

RIF: J 30647247-9



Universidad
Monteávila

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD MONTEÁVILA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

“Game On”

CRÍTICAS DE LOS 25 VIDEOJUEGOS PREFERIDOS POR LOS CARAQUEÑOS

Autora:

Méndez Pérez, Mariana Victoria

Profesor coordinador:

González Roa, Felipe

Caracas, 7 de marzo de 2016

APROBACIÓN DEL TUTOR

Quien suscribe **FELIPE GONZÁLEZ ROA**, Tutor del Trabajo de Grado, "*Game On*" *críticas de los 25 videojuegos preferidos por los caraqueños*, elaborado por **Mariana Victoria Méndez Pérez**, considera que el mismo reúne los requisitos exigidos por la Universidad Monteávila, y tiene méritos suficientes para ser sometido a la presentación y evaluación por parte del jurado examinador que sea designado.

En la ciudad de Caracas, a los 07 días del mes de marzo de 2016

Nombre del Tutor

Firma de Tutor

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, por nunca dejar de confiar en mí y ofrecerme la dicha de estudiar la carrera que me apasionaba en la universidad que deseaba.

Al resto de mi familia, por ser un apoyo desde el inicio y ser un modelo a seguir.

A mis amigos, por brindarme unos recuerdos y experiencias inolvidables que atesoraré el resto de mi vida.

A la Universidad Monteávila, por aceptarme en sus instalaciones y brindarme una buena educación con profesores espléndidos y llenos de conocimientos, que no sólo me hicieron crecer como persona sino como profesional.

A Felipe González Roa, por ser el mejor tutor que cualquiera pudiera desear. Aceptando mi proyecto desde el primer día y teniendo una paciencia infinita conmigo.

Índice

1.	Resumen.....	pág.4
2.	Presentación del proyecto.....	pág.5
3.	Estrategia.....	pág.9
➤	3.1. Investigación documental.....	pág.9
➤	3.2. Diseño de la metodología.....	pág.10
➤	3.3. Análisis de datos.....	pág.13
4.	Propuesta.....	pág.18
5.	Conclusión.....	pág.124
6.	Recomendaciones.....	pág.125
7.	Referencias.....	pág.126
8.	Anexos.....	pág.129

1. Resumen

Game on es una serie de críticas periodísticas sobre los 25 videojuegos preferidos por los jóvenes que viven en la ciudad capital, acorde con el sondeo realizado entre expertos y usuarios.

Con el propósito de reunir información para poder llevar a cabo el proyecto se asistió a La ExpoGame, un evento que se realiza anualmente en Caracas desde hace 4 años. El mismo tiene como finalidad reunir a todos los fanáticos de los videojuegos en un solo espacio durante un fin de semana. En ésta exposición no solo se puede encontrar a los videojugadores sino también a vendedores de tiendas, patrocinadores, programadores, etc.

Para realizar la lista con los 25 juegos de video, durante la ExpoGame, se aplicaron 100 cuestionarios a los jugadores y 10 a expertos. Estos especialistas suelen ser los vendedores o dueños de tiendas especializadas en ese tema.

El nombre del proyecto, *Game on*, hace referencia al universo de los videojuegos. En donde cada jugador ha tenido una experiencia única e irremplazable con las palabras “game on” o “inicio de juego”. El objetivo con ese título es llamar la atención de los usuarios y crear una conexión con ellos.

En *Game on* hay un encuentro entre la crítica periodística y la pasión por este mundo. Mediante los cuestionarios, se hurgó en la mente de los gamers venezolanos para ofrecer una idea aproximada sobre el mercado de los videojuegos en nuestro país y al mismo tiempo poder resaltar las preferencias de los jugadores.

2. Presentación del proyecto

El concepto de videojuego, o Video games, fue creado aproximadamente en la década de los años 40 cuando Thomas T. Goldsmith Jr y Estle Ray Mann plantearon y patentaron la idea. Sin embargo, no fue hasta 1958 cuando William Higinbotham desarrolló el primer videojuego, *Tennis for two*.

Al mismo tiempo que los juegos de video aparecieron en los centros recreativos, arcades, y en las casas de los consumidores, los artículos y reseñas de juegos también lo hicieron en publicaciones periodísticas. Con el aumento gradual de la industria de los juegos de video aparecieron revistas especializadas para este público creciente. PlayMeter en 1974 y RePlay en 1975 fueron algunas de ellas.

Los primeros libros sobre este tema se publicaron a finales de la década de los setenta, cuando el número de los videojugadores o “gamers” había aumentado considerablemente. Alguno de los ejemplares fueron Consumer Microelectronics: Electronic Video Games, de Creative Strategies en el año 1976; Video Games, de Len Buckwalter en 1977 y The Complete Book of Video Games de Consumer Guide, en el mismo año.

En los últimos cuarenta años el mundo de los juegos ha evolucionado considerablemente a la par del avance de la tecnología informática. En la actualidad este sector multimillonario se ha posicionado como una de las principales industrias de entretenimiento e interacción del mundo, con un alcance al mercado superior a la industria del cine. El área de los videojuego facturó unos 85.000 millones de euros en 2014, según datos de proporcionado por Newzoo, la consultora líder de este mercado. Mientras que el cine superó por poco los 34.000 millones en taquilla.

Este sector en particular se orienta a estar siempre a la vanguardia en todos los aspectos, buscando nuevos nichos en el mercado y realizando innovaciones en sus productos para poder complacer las exigencias de cada consumidor. No es de sorprender que en la actualidad no solo se encuentren videojuegos con diferentes

temáticas sino también se puedan ver diferentes géneros, consolas, controles y clasificaciones dependiendo de la edad de los consumidor.

Teniendo en cuenta que este mercado de jugadores es tan amplio y cada día aumenta, surgió la siguiente inquietud: ¿por qué no hacer una crítica periodística dirigida a guiar al público en este tema?

Este proyecto final de carrera consiste en la realización de unas críticas periodísticas que puedan guiar a los consumidores en su búsqueda de nuevas experiencia en el ámbito del entretenimiento. En este trabajo se verán reflejados los 25 videojuegos que prefieren los caraqueños. Esto tiene como finalidad proporcionar a los aficionados que lean esta publicación, la posibilidad de obtener de forma fácil y rápida, una lista de juegos que les proporcionen horas de diversión. Aunque la finalidad de esta iniciativa es que la población a la que se alude interactúe y conozca ciertas franquicias de videojuegos, también se desea con este trabajo generar alternativas de interés por la lectura.

Para la ejecución del proyecto fue preciso definir primeramente el género periodístico más conveniente, decidiéndose que la crítica sería el más adecuado para llevarlo a cabo.

Vivaldi, al ser citado por Morán afirma que la crítica es “la reseña valorativa de una obra humana, literaria o artística, de un espectáculo” (1988, p. 13). En donde una de sus principales características es que aparte de informar al lector también puede orientar en la opinión del mismo.

La crítica es una actividad intelectual cuyo propósito consiste en valorar las manifestaciones del espíritu concebidas en la materia, en el sonido, en la imagen. La actitud del crítico, por tanto, ha de ser ecuánime, respetuosa y precisa al momento de identificar a los méritos ajenos. (Gutierrez Palacio en Lizano, 2010, p.393)

Dragnic citado por Lizano Briceño, (2010. p. 393) afirma que:

La crítica se acerca al artículo periodístico, por cuanto debe ser elaborada con recurso argumentativo que demuestren la validez de los juicios valorativos que se emiten. La crítica que se publica en los medios

impresos o se difunde a través de los radioeléctricos es una forma que cabalga entre la literatura y el periodismo de opinión, por cuanto exige la profundidad analítica y el conocimiento específico propios de un especialista en la materia, con la estructura y el estilo periodísticos.

Aunque es un trabajo que conlleva una gran interpretación por parte del escritor, se trata de un texto que reúne en su elaboración una investigación previa. Es una narración objetiva, sin embargo también le permite al periodista desarrollar algunos recursos creativos que le den vida a la redacción y sean de interés para los lectores.

En Venezuela el mercado de los gamers no ha sido explorado en profundidad. Como se mencionó anteriormente el primer juego de video fue creado aproximadamente en los años 50 y a partir de ese momento la industria de los videojuegos evolucionó hasta llegar a la actualidad. Sin embargo en nuestro país no se ha explotado esta empresa tanto como en otras naciones.

Los usuarios de cada región pueden presentar preferencias únicas con respecto a los juegos; el tema, la jugabilidad, la historia, los gráficos o la dificultad son una de ellas. Esta es la razón por la que se desea llevar a cabo este conjunto de 25 críticas periodísticas, con las que se pueda reflejar los gustos del mercado venezolano en particular.

Actualmente en Venezuela se puede apreciar una oportunidad muy interesante, ya que hay un nicho del mercado inclinado por este mundo de los videojuegos que no ha sido explotado al cien por ciento. Aunque actualmente hay algunas ferias como la ExpoGame y también existen unas cuantas entregas con sello venezolano, como es el caso del videojuego de acción-aventura "Erenvard" desarrollado por la compañía Orusys, todavía hay un largo camino que recorrer para estar a la par de otros países.

Los aficionados a los videojuegos buscan constantemente nuevas experiencias en la rama del entretenimiento. Basándose sobre el punto anteriormente desarrollado se puede decir que la redacción de veinticinco críticas

sobre juegos de video resultaría de mucho interés para este grupo, teniendo en cuenta que en nuestro país no se ha ejecutado nada igual a lo planteado por esta iniciativa. De tal forma se podría satisfacer las necesidades de este mercado de gamers.

Una de las principales motivaciones para llevar a cabo este proyecto es lo fascinante que resulta el mundo de los videojuegos y las limitadas publicaciones locales dedicadas a la temática. Sobre la base de lo planteado anteriormente sería de gran interés tanto a nivel nacional como internacional el desarrollo de un estudio específico sobre este contenido. Manejando una muestra más amplia y una metodología robusta, con control de las variables más significativas tales como edad, sexo y estrato socioeconómico, sería posible disponer de una base de datos más amplia que permita elaborar una crítica de mayor riqueza y profundidad.

Como se mencionó anteriormente, el mercado de los gamers en Venezuela ha sido objeto de poca investigación. La mayor parte de la información de que disponen los venezolanos proviene de páginas de internet hechas por principalmente amateurs. Uno de los fundamentales objetivos de este proyecto es lograr un producto que sea de interés para este grupo en especial, que proporcione información verídica, entretenimiento y pueda captar la atención de futuros jugadores.

El conjunto de críticas podrán ser presentadas en un formato impreso, desde un periódico, una revista o un libro. Sin embargo, es también factible su traslado a formato digital, haciendo posible su disfrute por una población más numerosa de consumidores.

3. Estrategia

El proyecto “Game On” consta de un conjunto de 25 críticas sobre diferentes videojuegos. Para facilitar la lectura se dividió el trabajo en diez capítulos, donde cada apartado representa un género del total de los ofrecidos por la franquicia: acción, acción-aventura, carreras, deportes, disparos, lucha, plataforma, RPG de acción, RPG multijugador y survival horror. Al no existir algo similar en el mercado venezolano, se presenta una gran oportunidad para ser pioneros en el ámbito de las críticas a videojuegos. Para llevar a cabo el proyecto se realizó la siguiente estrategia:

3.1. Investigación documental: se realizó una investigación para poder definir qué género era el más adecuado para reflejar lo que se deseaba lograr con el proyecto. A continuación se procederá a mencionar las diferentes referencias que ayudaron a crear “Game On”.

- El texto escrito por Robinson D. Lizano Briceño. Título: *Manual de Géneros periodísticos*.

Este libro brindó un primer acercamiento al concepto de crítica periodística y al conjunto de características que posee.

- El libro escrito por Esteban Morán Torres. Título: *Géneros del periodismo de opinión*.

Una vez definido el concepto y las respectivas características de la crítica periodística, fue necesario conocer los diferentes tipos que existen: Crítica literaria, cinematográfica, deportiva, gastronómica, de televisión, entre otras.

- Tesis realizada por Valentina Fuenmayor, Laura Gutierrez, Luisana Mora y Deborah Oliveros. Título: *“Abstracciones” elaboración de un libro de entrevistas a cinco artistas venezolanos del género abstracto, geométrico y cinético*.

Universidad: UMA.

Este trabajo de grado consistió en realizar entrevistas a cinco artistas venezolanos. Con este PFC se pudo indagar un poco sobre el concepto de

entrevista y sus variantes. Del mismo se logró tomar algunas de sus fuentes bibliográficas para ser analizadas e investigadas.

- www.hobbyconsolas.com

Es una página web especializada en videojuegos, aunque es muy general y abarca más temas de los que el proyecto propone. En este portal se pueden ver muchos ejemplos de cómo se debe redactar la información para que sea comprendida por el lector de manera efectiva.

- <http://www.3djuegos.com>

Al igual que la referencia anterior es una página web especializada en la redacción de noticias, clasificación, análisis y críticas de videojuegos. Este portal permite visualizar la información de cada juego de manera clara y específica.

3.2. Diseño de la metodología: Una vez definido el género periodístico fue necesario realizar una lista con los juegos que serían analizados. Para lograr el cometido resultó imprescindible elegir un método de recolección de datos que permitiera reflejar las preferencias de los gamers caraqueños.

La técnica de recolección de datos utilizada fue el cuestionario. Según Hurtado (2000) un cuestionario “es un instrumento que agrupa una serie de preguntas relativas a un evento, situación o temática particular, sobre el cual el investigador desea obtener información”. Pag. 469.

La razón para seleccionar este método de recolección sobre otros es que el cuestionario posee una mayor practicidad, teniendo una administración más rápida, sencilla y breve, que hace posible abordar a una mayor cantidad de personas en menor tiempo. A diferencia de la entrevista, en el cuestionario se hacen preguntas concisas para obtener respuesta precisas, el procesar la información resulta mucho más fácil y se obtienen los datos necesarios.

A objeto de identificar los 25 juegos que serían parte del proyecto, en noviembre del 2015 se asistió a la ExpoGame, un evento que se realiza en Caracas desde hace 4 años en donde se reúne la mayor cantidad de fanáticos de videojuegos a nivel nacional. Por tal razón fue elegido para poder realizar los dos

tipos de cuestionarios que se elaboraron. Uno dirigido a los jugadores y el otro diseñado para los expertos en el área de los juegos de video.

Se tomó en cuenta la posibilidad de encuestar a niños(as) de 10 años, debido a lo cual el cuestionario para jugadores fue redactado de forma sencilla tratando de evitar que los más jóvenes tuvieran problemas para comprender las preguntas.

Los juegos especificados en los ítems 11 y 12 fueron seleccionados sobre la base de los resultados arrojados por un par de encuestas realizadas por dos revistas reconocidas a nivel internacional en el mundo de los juegos: la revista **EDGE** es una publicación inglesa centrada en el mundo de la computación y videojuegos con 13 ediciones anuales y con más de 20 años en el mercado, lo que la ha llevado a gozar de un gran reconocimiento e influencia en el sector. Por su parte, la revista **Famitsu** es considerada la publicación sobre videojuegos más importante y respetada mundialmente. Ésta se centra principalmente en el análisis de videojuegos, si bien puede dar asimismo noticias sobre la industria.

Razón de ser de cada pregunta del cuestionario hecho a los jugadores

A continuación se especifica el tipo de contenido que cada una de las preguntas incluida en el cuestionario pretende explorar:

- Pregunta N.º 1 promedio de las edades de la población.
- Pregunta N.º 2 género (Femenino-Masculino) que suele jugar más videojuegos.
- Pregunta N.º 3 y N.º 4 gusto por asistir a la ExploGame e indicador de frecuencia de asistencia
- Pregunta N.º 5 gusto por ciertos juegos.
- Pregunta N.º 6 Tendencia en las prácticas individuales de juego (Uno o varios juegos en el mismo periodo de tiempo)
- Pregunta N.º 7 preferencias relativas de videojuegos.
- Pregunta N.º 8 juego de mayor impacto en el histórico individual de los usuarios.
- Pregunta N.º 9 frecuencia de juego.

- Pregunta N.º 10 posibles selecciones preferenciales comunes de videojuegos (modas de preferencia)
- Pregunta N.º 11 ordenamiento de los juegos de Nintendo según orden de preferencia.
- Pregunta N.º 12 juego favorito entre un grupo propuesto.
- Pregunta N.º 13 preferencia en cuanto a género de videojuego (acción, aventura, lucha, etc)
- Pregunta N.º 14 elementos o variables de mayor atractivo para los videojuegos (Historia, banda sonora, gráficos, jugabilidad, dificultad y multijugador)
- Pregunta N.º 15 preferencia de consolas.

Razón de ser de cada pregunta del cuestionario hecho a los expertos

A continuación se especifica el tipo de contenido que cada una de las preguntas incluida en el cuestionario pretende explorar:

- Pregunta N.º 1 promedio de las edades de los expertos.
- Pregunta N.º 2 género (Femenino-Masculino) que suele trabajar en las tiendas de videojuegos.
- Pregunta N.º 3 Tiendas que asisten a la ExpoGame.
- Pregunta N.º 4 y N.º 5 asistencia previa/ frecuencia de asistencia a la ExpoGame.
- Pregunta N.º 6 determina la motivación de los expertos que justifica la asistencia al evento.
- Pregunta N.º 7 target de cada tienda.
- Pregunta N.º 8 elementos de mayor atractivo para los usuarios según percepción del experto.
- Pregunta N.º 9 preferencia de videojuegos entre los usuarios de cada tienda.

- Pregunta N.º 10 preferencia del consumidor en cuanto a género (acción, aventura, lucha, etc) según percepción del experto.
- Pregunta N.º 11 Preferencia de juegos según edad de usuarios.
- Pregunta N.º 12 modas de preferencia de videojuegos (juegos de preferencia mayoritaria)

La administración de un doble cuestionario dirigido a dos grupos diferentes (jugadores y expertos) contentivo de preguntas similares busca validar la confiabilidad de la información obtenida.

3.3. Análisis de datos:

Las respuestas obtenidas de la administración de los cuestionarios fueron procesadas para su posterior análisis mediante el registro de frecuencia (de cada alternativa) y el cálculo de porcentaje (prevalencia de las respuestas)

Para la selección de cada juego fue aplicado el cruce de respuestas entre los dos cuestionarios, dando como resultado una lista de 25 juegos que responden a las características de los jugadores venezolanos. A continuación se presenta dicha lista dividida por géneros y con la explicación que corresponde.

Géneros

Acción

- Far Cry 4
- God of War 3

La población que asistió a la ExpoGame tenía un promedio de edad de 21 años, siendo hombres el 71% de ella. Se seleccionaron estos dos juegos debido a que fueron los de mayor prevalencia de mención como integrante del top 5 dentro de los títulos de su género.

La clasificación de los juegos a que se alude es para mayores de 17 años según la ESRB (Entertainment Software Rating Board) debido a su contenido violento. Lo anterior explica el hecho de que los más jóvenes no manifiestan preferencia por los juegos mencionados.

Corroborando las información precedente, los expertos (representantes de las tiendas) que asistieron a las ExpoGame reportaron que la porción mayoritaria de la población que acude a sus locales se compone por hombres de entre 18 y 30 años, que demuestran preferencia manifiesta por los juegos de acción, género que presenta una prevalencia del 35,7 %

Acción- Aventura

- Assassin's Creed III
- Batman: Arkham City
- Grand Theft Auto V
- Metal Gear Solid V
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- The Legend of Zelda: Twilight Princess
- Tomb Raider (ps3)
- Uncharted 2

El 58% de los usuarios afirmó que una buena trama es el más importante de los elementos que debe tener un videojuego. Por su parte un 28,6% de los expertos coincidió con la selección del referido elemento, si bien otorgándole un segundo lugar de importancia. Dado que la trama forma parte de los aspectos que disfruta más el jugador es comprensible que un título como “The legend of Zelda: ocarina of Time” fuese seleccionado por el 22% de los usuarios como favorito. Los juegos de acción-aventura suelen contener un guión y un argumento muy bien elaborados, por eso son los preferidos de muchos.

Carreras

- Mario Kart 8

Esta entrega está clasificada para todos público según la ESRB. Teniendo una fecha de lanzamiento reciente (29 de mayo del 2014) este título fue seleccionado por el 8% de los usuarios como uno de los que se estaban jugando más para la fecha.

Deportes

- FIFA 2015

El 18% de los usuarios que asistieron a las ExpoGame afirmaron que su género favorito era deportes, siendo el 100% de ellos hombres. Los expertos afirman que los consumidores van a la tienda en busca de juegos de acción, aventura y shooter, principalmente. Sin embargo, se presentó una contradicción. Si los clientes van a la tienda por esos tres géneros en particular ¿Por qué Fifa es uno de los juegos más comprados? La respuesta a ésta interrogante es simple, FIFA es un juego de género deportivo que sale anualmente. El 27 de septiembre del 2015 salió la nueva entrega de esta saga, FIFA16, es debido a esto que todas las tiendas mostraron un aumentos en las ventas de este género y a su vez de FIFA 15. El 10% de los usuarios afirmaron que este título era el mejor de la lista presentada en la pregunta 12.

Disparo o Shooter

- BioShock
- Call of Duty: Modern Warfare 3
- Resident Evil 6

El 22 % de las usuarios indicaron que el género que preferían eran shooter, por esa razón juegos como los mencionados anteriormente fueron seleccionados como parte del top 5 del 7% de los jugadores. Sumado a eso BioShock fue elegido

por el 10% de los gamers como el mejor juego de la lista presentada en la pregunta número 12.

Lucha

- Mortal Kombat X
- Naruto Shippūden: Ultimate Ninja Storm 3
- Super Smash Bros (wii)

El 19% de los usuarios afirmaron que uno de los factores más importantes de un juego es la jugabilidad. Por esa razón títulos como los presentados anteriormente fueron seleccionados por los usuarios en diferentes preguntas. Mortal Kombat X y Super Smash Bros fueron seleccionados como parte del top 5 del 9 % de los usuarios. Mientras que Naruto Shippūden: Ultimate Ninja Storm 3 fue elegido por el 11% de los gamers como el mejor juego de la lista presentada en la pregunta número 12.

Plataforma

- Super Mario 64

Este título marcó la infancia de muchos, es por esa razón por la que el 17% de los usuarios indicaron que era el juego que más recordaban entre todos y formaba parte del top 5 del 6,4% de la población.

RPG de acción

- Dragon age: inquisition
- Dark Souls
- Mass Effect 2
- The Elder Scrolls V : Skyrim

El 16% de los usuarios afirmó que el género que preferían era los de RPG o Rol. Por eso en la pregunta 12 Mass Effect fue seleccionado por el 11% como mejor juego mientras Dark Souls obtuvo un 13%. Dragon age: Inquisition y Skyrim formaron parte de los títulos que se están jugando más con 6%.

RPG multijugador

- League of Legends

El 16% de los usuarios afirmó que el género que preferían era los de RPG o Rol. Por esa razón League of Legends formó parte de los juegos que se están jugando más con un 15 % y fue seleccionado por el 9% de los usuarios como juego favorito.

Survival Horror

- The Last of Us

Aunque este título pertenece al género del survival horror también posee una historia muy bien elaborada. Logrando que el 3% de los usuarios indiquen que es uno de los juegos que se están jugando más y el 16 % afirme que es el mejor videojuego de la lista planteada en la pregunta 12. El 8 % de los expertos indicó que este título forma parte del top 5 de los mejores juegos.

4. Propuesta

Presentación del texto

Game On

Acción

Información general del juego:

Género: Acción.

Desarrollador: Ubisoft Montreal.

Lanzamiento: 18 de noviembre de 2014.

Consolas: Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, PC.

Juego de un solo jugador y multijugador.

Tiene una experiencia Online (Hasta 10 jugadores)

Textos: Castellano.

Voces: Castellano.

Clasificación: + 17 años.

Premios:

Premio BAFTA de Videojuegos por Mejor Banda Sonora Original del año 2015.



Far Cry 4

Usa las armas para sobrevivir

Evita que Pagan Min destruya toda la zona de Kyrat

Transmitiendo la sensación de estar perdido en un lugar lejano en medio de una guerra y sin tener escapatoria, Far Cry 4 o FC4, regresa con una entrega que recolecta todo lo bueno de su predecesor e incorpora una nueva trama, villano, escenarios y posibilidades de juego.

La aventura inicia cuando Ajay Ghale viaja hasta el Himalaya a una pequeña zona llamada Kyrat, cumpliendo el último deseo de su difunta madre. Esa petición lo meterá en medio de una guerra civil donde tendrá no solo que sobrevivir sino también deberá descubrir quién es realmente.

