante con la versión en español para crear un R.O.H.A.N. dedicado a las necesidades de esta creciente población. R.O.H.A.N.: La Venganza, traducido completamente

CONDADO DE ORANGE, Calif.

– 23 de noviembre





al español, es un mundo MMORPG expansivo y gratis para jugar en 3D, donde jugadores pueden conquistar los territorios de sus enemigos, forjar alianzas poderosas, y formar sus destinos con fama y poder.

La registración para la Beta Cerrada abrió hoy en el nuevo Portal PlayRohan. Todo el mundo está invitado, tienen la oportunidad de registrarse para participar y están animados a regresar el 5 de diciembre del 2011 para el comienzo de la Beta Cerrada. Acceso a la Beta Cerrada se les garantiza a los jugadores que se registren con una Clave de la Beta Cerrada, la cual también está siendo distribuida a través de varios sitios de juegos.

Para celebrar el lanzamiento, varios eventos y concursos ocurrirán durante la Beta Cerrada, incluyendo RPs gratis para los que jueguen más horas, "drops" masivos de objetos, e incursiones de jefes. Todo participante de la Beta Cerrada también recibirá un sombrero exclusivo y una montura gratis para la Beta Abierta. Para mayores informes del lanzamiento, acceso a la clave y la descarga del juego para la Beta Cerrada, visite www.JuegaRohan.com.



Acerca de YNK Interactive
YNK Interactive es una filial de YNK Corea, uno de los desarrolladores de juegos más grandes de Corea desde 1998. Basada en el Condado de Orange en California, la misión de YNK Interactive es la publicación de versiones localizadas de títulos de juegos Coreanos bien diseñados y de alta calidad. Los juegos MMO de YNK Interactive incluyen R.O.H.A.N.: Blood Feud, R.O.H.A.N.: La Venganza, Seal Online: Eternal Destiny, y K.O.S.-Secret Operations, junto con Hellgate, todos destacados en el portal PlayRohan.

Puede que la noticia en si no sea de particular interés para todos/as pero las implicaciones subyacentes son dignas de tomar en cuenta. Tal y como lo establece el 'Acerca de YNK Interactive' ROHAN no es su única franquicia, por lo que si el movimiento vale la pena quizá no tardemos en ver Hellgate en Español. Pueden participar del Testeo Beta Cerrado, CBT, accediendo al sitio Web oficial, JuegaRohan.com. ■

EXPERIENCE 112 Si bien una buena parte de la industria del entretenimiento electrónico anda manufacturando siguiendo fórmulas y manteniéndose dentro de lo que sabe funciona y vende. Hay otra que por uno u otro motivo explora, experimenta, se atreve a salir de la norma, a veces lo que hacen incluso es evolución de lo que hay, o casi lo mismo pero desde un ángulo nuevo. Experience 112, conocido como The Experiment: Secrets, Surveillance, Survival en el mercado Norte Americano, es un juego de esos.



Lexis Numérique es una entidad Francesa que ha recibido un par de premios a su capacidad en años pasados. También parece ser una empresa que no rechaza lo nuevo y la exploración de cosas diferentes, el juego Amy por Paul Cussiet (Flashback) siendo otro ejemplo claro de ello.

Experience 112 es un juego que la verdad encontré por pura casualidad, al ir de un lado a otro buscando me imagino algo que nada tenía que ver. Lo mejor del caso es que además descubrí que hay un demo jugable, al que no tarde en descargar. En primera instancia no puede testearlo porque el equipo con que contaba no era capaz, pude ver algo y era muy prometedor.

Cuando finalmente tuve la oportunidad de probarlo no me defraudo. El juego trabaja sobre las premisas base de cualquier producto Aventura tradicional, es decir búsqueda, exploración, algo de investigación y un poco de acumulación de datos. Personalmente la idea de terminar haciendo click en todo lo que se ve hasta que algo responda nunca me pareció muy especial. Este juego se las arregla para que si bien resulta casi lo mismo, destaque por aquel detalle que causa la presencia del casi.

En vez de ser el personaje de la aventura, como es lo tradicional, tomamos un rol más distante pero a la vez más involucrado. Hay mucho de psicología básica aplicada en la jugabilidad, al igual que una relación de empatía para con el verdadero personaje del juego y su situación.