Antes de llegar al destino el camión donde está Ajay es interceptado por el ejército de Kyrat, quienes atacan el autobús y a todos los pasajeros. Antes de ser asesinado un helicóptero desciende y ahí enfrente de él aparecerá el mismísimo Pagan Min, el tirano que domina esa región con mano de hierro. Este personaje tratará con gran amabilidad al chico. Sin saber muy bien qué ocurre el joven

terminará sentado en una mesa dentro de una mansión. Momentos después un grupo conocidos como “La Senda Dorada” entrarán al recinto para sacarlo y llevarlo a un lugar seguro. Tiempo después decide unirse a la rebelión para ayudar a eliminar el régimen despótico que se ha implantado en la zona.

Este título ofrece una experiencia familiar pero al mismo tiempo nueva, con un mundo abierto que permite explorar cada ruta y cueva que hay en él. La trama está bien construida y mantiene un equilibrio excelente con la acción, sin ser la protagonista absoluta del juego pero sin desaparecer en ningún momento.

La construcción de cada personajes es espléndida y realista, teniendo no solo a un protagonista que evoluciona a lo largo de la trama sino también a uno de los mejores y más locos villanos en la historia de los videojuegos. Las cinemáticas son asombrosas permitiéndole al usuario adentrarse en el universo de Far Cry de una forma espléndida.

La entrega atraparé a cualquiera desde el inicio con unos paisajes impresionantes que desbordan vida por todas partes. Haciendo sentir al jugador dentro de Kyrat. En esas montañas no se encontrarán muchos personajes con los que se pueda entablar una conversación, muy por el contrario en muchos momentos la soledad será la única compañía de Ajay. Sin embargo, la gran atmósfera que envuelve el juego compensará la falta de acompañantes del joven.

Un punto que hace de este título algo tan especial es que sin importar qué misión se esté realizando siempre se podrá llevar a cabo acciones como salvar rehenes o ayudar a los aliados, un pequeño toque que le brinda al juego un aspecto más realista.

Para poder trasladarse por todo el mapa de forma rápida y sencilla, sin dejar de disfrutar del juego, se contará con la presencia de vehículos como jeeps, motos, lanchas y un girocóptero. La creación de esos medios de transporte es precisa y brinda una experiencia muy fidedigna. Considerando que la historia está ambientada en una montaña en medio de una nación en guerra, en Far Cry 4 no se encontraran carros último modelo pero si conseguirán mucha diversión.

Hay un sin número de tareas principales que brillan por su variedad. Uno de los aspectos que más gusta de esta entrega es la libertad de decisión que tiene el

personaje principal, teniendo la oportunidad de escoger a qué líder de la resistencia se quiere seguir: Sabal o Amita. Luego se podrá disfrutar de un gran número de misiones alternativas de la mano de algunos personajes secundarios muy divertidos. Se contará con actividades de relleno que resultarán tan desafiantes como el resto del título en sí: asesinatos, caza, conquista de fuertes, asalto de puesto, entre otros.

Se tendrá completa libertad en el modo que se quiere completa el juego, teniendo la posibilidad de usar más la fuerza bruta o ser más inteligente y emplear el sigilo como arma de ataque. El modo historia tardará mucho en completarse y más si se explora a fondo cada escenario que ofrece el Himalaya.

El comparativo resulta muy atractivo teniendo las misma capacidades que tiene la entrega para un solo usuario. Lo único que eliminan son la historia y las misiones. Es necesario agregar que existe un multijugador competitivo, teniendo varias propuestas básicas pero entretenidas: en busca de la bandera y llevar objetos de un lado del mapa al otro sin morir, son unas de ellas.

El apartado visual no tiene comparación, pudiendo observar una densidad de elementos elevada y unos efectos de iluminación que no tienen nada que envidiar a las superproducciones de Hollywood. El estudio de Ubisoft cuida mucho la ambientación de todas sus entregas y en Far Cry no faltó ese detalle, teniendo momentos de relativa calma cuando se explora una locación nueva y otros más activos cuando es necesario tomar un arma entre las manos y eliminar a los enemigos.

La verdad es que este título es un juego divertido y único, teniendo una trama entretenida, un buen villano, unos paisajes alucinantes, misiones entretenidas, un cooperativo bien ejecutado y un multijugador excelente. En conclusión un producto fabuloso, repleto de detalles que logran estremecer a cualquier usuario fanático o no del género de acción.

Lo mejor:

- **La cantidad de misiones.**
- **El cooperativo.**

- Los escenarios.
- Pagan Min, el villano.

Lo peor:

- El multijugador en línea podría haber sido explotado mucho más.

Jugabilidad: 5/5

Gráfico : 5/5

Sonido: 5/5

Diversión: 5/5

Duración: Aproximadamente 30 horas de juego. Más el multijugador.

Información general del juego:

Género: Acción.

Desarrollador: SCE Santa Monica Studio.

Lanzamiento: 16 de marzo de 2010.

Consolas: PlayStation 3 y PlayStation 4.

Juego de un solo jugador.

No es un juego online

Textos: Castellano.

Voces: Castellano.

Clasificación: + 17 años.

Premios:

Premio Spike Video Game Awards al Juego Más Anticipado del año 2009.

Premio Spike Video Game Awards al Mejor Videojuego de PlayStation 3 del año 2010.

Premio Spike Video Game Awards al Videojuego con Mejores Gráficos del año 2010.

Premio BAFTA de Videojuegos por Mejor Realización Artística del año 2011.



God of War III

Ni los dioses podrán escapar de la ira de Kratos

La última entrega de esta saga cumple todas las expectativas

Los héroes y dioses de la mitología griega regresan a la vida con esta gran entrega. God of War III trae consigo el final de una de las más reconocidas y queridas sagas de los últimos años. La odisea del guerrero espartano, Kratos, también conocido como el antiguo dios de la guerra, está apunto de terminar. Sin

embargo él desea culminar su venganza contra los Dioses, llevando una gran guerra al Monte Olimpo.

God of War III inicia justamente donde termina su antecesor, con el Fantasma de Esparta y los Titanes escalando el Monte Olimpo para comenzar la batalla final contra el reinado de los Dioses. Con Kratos y los Titanes a punto de llegar a la cima, Zeus manda a Poseidón, Hades y Helios a detenerlos, es aquí donde la historia realmente da comienzo.

El Espartano, con la ayuda de la Titánide Gaia, logra asesinar al rey de los mares. Sin embargo la victoria no dura mucho, ya que aprovechando la vulnerabilidad de sus enemigos, Zeus arremete contra la pareja, haciendo que Gaia traicione a Kratos para poder salvar su propia vida.

Al ser abandonado por los Titanes el Espartano cae al río Estigia y al salir de las aguas malditas se encuentra en el inframundo donde enfrentará a Hades, el Dios de la muerte, para poder continuar con su venganza. Una emocionante sucesión de enfrentamientos con diversas deidades a lo largo del recorrido, permitirá a Kratos reunir las armas necesarias para llevar a cabo su retaliación.

Desde el primer minuto del juego, se puede apreciar que esta entrega fue creada para proporcionar un gran espectáculo a los usuarios. Todo tiene dimensiones colosales, desde los paisajes y las locaciones, hasta llegar a los enemigos principales: Dioses, Titanes, minotauros o cualquier criatura mitológica. Frente a tu entorno el Espartano parece diminuto.

Como en entregas anteriores, Kratos visitará nuevamente varios escenarios de la mitología: Los Jardines del Olimpo, El laberinto creado por Dédalo, La Fragua, La ciudad de Olimpia, entre otros. Los creadores de esta saga siendo fieles a los orígenes de la misma, mostrarán en cada escenario la combinación perfecta entre acción, exploración y acertijos.

Aunque se mantienen algunas características de entregas anteriores (la violencia, los grandes combos de ataque y las armas de guerra), se introducen elementos innovadores. Al incluir nuevas armas y reliquias en el repertorio de Kratos, como las sandalias de Hermes, que permiten correr por las paredes, y la cabeza de Helios, que ilumina las mazmorras más oscuras, este juego se

diferencia de las primeras entregas, si bien mantiene esa aura familiar que es tan querida por los usuarios al ser considerada un clásico en el género de aventura en tercera persona. Esa sensación se refuerza con los acertijos a lo largo de la aventura y con los pequeños detalles que rodean toda la historia.

La violencia es uno de los apartados que más se ha desarrollado en esta secuela. Los enfrentamientos son más cruentos y sangrientos, ofreciendo escenas sensorialmente vividas y llenas de intensidad para el jugador.

El guión de esta entrega fue trabajado minuciosamente por los creadores, logrando una trama interesante, llena de matices y consistente de principio a fin. Con el objetivo de conseguir un final impresionante para la saga de God of War, hay giros de guión durante todo el juego que permiten mantener el interés del usuario.

La banda sonora nuevamente brilla, teniendo temas con diferentes tipos de matices, se logra transmitir al público un sin número de sensaciones. Realmente la música es un factor fundamental para crear la ambientación y la atmósfera del juego. Finalmente, es necesario mencionar que el sonido cuenta con un gran repertorio de efectos que permiten representar golpes, choques de espadas, decapitaciones, entre otros.

La calidad gráfica y diseño artístico del juego es sublime. Los paisajes y las locaciones dejarán al espectador anonadado. El ex-dios de la guerra es un personaje muy bien logrado, con una personalidad marcada y fuerte, hay pocas sagas que tenga a un protagonista que esté tan bien construido.

Con este juego Kratos no sólo queda coronado como el más violento, desalmado, cruel y falto de escrúpulos anti-héroe de la historia de los videojuegos, sino también como una leyenda que será recordada por varias generaciones.

Lo mejor:

- **Tiene apartados visuales espectaculares.**
- **Un personaje principal muy bien logrado.**

Lo peor:

- **La duración del juego es poca, de 8 a 10 horas.**

Jugabilidad: 4/5

Gráfico : 4/5

Sonido: 4/5

Diversión: 4/5

Duración: Aproximadamente 10 horas de historia principal.

Acción- Aventura

Información general del juego:

Género: Acción-Aventura y Sigilo.

Desarrollador: Ubisoft.

Lanzamiento: 30 de octubre del 2012.

Consolas: Playstation 3, PC, Xbox 360, Wii U.

Juego de un solo jugador.

Tiene una experiencia online (Hasta 8 jugadores)

Textos: Castellano

Voces: Castellano

Clasificación: + 17 años.



Assassin's Creed III

La independencia estadounidense viene teñida de rojo

Connor deberá enfrentar a los colonizadores y a los Templarios

Ubisoft logra enamorar al usuario con un producto lleno de aventura, acción y mucha emoción. La nueva entrega de *Assassin's Creed* se apoyó en las bases que hicieron a esta franquicia triunfar. Sin embargo, al mismo tiempo consiguió desarrollar ciertos aspectos únicos que separan a este último capítulo de la saga de los anteriores.

La aventura de *Assassin's Creed III* inicia en el año 1754 cuando Haytham Kenway asiste al Teatro Real de Londres para asesinar a un aristócrata y robar un valioso amuleto que le permitirá a la orden de los Templarios obtener un gran poder y controlar el mundo. Después de hurtar el objeto Kenway viaja a Norteamérica para reunirse con el resto de su los miembros legión. Al llegar a Boston se encuentra con Charles Lee un candidato a Templario que lo ayudará en gran parte de su aventura.

Con la esperanza de que los nativos conozcan el significado del medallón, Haytham intenta localizar a una tribu Mohawk en el pueblo de Lexington. Sin

embargo, un vez ahí se percata de que gran parte de los indígenas han sido esclavizados. Una mujer Mohawk, llamada Ziio, ofrece decirle qué significa el amuleto si él promete echar a los “extranjeros” de sus tierras y liberar a todos los miembros cautivos de su pueblo.

Una vez que los prisioneros fueron rescatados, Ziio lleva a Kenway hasta la puerta del “Gran templo” para que él pueda activar el talismán. Para sorpresa de los dos nada ocurrió y el Templario se vio en la necesidad de continuar su búsqueda en otra dirección. Aunque él se fue ambos mantuvieron una corta pero apasionada relación que dio como resultado el nacimiento de un bebé, que en el futuro se convertiría en la salvación de su pueblo.

El hijo de Ziio es el personaje principal de esta entrega. Llamado Ratonhnhaké:ton por su madre y Connor por el resto de los Americano. Él será el encargado de ponerle fin a los planes de la orden Templaria. Aunque para llegar a convertirse en un Asesino y plantarles cara debe conseguir a un maestro que lo ilustre y entrene en las artes del combate y sigilo. Achilles será el encargado de instruir al joven durante varios años hasta convertirlo en un auténtico héroe.

En esta entrega y a diferencia de las anteriores los diseñadores buscan llevar al jugador por todos los parajes de Norteamérica, ya que no solo se podrá visitar las grandes ciudades sino también los bosques vírgenes y las costas. En este sentido se puede apreciar la enorme ambición que tenían con el juego.

La creación de Connor fue muy acertada en todos los sentidos. Siendo un carácter carismático, brillante y valiente, logra enamorar a todos los usuarios desde el principio. Sin duda alguna Ubisoft supo crear a un personaje que pudiera llenar los zapatos de los antiguos protagonista de *Assassin's Creed*, Ezio y Altair.

Durante toda la aventura se puede notar la evolución de las animaciones, esto trae como consecuencia una mayor fluidez en los movimientos se puede apreciar sobre todo cuando se hace parkour por las grandes urbes o cuando hay un enfrentamiento con guardias.

Esta franquicia se ha caracterizado por incluir en todos sus personajes la habilidad de hacer parkour. Saltar de un edificio a otro o de rama en rama no solo permite avanzar mucho más rápido sino también tender emboscadas a los

enemigos o escuchar conversaciones “secretas”. Lo que permite una mayor interacción con el entorno y ayuda al jugador a desarrollar las misiones furtivas que requieren del sigilo.

Esta nueva entrega proporciona un mundo abierto en donde se podrá disfrutar de cada zona al máximo. Esto a su vez expande las posibilidades que trae la entrega incluyendo misiones secundarias por todo el mapa. Con este apartado la experiencia de juego será mucho más interactiva que en versiones anteriores.

El sistema de combate es fácil de dominar, teniendo un botón específico para cada tipo de ataque (cuerpo a cuerpo o distancia), contraataque y ruptura de guardia. Algunos enemigos, por otra parte resultan más hábiles y menos susceptibles a los movimientos de ofensiva de Connor lo que generará un encuentro mucho más complicado, ya que para obtener una victoria será necesario combinar ataques, contraataques y movimientos de desarme. Esta técnica resulta muy placentera y desafiante para el jugador.

El uso del entorno sumado a la gran variedad de armas que se posee aumenta las posibilidades de realizar un asesinato silencioso. Ocultarse en la vegetación, esperar detrás de una esquina o acechar desde las alturas son unas de las muchas tácticas que se pueden utilizar para matar a los enemigos sin ser detectado y evitando los enfrentamientos directos.

La inteligencia artificial de esta entrega deja mucho que desear, aunque se mencionó que los guardias en combate pueden ser un poco más complicados de eliminar, la verdad es que en otros apartados se comportan de manera corriente. Si detectan movimiento en una área restringida, puede que sospechen pero no se comportan de manera hostil. Este aspecto le quita realismo al juego.

Una mejora que de seguro fascinó a más de uno fue la capacidad de tener batallas navales. Adquiriendo un barco y modificándolo, se pueden llevar a cabo grandes guerras en el mar contra los ingleses, como se podría esperar de esta etapa de la historia Norteamericana.

El multijugador es divertido, está bien elaborado y resulta muy agradable ya que es diferente al resto de los juegos de acción. En esta oportunidad hay tres diferentes tipos de juego: todos contra todos, cooperativo y manada de lobos. Para

tener la victoria en el apartado “todos contra todos” es necesario introducirse en el papel de asesino y ser extremadamente sigiloso, cauteloso y sobre todo inteligente. El objetivo es matar a los otros jugadores sin que ellos se den cuenta y evitar ser eliminados. Cuando se juega por equipos, se tendrá que defender una zona determinada de los adversarios. Mientras que el modo “manada de lobos” consiste en la colaboración con otros usuarios para poder eliminar a los blancos designados por la computadora.

La banda sonora de esta obra es excelente, con un sin número de temas interactivos que logran transmitir la acción del juego y llegan a tocar la fibra más sensible de los jugadores en los momentos cumbres de la historia.

Assassin’s Creed III es sin lugar a duda el mejor juego esta franquicia y uno de los más queridos por los fans. Sumergiéndolos en una nueva historia, llena de vida, con nuevos personajes y con más posibilidades que las entregas anteriores. Ofrece una experiencia única que debería ser probada por todos.

Lo mejor:

- **La ambientación histórica.**
- **La banda sonora.**
- **Los paisajes son espectaculares.**
- **La introducción de batallas navales.**

Lo peor:

- **El inicio de la historia es muy lento.**
- **La inteligencia artificial pudo ser más desarrollada.**

Jugabilidad: 4/5

Gráfico : 5/5

Sonido: 4/5

Diversión: 5/5

Duración: Más de 20 horas de juego. Más el multijugador.

Información general del juego:

Género: Acción-Aventura.

Desarrollador: Rocksteady Studios.

Lanzamiento: 18 de octubre del 2011.

Consolas: Playstation 3, PC, Xbox 360, Wii U.

Juego de un solo jugador.

No tiene una experiencia online

Textos: Castellano

Voces: Castellano

Clasificación: + 17 años.

Premios:

Premio Spike Video Game Award al Mejor Juego del año 2011.

Premio Spike Video Game Award a Personaje del Año 2011.

Premio Spike Video Game Award a Mejor juego de Acción y Aventura del año 2011.

Premio Spike Video Game Award al Mejor Videojuego de de Xbox 360 del año 2011.

Premio Spike Video Game Award al Mejor Videojuego Adaptado del año 2011.

Premio BAFTA de videojuegos al Mejor Videojuego de acción del Año 2012.



Batman: Arkham City

Conviértete en el caballero Oscuros de la ciudad

El sanatorio mental de Arkham no fue el fin de la historia del murciélago

La continuación del fantástico juego *Arkham Asylum* mejora con mucha habilidad la historia del tan conocido héroe de DC Comics. El héroe de ciudad Gótica regresa para enfrentarse cara a cara con alguno de los más carismáticos villanos de la saga.

El juego tiene inicio con una conferencia de prensa donde Bruce Wayne, alias Batman, declara su oposición a la inauguración de Arkham City. Un recinto, ubicado en la ciudad de Gotham a donde se trasladaron los criminales más violentos de la urbe, incluyendo a los reclusos de la prisión de Blackgate y del propio sanatorio mental de Arkham.

Durante el comunicado el señor Wayne es secuestrado por un grupo de mercenarios y es llevado al interior de Arkham City, en donde lo espera el doctor Hugo Strange para informarle que su identidad secreta ya no es un misterio para él. Siendo el encargado de esa área de la ciudad y uno de los grandes némesis del murciélago, el doctor no le hará la vida fácil al portador de la capa negra.

Rodeado por los más crueles supervillanos de la franquicia, Batman no sólo deberá descubrir en qué consiste el “Protocolo 10” mencionado por Strange y detenerlo sino también tendrá que salvar su vida y la de los habitantes de la ciudad de una enfermedad letal creada por el Joker.

La idea de mantener el juego lo más parecido a la entrega anterior para proporcionar a los usuarios esa sensación “de sentirse en casa” fue todo un éxito. El objetivo principal no era tratar de reeditar toda la entrega, sino más bien pulir ciertos detalles para mejorar la experiencia.

En ese sentido la jugabilidad vuelve a formar parte fundamental del programa, tanto en los desplazamientos como en el combate cuerpo a cuerpo y la investigación del entorno. Cada una de las facetas propuestas por la entrega y su interacción entre ellas es lo que hace a este juego algo tan especial, atrapando al espectador desde el primer segundo hasta el final de la historia.

Uno de los mayores cambios que se pueden observar de este nuevo lanzamiento es el mundo abierto que posee. En Arkham City, los desarrolladores decidieron abandonar la idea de guiar al jugador durante toda la aventura y darle libertad para que pueda visitar y escudriñar cada rincón del enorme mapa a su antojo.

De esta forma la ciudad crece, junto a las alternativas y posibilidades que tiene el usuario de culminar el juego. En esta oportunidad no sólo deberá ceñirse a la misión principal, sino que ahora podrá desbloquear un sin número de desafíos

secundarios que se encuentran esparcidos por toda zona. El mundo de DC comics es conocido por tener muchos villanos, en esta entrega, a diferencia de otras, Batman deberá enfrentarse a más de un enemigo. Estos combates se llevarán a cabo en las misiones secundarias y por eso resultan tan atractivas, ya que se podrá disfrutar de personajes como el Joker, Dos Caras, El Pingüino, entre otros.

En esta entrega el triángulo perfecto consiste en las acciones: Explorar, luchar e investigar. Estas tres experiencias lúdicas sustentan el videojuego de esta saga. La agilidad que posee el superhéroe durante toda la historia, unido a la implementación de todos los dispositivos que caracterizan al personaje de Batman hacen que esta entrega sea tanto espectacular como divertida para los sentidos.

Aunque es una "ciudad" cada región cuenta una historia diferente. Los escenarios están muy bien diseñados para evitar que las zonas se parezcan y aburran al jugador. La ambientación está abarrotada de grandes azoteas, escalera de incendio, gárgolas y anuncios luminosos, con los cuales se podrá interactuar para acceder a diferentes partes del mapa.

En cuanto a sonido se refiere el juego continuó con el mismo estilo del primer título, temas oscuros que reflejan no sólo al héroe sino también a la ciudad. La banda sonora es excelente, logrando crear el ambiente perfecto para que la entrega cobre vida con melodías angustiosas, melancólicas y de acción. Los efectos de audio son necesarios para crear una experiencia mucho más realista y en este sentido no se quedan atrás. Las risas malévolas de los villanos, el sonido de la lluvia o las simples voces de los personajes agregan un punto más a la larga lista de factores positivos.

El regreso del caballero oscuro dejará un buen sabor en la boca. Los pequeños detalles que faltaban pulir en la primera entrega de esta franquicia se convirtieron en realidad en la secuela. Resultando espectacular y hasta cierto punto adictivo, este lanzamiento en definitiva es una joya que ningún fan puede dejar pasar.

Lo mejor:

- **La variedad de escenarios que posee la ciudad.**

- La gran cantidad de misiones.
- La libertad de poder explorar todo el mapa.

Lo peor:

- Al inicio tarda un poco en enganchar al jugador.

Jugabilidad: 5/5

Gráfico : 4/5

Sonido: 4/5

Diversión: 5/5

Duración: Aproximadamente 40 horas de juego. Más las misiones secundarias.

Información general del juego:

Género: Acción - Aventura.

Desarrollador: Rockstar Games.

Lanzamiento: 17 de septiembre del 2013.

Consolas: Playstation 3, PlayStation 4, PC, Xbox 360, Xbox One.

Juego de un solo jugador.

Tiene una experiencia online (Hasta 16 jugadores)

Textos: Castellano.

Voces: inglés.

Clasificación: + 17 años.

Premios:

Premio Spike Video Game Award al Juego más anticipado del año 2012.

Premio Spike Video Game Award al Mejor Juego del año 2013.

Premio Spike Video Game Award a la Mejor Banda Sonora del año 2013.

Premio BAFTA de videojuegos por Multijugadores de año 2014.

Premio BAFTA de videojuegos al Juego Británico del año 2014.

Premio BAFTA de videojuegos al Mejor Diseño de Juego del año 2014



Grand Theft Auto V

Las normas las puedes hacer tu

Disfruta de los tres maestros del crimen que Rockstar ha creado.

Grand Theft Auto V, también conocido como GTA V es un juego de mundo abierto de acción y aventura creado por Rockstar North. Este título se desarrolla en la ciudad ficticia de “Los Santos” y sus alrededores. A diferencia de entregas anteriores la historia se centrará en tres personajes principales: Michael, Trevor y Franklin.

Después de nueve años de descanso GTA regresa con nuevos personajes pero con un mismo objetivo, adquirir dinero y poder. Las aventuras de Michael De

Santa, Franklin Clinton y Trevor Phillips funcionan tan bien a tantos niveles que es difícil analizar uno solo.

El prólogo servirá para enseñar las técnicas básicas para disparar y ponerse a cubierto, además también ilustrará brevemente el cambio de personajes. Al tener tres perspectivas diferentes de Los Santos, cada personaje podrá desarrollar cierto tipo de misiones y en ahí se apreciará los detalles de cada carácter, como el entorno en donde vive, la familia, las aspiraciones, etc.