Experience 112 inicia con un viaje de cámara por una isla, luego un barco encallado para posarse sobre una litera de alguien que despierta. Se mueve medio atontada, desubicada, y justo cuando el que menos espera ver el cambio de punto de vista al de sus

ojos, ella nos mira. Somos la cámara. No me canso de comentar al respecto, es un toque genial, el primero de varios.

A partir de este punto como que la aventura la vive el personaje, la Doctora Lea Nichols, pero nosotros nos volvemos sus ojos, su guía, su ayuda, en general su única protección. Toda la dinámica de juego que se puede testear en el demo es excelente, no encontré nada que se sienta fuera de lugar, incluso diría que jamás pensé alegrarme de recibir una mejora para las cámaras, primero el zoom después la visión nocturna. ¿Quién diría que es tan emocionante como encontrar la súper-arma del shooter de turno?

Un aspecto positivo de encontrarlo ahora, considerando que salió, en Francia, el 2007 es que está a precio de regalo en Amazon (más o menos)



y que a pesar de todo su tecnología no ha envejecido en lo absoluto. Supongo que en su momento necesitaba de una buena PC, ahora necesita de una PC aceptable y listo, lo que demuestra lo poco que han evolucionado los engines –forzados a ser– multiplataforma durante este tiempo.■

VIENTOS DE CAMBIO Como sucede con las proverbiales señales del apocalipsis, la industria del entretenimiento electrónico está presentando eventos, a veces diametralmente opuestos, que son difíciles de ignorar y que sólo pueden significar que se aproximan cambios.

Uno de estos eventos es el omnipresente tema de la “piratería” –de software– y su conyugue el DRM (Digital Rights Management, Gestión de Derechos Digitales). Por un lado tenemos a entidades como Electronic Arts, Ubisoft, Nintendo, Bethesda y Sony, entre otros, que parecen estar renovando sus votos al destacar como la industria pierde billones por culpa de esas “adquisiciones ilegales”.

En la cara opuesta tenemos a entidades e individuos con igual o mayor peso, como Gabe Newell de Valve/Steam y la gente de GOG.com (entre ellos Guillaume Rambourg) que en entrevistas y hasta conferencias destacan la naturaleza contraproducente y negativa, en los negocios, del uso de DRM.

CD Projekt RED, el equipo detrás The Witcher y la secuela al igual que dueños de GOG.com, anunciaron el pasado primero de Diciembre que según sus datos e investigación habría un mínimo de 4.5 millones de copias ilegales, “pirateadas”, de The Witcher 2: Assassins of Kings en circulación. Esto versus poco más de un millón adquiridas

legalmente a través de puntos de venta, Amazon, Steam y el propio Good Old Games.

Aún así respaldan su decisión de no incluir DRM. Marcin Iwinski, el CEO de la compañía comenta que lo han decidido así *porque no tiene sentido hacerle la vida más difícil al usuario legal. Después de todo cualquier solución o son fáciles de evitar –por hackers–, o tan complicadas que afectan el rendimiento del juego y la experiencia del usuario que lo adquirió legalmente.* Incluso

destaca que el ratio de cuatro a cinco copias “piratas” por cada legal no les parece tan malo.

Si nada más, sus comentarios, tomando en cuenta los números, demuestran con claridad que, como empresa, no piensan cambiar su posición respecto a la futilidad del uso de DRM en la industria. Esto es lo que se denomina, liderazgo por ejemplo y ser fiel a tus convicciones.

Entre los que buscan alternativas se encuentran variedad de iniciativas de la industria Indie, como el The Humble Bundle e Indie Royale, que demuestran una y otra vez que el problema de la “piratería” tiene solución pero que el DRM no es la respuesta, es el peor ángulo que se puede tomar, y a la hora de la verdad sólo afecta la experiencia del usuario legal.

MechWarrior utilizará el CryEngine 3.

Ghost Recon Future Soldier para PC ahora es Ghost Recon Online.

Otro evento que vale considerar es todo el movimiento F2P, Free to Play (Juega Gratis), que de un momento a otro paso de ser una curiosidad, a un fenómeno mundial con viejas y nuevas empresas de renombre entrando en la escena. La más reciente de estas, confirmada, sería el equipo de Piranha Games con el relanzamiento de la franquicia MechWarrior.