En esta entrega como se mencionó anteriormente se podrá utilizar a más de un personaje. Al inicio Franklin trabaja para un concesionario de carros de lujo, su mayor deseo es poder salir del barrio donde vive y conocer a Michael De Santa. Este por su parte es un genio en el arte de robar bancos, sin embargo se encuentra retirado y con un sin número de problema encima, al conocer al joven lo verá como un aprendiz y poco a poco le enseñará todo lo que sabe sobre el negocio del crimen organizado. Por último está Trevor, quien podría ser considerado como un desequilibrado y auténtico psicópata que vive en Sandy Shores.

Una vez llegar a la ciudad Los Santos, todos los fanáticos de esta franquicia se sentirán en casa, no solo por encontrarse en la misma urbe que ha dado vida a este juego en otras oportunidades, sino también porque todos los controles, los mapas y la interfaz resultan sorprendentemente familiares. Nada más iniciar se tendrá la posibilidad de explorar toda la metrópolis hasta sus más pequeños callejones.

La historia del juego se beneficia mucho al estar narrada desde diferentes perspectivas, esto se debe a que crea una sensación de realidad sorprendente. Al desarrollar las historias personales de estos tres protagonistas se crea una mayor profundidad en la trama.

Aunque la entrega gana mucho por el modo en que es contada la aventura la verdad es que lo mejor de este juego es la jugabilidad, teniendo que llevar a cabo no solo misiones en solitario sino también grupales. En definitiva las que son acompañadas resultan más divertidas porque se puede cambiar de personaje en medio de la batalla. Además también se puede cambiar de carácter en el mundo abierto cuando se desee.

GTA V es un producto admirables desde el ámbito de lo visual. Decir que es el mundo abierto más fuerte de la franquicia e incluso del mercado es una obviedad. Cada rincón de la ciudad muestra un nivel de detalle sublime, las puestas de sol, los callejones, los barrios y casi cualquier lugar es una prueba de ello. Hay que dejar claro que incluso supera a otras muchas superproducciones con campañas lineales, como God of War. La clave de su éxito está en el desarrollo de unos personajes extremadamente carismáticos y realistas, junto a unos escenarios impresionantes plagados de detalles.

La cereza sobre el pastel es GTA online. El mundo de este nuevo escenario es el mismo que en el modo historia. Sin embargo, en esta oportunidad es necesario crear personajes propios para poder recorrer este nuevo universo. Aquí se podrán controlar los avatares desarrollados para llevar a cabo misiones en todo el mapa junto a otros usuarios que estén en línea. La cantidad de acciones que se pueden realizar en este apartado no tienen límite es por eso que resulta tan llamativo. Se pueden robar autos, pasear por la ciudad en compañía de amigos, hacer deportes extremos, entre otras.

En cuanto a la banda sonora, el título posee un conjunto de canciones licenciadas que suenan durante toda la aventura pero a diferencia de sus entregas anteriores también cuenta con unas propias, contribuyendo de forma fantástica a crear tensión en los momentos precisos. Los efectos de audio son bastante realistas y el juego cuenta con subtítulos en castellano y un doblaje extraordinario en inglés.

Rockstar hizo esperar a los fanáticos durante mucho tiempo para que pudieran disfrutar de una nueva entrega de GTA. Pero la paciencia fue recompensada con este magnifico juego, cumpliendo y superando todas las expectativas que se tenían. Y a su vez se corona como uno de los mejores videojuegos de esta generación. Resulta adictivo, impactante y muy divertido para quien lo juegue.

Lo mejor:

- **La historia.**

- Los personajes.
- La libertad de explorar la ciudad.

Lo peor:

- No se encuentra doblado al castellano.

Jugabilidad: 5/5

Gráfico : 5/5

Sonido: 5/5

Diversión: 5/5

Duración: Más de 80 horas de juego. Más el multijugador.

Información general del juego:

Género: Acción- Aventura y sigilo.

Desarrollador: Kojima Productions.

Lanzamiento: 1 de septiembre de 2015.

Consolas: Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, PC.

Juego de un solo jugador.

Tiene una experiencia Online (Hasta 16 jugadores)

Textos: Castellano.

Voces: Inglés.

Clasificación: +17 años.



Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

Viaja acompañado para sobrevivir

Snake despierta para volver a las viejas andanzas

Metal Gear Solid agrupa todos los conceptos que han hecho de las antiguas entregas grandes éxitos y los eleva hasta el límite. Se nutre principalmente de dos ideas: el desarrollo de la historia dividida en misiones y la gestión de personal.

La aventura inicia después de los acontecimientos ocurridos en 1975. Tras el fracaso en una misión de rescate, la base del enemigo explota y Snake entra en un coma que duró 9 años. Al despertar en un hospital de Chipre en el año 1984 se encuentra en un mundo completamente diferente y sin un brazo. Tras un serie de cinemáticas y conversaciones en donde ponen al corriente a Venom de todos los sucesos de los últimos años inicia el verdadero viaje.

Con el paso de la historia se encontrará con nuevos compañeros que lo ayudarán a llevar a cabo todas las misiones que se le encomienden. En algunas

podrán acompañarlo, en otras no, pero sin lugar a dudas todas serán emocionantes y peligrosas.

The phantom Pain escribe uno de los capítulos más importantes de la saga de Metal Gear y también en la vida del usuario. Solamente con los primeros minutos se puede ver que es una obra maestra, logrando emocionar, sorprender e incluso asustar al jugador.

Con un planteamiento de mundo abierto en donde se tendrá que usar de forma equitativa el sigilo y la acción para poder pasar la historia, la creación de Hideo Kojima es sin duda unos de los mejores videojuegos de los últimos tiempos.

Si hay algo que tienen en común todas las grandes franquicias es que con el paso de tiempo deben evolucionar para mantenerse en el mercado. A Metal Gear Solid V le tocó afrontar su más grande cambio en esta generación, incorporarle un mundo abierto a la entrega. The Phantom Pain es el resultado de llevar la infiltración y el sigilo a un nuevo nivel de libertad y dificultad, con escenarios inmensos y plagados de detalles.

La distancia entre los objetivos, los ambientes con acabados realistas, la excelente inteligencia artificial que posee la entrega, el fantástico tratamiento de la iluminación, la transición entre el día y la noche y los fenómenos climáticos, son uno de los factores que hacen de este juego una maravilla.

En este título no solo se ve la transformación de la saga sino también la de su personaje principal, Venom Snake. La agilidad que presenta en la historia es sorprendente, con un control excelente y un repertorio de acciones donde no falta casi nada. Las maniobras para ocultarse de los enemigos están muy bien logradas y el apartado shooter es sublime. Todos los sistemas se integran completamente con la experiencia de libertad para lograr crear una sensación de realidad en todo momento.

Las misiones son variadas y complejas, pueden ir desde infiltrarse en un campamento y secuestrar a un personaje, seguir un convoy y asaltarlo en el mejor momento, asesinar a un objetivo, interrogar a ciertos soldados o recuperar información valiosa. Cada una está diseñada para cumplir una función dentro del juego y resulta satisfactorio poder realizarlas todas.

Cada partida es completamente diferente a las anteriores, lo que permite que el jugador plantee una estrategia particular para cada una, ya sea cortar las comunicaciones, utilizar los tormentas para camuflar al personaje, hacer un ataque directo o cortar el suministro de electricidad. Cualquier acción es válida y puede hacer que la aventura de giros inesperados.

Es necesario mencionar la participación de los compañeros que ayudarán a Snake a cumplir con todas las misiones. Cada uno ofrece un enfoque distinto: D-Horse permite recorrer todos los escenarios a gran velocidad y en persecuciones se puede usar su excremento para distraer a los enemigos; D-Dog puede marcar temporalmente todos los objetivos posibles, entre ellos están los enemigos y prisioneros. También puede atacar a los oponentes si se le da la orden. La francotiradora Quiet resulta letal con un arma entre la manos, ayudando a despejar el camino. Por último está D-Walker un pequeño robot que podrá ser mejorado a medida que pasa la historia. La selección del compañero cambiará el desarrollo de cada misión. The phantom Pain es un título que se adapta a las características de cada jugador, haciendo que la experiencia de juego sea completamente diferente en cada individuo.

El guión, la trama y el argumento son fundamentales en esta entrega. Ayudando a relatar la evolución de Venom durante el transcurso de todo el juego, haciendo que el usuario se consiente del dolor que siente el personaje desde el primer minuto de juego, haciendo que ese elemento sea el protagonista de la entrega.

La banda sonora es soberbia, logrando crear un ambiente perfecto al estar presente solo en los momentos que son necesarios y que cambia dependiendo de la situación en la que se encuentre Snake, dejando el resto a los efectos de sonido y a las conversaciones de soldados.

The phantom Pain funciona a todos los niveles e integra todos sus elementos para darle vida a una de las mejores entregas de Acción-Aventura y de infiltración en la historia de la industria.

Lo mejor:

- **Los gráficos y la iluminación son estupendos.**
- **La jugabilidad.**
- **La gran duración y profundidad del juego.**
- **Los giros argumentales.**

Lo peor:

- **No posee tantos escenarios como en otras entregas.**
- **En algunos momentos puede ser tedioso**

Jugabilidad: 5/5

Gráfico : 5/5

Sonido: 5/5

Diversión: 5/5

Duración: Más de 50 horas de juego.

Información general del juego:

Género: Acción-Aventura.

Desarrollador: Nintendo EAD.

Lanzamiento: 21 de noviembre de 1998 para Nintendo 64. Junio de 2011 para Nintendo 3DS.

Consolas: Nintendo 64, GameCube, Nintendo 3DS.

Juego de un solo jugador.

No es un juego online

Textos: Castellano

Clasificación: + 10 años.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Sé el héroe de esta gran historia

Uno de los grandes iconos de la cultura de los videojuegos se mantiene vivo hasta la actualidad

Existen pocas sagas de videojuegos que han logrado ser innovadoras, influyentes y únicas en la historia. Con *The legend of Zelda: Ocarina of Time* Nintendo culminó, no solo uno de los mejores títulos de aventura jamás creados, sino que también revolucionó la industria, cambiando la forma en la que se desarrollaban los juegos de video para la época.

Por muchos es considerado uno de los mejores juegos de la saga y de todos los tiempos. La llegada de *Ocarina of time* marcó un antes y un después en el mundo de los videojuegos. Aclamado por la crítica y amado por todos los que tuvieron la dicha de jugarlo, este título se volvió un ícono de la industria. Hablar de los asombrosos avances que nos trajo este juego resulta incluso redundante para quienes vivimos esta pasión.

Trece años después de su primer lanzamiento en 1998 para la consola Nintendo 64, la empresa de Nintendo realiza una remasterización para la consola 3DS con el fin de revivir un verdadero juego de leyenda.

Esta aventura inicia con Link, un niño huérfano que vive a las afuera del reino de Hyrule en un bosque mágico, también conocido como “El bosque Kokiri”, que está habitado por una raza de niños quienes viven acompañados por sus hadas guardianes.

Una noche Link tiene una pesadilla donde ve a un hombre de aspecto sobrio y maligno que va saliendo de la ciudad en busca de una mujer y una niña que huían a caballo. Al despertar se encuentra frente a Navi, una curiosa hada enviada por el guardián del bosque “*El gran árbol deku*”. El viejo árbol encomendó a Navi la búsqueda de Link, porque fue maldecido por el hombre que soñó el joven héroe y se está muriendo.

Después de ayudar al anciano guardián, él le cuenta a Link que ese hombre malvado que vio en su sueño busca desesperadamente el Reino Sagrado conectado con Hyrule, ya que es en aquel lugar donde descansa la reliquia divina, la Trifuerza. El árbol le advierte que no debe permitir que ese hombre oscuro ponga sus manos sobre ese gran poder porque con eso llegará la desgracia a todo el reino. Antes de marchitarse, el guardián del bosque le encomienda una nueva tarea, ir al castillo de la ciudad y encontrar a la Princesa Zelda, ya que juntos podrán encontrar las tres llaves sagradas que les permitirán entrar al recinto donde la Trifuerza se encuentra y evitar que el mundo entre en desgracia.

Este videojuego forma parte de la saga *The legend of Zelda*, la entrega en análisis ha sido la más popular de la referida saga al introducir elementos innovadores para el momento y diversas mejoras, entre ellas, el mundo abierto, los gráficos, la jugabilidad, etc. A 17 años de su introducción al mercado no ha existido otro videojuego que haya ejercido tanta influencia como este en la evolución de una era, ya que siendo totalmente diferente a los anteriores mantiene las características originales de las primeras entregas.

La trama resulta atrayente y emocionante, te mantendrá interesado de principio a fin. A través de los años se han realizado diversas adaptaciones para diferentes consolas, siendo la última para la Nintendo 3DS.

Los controles se adecuaron para que pudiera ser jugado en dicha consola portátil, haciendo que cada botón tuviese una función específica y la pantalla táctil

fuera dinámica. La interfaz mejorada de esta presentación permite seleccionar los items que te ayudarán a avanzar a lo largo de esta aventura haciendo que Link sea mucho más ágil que el de la versión para Nintendo 64. Adicionalmente, se retocó cada pixel en pantalla, gracias a lo cual se pueden apreciar una mayor nitidez en las texturas y animaciones mejor logradas. Fue el primer juego en toda la saga en mostrar los escenarios y entornos del reino de Hyrule en tres dimensiones.

Desde el momentos en que *Ocarina of time* inicia y hasta su culminación, la banda sonora, en admirable sincronía con los escenarios y momentos de la trama, acompaña de manera perfecta las diferentes emociones que va experimentando el jugador. Compuesta por Kōji Kondō según algunos es quizás la banda sonora más impresionante del medio, simplemente memorable.

Las leyendas no nacen, se construyen. A través de los años se han desarrollado juegos grandiosos, algunos excelentes otros divertidos, pero sólo uno se convirtió en leyenda: *The legend of Zelda: Ocarina of time*.

Lo mejor:

- **Posee una historia envolvente**
- **Gráficos excepcionales**
- **Una jugabilidad casi perfecta**
- **Una banda sonora inolvidable.**

Lo peor:

- **Sin referencias negativas importantes a reseñar.**

Jugabilidad: 5/5

Gráfico : 5/5

Sonido: 5/5

Diversión: 5/5

Duración: Más de 20 horas de historia principal, más las misiones secundarias.

Información general del juego:

Género: Acción-Aventura.

Desarrollador: Nintendo EAD.

Lanzamiento: 19 de noviembre de 2006.

Consolas: Wii, Wii U, Nintendo GameCube.

Juego de un solo jugador.

No es un juego online

Textos: Castellano

Clasificación: + 13 años.



The Legend of Zelda:Twilight Princess

Sé el hombre y la bestia que necesita Hyrule

Hay que darle la bienvenida a Link y Zelda en esta nueva entrega

Twilight Princess o La Princesa del Crepúsculo es la decimotercera obra de la saga *The Legend of Zelda* desarrollada por Nintendo EAD. Esta entrega cuenta con la ventaja de ser parte de una de las más grandes franquicias de videojuegos jamás creadas hasta los momentos. Si bien la fama que conlleva ser miembro del mundo de Zelda es un punto a favor, también puede suponer un problema al generar enormes expectativas en los usuarios.

El tranquilo pueblo de Ordon, a las afueras del reino de Hyrule, será el lugar de inicio de las aventura de Link. Aquí el joven lleva una vida simple y despreocupada, trabajando como pastor en la pequeña villa. Un día, el espadachín de la localidad, Moy, le propone hacer la entrega de la Espada y el Escudo de Ordon a la Familia Real por el Festival anual de Hyrule. El día del festejo unas criaturas hostiles atacan el pueblo, llevándose a todos los niños que viven allí. Al intentar impedir el secuestro Link es atacado y queda inconsciente. Cuando vuelve en sí se dirige en busca de sus amigos. Para su sorpresa hay una gran pared negra obstruyendo su camino, después de examinarla unos segundos de ella emerge un

ser que lo atrapa e introduce en el universo de las sombras, también conocido como Crepúsculo. Una vez dentro de este mundo Link sufre una extraña metamorfosis convirtiéndose en lobo y pierde el conocimiento.

Al despertar se encuentra en las mazmorras del castillo junto a un espectro, proveniente de las sombras, llamado Midna. Con la ayuda de la misteriosa criatura el joven logra escapar del calabozo y encontrarse con la Princesa Zelda en la torre del palacio. Ella les cuenta, que el trono de Hyrule fue derrocado por Zant, un poderoso ente que se hace llamar a sí mismo “El rey del crepúsculo” y cuyo plan consiste en fusionar los mundos de la luz y la oscuridad, convirtiéndose así en el supremo gobernante.

La Princesa de la luz transporta a Link y Midna a la región de Latoan. Aquí, se encuentran con el Espíritu de Luz, Latoan, quien les dice que para poder expulsar las sombras que se encuentran en cada zona es necesario restaurar el poder de los espíritus, recolectando las *Lágrimas de Luz*. Por su parte Midna aclara que para detener a Zant y evitar una catástrofe es necesario recuperar *La Sombra Fundida*, un antiguo poder que se encuentra oculto en las diferentes mazmorras del reino.

La historia en sí misma no es completamente novedosa, sin embargo, en su desarrollo se evidencia su increíble potencial, con muchos giros argumentales y una gran riqueza narrativa. La guerra entre los reinos de la luz y la oscuridad, le otorga a la trama un desarrollo bastante interesante, ya que Link deberá resolver un sin número de misterios en torno a estos dos universos. A lo largo de la aventura nuevos personajes aparecerán en pantalla y de esta forma la historia ganará profundidad. La entrega en análisis introduce dos elementos completamente nuevos: La forma de lobo que adquiere el protagonista y un segundo personaje principal, Midna, que le dará vida al juego.

Teniendo una personalidad bromista, divertida y hasta cierto punto cínica, Midna es un personaje lleno alegría que transformará completamente la experiencia de juego. Haciendo de compañera como lo hizo el hada Navi en Ocarina of Time, no dudará en guiar al usuario durante toda la aventura. Siempre acompañará a Link ya

sea oculta en su sombra en el mundo de la luz o sobre su lomo cuando se encuentren en el reino del crepúsculo como lobo.

Cambiar los controles del GameCube a los nuevos de la Wii fue un reto de esta entrega, ya que algunos usuarios habían reportado su temor de no poder disfrutar tan agradable experiencia como en los antiguos juegos. Nintendo supo aprovechar la oportunidad para ofrecer un nuevo sistema donde resultara más fácil e intuitivo mover al Link por los escenarios. La sensación en combate es excelente, debido a la animación que poseen los personajes. Además, otras acciones como pescar resultarán tremendamente realistas, ya que el jugador deberá simular tirar de la caña o incluso recoger el carrete.

La dificultad es superior a la entrega anterior (Wind Waker) lo cual resulta agradable para el usuario. Los paisajes y escenarios son impresionantes a la vista. Las mazmorras fueron elaboradas con mucho esmero, cada una fue inspirada en un elemento de la naturaleza: viento, agua, fuego, hierro, etc. Todas poseen dimensiones espectaculares y un sin número de acertijos que desafiarán al jugador.

El apartado musical resulta épico, con un repertorio bastante amplio y en sintonía con todos los ambientes de juego. Es casi imposible no aplaudir la obra de los artistas Toru Minegishi, Asuka Ohta y Koji Kondo. Los efectos de sonido tienen una gran exactitud. Los gritos de Link, los golpes, el ruido de la espada y las melodías al abrir un cofre le dan a la aventura esa chispa que le faltaba para ser suprema. Estos pequeños detalles hacen que la entrega desborde vida.

Sin duda Twilight Princess superó todas las expectativas. Dejando detrás suyo una gran historia de aventura llena de sorpresas y momentos espectaculares. Cualquier jugador debería probar la magia de esta entrega.

Lo mejor:

- **Posee gráficos excepcionales.**
- **Personajes inolvidables.**
- **Un mapa muy grande.**
- **Una banda sonora suprema.**

Lo peor:

- Sin referencias negativas importantes a reseñar.

Jugabilidad: 5/5

Gráfico : 5/5

Sonido: 5/5

Diversión: 5/5

Duración: Más de 50 horas de juego.

Información general del juego:

Género: Acción-Aventura.

Desarrollador: Crystal Dynamics

Lanzamiento: 5 de marzo de 2013.

Consolas: PlayStation 3, PlayStation 4, PC, Xbox One , Xbox 360.

Juego de un solo jugador.

Tiene una experiencia online (Hasta 8 jugadores)

Textos: Castellano

Voces: Castellano

Clasificación: + 17 años.



Tomb Raider

Tomb Raider regresa con más fuerza que nunca

Lara Croft aparece nuevamente en la pantalla con un nueva historia entre manos

Aunque es difícil de creer, la increíble Lara Croft no siempre fue la fantástica arqueóloga que se conoce hoy en día. En esta entrega se muestran los orígenes de la referida heroína, quien aparece como una joven brillante aunque inexperta e insegura. Con esta nueva producción Crystal Dynamiic tomó la arriesgada decisión de elaborar una nueva historia que mostrará los inicios del clásico de los videojuegos en análisis.

La franquicia de la saga *Tomb Raider* ha pasado tanto por temporadas de gran popularidad como por ciclos de olvido. Luego de una pequeña pausa los desarrolladores se embarcaron en el reto de introducir un giro en la trama, renovando la imagen de la conocida protagonista y favoreciendo con ello la conexión e identificación del jugador con el personaje.

La historia de nuestra aventurera inicia a bordo del barco "Endurance" durante una expedición por el Pacífico Sur hacia el reino perdido de Yamatai

ubicado en una isla dentro de Triángulo del Dragón. Todo comienza con una gran tormenta que termina con el naufragio del navío. Poco a poco los miembros de la tripulación van llegando a tierra y se ven obligados a refugiarse del tiempo inclemente. Lara se separa del grupo y al llegar a la costa es secuestrada por un hombre salvaje. Atada y amordazada la joven debe reunir todas sus fuerzas para poder salir de ese lugar. Cuando finalmente logra escapar de su captor, la heroína buscará la manera de encontrar al resto de los sobrevivientes.

En su recorrido por la misteriosa isla Croft descubrirá que no sólo está habitada por otros superviviente hostiles sino que también reposa sobre ella una maldición. Con la ayuda de sus compañeros, la joven arqueóloga deberá salvar a Sam, quien fue secuestrada por el líder de los lugareños, Mathias, y encontrar el modo de romper el maleficio.

Los creadores de *Tomb Raider* realzan de forma brillante las relaciones que posee la protagonista con cada uno de los tripulantes del Endurance, Sin embargo, no lo hacen de la forma esperada, a medida que la historia avanza se irán activando pequeños recuerdos que mostraran al jugador cómo eran los lazos de Lara con sus amigos.

Un gran avance en el juego fue el sistema de mejoras que rodea a la joven y su equipamiento. Durante la aventura se encontrarán diferentes campamentos en donde se podrá gastar los puntos de experiencia adquiridos a lo largo del juego y obtener nuevas habilidades en diferente áreas: superviviente, cazadora y luchadora. La mejoras incluyen una mayor precisión con las armas, cantidad de objetos adquiridos o desarrollar el instinto para ver animales, enemigos y piezas especiales.

Tomb Raider funciona principalmente como un shooter en tercera persona sin embargo, hay momentos donde se deberá usar el sigilo y la inteligencia para eliminar a los enemigos sin caer en un enfrentamiento directo. Con este sistema Crystal Dynamics aumenta la dificultad y el desafío de la entrega gradualmente, logrando una experiencia reconfortable.

Los escenarios de esta entrega están llenos de detalles que invitan a continuar la historia son para poder apreciar el espléndido acabado que poseen. La variedad del entorno es sublime. A lo largo del juego se pueden apreciar templos,

tumbas, bosques, costas, montañas y valles. Cada uno desarrollado con mucho cuidado para traerle al usuario una agradable sorpresa, en donde jamás se encontrará dos lugares iguales.

En gran parte de la aventura Lara se encontrará con acertijos que deberá resolver para poder continuar con la historia. Aunque no son tan numerosos como en las previas entregas, los que están presentes fueron muy bien diseñados, proporcionarle al jugador un reto completamente diferente.

La banda sonora merece una especial atención, ya que resulta tan importante como una animación bien lograda. El trabajo con los efectos de sonido es soberbio, el ruido de los animales, las voces de los personajes, el sonido de los enemigos, todo trabaja en conjunto para crear magia frente al televisor. Las melodías de la saga toman protagonismo en los mejores momentos haciendo que las emociones se desborden.

El multijugador es un añadido interesante aunque nada innovador. En este apartado sólo hay 4 modos de juego: Todos contra todos, por equipos, rescate y llamada de auxilio. Los dos últimos son los que resultan más atractivos, ya que se podrá elegir entre ser un nativo de la isla o ser sobreviviente, cada grupo posee diferentes armas y habilidades.