Aquí mismo tenemos proyectos un tanto Indie como League of Legends que ya supera el número de usuarios de World of Warcraft. Sin olvidar que este último también se puede jugar gratis hasta el nivel 20.

La lista de sorpresas se expande con Age of Conan Unchained transformado en un F2P, Lineage 2 que también cambiaría modelo de operación con su actualización más reciente. DC Universe Online al que el cambio le ha salido más beneficioso que su anterior sistema por suscripción. Una sorpresa casi de última hora, que no se si cae entre las buenas, es que Ghost Recon: Future Soldier para la PC es ahora Ghost Recon Online.

No hay que olvidar que el mundo de los MMO gratuitos es enorme y hay para todos los gustos. Claro que no todos caen en la categoría de juego con elevados valores de producción, tipo AAA, pero el nivel de la oferta promedio es indudablemente mucho más alto del que fuere... un par de años atrás y con la entrada de empresas como Piranha

la barra de seguro ira subiendo bien rápido, bien pronto. ¿Qué más sofisticado que el CryEngine 3?

Empresas de venta puramente digital, como Steam, GOG y ahora Onlive, y el algo oportunista Origin de EA, son también una señal de que el modelo económico y los mecanismos de comercialización de vídeo juegos en general, y bienes digitales en particular, están por alterarse. En lo mínimo estamos por ver un cambio total en el énfasis que se da a uno versus el otro.

Esto del modelo económico y método de comercialización termina muy ligado al tema Juega Gratis y mecanismos comercio-promocionales como en el que se ha convertido el The Humble Bundle.

Empresas como GOG están muy seguras de su rol en el futuro. En su anuncio oficial de sus planes incluye el expandir su oferta a títulos que no son clásicos y/o antiguos. Quizá no los más recientes pero si los que ya tienen un par de años, a precios asequibles, manteniendo el mismo costo sin que importe el país desde el que se compra y, como es usual, sin DRM.

Imagino que la idea es atraer al cada vez mayor número de empresas Indie y ofrecerles una plataforma de distribución confiable con precios

justos para todos los participantes. Al igual que aprovechar del momento en que un juego deja de ser novedad y se vuelve “la noticia de ayer”; lo que para muchos sucede luego de los tres meses. Cualquiera el caso todo apunta a una iniciativa interesante, en especial para latinoamérica donde importar no es viable, y casi nadie tiene distribuidor autorizado.



Por último, por ahora, tenemos el tema hardware. Con la PC una vez más en el tira y afloja sobre si sirve, conviene y queda como plataforma de juegos o no. Personalmente ni veo porque la discusión, decenas, cuando no centenas de MMO son para ordenador, el más de los juegos Indie son para PC. Discutir sobre si sí, o si no, es tan artificial como todo el embrollo que rodea a la “piratería” de vídeo juegos y bienes digitales.

Me temo que el verdadero motivo es la necesidad de sacar una nueva generación de consolas, las cuales por lo que se ve no tienen otra razón de ser más que acabar como el lado hardware de irrelevantes, redundantes e innecesarios sistemas de DRM. Aunque no todos están de acuerdo con esto.

Es difícil ver a una consola como otra cosa que una PC cerrada y limitada. Claro que estos últimos años han demostrado que tiene su ventaja el que una plataforma no varíe demasiado. Incluso creo que el lado desarrollo no mira con muy buenos ojos a la posibilidad –de hecho, inevitabilidad– de cambiar a una nueva generación.

A mi parecer los citados son los eventos más relevantes que apuntan hacia un inevitable cambio en la industria del entretenimiento electrónico y a nuestra, y su, percepción de los bienes digitales en general.

La importancia de Smartphones y Tabletas Digitales/Electrónicas en todo esto todavía está por verse. La evolución acelerada de su hardware los vuelve un blanco móvil peligroso en más de un sentido para la industria. Si bien es indudable de que tienen todo el potencial para causar muchos dolores de cabeza cuando llegue la hora de hablar de nuevas consolas, su rol no está nada claro.■

JDEJUEGOS

RENOVADO Aprovechando un lapso de tiempo entre el inevitable 'lo que se tiene que hacer' versus el no siempre posible 'lo que se quiere hacer' logre modernizar el diseño y estilo del sitio Web. Claro que tampoco hubo tiempo para hacerlo de todo, pero alcance por lo menos a las páginas de portada y diferentes categorías de juego. Si el tiempo lo permite seguiré haciéndolo con el resto de las importantes; para toda la información disponible habrá que tener paciencia.