Los gráficos son simplemente espectaculares, permitiendo disfrutar de grandes y pequeños detalles a lo largo de la aventura. El nuevo aspecto de Lara le brinda una humanidad muy agradable y acertada y junto a una trama bien elaborada, convierten a este juego en una pequeña obra maestra de los últimos tiempos.

Lo mejor:

- **La nueva apariencia más humana de Lara Croft.**
- **La mezcla de géneros permite disfrutar mejor la aventura**

Lo peor:

- **No tiene mucha libertad para explorar los escenarios.**

Jugabilidad: 5/5

Gráfico : 5/5

Sonido: 4/5

Diversión: 4/5

Duración: Entre 12 y 16 horas de juego. Más el multijugador.

Información general del juego:

Género: Acción-Aventura.

Desarrollador: Naughty Dog.

Lanzamiento: 13 de octubre del 2009.

Consolas: Playstation 3.

Juego de un solo jugador.

Tiene una experiencia online (Hasta 10 jugadores)

Textos: Castellano

Voces: Castellano

Clasificación: + 13 años.

Premios:

Premio Spike Video Game Award al Mejor Juego del año 2009.

Premio Spike Video Game Award al Mejor Videojuego de PlayStation 3 de 2009

Premio Spike Video Game Award al Videojuego con Mejores Gráficos del año 2009

Premio BAFTA de Videojuegos por Mejor Audio del año 2010.

Premio BAFTA de Videojuegos por Mejor Historia 2010.

Premio BAFTA de Videojuegos por Mejor Banda Sonora Original del año 2010.

Premio BAFTA de Videojuegos al Mejor Juego de Acción del año 2010. Premio WGA al Mejor Guión de Videojuego del año 2010.



Uncharted 2: El reino de los ladrones

Nathan Drake regresa con una nueva aventura llena de misterios

Uncharted 2 consiguió algo imposible de creer, ser mejor que su primera parte

Naughty Dog volvió a lograrlo. Tras el estreno de Uncharted: El tesoro de Drake nadie imaginó que podrían superar a su primera entrega. Con este

videojuego el estudio se consolidó como uno de los más impresionantes, innovadores y brillantes del momento.

Uncharted: El tesoro de Drake es un juego simplemente espectacular. Teniendo un personaje principal carismático, una historia muy bien construida, una jugabilidad espléndida y una banda sonora bastante admirable no es de sorprender que este título fuera considerado uno de los mejores en su momento.

Con la llegada de Uncharted 2 los fanáticos se encontraban preocupados de que el juego no cumpliera con las expectativas. Sin embargo, este miedo fue reemplazado con sorpresa al comprobar que no sólo llenaba los zapatos sino que también lo superaba.

Esta entrega sitúa al jugador en la piel de Nathan Drake, un cazatesoros que en esta oportunidad busca la ciudad perdida de Shambala. La aventura inicia en el Himalaya con un mal herido Nate colgado de un tren descarrilado. En eso el personaje empieza a tener recuerdo de cómo terminó en ese lugar.

Sus memorias tienen comienzo con la imagen de un antiguo compañero, Harry Flynn, proponiendo un trabajo que consiste en robar de un museo una lámpara antigua que los guiará a la ciudad descubierta por Marco Polo, donde descansa el más grande de los tesoros. Un tercer integrante se une al grupo una mujer llamada Cloe Frazer, quien en el pasado fue pareja de Nathan.

Cuando el trío está listo se dirige al museo para llevar a cabo su asalto. Al encontrar el artefacto, Flynn traiciona a Nate y deja que los guardias lo atrapen. Después de un par de meses en prisión, Sully, un viejo amigo lo saca y nuevamente la búsqueda de ciudad perdida de Shambala inicia. Pero Drake no es el único interesado en encontrar ese paraje, ya que el mercenario Zoran Lazarevic y su ejército también desean hallarlo.

Durante las escena de acción esta entrega mejora considerablemente la experiencia en comparación a la anterior. Ahora se tiene la opción de abordar a los enemigos silenciosamente y evitar un combate directo contra grandes grupos de contrincantes. También se rediseñaron los combates cuerpo a cuerpo para que resulten mucho más dinámicos y realista. Es necesario aclarar que el número de rivales siempre será superior, lo que abrirá las puertas a grandes enfrentamientos.

Con una inteligencia artificial mucho más desarrollada los adversarios resultan superlativamente retadores, ya que rodearán al personaje, utilizarán el entorno de forma ventajosa, incluso, podrán acorralar al objetivo.

Como parte de la aventura será necesario interactuar con escenarios peligrosos donde la única forma de salir airoso es usando las habilidades de sigilo y astucia. Los edificios de una ciudad en guerra, las montañas heladas y los monasterios del Tibet, serán unos de los lugares donde Nate tendrá que escalar, correr, ocultarse y escapar de los problemas.

Durante esta entrega, y siguiendo los pasos de la anterior, se encontrarán varios acertijos durante el juego. Aunque son contados, resultan muy atractivos y proporcionan un aire fresco al jugador. Al estar ubicados estratégicamente durante toda la aventura pueden generar una mayor tensión que hace de este pequeño apartado una gran virtud.

Uncharted 2 gráficamente es espléndido. Las expresiones faciales de los personajes, los detalles en sus rostros y ropa, los increíbles escenarios, los efectos explosivos, las texturas... Todo resulta muy agradable a la vista. Por otro lado, la animación de Drake es espléndida, no sólo se puede apreciar en los combates sino también se puede detallar en su caminar y en su forma de escalar. Ese nivel de prolijidad hacen que el juego se eleve a otro nivel.

La historia de esta entrega es razón suficiente para querer probarla. Sin embargo, los desarrolladores de Naughty Dog decidieron darle un regalo más a los fans y por eso crearon el multijugador. En esta sección se podrá disfrutar de dos tipos: el cooperativo y el competitivo.

El primero consiste en realizar misiones con la ayuda de otros usuarios, estas pueden ser rescatar a un compañero, conseguir un tesoro o eliminar a un grupo de enemigos. También se puede jugar en modo supervivencia para darle más intensidad a la partida. El segundo, es el más convencional. El objetivo principal es acabar con los rivales sin que ellos puedan matarte.

La banda sonora resulta impresionante. La musicalización es el segundo protagonista de esta gran aventura, ya que ejerce su papel a la perfección transmitiendo tensión, alegría, miedo, angustia en los momentos justos de la

historia. Es necesario mencionar hay una transición muy agradable entre cada melodía haciendo que la experiencia sea mucho más placentera. No se puede dejar de lado los efectos de sonidos de las armas, las explosiones y las voces porque sin ellas el juego no podría transmitir todas las emociones necesarias.

Uncharted 2: EL reino de los ladrones es una compra casi obligatoria para los usuarios que tengan PlayStation 3. Este videojuego es una obra maestra en todos los sentidos. Posee un diseño de personajes y ambientes perfecto, ninguna misión resultará repetitiva, la historia atrapa al jugador desde el primer segundo y la jugabilidad es excelente. Resulta complicado conseguir un juego de ese género que pueda superarlo. Esta entrega cumplió las promesas y llevó a Naughty Dog a la cima.

Lo mejor:

- **El personaje de Drake está muy bien desarrollado.**
- **La jugabilidad.**
- **La introducción del multijugador.**
- **La banda sonora.**
- **Los escenarios.**

Lo peor:

- **Sin referencias negativas importantes a reseñar.**

Jugabilidad: 5/5

Gráfico : 5/5

Sonido: 5/5

Diversión: 5/5

Duración: Más de 15 horas de juego. Más el multijugador.

Carreras

Información general del juego:

Género: Carreras.

Desarrollador: Nintendo EAD.

Lanzamiento: 30 de mayo de 2014.

Consolas: Wii U

Juego de un solo jugador y multijugador.

Tiene una experiencia Online (Hasta 12 jugadores)

Textos: Castellano.

Clasificación: Todo público.



Mario Kart 8

Sólo habrá pura diversión al volante

Diferentes personajes, carros y experiencias

El semáforo se pone en verde y Nintendo regresa con este gran clásico de los juegos de video. Con la llegada de una nueva consola de esta desarrolladora, la Wii U no podía ser la única plataforma que no tuviera un título de Mario Kart en su repertorio.

Con una buena porción de velocidad esta entrega permite conducir sobre asfalto, debajo del agua, sobre los cielos y también, por primera vez, desafiando la gravedad. Siendo uno de los juegos más completos que ha tenido la saga en mucho tiempo.

Mario Kart es aprender cada circuito y sus respectivos atajos, dominar las curvas, saber cómo usar los objetos contra los adversarios y emocionarse si se llega a estar en primer lugar. Posee una jugabilidad sencilla y amigable que hace que cualquier usuario aprenda los controles con facilidad. Permanece fiel a la fórmula original, lo que trae como consecuencia que para algunos se torne aburrido. Sin embargo, los diseñadores de la saga trabajaron para incluir cierto número de innovaciones que harán de esta la mejor de todas las entregas.

En cada partida hay 12 pilotos que pueden ser seleccionados de la amplia gama de personajes de los que dispone este juego. Teniendo a los clásicos como Mario, Peach, Bowser, Luigi, entre otros, y algunos nuevos como Wendy O. Koopa o Baby Rosalina. A parte se puede seleccionar una de las 32 pistas que hay para competir, siendo todas diferentes y muy bien diseñadas. Se podrán encontrar circuitos dentro de castillos, en islas, campos o incluso volcanes, la variedad de escenarios es muy satisfactoria.

Es necesario agregar que otro aspecto interesante que tiene esta entrega es que posee una modalidad online que permite desafiar a otras personas y amigos mediante internet, lo que eleva aún más la diversión. Esta versión goza del apartado online más competente de toda la saga, ya que no solo se puede jugar a pantalla compartida en modo local hasta un máximo de 4 jugadores, sino también hacerlo conectado a la red y con un funcionamiento espectacular.

La mayor innovación de Mario Kart 8 se encuentra en la conducción antigraavitacional que se puede apreciar en ciertos momentos, transformando los vehículos en aerodeslizadores. La experiencia de juego se ve nutrida por este apartado fantástico e irreal y logra que sea más variada que nunca.

Aunque no se cuenta con muchos objetos nuevos en el repertorio de los pilotos, la planta piraña y la bocina crean un nuevo nivel de profundidad en la carreras.

La entrega cuenta con diferentes modos de juego como el Gran Prix, donde los jugadores deberán competir por cuatro pistas contra la inteligencia artificial; el Contrarreloj, consiste en ganarle al reloj y ser más rápido para lograr mejores tiempos; o el modo Batalla, en el cual se deberá utilizar varios objetos para explotar los tres globos que poseen los contrincantes.

La alta definición ayuda mucho a mejorar la calidad del juego. Todos los circuitos fueron renovados asombrosamente, logrando que los viejos sean irreconocibles y los nuevos sorprendan por su nivel de detalle.

En el apartado musical este juego no decepciona, trayendo melodías clásicas, que cada año se revitalizan, y algunas nuevas que acompañarán al jugador a lo largo de los 32 pistas plagadas de desafíos y diversión.

Nuevos recorridos, más personajes y gráficos en alta definición hacen que esta nueva entrega de Mario Kart 8 cumpla con todas las expectativas que se tenían sobre ella. Es un juego que hay que tener cerca para poder disfrutar ya sea en solitario o con la compañía de un amigo.

Lo mejor:

- **Una jugabilidad muy variada y adictiva.**
- **El diseño de los circuitos**
- **El apartado visual.**
- **La variedad de personajes.**

Lo peor:

- **Tiene el mismo modo de juego que las entregas anteriores.**

Jugabilidad: 4/5

Gráfico : 5/5

Sonido: 4/5

Diversión: 5/5

Duración: Es difícil calcular la cantidad de horas que dura esta entrega.

Deportes

Información general del juego:

Género: Deportes.

Desarrollador: EA Sports.

Lanzamiento: 23 de septiembre del 2014.

Consolas: Playstation 3, Playstation 4, PC, Xbox 360, Xbox One, Wii, Nintendo 3DS.

Juego de un solo jugador y multijugador.

Tiene una experiencia online (Hasta 2 jugadores)

Textos: Castellano

Voces: Castellano

Clasificación: Todo público.

Premios:

Nominado a Premios BAFTA de Videojuegos al Mejor Juego de Deportes/Fitness 2015



FIFA 15

Salta al terreno de juego con tu equipo favorito.

Hay un gran avance con respecto a la última entrega del juego.

FIFA 15 llega con la intención de seguir sorprendiendo a los fanáticos del deporte. Septiembre es la época en la que suelen iniciar las temporadas de fútbol. EA Sport está consciente de esto y es por eso que siempre lanza los títulos de esta franquicia en esa fecha.

Esta nueva entrega de la saga presenta una cuantas novedades con respecto a su última versión, FIFA 14. A diferencia de lo que muchos esperaban las mejoras no se limitaron a una mera actualización de los jugadores y equipos. Hay muchos cambios evidentes, como el salto abismal de los gráficos entre los juegos.

Algo que resulta evidente es que el fútbol sigue manteniendo su importancia para las consolas de Sony y Microsoft.

Había cosas que arreglar con respecto a la última entrega, promesas que no fueron cumplidas y que sentaron muy mal a la comunidad habitual de FIFA. Es por eso por lo que para esta nueva producción se agregaron las ligas, copas y torneos entre amigos, también se introdujo el modo invitado para poder jugar dos personas desde una misma consola contra otros mediante internet.

Nos encontramos con uno de los juegos más completos, volcado con el contenido pero también con el realismo de los jugadores y elementos que aparecen, así como en la personalización de cada uno. Con respecto a los equipos, este año fue reincorporada la Liga turca. Sin embargo, hay un problema con las Selecciones Nacionales ya que siguen faltando algunas, sobre todo de las confederaciones de África y Asia.

Por otra parte, en esta presentación se podrá disfrutar del Ultimate Team, el modo carrera y la presencia de torneos personalizados. Con respecto a la capacidad del multijugador el modo temporada, temporadas cooperativas y amistoso con amigos forman parte de los atributos de la entrega. Teniendo un motor de juego bastante impresionante la experiencia de enfrentar a otro jugador realza las emociones sentidas por el usuario.

Los equipos pueden ser personalizados, se pueden dar instrucciones individuales para modificar la formación de cada equipo y aprovechar al máximo las habilidades de cada miembro.

Es en la jugabilidad donde realmente se pueden apreciar las diferencias con FIFA 14. En esta nueva entrega la velocidad de los jugadores aumenta, logrando que ritmo del partido sea más elevado y a su vez mucho más interesante. Hay que tener en mente que un atleta al estar sin el balón puede correr mucho más rápido, esto genera fluidez pero en algunos momentos termina siendo poco realista, por el desequilibrio que existe entre los delanteros y la defensa.

Los controles son bastante precisos cuando se domina a los jugadores de ataque: giros rápidos, cambios de dirección, pases de balón y gran velocidad. Sin embargo, la reacción de la defensa es un poco lenta, lo que da un margen de maniobra limitado cuando se protege la portería.

El título resulta muy atractivo, teniendo varias mejoras en la jugabilidad como la modificación del remates de cabeza, debido a que en las antiguas entregas tenían una gran efectividad. En FIFA 14, centrar el balón y rematar con la cabeza era la jugada perfecta para obtener un gol, aquí se ha cambiado este aspecto para conseguir situaciones mucho más reales y verosímiles. Otra de las variaciones fue bajar la efectividad de los pases para proporcionarle a los usuarios un reto mayor.

El apartado gráfico resulta bastante bueno, teniendo estadios con un nivel de detalle aceptable y unos jugadores gráficamente muy bien elaborados, el juego cumple con las expectativas. Con respecto a la calidad de sonido, los locutores del partido no realizan comentarios nuevo que den más emoción al juego. Por otro lado se grabaron las barras de los equipos y el menú del juego está lleno de melodías variada. Sin embargo, el soundtrack de esta entrega no resulta especialmente impresionante.

En general, el juego todavía forma parte de la gran franquicia de FIFA ya que las bases siguen siendo las misma aunque ahora están mejor diseñadas. Pero los detalles mejorados brindan una mejor experiencia de juego a los usuarios que compren esta entrega.

Lo mejor:

- **Se ha solucionado la excesiva eficacia de centros y remates**
- **Múltiples posibilidades a la hora de personalizar y definir los roles de cada jugador**

Lo peor:

- **Hay un gran desequilibrio entre las posibilidades de ataque y defensa.**

Jugabilidad: 4/5

Gráfico : 4/5

Sonido: 3/5

Diversión: 5/5

Duración: Más de 15 horas de juego. Más el multijugador.

Disparos o Shooter

Información general del juego:

Género: Shooter.

Desarrollador: Irrational Games.

Lanzamiento: 31 de enero del 2008.

Consolas: PlayStation 3, Xbox 360, PC.

Juego de un solo jugador.

No es un juego online.

Textos: Castellano.

Voces: Castellano.

Clasificación: + 17 años.

Premio:

Premio Spike Video Game Award al Mejor Juego del año 2007.

Premio Spike Video Game Award al Mejor Videojuego para Xbox 360 del año 2007.

Premio Spike Video Game Award a la Mejor Banda Sonora Original del año 2007.

Premio BAFTA de Videojuegos al Mejor juego del año 2007.



Bioshock

Explora la ciudad en ruinas de Rapture

Viaja con Jack a las profundidades del océano para vivir nuevas aventuras

En un mundo tan saturado de juegos de shooter en primera persona ya no basta con tener unos buenos gráficos para poder destacar, también hace falta contar con una buena historia detrás. Ahí nace Bioshock.

Ambientada en los años 60 la aventura inicia cuando Jack, el personaje principal de esta entrega, se encuentra en el interior de un avión sobrevolando el Atlántico. De un momento a otro repentinamente el aeroplano empieza a presentar problemas y cae en el océano. Despertando en medio del caos, el agua y sin poder

ver a ningún otro superviviente, Jack nada desesperadamente entre los restos metálicos para llegar a una pequeña isla cercana iluminada por un gran faro. Una vez en la costa se dirige a la luz para poder refugiarse en el interior de la estructura. Al entrar se encuentra con una esfera, que sin saberlo lo trasladará a una ciudad submarina llamada Rapture.

Un hombre que responde al nombre de Atlas, intercepta el vehículo de Jack y solicita su ayuda para rescatar a su esposa e su hijo del fundador de ese fantástico lugar, Andrew Ryan. Él al ver un forastero en su urbe piensa que es un agente de la superficie y decide arremeter contra el protagonista con los sistemas de seguridad de Rapture.

El propósito de crear esa metrópolis subacuática era conseguir la felicidad de todos los habitantes, mediante el uso de una sustancia química llamada "ADAM" capaz de modificar la apariencia de los mismos. Aunque en la teoría el concepto era muy alentador la realidad muestra todo lo contrario. Teniendo como resultado escenarios completamente abandonados y una ciudad parcialmente deshabitada en donde la soledad es un acompañante latente en gran parte de la aventura. Exceptuando ciertos momentos cuando algunos ciudadanos mutados aparezcan con el único propósito de terminar con la vida de Jack.

Rapture irá contando poco a poco su historia y todos los acontecimientos que hicieron que terminara en ruinas, ya que no solo se podrán ver pequeños videos, sino también escuchar música de la época y mensajes de radio. A lo largo de la aventura se encontrarán personajes extraños que solicitarán la ayuda del protagonista para llevar a cabo ciertas misiones.

La única forma de terminar la aventura es usando los plásmidos, unos poderes especiales que brindarán a Jack la oportunidad de sobrevivir frente a ese territorio hostil plagado de monstruos. Disparar rayos, lanzar abejas y la telequinesia son algunos ejemplos de las habilidades que se podrán desarrollar a lo largo del juego.

Una de las características que hace de Bioshock un diferente tipo de shooter es la capacidad que tiene el jugador de decidir cómo eliminar a sus oponentes, sea

mediante un disparo, electrocutados o a golpes. También se puede interactuar con el entorno para usar elementos comunes como armas letales.

Hay muchos aspectos que hacen de esta entrega uno de los mejores videojuegos hasta la fecha. Los gráficos, la trama, la ambientación, la banda sonora y la mezcla de géneros hacen de él una obra maestra.

La perspectiva subjetiva que presentan los juegos en primera persona tienden a crear un inmenso e impactante entorno donde el apartado visual deja a más de uno sin palabras al iniciar la aventura. El aspecto de la superficie del mar, la arena y el mismo fondo del océano hacen que el inicio del juego sea memorable e inolvidable.

Todo buen juego debe ir acompañado de una buena historia, ya que ella será el hilo conductor que introducirá más al jugador dentro del argumento. En el caso de esta entrega la trama resulta simplemente espectacular, con giros de guión inesperados y una gran cantidad de detalles alrededor del protagonista. Para aquellos usuarios que sean un poco más minuciosos y curiosos, Bioshock posee un gran número de detalles que explicarán el origen y declive de la ciudad, logrando completar de esta manera el gran rompecabezas que resulta ser la metrópolis de Rapture.

La atmósfera que se puede respirar en torno a la urbe subacuática es aplastante. Solo hace falta recorrer los primeros edificios con sus pasillos iluminados con una tenue luz para sentir un escalofrío en la espalda. La ambientación juega un papel fundamental en la historia, ya que de no existir la experiencia sería completamente diferente. La atención al detalle que se observa durante la aventura es excepcional, transmitiendo no solo soledad sino también desesperación y angustia.

Todo lo anterior es reforzado por una banda sonora espectacular, con un soundtrack tanto variado como impresionante. Cada melodía permite introducir un sentimiento único en la cabeza del usuario, desde momentos terroríficos hasta algunos más épicos. Los efectos de sonido no se quedan atrás, ayudando a que el manejo de armas resulte más realista.

Por último Bioshock utiliza un recurso cada vez más recurrente en las nuevas generaciones, la mezcla de géneros. Es usada para crear una sensación tanto diferente como única. Aunque en sí el categoría de esta entrega pertenece al shooter en primera persona, hay apartados donde será necesario explorar el entorno. También el personaje podrá ser modificado sin caer en un RPG clásico. Los desarrolladores lograron incluir e integrar lo mejor de género en este magnífico título.

No hay duda alguna de que Bioshock es uno de los mejores juegos para PlayStation 3. Aunque la duración no supera las 15 horas eso no quita que sea una de las experiencias más espeluznantes y a la vez placenteras que se pueden experimentar en los últimos tiempos. Siendo un juego innovador, con animaciones muy bien desarrolladas, momentos divertidos y técnicamente perfecto, no es de sorprender que deje el listón bien alto.

Lo mejor:

- **La ambientación.**
- **La historia.**
- **La banda sonora.**
- **La jugabilidad y los gráficos.**

Lo peor:

- **Sin referencias negativas importantes a reseñar.**

Jugabilidad: 5/5

Gráfico : 5/5

Sonido: 5/5

Diversión: 5/5

Duración: De 12 a 15 horas de juego.

Información general del juego:

Género: Shooter.

Desarrollador: Infinity Ward.

Lanzamiento: 8 de noviembre de 2011.

Consolas: Playstation 3, Xbox 360, Wii, PC.

Juego de un solo jugador.

Tiene una experiencia Online (Hasta 16 jugadores)

Textos: Castellano.

Voces: Castellano.

Clasificación: + 17 años.



Call of Duty: Modern Warfare 3

Usa las armas para sobrevivir

Call of Duty regresa con una nueva entrega llena de acción

Amado por mucho y odiado por otros, el fenómeno que ha sacudido al mundo de los videojuegos marcando a una generación completa es Call of Duty. No se puede negar su gran éxito, rompiendo sus propios límites y ofreciendo a los usuarios nuevas experiencias sazonadas con ese calor familiar que tiene toda la franquicia.

Ahora los creadores de esta saga traen una nueva entrega que pone fin a una magnífica trilogía, que sitúa al jugador dentro de un conflicto bélico tan marcado y cruel que amenaza en convertirse en la Tercera Guerra Mundial, entre los Ruso y el resto de occidente, especialmente Estados Unidos.

Medio mundo está bajo la opresión de las fuerzas rojas provenientes del gran imperio. El principal objetivo del jugador es que esa situación cambie completamente, teniendo que poner orden en ciudades como Nueva York, París o Londres, entre otras para terminar con esa gran Guerra que afecta a todas la naciones.

Siendo un shooter en primera persona, Modern Warfare 3 será un espectáculo constante en donde los efectos de sonido, las explosiones y todos los escenarios se unen para crear una experiencia impactante llena de acción y aventura.