El nuevo material, en lo que concierne a artículos e información de juegos, también usarán, de ahora en adelante, el nuevo formato, mismo que espero lo vean más navegable y práctico que el anterior. Que esa es la idea del cambio. Poco a poco retornaran algunas secciones y otras crecerán todavía más, con el tiempo.

Considerando que este 2011 JdeJuegos cumplió 12 años ya era hora de un cambio visual más drástico. No voy a negar que el nuevo diseño se presta elementos de otros sitios pero creo que no por ello pierde su esencia y su toque de estilo propio. El énfasis lo siguen teniendo aquellos juegos más prometedores e interesantes, aunque ahora no faltan los de corte famoso para ofrecer mayor cantidad de material al visitante.

Como pueden ver en el gráfico, con el nuevo diseño se destaca las categorías de juego que ahora además incluyen MMO e Indie aunque pierden Carreras, Aventura y Deportes. Esto ocurre porque la verdad Aventura es ahora un subconjunto de Acción, y hasta las antiguas se pueden clasificar dentro este género. Los de Carreras acaban como



Arcade/Acción o son Simuladores, y aquellos de Deporte que no son juego casual pueden ser vistos como Simulador deportivo. En otras palabras, no se pierde nada, sólo cambian de lugar.

Debajo del Logo se destaca la posibilidad de navegar el sitio Web enfatizando juegos, artículos,

noticias o descargas. En si se trata de la misma información pero presentada según cuatro tipos de puntos de vista para facilitar al visitante que encuentre lo que requiere lo más rápido posible. Esto a su vez permite que el sitio pueda mantener su estilo único enfatizando los juegos, a la vez que da la oportunidad de navegarlo en modo (pseúdo) blog resaltando sólo el material y no tanto el juego al que pertenece. No todo está implementado pero esa es la idea.

No siento que se pierda nada con el cambio, incluso cada vez que debo visitar una página sin el nuevo formato hasta la veo un tanto primitiva, lo que es cierto. Lo único a considerar con el nuevo diseño es que requiere navegadores modernos, algo por encima del IE 7, o cualquier FireFox, Chrome u Opera. Se ve mejor en monitores con resolución de 1024x768 pixels o más. El cambio y evolución no se detiene aquí, pero lo que viene queda pendiente para más adelante con la promesa de entrar en funcionamiento lo antes posible. ■



RICHARD MORGAN, quien no tiene relación alguna con el personaje Dexter Morgan, era un desconocido para mi hasta que lo destacaron como el autor que está detrás del guión del reboot del juego Syndicate.

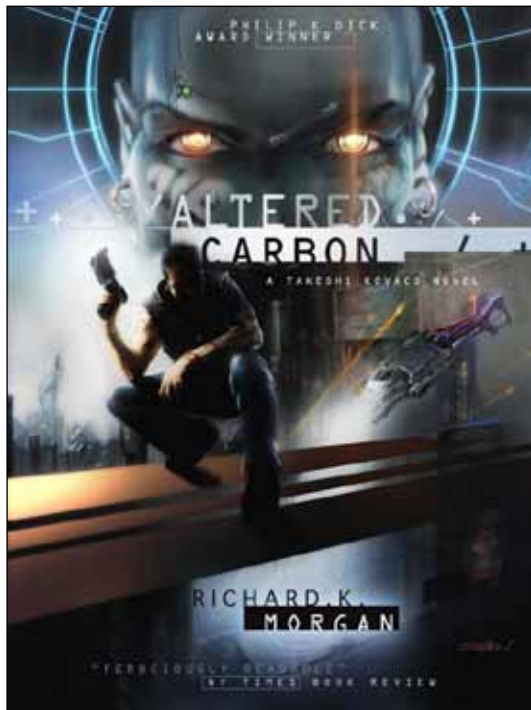
Una rápida búsqueda en Amazon y resulta que es por demás conocido en los círculos de la ciencia-ficción de toque futurista, cyberpunk del estilo Neuromancer y Blade Runner. Destacan su primera novela, Altered Carbon, y una de las que le siguió, Market Forces.