El juego inicia como una espiral que va creciendo, con una apertura simplemente espléndida y un ritmo que a medida que van pasando los minutos mejora gradualmente. Esta historia transportará al usuario a diferentes continentes, en donde tendrá que afrontar situaciones que lo pondrán al límite.

Este título duplica la misma receta de sus versiones pasadas, agregando los mismos ingredientes, con exactamente el mismo orden y variando un poco la presentación. En este caso la ambientación y los escenarios son diferentes. Los diseñadores no desean cambiarla, porque esa fórmula sigue atrapando a los usuarios tanto como en el pasado. Sin embargo, eso hace que el juego sea monótono, ya que siempre se puede saber lo que ocurrirá.

Los personajes, aunque poseen un nivel de detalle en su construcción física, en la personalidad no están muy bien elaborados. Resultan ser meras herramientas que sirven para contar la trama, casi no generan empatía con el usuario y suelen ser prescindibles.

Teniendo en cuenta que la historia está ambientada en una hipotética Tercera Guerra Mundial hay muy pocos apartados que expliquen o demuestren cómo afecta a la población civil o a las naciones este conflicto bélico, lo que genera cierta irrealidad en la entrega, ya que en los escenarios sólo existirán dos tipos de personas: aliados o enemigos.

A un apartado visual muy atractivo se le suma unos efectos de sonido muy bien logrados, teniendo explosiones, tiros, golpes y unas voces espectaculares que permitirán introducir al jugador dentro de la aventura. Todo esto sumado a una banda sonora espectacular que transmite contenido y profundidad a cada escenario.

La jugabilidad de Modern Warfare 3 sigue siendo igual de intuitiva que sus antiguas entregas, lo que permite acoplarse fácilmente a todos los controles. Esto resultará muy útil sobre todo para los que no tuvieron la oportunidad de jugar otros títulos de la franquicia.

Gran parte de la diversión de esta entrega en el multijugador que posee. Teniendo una plataforma excelente, este título proporciona partidas de hasta 16 usuarios, quienes se enfrentarán todos contra todos o podrán optar por formar equipos y ver cuál es el mejor. Los escenarios, las armas y el sonido resultan muy placenteros y ayudan a mejorar la sensación.

Esta entrega técnicamente es muy buena, con un sistema de juego bastante sólido y con un multijugador muy bien ejecutado que proporciona horas de entretenimiento a todos los usuarios.

Lo mejor:

- **La jugabilidad es simple e intuitiva.**
- **El multijugador.**
- **El apartado sonoro.**

Lo peor:

- **El modo historia no supera las 7 horas de juego.**
- **No hay cambios relevante en comparación a su anterior entrega.**

Jugabilidad: 5/5

Gráfico : 3/5

Sonido: 4/5

Diversión: 4/5

Duración: Aproximadamente 5 horas de juego. Más el multijugador.

Información general del juego:

Género: Shooter y Acción-Aventura.

Desarrollador: Capcom.

Lanzamiento: 2 de octubre de 2012.

Consolas: Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, PC.

Juego de un solo jugador y multijugador.

Tiene un experiencia Online (Hasta 2 Jugadores)

Textos: Castellano.

Voces: Castellano.

Clasificación: +17 años.



Resident Evil 6

No dejes que los zombies te muerdan

La pandemia originada en Raccoon City sigue cobrando vidas humanas

Fue uno de los juegos más esperado por los fanáticos del género. Si hay algo que tiene esta entrega es que posee una enorme cantidad de contenido. Esto la convierte en uno de los títulos más cargados de material jugable de los últimos años. Para poder abordar esta obra es necesario ir hablando de ella por partes.

Para iniciar tiene tres historias que se pueden disfrutar tanto en solitario como con la compañía de un amigo. La primera es protagonizada por Leon S. Kennedy y su compañera Helena Harper; la segunda es encabezada por Chris Redfield y la última por Jake Muller. Cada una de las tramas tiene sus propios rasgos y aventuras particulares.

La primera es la que más se acerca a los orígenes de la pandemia que ha caracterizado a esta saga. Quince años después del primer ataque zombie, ocurrido en la ciudad de Raccoon, el presidente de los Estados Unidos decide contar la verdad, teniendo la esperanza de evitar un ataque terrorista con armas biológicas. Leon es un sobreviviente del primer brote de muertos vivientes que azotó

a la civilización. Él junto a su compañera Helena tendrán que tomar decisiones difíciles y luchar contra las adversidades para poder conservar sus vidas.

Entre todas las tramas que trae esta nueva entrega quizás la primera sea la que posee un mayor número de detalles, con escenarios mucho más elaborados y una historia más desarrollada y profunda, que va de la mano con un buen ritmo narrativo.

La segunda campaña se acerca más a los tiempos actuales con un montón de escenas llenas de acción constante, zombies, tiroteos masivos y uno que otro gran monstruos que pondrá en peligro la vida de Chris. Todo esto traerá como resultado horas de entretenimiento cargadas de adrenalina. Sin duda alguna este será el apartado que más disfrutarán los amantes del género de shooters.

La tercera parte del modo historia romperá con todo lo que se ha visto hasta el momento. Teniendo un personaje extremadamente versátil y letal, tanto en un combate con armas como en uno cuerpo a cuerpo, que además vivirá las situaciones más variadas de todo el juego.

Una vez que sea haya terminado en solitario las tres campañas del juego. Se podrá acceder al multijugador, donde un compañero podrá tomar el papel de otro personaje para ayudarte a sobrevivir en situaciones límites. La incorporación de este aspecto hace que la experiencia se mucho más divertida al estar acompañado de un amigo durante la aventura.

El “modo Mercenario” se ha convertido en un icono de esta saga y como es de esperar no falta en esta última entrega de Resident Evil 6. En este apartado se puede desarrollar en solitario o en cooperativo y se podrá jugar con cualquiera de los protagonistas principales. El objetivo es conseguir eliminar al mayor número de enemigos en un rango de tiempo, aunque al realizar ciertas acciones se le sumarán unos segundos valiosos a la duración de la partida.

Se incorpora también la modalidad de “Caza de agentes”, en donde el jugador entrará a la partida de otro usuario con el aspecto de un zombie, una criatura o cualquier engendro, cada uno cuenta con un set de movimientos únicos. El fin último es destruir al dueño del mundo.

Cuando se termina el título se liberan nuevos extras. Uno de ellos será una cuarta historia, completamente diferente, que estará protagonizada por Ada Wong. Esta parte de la entrega será un poco más cortas que le resto. Sin embargo, ofrecerá nuevos escenarios, estilos de lucha innovadores y acciones diferentes siendo el sigilo la más importante de todas.

En cualquier modalidad Resident Evil 6 es un juego atractivo y retador para cualquiera. Un apartado interesante es que le brindara al usuario la posibilidad de mejorar a los personajes con el estilo que prefiera.

A nivel visual es estupendo, aunque se pueden apreciar textura que no fueron bien elaboradas o animaciones rudimentarias. Esos pequeños detalles son opacados por unos escenarios impresionantes y unas secuencias realmente espectacular. El tratamiento de la luz hace que la entrega cobre vida y gane mucho, sobre todos en los ambientes donde se encuentran en pleno día los personajes, pero la oscuridad también deja una buena sensación y el uso de linternas le da un toque realista.

La banda sonora y los efectos de sonidos dejan el listón muy alto. Acompañando al jugador durante todas la historia que se presentan en pantalla logrando transmitir la angustia, la desesperación y la acción de muchas escenas. El trabajo de doblaje está a un buen nivel, dando como resultado un juego memorable.

Los amantes de este género están de suerte, Resident Evil 6 llega con mucha fuerza y cumpliendo todas las expectativas que se tenían sobre el. Dejando un producto brillante y cargado de emoción sobre la mesa. Para todos los fanáticos de los zombies este es un juego espléndido.

Lo mejor:

- **La variedad de personajes.**
- **Variedad de enemigos.**
- **La cantidad de historias que conforman el juego.**
- **Los diferentes modos.**

Lo peor:

- El argumento de la entrega no está muy bien desarrollado.
- Algunas animaciones no están bien elaboradas y eso puede molestar.

Jugabilidad: 4/5

Gráfico : 4/5

Sonido: 4/5

Diversión: 5/5

Duración: Más de 20 horas de juego. Más el multijugador y los modos de juego.

Lucha

Información general del juego:

Género: Lucha.

Desarrollador: NetherRealm Studios.

Lanzamiento: 14 de abril del 2015.

Consolas: PlayStation 4, Xbox One, PC.

Juego de un solo jugador.

Tiene una experiencia online (Hasta 2 jugadores).

Textos: Castellano.

Voces: Castellano.

Clasificación: + 17 años.



Mortal Kombat X

Usa los fatalities para acabar una batalla de forma espectacular

Sub-Zero y Scorpion regresan a la pantalla de juego con nuevos combos

En la pasada generación de consolas (PS3) se recuperaron algunas de las franquicias más importantes del género de lucha. Con el éxito de Street Fighter 4 las puertas se abrieron para que algunas desarrolladoras se animarían a volver con los grandes clásicos de pelea en 2D que habían sido olvidados.

La buena acogida del juego permite ver un producto pensado no solo para la nueva generación sino también para esos fanáticos de la saga que se mantuvieron fieles durante tantos años. El nuevo título de la controvertida franquicia es protagonizada por Kung Lao, Scorpion, Sub-Zero y muchos otros personajes de pasadas versiones. Un gran punto a favor fue mantener las mismas bases que se vieron en Mortal Kombat 9, añadiendo pequeños elementos que mejoran la calidad de la experiencia, como de la interacción con los objetos en el campo de batalla.

La nueva entrega cuenta con una plantilla de 29 personajes, en la cual no faltaran viejos caracteres conocidos como Sonia, Kitana o Kenshi, y a los que se les agrega nuevos como Kung Ji, Takeda o Jacqui Briggs. No obstante, el número de luchadores no es lo que hace a este título tan fantástico, más bien son los diferentes estilos de cada uno y las grandes variantes que enfrentan durante toda la aventura.

NetherRealm propone un sistema en el que hay tres estilos distintos para cada carácter y que al mismo tiempo son completamente ajenos al resto de los personajes. Asimismo se pueden apreciar las diferencias existentes entre todos los contendientes, no sólo en los ataques especiales sino también en los combos y sobretodo en los ya conocidos Fatalities.

La historia que durará aproximadamente entre 4 y 6 horas, es un desfile sin fin de luchadores constante. Con un guión aceptable y unos diálogos no muy desarrollados. Evidentemente el fuerte de esta entrega en la acción sin filtro. Un apartado que no faltará en el juego son las torres que van desde el clásico arcade donde se podrá observar un final por personaje hasta supervivencia o torres vivientes que van cambiando de manera periódica los parámetros del combate.

Mortal Kombat X es muy vistoso a nivel visual. El tamaño de los personajes, la velocidad a la que se mueven y el buen acabado de los escenarios donde se lleva a cabo la acción con sus elementos de interacción hacen que se vea realmente espectacular.

El juego realmente entra por los ojos por su visceralidad, con combos extremadamente explícitos que llegan a causar dolor con solo verlos. La variedad de Fatalities y derivados resulta geniales. No hay ningún tipo de censura en las escenas de violencia lo que proporciona una experiencia mucho más satisfactoria.

El online destaca por la gran cantidad de modos y posibilidades que tiene. En donde se podrá encontrar partidas contra un solo jugador, salas repletas de usuarios, marcadores para ciertas torres vivientes, luchas por facciones que dan puntos extras, etc. Un gran elenco de posibilidades sumadas a un sistema Online que funciona bastante bien hacen de esta entrega algo espectacular.

A nivel auditivo hay un buen acompañamiento tanto de la banda sonora como de los efectos de sonidos en general. Esta entrega viene doblada al castellano, con un repertorio de voces muy bien desarrolladas.

MKX hereda las buenas sensaciones de su predecesor y de Injustices para convertirse en el primer contendiente de nivel en el género de la lucha. Destacado en contenido en plantilla de personajes y sus variantes, las novedades en el sistema de combate funcionan a la perfección logrando grandes matices que convencerán no solo a los amantes de la franquicia sino también a nuevos jugadores que sean apasionados de esta categoría.

Lo mejor:

- **La variedad de personajes y combos.**
- **El modo Online.**
- **Los Fatalities.**

Lo peor:

- **El juego puede ser un poco predecible.**

Jugabilidad: 5/5

Gráfico : 5/5

Sonido: 5/5

Diversión: 5/5

Duración: De 6 horas de juego. Más el multijugador.

Información general del juego:

Género: Lucha.

Desarrollador: CyberConnect2.

Lanzamiento: 5 de marzo del 2013.

Consolas: Playstation 3, PC, Xbox 360.

Juego de un solo jugador.

Tiene una experiencia online (Hasta 2 jugadores)

Textos: Castellano.

Voces: inglés.

Clasificación: + 13 años.



Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3

Conviértete en el héroe de Konoha

Naruto y los guerreros de Konoha regresan para traerte esta nueva aventura

Los desarrolladores de CyberConnect2 le regalan nuevamente a los seguidores de esta historia un título espectacular donde la jugabilidad, la trama y la variedad de personajes hace de esta entrega uno de los mejores juegos del género de lucha.

Para poder desbloquear a los más de 80 personajes es necesario completar el modo historia. Este apartado resulta muy atractivo, original, emocionante y logrará estremecer a todos los usuarios sean o no fanáticos de la serie.

El comienzo de la aventura es sencillamente épico. El prólogo sitúa al jugador en medio del ataque del demonio de 9 colas a la aldea oculta de Konoha. El actual Hokage de la villa, Minato, se enfrentará a un enmascarado que controla al monstruo, mientras que el resto de los ninjas intentan detener a la criatura para evitar que destruya la ciudad. Al terminar esta etapa, el juego transportará al usuario varios años en el futuro en medio de la Cuarta Gran Guerra Ninja. Uno de los momentos más interesantes y con mayor tensión en todo el manga.

A partir de aquí el personaje principal será Naruto, un ninja nacido en la aldea de Konoha quien posee en su interior al zorro de nueve colas. Gran parte de la odisea consistirá en lograr dominar los poderes del demonio y ayudar a los aliados en la batalla contra el enmascarado del inicio.

A lo largo del modo historia se deberán entablar un sin número de batallas con diferentes personajes. Naruto, Sasuke, Sakura y Kakashi son solo algunos ejemplos de la gran variedad de caracteres que posee esta entrega. Cada uno con sus propias habilidades y ataques finales. Otra cosa que llama la atención en este apartado es la integración de las denominadas “Decisiones definitivas”. Con esta modalidad el jugador podrá decidir entre dos opciones diferentes que permitirán cambiar el transcurso de la aventura.

Pero no todo es pelea, existirán momentos en los cuales se podrá interactuar con los múltiples personajes, desarrollar misiones secundarias y explorar no solo la ciudad de Konoha sino también el resto del mundo.

El único inconveniente con el modo historia es el ritmo al que se desarrolla. Habrá capítulos en los que se verán una sin número de escenas o conversaciones extremadamente largas en las que el usuario solo puede observar la animación sin ser capaz de participar en ella. Esto puede ocasionar aburrimiento en algunos momentos.

Este título incluye varios apartados el “Juego Libre”. Esta opción tiene tres vertientes: entrenamiento, torneo o duelo. Todas poseen las mismas bases, eliminar a tu oponente mediante una secuencia de golpes y técnicas. Sin embargo, cada una tiene una característica particular. En el entrenamiento se puede definir los parámetros del enemigo, para dejarlo inmóvil o permitir que responda o bloquee los ataques. Por otra parte el duelo puede ser contrar la inteligencia artificial o un amigo, logrando una mayor interacción con el usuario.

Este último apartado abre paso al último complemento de la entrega: el modo Online. Este ofrece dos tipos de partida: igualada y jugador. Ambas fueron desarrolladas con mucho detalle para proporcionar una experiencia divertida y desafiante a los jugadores. Pudiendo enfrentar a diferentes contrincantes de todo el

mundo, sin duda alguna esta puede ser a modalidad más querida y deseada por los fans de esta franquicia.

La jugabilidad de esta entrega es especialmente atractiva. Alejándose completamente de los estereotipos de este género, Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 logra introducir un estilo de lucha muy diferente al que se está acostumbrado. Con escenarios amplios, diversidad de movimiento en todas las direcciones, una gran variedad de combos y con personajes tanto clásicos como nuevos difícil aburrirse del título en análisis.

El sistema de control es dinámico y está muy bien diseñado. Gracias a él es que los enfrentamientos resultan tan amenos y excitantes. Cada botón tiene una función específica para mantener el control del personaje de forma efectiva y poder explotar todas sus habilidades al máximo. Combos básicos, movimientos defensivos, lanzamiento de objeto y remates espectaculares son unas de la muchas acciones que se pueden llevar a cabo durante las batallas.

La banda sonora resulta variada, teniendo melodías ligeras para poder acompañar al protagonista en los momentos más calmados de la aventura y unas un poco más fuerte para seguir los combates de cerca. Los efectos de sonido con las armas y explosiones también fueron muy acertados y teniendo doblajes muy bien logrados en ese sentido el juego está a la par de otros como Mortal kombat.

Este título resulta excelente en casi todos sus apartados. Con la introducción del modo historia la trama de esta aventura se llena de vida y logra crear una conexión mucho más intensa con el usuario.

Lo mejor:

- **La Jugabilidad.**
- **La variedad de personajes.**
- **La introducción de toma de decisiones definitivas .**

Lo peor:

- **El modo historia puede ser tedioso en algunas partes.**

Jugabilidad: 5/5

Gráfico : 5/5

Sonido: 4/5

Diversión: 5/5

Duración: Más de 15 horas de juego. Más el multijugador.

Información general del juego:

Género: Lucha.

Desarrollador: Nintendo, SEGA Y Konami Digital Entertainment.

Lanzamiento: 31 de enero del 2008.

Consolas: Wii.

Juego de un solo jugador y multijugador.

Tiene una experiencia online (Hasta 4 jugadores).

Textos: Castellano.

Clasificación: + 13 años.



Super Smash Bros. Brawl

¿Quién ganará esta batalla de titanes, Nintendo o SEGA?

Elige a tu personaje favorito y lucha hasta al final

Super Smash Bros. Brawl es un juego de combate para la consola Wii. En donde se reúnen la mayoría de los personajes más icónicos de Nintendo, entre ellos están: Mario, Link, Zelda y Pikachu. Hace falta mencionar que a diferencia de las entregas anteriores en esta tendremos a nuevos personajes provenientes de otras desarrolladoras, como es el caso de Sonic o Solid Snake.

Esta entrega reúne a todos los campeones de diferentes mundos para ver cuál es el mejor de todos. Aquí deberán demostrar todas sus habilidades y destrezas. Al final solo uno podrá enfrentarse a Master Hand, el amor y señor de este universo, en un combate uno a uno.

Aunque para muchos Super Smash es una saga meramente comercial fundada sobre las bases de caracteres de otros títulos, la verdad es que es un juego bastante apetecible en donde se unen diferentes elementos para crear una gran obra.

La jugabilidad sigue siendo igual de interesante que en las versiones anteriores, con un género de lucha bastante atípico que lo diferencia de otras

entregas como Street Fighter o Mortal Kombat. Las batallas siguen siendo desarrolladas en diferentes tipos de escenarios con la participación mínima de dos contrincantes y máxima de cuatro. A diferencia del resto en Super Smash no hay barras de vida, las dos únicas formas de eliminar a los oponentes es proporcionándoles un porcentaje de daño extremo o sacándolos con un golpe de la arena de combate.

Teniendo un sistema de juego tan bien estructurado el equipo de Nintendo y SEGA se encargaron de hacer más divertida la experiencia sin caer en un título extremadamente fácil o sumamente complicado.

Cada uno de los 37 personaje que aparecen en Brawl es único y por eso posee una cantidad de movimientos y combos bastante impresionantes. Con apenas un par de botones se pueden lograr un conjunto de ataques que van desde empujar al enemigos, pasando por golpes frontales hasta llegar a lanzamiento de objetos. En cada partida se podrá disfrutar de cierta dificultad que resultará satisfactoria para todos los usuarios que estén jugando. Una de las razones por las que esta entrega gusta tanto es por la sensación de estar más cerca de una animación 2D.

Uno de los apartados interesantes de Super Smash Bros. Brawl son las modalidades específicas de que dispone, susceptibles de ser personalizadas con un sin número de reglas que pueden ir desde el tiempo máximo de duración de una partida hasta la cantidad de daño que es posibles causar a una enemigo antes de su eliminación. Hay dos modos de juego que contribuyeron a la gran fama del título: EL Emisario Subespacial y el Modo Eventos. El primero brinda un aire fresco a la franquicia trayendo una especie de historia, donde se tiene que avanzar por un mapa con diversos escenarios eliminando a todos los enemigos que aparezcan en el camino, incluyendo a ciertos jefes finales. El modo Evento consiste principalmente en llevar a cabo pequeñas misiones impuestas por la inteligencia artificial, pero manteniendo la esencia de juego.

El multijugador online presenta la oportunidad perfecta para jugar con otros usuario alrededor del mundo, logrando aumentar la diversión y las ganas de seguir frente al televisor.

Super Smash Bros cumplió las expectativas de los fanáticos en todos los aspectos de la entrega. La jugabilidad fue mejorada, no solo en los gráficos sino también en la secuencia de combos. Los escenarios de combates están mucho más elaborados, la cantidad de personajes seleccionables es mayor y por último, posee una banda sonora que simplemente dejará a más de uno con la boca abierta. Sin lugar a duda es un gran juego que merece ser probado por cualquiera.

Lo mejor:

- **La cantidad de personajes.**
- **La banda sonora.**
- **La jugabilidad y los gráficos.**

Lo peor:

- **La cámara fija puede resultar confusa en algunos momentos.**

Jugabilidad: 5/5

Gráfico : 4/5

Sonido: 5/5

Diversión: 5/5

Duración: Más de 40 horas de juego.

Plataforma

Información general del juego:

Género: Plataforma.

Desarrollador: Nintendo EAD.

Lanzamiento: 23 de junio de 1996.

Consolas: Nintendo 64.

Juego de un solo jugador.

No es un juego online

Textos: Castellano.

Clasificación: Todo público.

Premios:

Premio Nickelodeon Kids' Choice Awards al VideoJuego Favorito del año 1998. Premio Satellite al Mejor Producto de Entretenimiento Hogareño/Juego del año 1997.



Super Mario 64

Rescata a la Princesa Peach de las garras de Bowser

Este juego revolucionó la industria de los videojuegos.

A diferencia de muchas otras entregas, *Super Mario 64* marcó un hito en la industria, estableciendo un nuevo modelo de juego para el género de plataforma que no había sido explorado para el momento. Teniendo un mapa parcialmente abierto, unos gráficos en 3D y una jugabilidad espectacular, este título ha sido considerado como innovador y revolucionario.

La aventura inicia con una carta de la Princesa Peach dirigida a Mario, en la cual lo invita a su palacio para comer un pastel preparado por ella. Al llegar, se da cuenta de que Bowser ha secuestrado a su amada y la ha encerrado, junto a todos sus sirvientes, en el interior de castillo.

Una vez que entra en la fortaleza Mario consigue a uno de los ayudantes de Peach. El pequeño hombre le explica que para vencer a su enemigo debe recuperar el poder estelar que ha sido dividido en 120 estrellas y a su vez esparcidas por todo el mapa. La única forma de lograrlo es entrando en los grandes cuadros de las paredes y venciendo a todos los aliados del malvado Bowser. Al entrar en las pinturas y ser transportado a diferentes universos donde deberá reunir las doradas estrellas.

Aunque la historia no resulta muy innovadora en sí, hay que tener en cuenta que fue desarrollada en 1996 y que el fuerte de la entrega consiste en el mundo que presenta. Para el momento la mayoría de los juegos consistían en ir avanzando por la pantalla evitando que algún contrincante esporádico ataque hasta encontrar al final del camino al jefe final. En esta oportunidad la experiencia cambia completamente, invitado al usuario a entrar en diferentes mundos con atmósferas completamente distintas y enemigos constantes.

Un gran avance de este título fue el diseñar más de un escenario, teniendo el castillo como el principal y el resto de los universos como secundarios. No obstante, cada cuadro transporta a Mario a un lugar con un mapa tan inmenso y tan rico en detalles como el palacio de la propia princesa.

Para poder abrir las puertas que se encuentran dentro de la fortaleza es necesario conseguir un número de estrellas determinado, que se irán adquiriendo dentro de los diferentes mundos. Para poder enfrentar a Bowser en el último portón será necesario recolectar un total de 70 estrellas de las 120 que hay en todo el juego. Este aspecto le brinda al usuario una libertad de decisión que no había experimentado en otras entregas de este género.