La gran ventaja del Amazon Kindle es que se puede leer una porción inicial de cualquier título para saber si se gusta o no del estilo, el autor, etcétera. Tras empezar a leer Altered Carbon fue difícil no terminar adquiriendo la versión completa que por suerte tampoco costaba mucho.

El personaje principal de la obra es Takeshi Kovacs quién aunque no siempre quiere recordarlo es un ex-miembro de los Envoy Corps. Una tropa de soldados debidamente entrenados, preparados y adoctrinados para copar no sólo con todo lo relacionado a combate y lucha pero con el

particular contexto de viaje intergaláctico en el futuro imaginado por el autor.

La obra de Morgan tiene mayor afinidad con las de William Gibson y sus futuros distópicos de alta tecnología que los casi ideales mundos de Peter F. Hamilton.



Altered Carbon es un tecno-thriller negro que combina el contexto de tiempos lejanos con aquel propio de las novelas de detectives de los 1930 y 1960. A momentos tiene algo de la película L.A. Confidential.

Richard Morgan es un autor que no se va hacia las sutilezas, su estilo es brutal, directo, sin rodeos y sin la más mínima intención de dorar las cosas. Lo que tampoco quiere decir que guste de ser gráfico y/o macabro innecesariamente.

Dice, narra y describe lo que se requiere, y punto.

En más de una oportunidad se puede notar la influencia de los juegos en su estilo de escribir y apreciar el mundo de su personaje. A veces pareciera escrito con la

intención de volverlo un shooter o un juego de rol en la línea de Deus Ex o System Shock 2.

El contexto de ciencia-ficción en el que se desenvuelve Kovacs está muy bien implementado y sigue el estilo de Blade Runner y algo de Mad Max, con un toque de Hackers y The Matrix para hacerlo aún más contemporáneo.

Altered Carbon no tarda en atrapar y volverse una novela detectivesca llena de vueltas, corrupción, secretos y misterios. Considerando que todo individuo tiene un chip implantado en la nuca en el que se almacena su mente y personalidad, y que los viajes entre sistemas solares los hace la mente y la conciencia de uno y no el cuerpo las cosas se complican bastante, y rápido.

El reboot de Syndicate viene como shooter donde nuestro personaje es un soldado con implantes cibernéticos que lo vuelven el guerrero ideal. Con la nota de que la nueva versión del chip de control les da un mayor grado de libertad, ya no le deben total obediencia al CEO de la compañía para la que son agentes. Con el énfasis que le

están poniendo al tema de que será una aventura oscura y nuestro propio avatar no es ningún ángel me parece que tomaron la decisión correcta al contratar a Richard Morgan para el guión, el tiene muy buena mano con esos temas, y ese estilo en particular. ■



Sinopsis Juegos Indie Interesantes

ANOMALY: WARZONE EARTH

Una muy interesante, atractiva y dinámica re-interpretación del estilo clásico de la Defensa de la Torre que vuelve a este juego en un Ataque a la Torre –Tower Offense.

El objetivo de cada misión es superar la presencia de torretas enemigas en un área determinada. Para ello contamos con un vehículos de ataque y un controlador que es el único que puede moverse libremente mientras que los motorizados deben seguir una ruta pre-definida por lo que pensar un poco es indispensable si se quiere evitar perder unidades.

Nuestro controlador, Capitán, también cuenta con habilidades especiales para no facilitarle las cosas a las torretas, como cortina de humo, reparar y activar unidad señuelo.

La historia nos coloca como la fuerza exploratoria ante lo que parece ser una invasión extraterrestre. A medida que avanza el juego se liberan más vehículos y hasta se los puede mejorar. ■



BASTION

Este es uno de esos juegos que cuando uno lo mira de lejos se pregunta ¿y, qué tiene de especial?. De cerca si bien su jugabilidad no ofrece nada del otro mundo posee un elemento que lo distingue, lo define y lo diferencia de todos los otros de su estilo: el narrador.

Como jugador encarnamos “al Chico”, The Kid, en su búsqueda a la usual solución que impida que su mundo quede destruido por completo. Pero a lo largo de la misma nos acompaña, nos guía, y bueno, cuenta nuestras aventuras, el narrador. Quien termina como parte de la jugabilidad aunque de una manera muy subjetiva.