Es necesario agregar que la variedad de movimientos que posee Mario es bastante amplia, incluso comparándolo con algunas entregas de la actualidad. El movimiento de la cámara es verdaderamente efectivo e innovador, abriendo paso a que grandes producciones como *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* también la tuvieran.

Sumado a todo lo anterior el pequeño italiano puede adquirir habilidades especiales usando ciertos gorros. Los que tienen alas le permitirán volar durante un

determinado tiempo; los que son de metal le proporcionarán invulnerabilidad, entre otros.

El juego tiene un apartado sonoro simple pero eficaz, con melodías divertidas y pegajosas, que se encontrarán sincronizadas con todos los escenarios que se plantean. Los efectos de sonidos son muy variados: golpes, patadas, explosiones y la propia voz del mismísimo Mario son alguno de ellos.

El título resulta muy adictivo, con una variedad de mundos repletos de diferentes retos que van desde ganar una carrera hasta devolverle a una mamá pingüino su pequeño. Es un sentimiento que invita a los fanáticos de la saga a seguir jugando, ya sea para rescatar a la princesa, para conseguir las 120 estrellas o completarlas de 100 misiones secundarias.

Sin lugar a dudas Super Mario 64 es un clásico de la industria de los videojuegos que debería ser probado por todos, sean o no fanáticos del fontanero italiano.

Lo mejor:

- **Los gráficos.**
- **La cámara manual.**
- **La variedad de movimientos de Mario.**

Lo peor:

- **La historia principal no está muy elaborada.**

Jugabilidad: 5/5

Gráfico : 4/5

Sonido: 4/5

Diversión: 5/5

Duración: Más de 20 horas de juego.

RPG de acción

Información general del juego:

Género: RPG de acción

Desarrollador: BioWare

Lanzamiento: 18 de noviembre de 2014.

Consolas: Xbox 360, Xbox One, Playstation 3, Playstation 4, PC.

Juego de un solo jugador.

Tiene una experiencia online (Hasta 4 jugadores)

Textos: Castellano

Voces: inglés

Clasificación: + 17 años.

Premios:

Premio GLAAD de Reconocimiento Especial en el año 2015.



Dragon Age: Inquisition

Humano, elfo, enano o Qunari: ¿cuál es tu elección?

¿Estás en busca de una aventura épica que te transporte a un mundo de fantasía?

BioWare regresó a la vida con esta gran entrega. Después de Dragon Age 2 muchos pensaron que esta franquicia estaba muerta, sin embargo este estudio solo se tomó tu tiempo para regresar con mucha contundencia y traernos esta obra maestra llena de aventuras, acción y un poco de romance. Inquisition es sin duda el título más completo del universo Dragon Age.

La historia de la entrega a la que se alude inicia con un gran conflicto entre las razas que habitan este mundo, logrando que las tierras de Thedas sean el escenario de una guerra civil entre los magos y los templarios. La iglesia del reino interviene para tratar de solucionar los conflictos entre los dos grupos enfrentados. Sin embargo una extraña explosión abre un misterioso portal en el cielo del cual salen demonios provenientes del mundo místico, conocido como el Velo.

Durante todo el caos por explosión el protagonista de la historia hace acto de presencia, siendo reconocido más adelante con el título del “El Herald de Andraste” por su habilidad para cerrar los portales del Velo. Viendo la oportunidad de crear paz en el reino de Thedas se crea la Inquisición, con la ayuda del Herald.

La trama de este juego resulta muy significativa, ya que mantiene las características únicas que hicieron famosos a sus antecesores, como la guerra constante entre los magos y los templarios. Pero al mismo tiempo mejoró los aspectos negativos que tuvo en la entrega anterior, como la poca diversidad de los escenarios, la jugabilidad y la historia.

Siendo el líder la Inquisición, depende del jugador restablecer el orden en el reino, sin embargo esto no se logrará únicamente destruyendo demonios y cerrando portales mágicos. Hay tener en cuenta que al ser cabecilla de esta épica cruzada también es necesario tratar problemas políticos, religiosos y sociales.

Aunque la historia principal puede ser un poco cliché, lo que más llama la atención son las pequeñas aventuras que se pueden vivir a través de sus personajes. Durante la travesía se podrá reclutar a diferentes caracteres que se unirán a la causa y ayudarán a completar la misión principal.

No es un juego lineal que tendrá siempre un mismo final. A lo largo del juego se deberán tomar ciertas decisiones que definirán el rumbo que tendrá la aventura. Dejar morir a alguien o permitirle vivir desencadenará resultados completamente diferentes.

Hay giros de guión impresionantes, el pasado de los personajes secundarios está muy bien elaborados, logrando de esta forma un contexto mucho más fuerte y una mayor conexión con esos caracteres. No hay urgencia en desarrollar la aventura de manera apresurada, sin embargo hay un trabajo magnífico dosificando la trama para evitar el aburrimiento del jugador. Se podrán encontrar cientos de misiones de una calidad suprema, durante el transcurso de toda la historia. Hay centenares de conversaciones con los personajes secundarios, hay posibilidad de mejorar pociones, armaduras, granadas, crear armas, etc. En este mundo que pareciera no tener fin el cielo es el límite. Se puede realizar casi cualquier acción

que se desee, desde tener una relación romántica con un miembro de tu grupo hasta viajar por todo el mapa sin ningún tipo de restricción.

A nivel gráfico es espectacular ver la variedad de escenarios que tiene esta entrega, llanuras, castillos medievales, desiertos, océanos, etc... Durante toda la travesía no se encontrará dos lugares iguales. Es un goce para la vista experimentar ese panorama. No es de sorprender que más de uno deje de jugar un momento para poder admirar el paisaje que rodea a los personajes.

El multijugador está muy bien trabajado, teniendo misiones cooperativas con una progresión desafío/retos que hace que la experiencia sea grata y resulte mucho más divertida. La banda sonora de esta entrega es increíble, transmite densidad si el juego careciera de ella simplemente no sería el mismo.

Nada de lo que se pueda decir de Dragon Age: Inquisition le va a hacer justicia. Es una obra imperfecta en donde pequeños detalles como la carencia de una inteligencia artificial mejor lograda o el parecido entre algunas misiones secundarias puede minar la experiencia, sin embargo es una obra simétrica, profunda, carismática y rebosante de vida, que logrará transportar al jugador a ese mundo de fantasía.

Lo mejor:

- **El combate en tiempo real y la cámara táctica ayudan a crear una mejor experiencia de juego.**
- **Poseer un mundo tan grande que permita pasar horas y horas jugando.**

Lo peor:

- **Los compañeros que maneja la inteligencia artificial no están tan bien desarrollados como en otras entregas de la saga Dragon Age.**
- **Hay cierto componente repetitivo en las misiones a lo largo de la historia.**

Jugabilidad: 5/5

Gráfico : 4/5

Sonido: 4/5

Diversión: 5/5

Duración: Más de 80 horas de historia principal.

información general del juego:

Género: RPG de acción.

Desarrollador: From Software.

Lanzamiento: 22 de septiembre de 2011.

Consolas: Playstation 3, Xbox 360, PC.

Juego de un solo jugador.

Tiene un experiencia Online (Hasta 2 Jugadores)

Textos: Castellano.

Voces: inglés.

Clasificación: +17 años.



Dark Souls

Descubre el fantástico mundo de esta entrega

Elimina a los enemigos y jefes finales que se atrevan a interponerse en tu camino

Dark Souls es uno de esos juegos difíciles de olvidar, no solo por tener una historia impresionante y profunda sino también poseer uno de los mundos abiertos más extensos y bien detallados del universo de los videojuegos. Dejando algunos de los elementos de la fórmula que hizo de *Demon's Souls* una entrega espectacular, los desarrolladores de este título crearon una nueva experiencia, innovando y puliendo los detalles de las antiguas versiones.

Antes de comenzar la aventura se explican las razones por las que el mundo se encuentra en penumbras. Gwyn el Señor de la Luz Solar y sus caballeros, junto a Nito, el primero de los muertos, y La bruja Izalith con sus hijas del caos, desafiaron y acabaron con todos los dragones. De esa forma comenzó la Edad del Fuego, pero pronto las llamas se consumieron y todo quedó envuelto en oscuridad. Ahora todos los seres que habitan el mundo viven en una perpetua noche y ya no ven la luz del

sol. Poco a poco una maldición fue consumiéndolos a los hombres y transformándolos en No Muertos.

La acción inicia, como casi todo buen RPG, en el interior de una mazmorra. Ahí el personaje creado por el jugador estará en un lugar llamado El Refugio de los No Muertos, encerrado esperando a su muerte. Pero un misterioso caballero le ofrecerá una oportunidad de escapar lanzándole la llave de la celda en donde se encuentra cautivo. El tutorial del juego iniciará cuando se intente huir de esa fortaleza de hierro. Una vez que todos los enemigos estén muertos se podrá salir del castillo y llegar a la primera zona de la entrega el Santuario de Enlace de Fuego.

A partir de ese momento el verdadero viaje tendrá inicio, con un mundo abierto lleno de posibilidades y una misión bastante laboriosa, larga y peligrosa. El elegido entre los no muertos deberá probar su valía ante los dioses para poder salvar lo que le queda de humanidad.

Una de las cosas que llama la atención de esta entrega es su fantástico universo. A pesar de ser fantasía medieval, Dark Souls transmite un carácter único. A diferencia de otros juegos como Dragon Age, donde se puede encontrar enanos, elfos y otras razas, en este título sólo habrá humanos, aunque se puede decidir entre las diez clases que hay cuál se desea tener durante la aventura: Hechicero, Piromántico, Caballero, Guerrero, etc.

Retomando los viejos sistemas de misterio y exploración, la trama apenas tiene presencia y el jugador tendrá que buscarla. Toda la información está muy repartida por todo el mapa y es ahí donde la importancia de la investigación es revelada.

Toda la historia transcurre en un mundo abierto donde hay completa libertad de movimiento y donde casi ninguna zona está restringida. No hay una secuencia o un orden predeterminado que seguir, los enemigos pueden ser enfrentados cuando el jugador lo desee. Evidentemente existen diferentes niveles de contrincantes pero

la verdad es que se puede arremeter contra ellos apenas llegar o cuando se tenga más experiencia.

Hay un sin número de historias proveniente de los personajes secundarios que irán apareciendo durante la aventura. Este hecho le brinda profundidad a la trama y hace que los escenarios no se vean tan inhóspitos. La ayuda de esos individuos es muy valiosa: algunos venderán hechizos, armas, pociones, armaduras, etc. Cada carácter que aparece en el camino del elegido está muy bien construido, teniendo habilidades y motivaciones muy claras. No existe la sensación de que fueran creados para llenar un espacio vacío, todos tienen un propósito en la historia.

La jugabilidad es uno de los puntos que más atrae y vende de esta entrega. Con una exigencia bastante alta, Dark Souls puede lograr que en más de una oportunidad el jugador se desespere. El diseño de niveles y la ubicación de todos los enemigos es brillante, logrando guiar al usuario de manera indirecta a nuevas zonas y secretos.

Para poder superar este demandante título hay que ser cuidadoso, paciente, meticuloso, saber cuándo atacar y sobre todo hay que ser muy perseverante. Cada batalla debe ser planificada a la perfección ya que el sistema de combate está muy bien elaborado. Todos los movimientos y acciones deben ser precisos, debido a que un pequeño error puede causar una muerte instantánea. Presenta una gran diversidad de armas y armaduras que dejarán satisfecho hasta al más exigente de los usuarios. Dichos objetos podrán ser mejorados con los herreros durante la aventura.

El juego ofrece gran cantidad y variedad de locaciones, entre ellas castillos y ciudades abandonadas, bosques encantados y siniestras mazmorras. Los escenarios en cuestión están plagados de detalles, desde paredes llenas de moho hasta cuerpos de soldados bañados en sangre.

La experiencia online que propone esta entrega es completamente diferente a lo que se está acostumbrado. La única forma para interactuar con otros usuarios es mediante las invocaciones o invasiones. Las primeras permiten al jugador traer a

su mundo a otros dos acompañantes, con la finalidad de ayudarlo a vencer el jefe final de una zona. Por otro lado la segunda opción consiste en irrumpir en el universo de otro contendiente y eliminarlo.

El apartado sonoro es soberbio, con un amplio repertorio de melodías y sonidos que logran sincronizarse con todas las situaciones. Cada zona tiene su propio tema. Es por eso por lo que al entrar a un bosque la musicalidad es diferente a la que se escuchará en una ciudad repleta de monstruos.

Dark Souls es una entrega espléndida dentro del género de rol. Este título explota al máximo todas las virtudes de los RPG y además le agrega una dificultad refrescante que lejos de frustrar al usuario lo motiva a continuar con la aventura. En un mundo donde los juegos realmente han dejado de representar un reto, From Software ha decidido arriesgarse un poco para traer algo completamente diferente a la industria. Este juego hará gritar de emoción y rabia a más de uno.

Lo mejor:

- **El diseño del mundo.**
- **La variedad de clases que se puede tener el personaje principal.**
- **La exigencia de la entrega.**
- **La banda sonora.**
- **El sistema de combate.**

Lo peor:

- **Sin referencias negativas importantes a reseñar.**

Jugabilidad: 5/5

Gráfico : 5/5

Sonido: 5/5

Diversión: 5/5

Duración: Más de 90 horas de juego.

Información general del juego:

Género: RPG de acción.

Desarrollador: BioWare.

Lanzamiento: 26 de enero del 2010.

Consolas: Playstation 3, PC, Xbox 360.

Juego de un solo jugador.

No es un juego online.

Textos: Castellano.

Voces: inglés.

Clasificación: + 17 años.

Premios:

Premio Spike Video Game Award al Mejor Juego de Rol del año 2010.

Premio Spike Video Game Award al Mejor Juego del año 2010.

Premio Spike Video Game Award al Mejor Videojuego para Xbox 360 del año 2010.

Premio BAFTA de Videojuegos al Mejor juego del año 2011.



Mass effect 2

El Comandante Shepard regresa desde la tumba

La organización Cerberus ayuda a la humanidad a sobrevivir un día más

Las generaciones pasan y con cada una viene un nuevo grupo de héroes que salvarán al mundo del caos y la destrucción. Pero al pasar los años muchos de esos grandes personajes solo quedan en el pasado. Sin embargo, en algunos casos estos pueden sobrevivir para convertirse en el icono de una era, Shepard es uno de esos sobrevivientes.

Bioware trae nuevamente a la gran pantalla la guerra entre los Segadores y la alianza galáctica. El Comandante Shepard será el encargado de evitar que el universo sea destruido con la ayuda de una organización pro-humanos radical

llamada Cerberus. Esta historia nos narra no solo el conflicto entre las razas sino también las consecuencias de la misma en todo el espacio.

La aventura de esta entrega inicia con el ataque a la Normandía, nave del Comandante. Tras sufrir graves daños la evacuación de la tripulación inicia. Sin embargo el piloto, Joker, se niega a abandonarla sin luchar. Shepard llega hasta él y le obliga a ir a las cápsulas de escape.

Antes de poder entrar en la cabina para abandonar la nave, la Normandía estalla y Shepard queda flotando en el espacio. Su traje es perforado por los restos de metal que hay en el espacio y empieza a perder aire, poco a poco muere ahogado. El último recuerdo de sus compañeros es ver el cuerpo de su comandante perderse en las penumbras del cosmos.

Dos años después Shepard despierta en los laboratorios de una estación espacial de Cerberus que está siendo atacada. Con la cooperación de dos agentes de esta organización, Miranda y Jacob, consigue escapar airoso de la situación. Al llegar a un cuartel más seguro el Comandante tiene una audiencia con el “Hombre Ilusorio”, quien le pide ayuda para contrarrestar las amenazas que van dirigidas a la raza humana.

Para llevar a cabo esta nueva misión Shepard desea reunir nuevamente a su viejo pelotón. Sin embargo, muchas cosas cambiaron durante el tiempo que estuvo “muerto”. Todos los miembros de su equipo se encuentran esparcidos por la galaxias haciendo diversas tareas, desde enfrentar a mercenarios hasta siendo traficantes de información.

La historia guía al usuario por un grupo de sistemas planetarios en busca de los integrantes de la tripulación de la Normandía. El guión está muy bien desarrollado con un ritmo excelente durante toda la aventura. Al inicio es donde se puede sentir más lento el transcurso de los hechos, sin embargo eso no le resta puntos a Mass Effect 2.

Este juego al igual que todos los del género de RPG le otorga al jugador la capacidad de decidir si llevar a cabo la misión principal o desviarse de ella para realizar algunas secundarias. En esta oportunidad completar algunas tareas que estén fuera de la narración puede traer consigo algo más que pura diversión. Todos

los miembros de la tripulación de Shepard le pedirán ayuda para solucionar un problema personal. Si el participante decide llevar a cabo esas misiones lograra que su equipo le sea mucho más leal y eso podrá afectar el final de la entrega.

Todos los personajes están muy bien logrados y desarrollados. Teniendo cada uno un carácter diferente y bien marcado logran crear una sensación de realismo impresionante y hacen que sea un gran placer interactuar con ellos. Las disputas entre los miembros de la tripulación se verán constantemente debido al choque de personalidades, lo que produce un ambiente muy auténtico.

Desde el comienzo los combates no se detendrán ni un segundo. Se podrá disfrutar de un amplio repertorio de armas, donde se decidirá cuál es más apropiada para cada personaje. Al igual que en el último título de esta franquicia todos los caracteres estarán en la capacidad de desarrollar ciertas habilidades extraordinarias que ayudarán a vencer a los enemigos que aparecerán en diferentes momentos de la aventura.

La aproximación a los planetas es un aspecto que ha cambiado en comparación al juego anterior. En esta oportunidad se deberá investigar la órbita de cada planeta para detectar anomalías en la misma. Una vez que son localizadas se procederá a aterrizar y a continuar con la tarea encomendada.

La identidad del personaje principal se irá construyendo gradualmente a lo largo de la historia. Todas las decisiones que se tomen durante el juego afectarán no solo la aventura en sí misma sino también al mismo Shepard y su relación con los miembros de su equipo y enemigos.

El vínculo que se puede llegar a desarrollar con los compañeros de aventura es uno de los puntos fuertes de la entrega en análisis, ya que hace que el jugador se conecte a un nivel diferente con todos los personajes de la saga. Logrando forjar una gran amistad con algunos o tener un romance.

Mass Effect 2 es un juego que dejará sin palabras a más de uno. Las animaciones y los gráficos se ven presentes desde el primer segundo. No solo con la imagen general de todos los personajes sino también por el tratamiento de todas las locaciones. Con escenarios hermosos e impactantes y secuencias de persecuciones y lucha bien elaboradas.

En conclusión, el viaje por toda la galaxia en compañía del Comandante Shepard es una experiencia única e irrepetible. Bioware hizo un gran trabajo con la continuación de esta gran saga, pocos estudios son capaces de crear historias tan bien logradas como esta. Por eso y mucho más Mass Effect 2 es uno de los mejores juegos en su género.

Lo mejor:

- **La historia.**
- **Los diálogos.**
- **Los personajes.**
- **La ambientación.**

Lo peor:

- **El inicio del juego puede resultar muy largo.**

Jugabilidad: 5/5

Gráfico : 5/5

Sonido: 4/5

Diversión: 5/5

Duración: Más de 30 horas de juego.

Información general del juego:

Género: RPG de Acción.

Desarrollador: Bethesda Game Studios.

Lanzamiento: 11 de noviembre del 2011.

Consolas: Playstation 3, PC, Xbox 360.

Juego de un solo jugador.

No es un juego online.

Textos: Castellano.

Voces: Castellano.

Clasificación: + 17 años.

Premios:

Premio Spike Video Game Award al Mejor Juego de Rol del año 2011.

Premio Spike Video Game Award al Estudio del año 2011.

Premio Satellite al Mejor Juego de Rol del año 2011.



The Elder Scrolls V: Skyrim

Lucha contra dragones, espectros y los elementos

Disfruta del gran mundo abierto que Skyrim trae para ti

Esta nueva entrega de la saga *The Elder Scrolls* trae consigo un nuevo mundo lleno de dragones y acción que se traducirán en horas y horas de exploración y entretenimiento.

El juego inicia con la creación de un personaje particular que será el protagonista de esta aventura. Al terminar el desarrollo del carácter se verá una secuencia donde es llevado a una ejecución, la cual será interrumpida por el ataque de un feroz dragón.

Un vez que se escapa de las garras de la muerte iniciará el viaje por todo el mapa de la provincia de Skyrim. A medida que se conocen nuevas aldeas y se

interactúa con los campesinos y guardias que viven en la región se revelará una profecía que dice que: Alduin, el gran dragón, destruirá el mundo.

Con el transcurso de la historia se descubrirá que el protagonista forma parte de un legendario grupo llamado los *Sangre de Dragón*. Quienes pertenecen a ese clan tiene la capacidad de matar a los antiguos dragones y absorber sus almas.

La línea central de la trama gira en torno al misterio de por qué esos grandes reptiles siguen con vida, ya que se creía que llevaban años extintos. Otra de las grandes tareas consistirá en saber cómo pueden ser aniquilados.

El personaje deberá recorrer los reinos de Tamriel y Solstheim, realizando misiones de la historia principal, así como algunas secundarias que serán opcionales, con las cuales podrá obtener objetos, piezas, armas valiosas, subir de nivel, ingresar a un gremio y perfeccionar sus habilidades. Todo esto, enfrentándose a poderosas criaturas como duendes, magos, animales salvajes y otros humanos.

La edición legendaria del juego, contiene la expansión de hombres lobos y vampiros, que se presenta paralelamente al argumento principal. Este apartado cuenta la leyenda de una guerra milenaria entre ambas razas, en la cual el personaje principal quedará involucrado. En algún momento se presentará la posibilidad de elegir entre los dos bandos, lo que trae como consecuencia formar parte de ellos y transformarse en un licántropo o en un señor de la noche. A partir de ahí la duración del juego se expande junto con las habilidades de carácter.

El propio universo de Skyrim es lo mejor que tiene esta entrega, con un mundo abierto lleno de detalles y secretos, que invita al usuario a explorarlo en todos los sentidos. Un punto a favor es que a diferencia de otros juego esta entrega no lleva de la mano al jugador durante la aventura. Si se desea conocer todo el mapa es necesario salir del pueblo y enfrentarse a lo desconocido.

Hay cientos de personajes con vidas, personalidades e historias diferentes que ayudarán al usuario a comprender el entorno que rodea el argumento y además asignarán misiones secundarias. Al mismo tiempo se pueden observar decenas de libros plagados con narraciones interesantes y leyendas. También se encontrarán lugares que cuentan la vida de personas o civilizaciones.

Skyrim muestra todo su potencial cuando se logra intimar con la trama principal. Las aventuras que ocurren desde el inicio son el punto fuerte de esta entrega. El mapa de este título es uno de los más grandes vistos en el mundo de los videojuegos, en donde se podrá decidir si recorrerlo poco a poco o ir directo a la misión principal, es necesario mencionar que está lleno de tareas secundarias que podrán ser llevadas a cabo en cualquier momento de la aventura.

El juego brinda un número considerable de acciones tales como decorar la vivienda, hablar con las personas que se encuentran en los pueblos, desarrollar vínculos especiales con algún pueblerino y luchar contra los enemigos.

El sistema de niveles es estupendo, Bethesda supo dar en el clavo al implantarlo. Para mejorar el personaje en un área en particular es necesario que dicho carácter desarrolle esa habilidad con frecuencia. Este aspecto aumenta el realismo que transmite el juego, ya que como en la vida real sólo es posible mejorar en una disciplina si se practica constantemente.

La jugabilidad de Skyrim, aunque es buena teniendo unos comandos fáciles de usar, deja mucho que desear considerando que es un juego de rol. Esto se debe a que reduce mucho las opciones de los personajes y simplifica los sistemas de acciones, ya que todo está dirigido en función de los combates. Lo que tiene el género de RPG es que se selecciona un carácter y se desarrolla, por eso si se decide ser un guerrero valiente toda la aventura progresará a la perfección pero por el contrario si se desea encarnar a un pacifista las opciones de debate son limitadas.

En otras entregas de esta categoría, como Mass Effect o Fallout 3 invertir en diálogos era muy bien recompensado. Poder amenazar o persuadir a un enemigo no solo cambia la historia sino también transmite al jugador un sentimiento de poder y control excelente. Cosa que no pasa en Skyrim ya que el 80% de las situaciones terminan en conflicto sin importar las decisiones del jugador.

Algunas batallas resultan impresionantes, no obstante la mayoría no poseen profundidad y contenido, teniendo como resultado una inteligencia artificial bastante común que no presenta un gran reto para el usuario. Considerando que la

jugabilidad de este título consiste principalmente en enfrentar a enemigos hubiera sido excelente que Bethesda desarrollará mejor este apartado.

Con todos los items, armas y habilidades. El juego brinda la posibilidad de individualizar en gran medida al personaje, más allá de la apariencia. Que sea un guerrero cuerpo a cuerpo, un mago o si usa armas a dos manos o a una dependerá únicamente del usuario

El apartado sonoro es simplemente espectacular. Siendo el trabajo de Jeremy Soule, un gran compositor estadounidense conocido por ser el creador de la banda sonora de varios juegos. El tema principal logró enamorar a más de uno durante el trailer principal, aunque poder disfrutar de él durante el juego resulta una experiencia completamente diferente. Hay un gran variedad de melodías que logran empatizar con el jugador en diferente momento de la historia. Sea en un enfrentamiento o explorando una mazmorra, los efectos de sonidos siempre acompañarán al usuario.

Skyrim es una entrega realmente impresionante teniendo un mundo enorme, lleno de detalles y paisajes asombrosos, con un gran hilo argumental y envuelto en una atmósfera espectacular, es normal que atrape la atención de los jugadores aún con sus pequeños defectos.

Lo mejor:

- **Una gran ambientación durante toda la historia.**
- **La banda sonora.**
- **El inmenso mapa.**
- **El gran número de misiones secundarias.**

Lo peor:

- **Las pocas alternativas de diálogo que tienen los personajes o.**
- **El combate cuerpo a cuerpo puede mejorar.**

Jugabilidad: 4/5

Gráfico : 4/5

Sonido: 5/5

Diversión: 5/5

Duración: Más de 50 horas de juego.

RPG multijugador

información general del juego:

Género: RPG multiplayer online o MOBA.

Desarrollador: Riot Game.

Lanzamiento: 27 de octubre de 2009.

Consolas: PC.

Multijugador.

Tiene un experiencia Online (Hasta 2 Jugadores)

Textos: Castellano.

Voces: Castellano.

Clasificación: +13 años.



League Of Legends

Descubre y destruye la base enemiga

Disfruta de horas de diversión gratuita enfrente de tu computadora

League Of Legends, también conocido como LoL, es uno de los multijugadores para PC más populares de la actualidad. Cada vez es más común ver videojuegos de micropago que ofrecen una experiencia de calidad a los usuarios sin estar obligados a pagar un solo centavo. Evidentemente algunos abrirán el monedero de vez en cuando pero no es un requisito imprescindible para disfrutar de la aventura. League Of Legends sustenta lo anteriormente planteado.

La historia está presente en la entrega en análisis pero la verdad es que hay que buscarla para poder disfrutar de ella. LoL es básicamente el torneo más grande del universo, con 125 campeones, cada uno con una personalidad y una razón de existir. Se pueden encontrar desde humanos hasta alienígenas, animales, robots, entre otros.

Disfrutar de LoL no es especialmente complicado, siendo un videojuego de acción con una cámara isométrica que varía de ángulo en algunas oportunidades para ofrecer una mejor perspectiva del campo de batalla. Este título desarrollado por Riot Game cuenta con dos modos de juego principales: Clásico y Dominion. En el

primero el objetivo primordial es aniquilar el nexo o base del contrincante mientras se defiende el propio con un equipo formado por 5 campeones. En este modo se llevan a cabo los torneos a nivel mundial y se puede decir que es el más complejo de los dos. Por otro lado la finalidad del segundo es conseguir la mayor cantidad de puntos del mapa para causar daño al nexo enemigo. En las dos vertientes es necesario usar tácticas tanto de defensa como de ataque para poder lograr vencer al contrincante y ganar la partida.

Es un juego que incluye tanto elementos de RPG como de estrategia, logrando una mayor diversidad y profundidad en la entrega. League Of Legends es un híbrido entre esos dos género, y fue llamado MOBA por sus siglas en inglés, Multiplayer Online Battle Arena.

Es un título que no le otorgará ni un segundo de descanso al usuario. Cuando no se esté luchando en el campo de batalla se pasará tiempo modificando el perfil de invocador para mejorarlo en todos los aspectos posibles, ya sea en defensa ataque o utilidad. El aumento de nivel es paulatino, por eso se tarda en ver las mejoras, pero eso contribuye a crear la experiencia de estrategia que predomina en toda la entrega.

En League of Legends es necesario trazar un objetivo y plantear unas estrategias para poder avanzar. Es mejor ir al campo de batalla preparado con una táctica sólida que ayude a los campeones seleccionados a vencer. Cada partida se desarrolla en un mapa diferente en donde cada equipo inicia en extremos opuestos del mismo. Para llegar al nexo del contrincante es necesario recorrer todo el terreno pasando por los diferentes caminos y derrotando a todos los enemigos que aparezcan.

Para evitar que los usuarios se desconecten en medio de una partida, Riot Games desarrolló una regla de penalización que castiga duramente los abandonos. Además, para evitar que todos los novatos se abrumen por la cantidad de contenido existe un sistema de ayuda que supone un gran apoyo para los principiantes, permitiéndoles mejorar sus habilidades hasta que sean capaces de enfrentarse a los usuarios más experimentados.

League of Legends es exigente, entretenido y hasta cierto punto un poco adictivo. Proporciona una atmósfera tan placentera que el jugador pasará horas frente a la computadora. Aunque ciertamente no es una entrega pensada para todo tipo de usuarios, como es el caso de Call of duty, sí resulta muy atractiva y llegará a enamorar a quien se tome el tiempo de conocerla.

Lo mejor:

- **La variedad de personajes**
- **La exigencia del juego.**
- **El sistema de combate.**

Lo peor:

- **Si no hay conexión a internet no se puede jugar.**

Jugabilidad: 5/5

Gráfico : 4/5

Sonido: 4/5

Diversión: 5/5

Duración: Es un juego que no tiene fin ya que siempre está en constante renovación.

Survival Horror

Información general del juego:

Género: Survival horror y Acción-Aventura.

Desarrollador: Naughty Dog

Lanzamiento: 14 de junio del 2013.

Consolas: Playstation 3, Playstation 4.

Juego de un solo jugador.

Tiene una experiencia online (Hasta 8 jugadores)

Textos: Castellano

Voces: Castellano

Clasificación: + 17 años.

Premios:

Premio WGA al Mejor Guión de Videojuego del Año 2014.

Premio BAFTA de videojuegos al Mejor Juego del Año 2014.

Premio BAFTA de videojuegos al Mejor Juego de Acción y Aventura del Año 2014.

Premio BAFTA de videojuegos por Mejor Historia del Año 2014.



The Last of Us

Los infectados no son el único peligro allá afuera

La vida pocas veces ofrece segundas oportunidades, sobrevive junto Joel en un mundo donde no sabes quién es tu amigo.

The last of us cuenta la historia de Ellie y Joel y su gran odisea por los Estados Unidos en un mundo postapocalíptico en donde la raza humana ha sucumbido ante una infección causada por un hongo que se apodera del cerebro de sus víctimas y las transforma en zombies violentos.

A diferencia de otros juegos en donde se intenta mostrar los inicios de la pandemia, esta entrega transporta al jugador 20 años después del inicio de la

enfermedad y le muestra cómo la humanidad ha cambiado para tratar de sobrevivir a un mundo hostil y despiadado.

Ellie y Joel son los verdaderos protagonistas de toda la trama. Más allá de las aventuras que tendrán que superar y sin importar los personajes secundarios con los que se encuentren o se enfrenten en pantalla, ellos dos son la gran obra maestra de los estudios Naughty Dog.

Por una parte está Joel, un contrabandista que vive en una zona de cuarentena y que fue testigo del deterioro gradual que sufrió la humanidad. Con un pasado tormentoso y un carácter complejo, este hombre no cree que la raza humana merezca ser salvada. Ellie, por el contrario, es una joven nacida en ese mundo lleno de infectados. Su personalidad es muy diferente a la de su acompañante, siendo una chica más optimista y despreocupada, que desea ayudar a que el mundo sea un lugar mejor. Sin embargo a lo largo del juego se puede ver cómo poco a poco su personaje va evolucionando y su inocencia se va perdiendo.

La sociedad planteada en este videojuego es una en la que las personas se han transformado en simples sobrevivientes, la línea entre lo correcto y lo incorrecto se ha vuelto difusa y difícil de distinguir. El juego descrito transmite una realidad muy cruel donde solo el más apto es capaz de sobrevivir y la ley del más fuerte es la única que aplica en el mundo distópico en el que se ambienta la trama.

Debido a que el universo planteado por este título es un lugar bastante desolado, los recursos para poder enfrentar todos los obstáculos son limitados. En todos los escenarios en donde se encuentre la pareja tendrán que adaptarse y recolectar la mayor cantidad de objetos útiles para poder fabricar sus armas especiales, sean cuchillos improvisados, bombas molotov o de humo.

Tanto Ellie como Joel tienen la capacidad de crear armas utilizando ciertos recursos, sin embargo a la hora de fabricar sus utensilios no tendrán un tiempo muerto para descansar y pensar bien lo que desean crear. Los minutos corren mientras ellos están trabajando, por lo que se debe elegir cuidadosamente el momento para construir armas, ya que si no se presta atención se puede terminar en la pantalla de game over. Este sistema tan particular para construir objetos le agrega al juego un elemento de tensión muy placentero y retador.

The last of us funciona como un shooter en tercera persona, sin embargo el juego premiará la discreción y la astucia, si puedes pasar por un escenario sin ser visto o sin provocar un gran conflicto. Las mecánicas de disparo en esta entrega no son las más precisas que pueden existir, y aunque lo último puede sonar como un punto negativo la verdad es que este aspecto es el que le da mayor vida al juego, logrando que el usuario desarrolle estrategias para cada situación y exista un balance adecuado entre los enfrentamientos directos y el sigilo.

El mundo de esta entrega está poblado principalmente por dos grandes grupos, los sobrevivientes y los infectados. Los humanos que han logrado mantenerse con vida solo tienen un objetivo: sobrevivir a toda costa. Por otra parte las personas que no tuvieron tanta suerte y fueron contaminadas por el virus, se han vuelto zombies extremadamente letales. El primer grupo sin duda es el más peligroso ya que poseen la inteligencia que les permite organizarse y tender trampas. De su lado, los infectados resultan ser los adversarios más variados, debido a que existen diferentes clases y su comportamiento va a cambiar dependiendo de la etapa en la que se encuentre el portador del virus.

No puede ponerse en duda el apartado técnico de este juego, ya que es simplemente excelente. Solo hace falta ver las escenas de toda la entrega para darse cuenta de ello, sea en las ciudades abandonadas, los bosques o en los mismos personajes, se puede disfrutar de una calidad espléndida en los gráficos. Ellie y Joel cuentan con un nivel de detalle supremo, tanto en su apariencia como en su personalidad. Sin embargo uno de los aspectos más atractivo de este juego son todos los escenarios desarrollados por el estudio. Siendo diseñados cuidadosamente para lograr una aproximación muy realista a lo que vendría siendo un mundo postapocalíptico, en el que la naturaleza florece a pesar de estar rodeada por “civilización” y logrando de esta manera una mayor verosimilitud en la historia.

También es necesario mencionar la banda sonora del juego, encargada de transmitir los sentimientos de angustia, desolación y soledad, que durante toda la entrega están presentes en el jugador. Gustavo Santaolalla, dos veces ganador del Oscar por sus trabajos en las películas *Brokeback Mountain* y *Babel*, fue el encargado de crear la espectacular musicalización. En esta oportunidad el

protagonista de la banda sonora fue la guitarra acústica, que mediante a su sonido tan particular presenta un cuidadoso efecto que logra intimar con el jugador al transmitir las melodías melancólicas.

El multijugador de esta entrega contiene dos modos de juego: Supervivencia y Robo de Suministros. A lo largo de las partidas los dos bandos, Cazadores y Luciérnagas, deberán enfrentarse para eliminarse unos a otros o robarse suministros. Utilizar trampas, engañar, usar la oscuridad o señuelos, ayudarán a crear una experiencia más realista y mucho más estimulante. Naughty Dog ha logrado con este multijugador acabar con el estereotipo de otros juegos en donde tener el arma más grande es sinónimo de victoria. En este caso poseer un ladrillo con el cual aturdir puede ser tan eficiente como tener un cuchillo.

Este juego puede ser el trabajo más refinado que Naughty Dog ha entregado hasta la fecha. *The Last of Us* es simplemente un videojuego memorable, no solo para aquellos que les gusten las emociones sino también para los que puedan apreciar y disfrutar de una buena historia y unos personajes bien logrados. Con una campaña larga, una jugabilidad suprema, una banda sonora admirable y un multijugador bastante interesante, este juego consigue enamorar a todos aquellos que se atreven a jugarlo.

Lo mejor:

- **Su historia impecable**
- **Sus personajes están muy bien desarrollados,**
- **El mundo se encuentra muy bien ambientado**
- **Posee un gameplay espectacular.**

Lo peor:

- **La inteligencia artificial no responde del todo bien en ciertos momentos.**

Jugabilidad: 5/5

Gráfico : 5/5

Sonido: 4/5

Diversión: 5/5

Duración: Entre 17 y 20 horas de historia principal, más el multijugador.

5. Conclusión

Uno de los aspectos de este proyecto que más satisfacción proporcionó fue el proceso de investigación de cada juego, labor en la que pudo apreciarse desde la experiencia personal el fruto de los años de formación profesional en esta casa de estudios.

Las herramientas obtenidas gracias a cátedras como la de “Redacción y estilo” y “Géneros periodísticos” resultaron de utilidad invaluable para el abordaje de este trabajo de formación.

Las críticas ofrecidas en el presente informe han pretendido ser el inicio de un futuro desarrollo personal orientado a brindar a los aficionados un material integral que les permita documentarse de manera general, amigable y sencilla sobre el tema de los videojuegos.

Por último se cree que sería interesante llevar a cabo una investigación de mayor alcance y metodológicamente rigurosa que arroje información más detallada, profunda, válida y confiable acerca de las características de la población de videojugadores en Venezuela.

Este proyecto resultó estimulante, apasionante y retador, a la par de hacer posible el fortalecimiento de las habilidades comunicacionales y la adquisición de una visión más profesional acerca de la rigurosidad en los procesos de documentación para cualquier labor de investigación y/o divulgación.

6. Recomendaciones

Para llevar a cabo este proyecto se precisó de una ardua labor de investigación que proporcionó las bases de todo su desarrollo. Ello fortaleció la conciencia personal de la necesidad de capitalizar las iniciativas y hallazgos previos sobre cualquier tema de interés. Destacó asimismo la conveniencia de enfocarse, en en las brechas, vacíos, oportunidades de mejora y debilidades existentes hasta la fecha para cualquier trabajo de investigación.

Si bien se emplearon encuestas para poder recolectar la información que sustentó la lista de los 25 videojuegos, sería interesante evaluar otros métodos adicionales de recolección de información, así como las entrevistas, que permiten profundizar en algunos puntos de interés dentro del tema. Sin embargo, en esta oportunidad el mayor grado de profundidad al que se hace referencia excedía el alcance del proyecto original.

Se espera que el proyecto de Game On pueda incentivar y ayudar a estudiantes de años venideros a desarrollar iniciativas de investigación de la modalidad de textos periodísticos.

7. Referencias

- Alonso, A (2015) *Los 20 mejores juegos de PS3*. [Artículo en línea] Disponible en: <http://www.hobbyconsolas.com/reportajes/20-mejores-juegos-ps3-104292> [2016, 3 de marzo]
- Castellano, A. (2011) Análisis “Dark Souls” [Artículo en línea] Disponible en: <http://www.3djuegos.com/juegos/analisis/9592/0/dark-souls/> [2016, 13 de febrero]
- Castillo M, C. (SF) *La industria de videojuegos en Venezuela está en pañales*. [Artículo en línea] Disponible en: <http://www.hormigaanalitica.com/portada/articulo/2505/La-industria-de-videojuegos-en-Venezuela-esta-en-panales> [2015, 1 de julio]
- Dávila, D (2013, julio) Videojuegos hechos acá, EL NACIONAL [Artículo en línea] Disponible en: http://www.el-nacional.com/todo_en_domingo/Videojuegos-hechos-aca_0_233976770.html [2016, 19 de febrero].
- Ettegui, C. (2014, septiembre) Videojuegos con calidad venezolana. EL NACIONAL [Artículo en línea] Disponible en: http://www.el-nacional.com/todo_en_domingo/video-juegos-calidad-venezolana_0_485951504.html [2016, 5 de febrero].
- Franco, Y (2011) Tesis de Investigación. Marco Metodológico. [Blog Internet] Venezuela Disponible: <http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2011/06/marco-metodologico-definicion.html> [2016, 4 de marzo]
- Fuenmayor, V., Gutierrez, L., Mora, L. y Oliveros, D. (2014, 11 de marzo) “Abstracciones” elaboración de un libro de entrevistas a cinco artistas

venezolanos del género abstracto, geométrico y cinético. Tesis de licenciatura en Comunicación Social, Universidad Monteávila, Caracas.

- Globovisión. [Globovisión, Información Responsable y Veraz] (2015, noviembre 10) Emprendedores tecnológicos con sello venezolano [Archivo de video] Recuperado de http://www.dailymotion.com/video/x3d3o4o_emprendedores-tecnologicos-con-sello-venezolano_news
- Hurtado, J. (2000). Metodología de la Investigación Holística. [Libro en línea] Caracas: SYPAL. Disponible en: <https://metodologiaecs.files.wordpress.com/2015/09/metodologia-de-investigacion-holistica-3ra-ed-2000-jacqueline-hurtado-de-barrera-666p.pdf>
- Lizano, R. D. (2010). Manual de Géneros Periodísticos. Caracas: Publicaciones UCAB.
- Márquez, R. (2014) Aquí tenéis la lista de ganadores de los The Game Awards 2014 [Artículo en línea] Disponible en: <http://www.vidaextra.com/eventos/aqui-teneis-la-lista-de-ganadores-de-los-the-game-awards-2014> [2016, 1 de marzo]
- Martínez, M. (2012) Análisis infectado de Resident Evil 6 [Artículo en línea] Disponible en: <http://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-infectado-resident-evil-6-43959> [2016, 4 de marzo]
- Morán Torres, E. (1998). Géneros del periodismo de opinión. España: Ediciones Universidad de Navarra, S.A..
- Normas APA Actualizadas (S/F). [Base de datos]. Disponible en: <http://www.mundonets.com/normas-apa/> [2015, 3 de Noviembre]
- Sucasas, A. (2015) Las ventas de videojuegos doblan a la taquilla del cine en España [Artículo en línea] Disponible en:

http://cultura.elpais.com/cultura/2015/03/25/actualidad/1427309707_733302.html [2016, 27 de febrero]

- Sin autor (2015) Articulos [Artículo en línea] Disponible en: <http://www.levelup.com/articulos> [2016, 3 de febrero]
- Sin autor (2015) Las cifras que mueven los videojuegos hacen temblar a la industria del cine [Artículo en línea] Disponible en: <http://blogs.lainformacion.com/zoomboomcrash/2015/01/12/las-cifras-que-mueven-los-videojuegos-hacen-temblar-a-la-industria-del-cine/> [2016, 19 de febrero]
- Sin autor (S/F) Guía de clasificaciones de la ESRB [Artículo en línea] Disponible en: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_sp.aspx

8. Anexos

Glosario

- **Arcades**: Antiguos centros de juego a los que acudían los usuarios.
- **Banda Sonora**: Es la agrupación de pistas musicales o soundtrack que acompañan el juego.
- **Consola**: Nombre genérico de equipo con controles empleado para videojuegos.
- **ESRB**: Son las categorizaciones de la Junta de Clasificación de Software de Entretenimiento que proporcionan una información verídica con respecto al contenido de los videojuegos, permitiendo que los gamers o los padres puedan saber el contenido del título.
- **Gamers**: Nombre técnico genérico para referirse a usuarios que juegan videojuegos
- **GameCube**: Es una videoconsola desarrollada por la compañía Nintendo.
- **Gráficos**: son las características visuales o de diseño que están presentes en el juego. Color, texturas, profundidad, velocidad de la secuencia de movimientos, entre otras.
- **Juegos de Rol**: es el género donde el jugador adopta el papel de un personaje ficticio que pasa por diferentes dificultades para lograr el objetivo final. Una de las características principales es que el jugador tiene poder de decisión y de influencia en el desarrollo del videojuego.
- **Nintendo**: Es una empresa multinacional que se dedica principalmente al desarrollo de videojuegos.
- **PlayStation**: Es una videoconsola lanzada por la compañía Sony Computer Entertainment.

- **Shooter:** Proviene del inglés y significa tirador. Es un género de acción que consiste principalmente en disparar y eliminar a los enemigos, generalmente usando armas de fuego.
- **Soundtrack:** Las pistas de cada tema musical incluidos en las bandas sonoras de los juegos.
- **RPG:** es el acrónimo para *Role Playing Game*. En español se define como juego de Rol.

Modelo del cuestionario para los jugadores

1) **Edad:**

2) **Sexo:** F__ M__

3) **¿Has asistido a la ExpoGame antes?**

* Si __ No __

4) **¿Cuántas veces?***

5) **¿Cuál es tu juego favorito?**

6) **¿Sueles jugar varios juegos al mismo tiempo?**

Si: __ No: __

7) **¿Qué videojuegos estás jugando ahora?**

8) **¿Cuál es el juego que más recuerdas?**

9) **¿Con cuánta frecuencia juegas un videojuego?**

- Una o dos veces por semana.
- Tres veces por semana.
- Más de 5 veces por semana.

10) **¿Cuál es tu top 5 de los mejores videojuegos de la historia?**

1. -
2. -
3. -
4. -
5. -

11) Clasifique los siguientes juegos del 1 al 7, siendo el uno el que menos te gustó y el seis el que más te gustó. (Marcar con una x si no has jugado ninguno de los anteriores) :

- The legend of Zelda: Ocarina of time.
- Super Smash Bros.
- Pokémon (Cualquiera de sus versiones).
- Super Mario Galaxy.
- Mario Kart (Cualquiera de sus versiones).
- Metroid.
- Super Mario Bros.
- No he jugado ninguno de los anteriores.
- No he jugado ninguno de los anteriores.

12) ¿Cuál de los siguientes videojuegos es el mejor para ti?

- The last of us.
- Dark Souls.
- GTA 5.
- Naruto Shippuden Ultimate ninja Storm 3.
- FIFA 15
- Red Dead Redemption.
- Mass Effect 2.
- Uncharted 2.
- Street Fighter IV.
- BioShock.
- Minecraft.
- No me gusto ninguno.
- No he jugado ninguno de los anteriores.

13) ¿Cuál es tu género favorito?

- RPG ó Rol
- Acción
- Disparos
- Aventura
- Carreras
- Deportes
- Simulación
- Estrategia

14) ¿Para ti qué es lo más importante en un juego?

- La historia
- Los gráficos
- La jugabilidad
- La banda sonora
- El multijugador
- La dificultad
- Otros*

* Especificar ¿Cuál es? =

15) ¿En qué plataforma prefieres jugar?