Se puede argumentar, de la misma manera como ocurre en The Matrix entre Neo y el Oráculo, sobre si el narrador agrega a la dinámica, o si la dinámica es parte de lo que el narrador cuenta. Cualquiera sea el caso es que le da un estilo genial, mismo que se ve complementado por una buena aventura, personajes interesantes y una jugabilidad que no esta falta de otros detalles positivos. ■



FROZEN SYNAPSE

La primera vez que lo vi lo compare con como muy probablemente se debió ver algún prototipo de concepto de juegos como Hidden & Dangerous o UFO: Aftermath. Si bien alguna relación existe Frozen Synapse es su propio estilo y uno muy bueno.

Aunque no lo parece la posibilidad de que su dinámica de juego pueda operar de manera asincrónica es uno de los fuertes que tiene, en particular en lo que se refiere a posibles competiciones multiusuario. Hay mucha relación con el ajedrez en como se lo juega.

Frozen Synapse requiere de planear cada movimiento, de trabajar con posibilidades asumidas y calculadas de las acciones del oponente, y realizarl as propias para compensar, aprovechar o evitar al contrincante. El resultado es un juego fácil de aprender pero muy difícil de dominar, como bien lo demuestra el par de misiones disponibles en el demo. ■



SERIE

Personajes Femeninos Destacados

Teniente Sarah Louise Kerrigan

Hay personajes de ficción que sin que importe el medio en el que nacen, o existen, evolucionen sin que siquiera sus propios autores lo noten. Un detalle aquí, otro allá, la participación en un evento que parecía sin importancia. De repente, de personaje secundario y/o casi prescindible se convierten en mucho más. Como le sucedió a Sarah Kerrigan, también conocida como la Queen of Blades.

Casi siguiendo la serie de eventos que convierten a la Princesa Leia Organa de líder rebelde en consorte de acompañamiento, pero a la inversa, la Teniente Kerrigan pasa de ser una Ghost de pasado oscuro, de la que se enamora Jim Raynor, a uno de los seres más poderosos del Universo StarCraft. No hay olvidar que desde un inicio resulta ser una de las pocas personas con habilidades telepáticas y psicocinéticas de nivel 10.

Más allá de lo que se revela en el primer StarCraft su pasado está hecho de fragmentos. La novela

corta StarCraft: Uprising, por Micky Neilson, es una de las mejores y más completas en lo que refiere a revelarnos algo de su pasado, su personalidad, su vida como Ghost y, en especial, cómo termina trabajando para Arcturus Mengsk.

Su transformación en la Queen of Blades, y los diferentes eventos que la rodean, no tardan en convertirla en la líder indiscutible del Enjambre Zerg, al menos hasta la llegada de Wings of Liberty donde las cosas se complican un poco más.

Imagino que cuando llego la hora de continuar con la historia el guionista, o el equipo de escritores, se topo con que la nueva encarnación de Kerrigan es demasiado poderosa. No hay que olvidar que además de sus habilidades

originales como Ghost ahora cuenta con aquellas dadas por su mutación Zerg. De ahí que se vuelva necesario despojarla de los mismos, y debilitarla, por más que luego tenga que reencontrar esas alianzas y ese control sobre los Zerg pero con una aparente mayor re-humanización de su

personalidad. Algo redundante y un poco rebuzcado pero hacia ahí apunta Heart of the Swarm, el segundo episodio de la trilogía StarCraft II.

Toda la motivación alrededor de la entrada en escena de November Annabella “Nova” Terra, más allá de aparentar ser un intento de no lanzar por la borda una potencial biografía de la propia Kerrigan, es colocar en el Universo del juego una otra telépata psicocinética de nivel 10, pero cuyo comportamiento es más favorable a los problemas del Terran Dominion. Algo como un Plan B desde un punto de vista narrativo, o un respaldo en caso de que haya que sacrificar a alguien –bajo el pretexto de que sería por el bien de todos (me imagino).

Si nada más Sarah Kerrigan, como Ghost, como Queen of Blades, o como algo más, tiene asegurada su inmortalidad como uno los personajes femeninos más poderosos de la ficción. ■