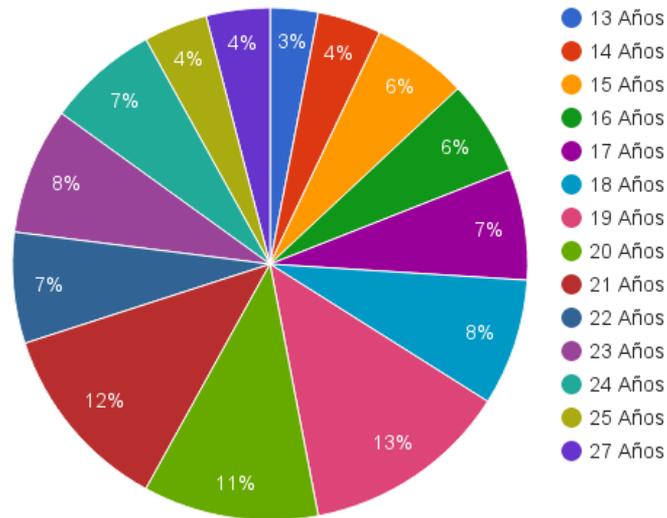
- Playstation
- PC o Computadora
- Consolas de Nintendo
- Xbox
- Otras*

* **Especificar ¿Cuál es? =**

Gráficos

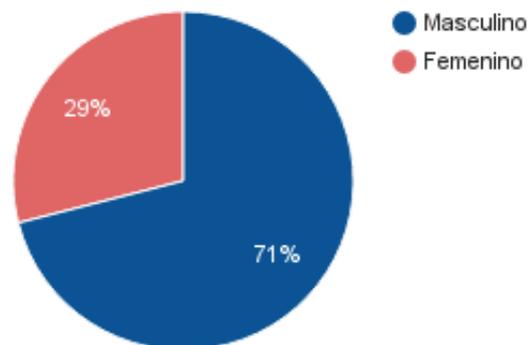
1)

Edad



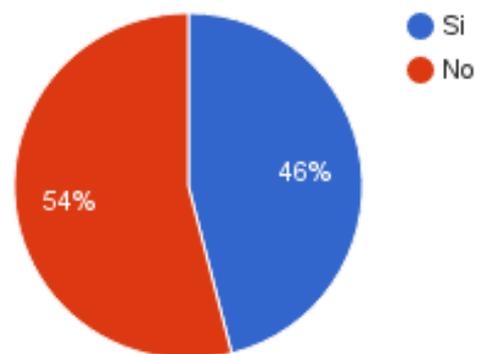
2)

Género de los jugadores



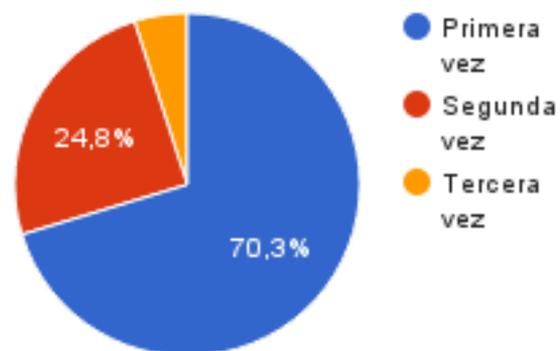
3)

¿Has asistido a la ExpoGame antes?

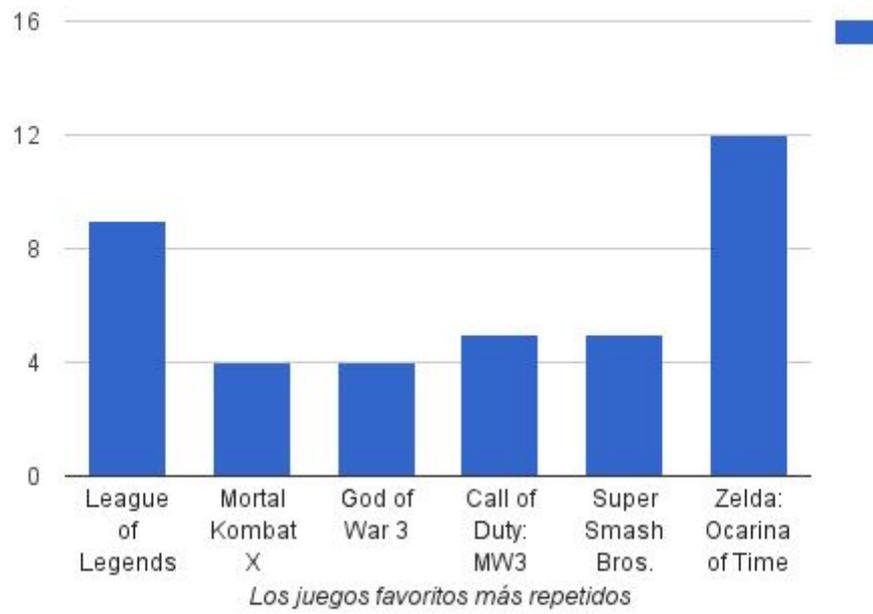


4)

Asistencia a la ExpoGame

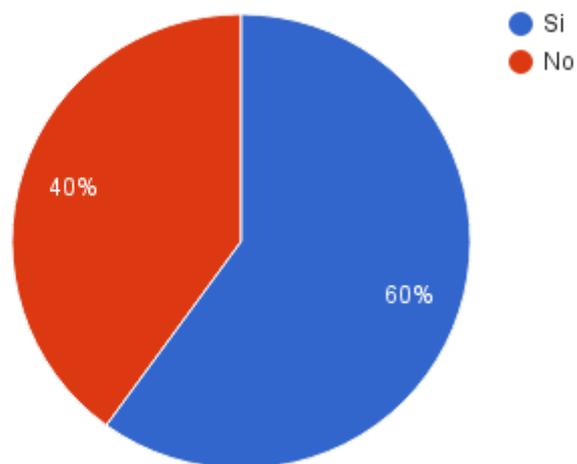


5)

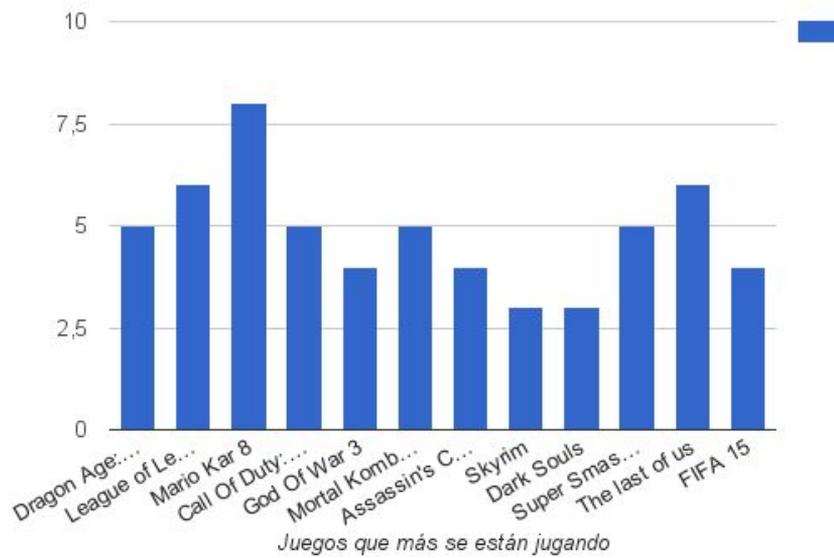


6)

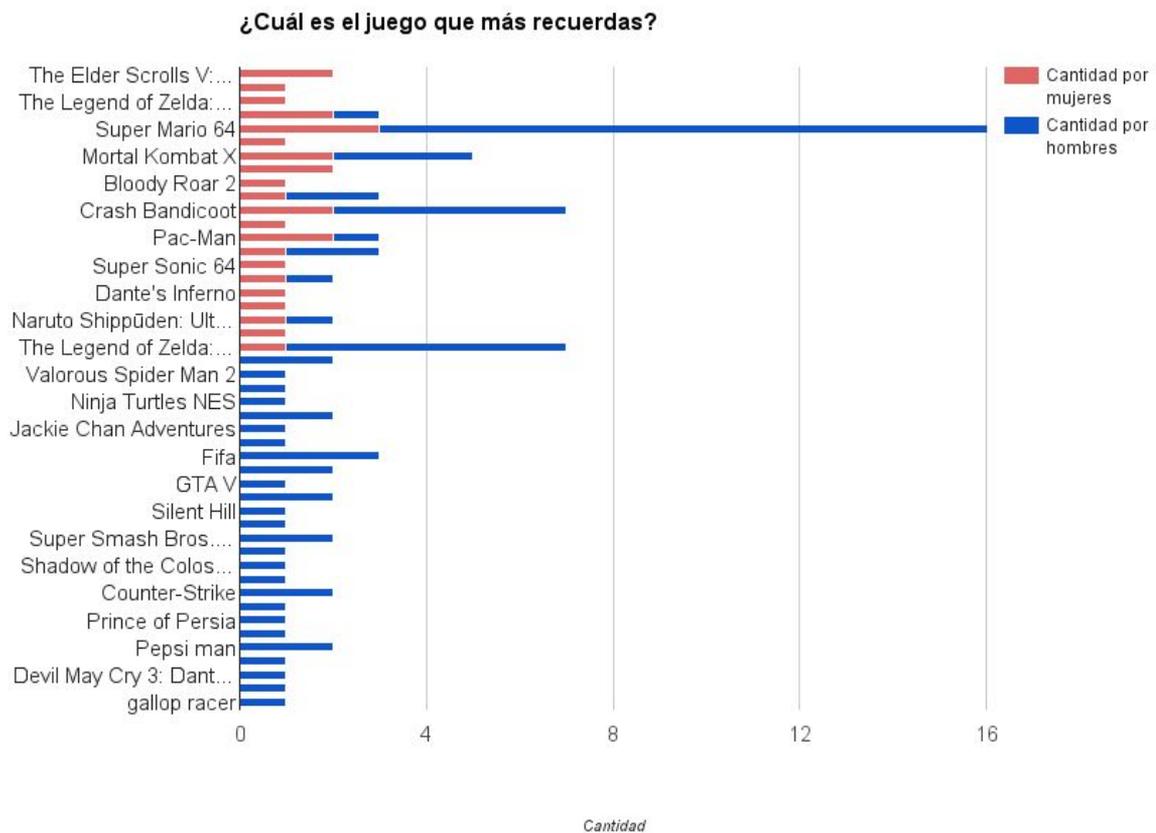
¿Sueles jugar varios juegos al mismo tiempo?



7)

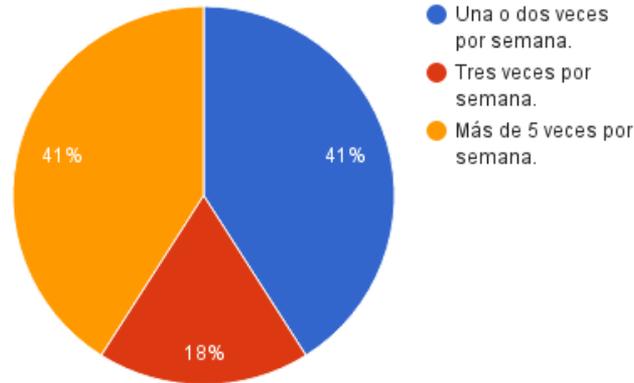


8)

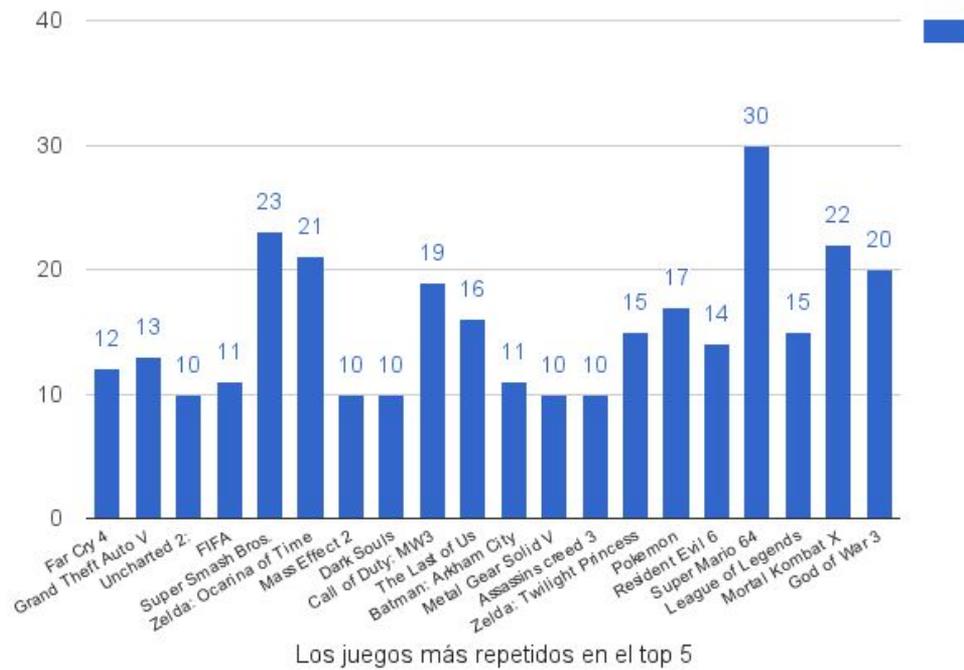


9)

¿Con cuánta frecuencia juegas un videojuego?

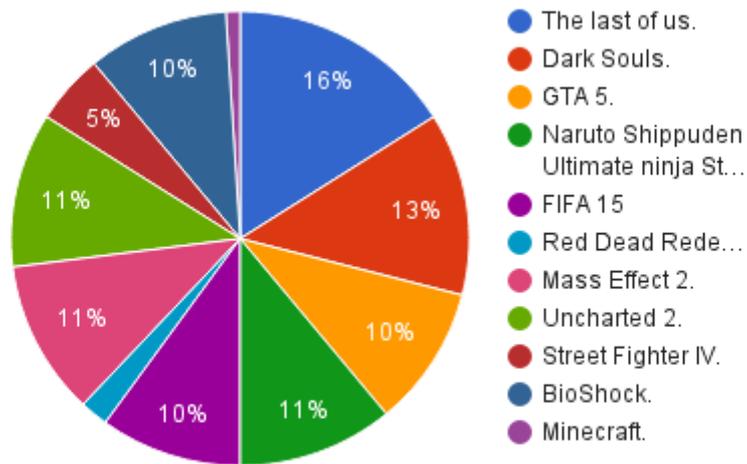


10)



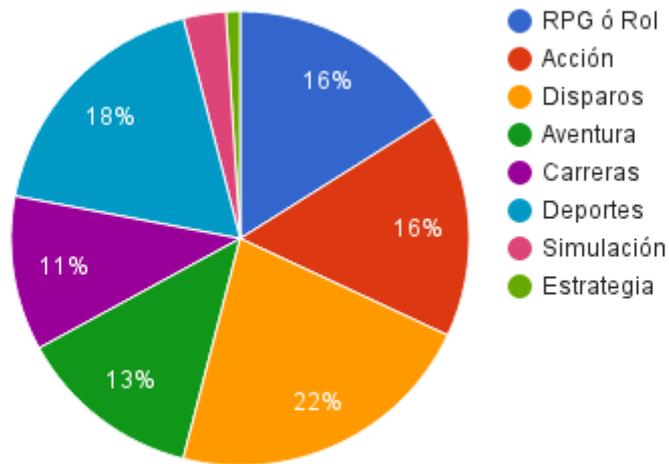
12)

¿Cuál de los siguientes juegos es el mejor para ti?



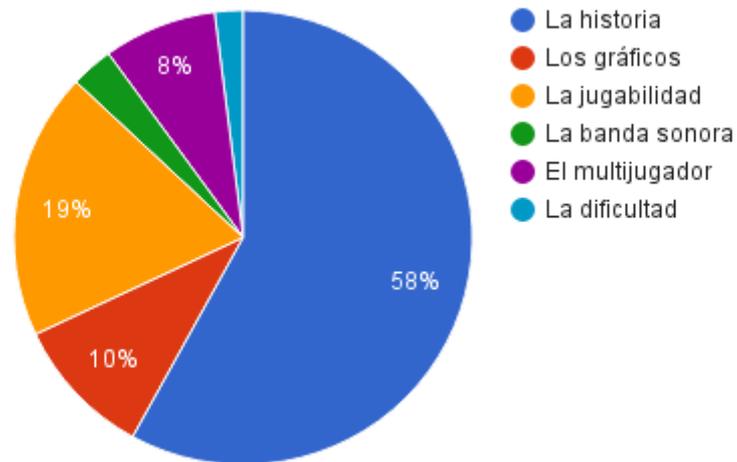
13)

¿Cuál es tu género favorito?



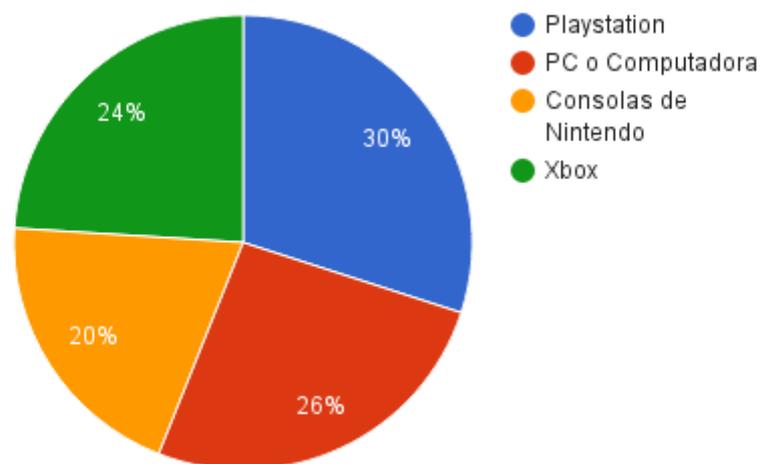
14)

¿Para ti que es lo más importante de un juego?



15)

¿En qué plataforma prefieres jugar?



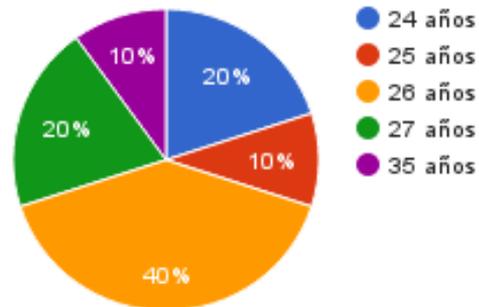
Modelo del cuestionario para los expertos

- 1) **Edad:**
- 2) **Sexo:** F__ M__
- 3) **¿En qué tienda trabajas?**
- 4) **¿Has asistido a la ExpoGame antes?**
* Si __ No __
- 5) **¿Cuántas veces?***
- 6) **¿Por qué asisten a la ExpoGame?**
- 7) **¿Entre qué edad están los consumidores que van a la tienda?**
- 8) **¿Qué le llama la atención al consumidor?**
- 9) **¿Qué juego se vende más en la tienda?**
- 10) **¿Cuál género se vende más en la tienda?**
- 11) **¿Cuál es el videojuego que se vende más por género y por edad?**
- 12) **¿Cuál es tu top 5 de los mejores videojuegos de la historia?**
 1. -
 2. -
 3. -
 4. -
 5. -

Gráficos

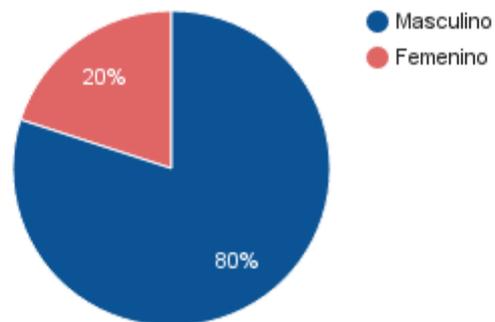
1)

Edad de los empleados



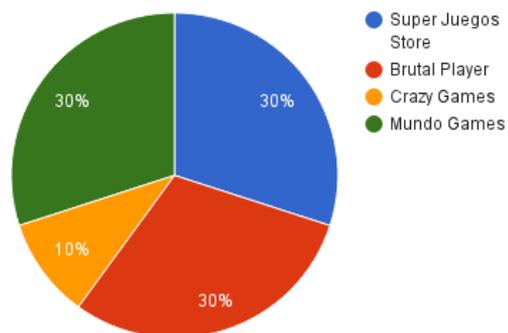
2)

Género de los empleados



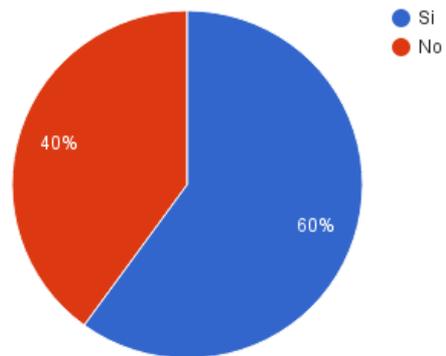
3)

Empleados por tienda



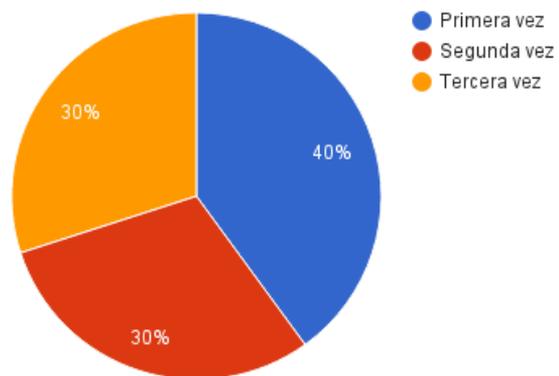
4)

¿Has asistido a la ExpoGame antes?



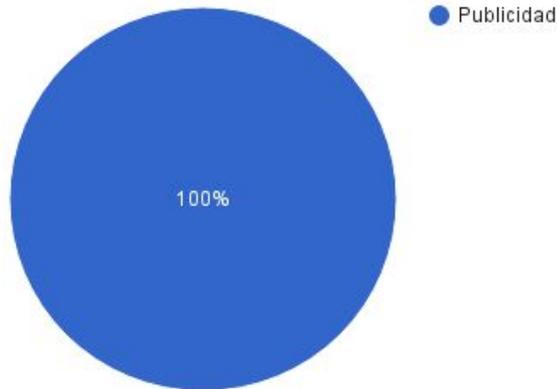
5)

Asistencia a la ExpoGame



6)

¿Por qué asisten a la ExpoGame?

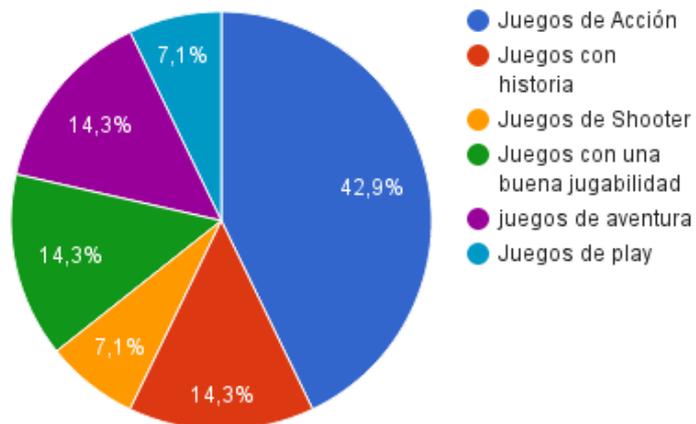


7)

Tiendas	Edad de los clientes
Super Juegos Store	18 a 30 años
Brutal Player	8 a 45 años
Crazy Games	16 a 40 años
Mundo Games	15 a 50 años

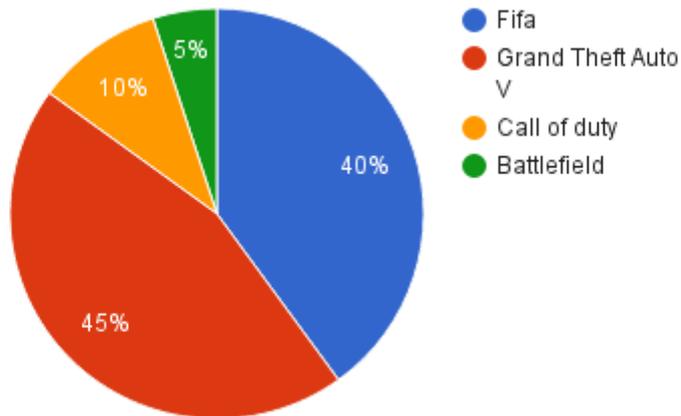
8)

¿Qué le llama la atención al consumidor?



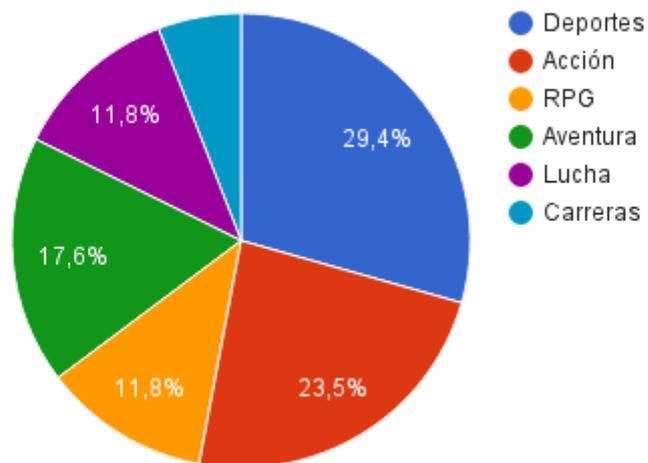
9)

¿Qué juego se vende más?



10)

¿Cuál es el género que más se vende ?



11)

Juegos	Género del juego	Género	Edad	Respuesta
Fifa	Deportes	Masculino	Todas las edades	7
GTA V	Acción/ Aventura	Masculino	Más de 15 años	7
Call of duty	Shooter	Masculino	Más de 15 años	3

12)

