

J de Juegos

e-zine

Abril 2008 - No. 1 / V. 1

THE WITCHER



Editorial

J de Juegos e-zine es una revista digital que nace para ofrecer a los visitantes al sitio Web, y los interesados en general, un resumen de lo acontecido hasta la fecha en la industria del software de entretenimiento electrónico en un formato directo, portátil, y redistribuible.

J de Juegos e-zine es de distribución gratuita y si bien el primer lugar donde se la va a encontrar es en el sitio Web oficial, **www.jdejuegos.com**, no existe motivo alguno para que la misma no sea redistribuida siempre y cuando se tenga el permiso correspondiente y no se altere ni el contenido (no se agregue, ni omita nada), ni la propiedad de la misma.

Espero que esta primera entrega sea del agrado de todos quienes visitan el sitio o se encuentran con la revista digital. Cualquier inquietud o recomendación puede ser realizada a través de la página de mensaje desde el sitio Web.

El Editor

©Copyright *JdeJuegos.com*
Reservados Todos los Derechos • Abril 2008

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

Redistribuible siempre y cuando no se modifique ni agregue nada.

En Este Número

Noticias Relevantes • Artículos Recientes en *JdeJuegos.com*

Juegos Nuevos en *JdeJuegos.com*

Juegos Destacados en Desarrollo

Súper Especial *The Witcher*

Juegos Destacados Recientemente Analizados

Repaso a los Juegos Más Esperados del 2008

Una Selección de las Mejores Pantallas

Enlaces Útiles

Descargas (inglés): filefront.com • gamedaily.com

Tecnología: extremetech.com • intel.com • amd.com

Controladores vídeo (inglés): ati.com • nvidia.com

Distraerse un rato (inglés): javagameplay.com

Información juegos (inglés): gamespy.com • gamespot.com

Información cine (inglés): imdb.com

Noticias Relevantes

- El pasado 14 de Marzo la *Cyberathlete Professional League* (también conocida como CPL) cerro sus puertas de forma definitiva tras poco más de 10 años promoviendo los videojuegos como una forma de deporte.
- El juego *Sabotage 1943* es ahora *Velvet Assassin*.
- Ya es oficial la expansión *Battlestations: Pacific*.
- Ya están confirmadas las secuelas *Prey 2*, *Red Faction: Guerrilla* (o *Red Faction 3*), y *The Sims 3*.
- Microsoft* continua con sus intensiones de compra de *Yahoo!*... por las buenas o las malas.
- Rockstar* compra *Mad Doc* y lo renombra como *Rockstar New England*.
- S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky* para finales de Agosto.
- Por ahora todo apunta a que *Alan Wake* sale a fines de año y es exclusivo para la *Xbox 360* y el *Windows Vista*.
- Todavía nada oficial de la fecha de salida de *StarCraft 2*.
- Blizzard Entertainment* en proceso de llevar el súper exitoso *World of Warcraft* a latinoamérica con una traducción y doblaje apropiados del contenido.

Artículos Recientes en *JdeJuegos.com*

Software: El Camino Equivocado
Software: Entendiendo al DirectX 10
2008: Iniciando un Nuevo Año
Hitman - La Película
2008: El Estado del Género Acción
2008: El Estado del Género Estrategia
2008: El Estado del Género Rol
Software: Windows Vista ¿Y Ahora Qué?

Juegos Recientes en *JdeJuegos.com*

Salvation
ArmA 2
Time of War
Dofus
Star Wolves 2: The Civil War
Aliens: Colonial Marines
F.E.A.R.: Project Origin
Underwater Wars
Mirror's Edge
FarCry 2
Halo Wars
Men of War
Mass Effect
Tiberium
Dead Island
Codename: Panzers - Cold War
WorldShift

DEAD ISLAND

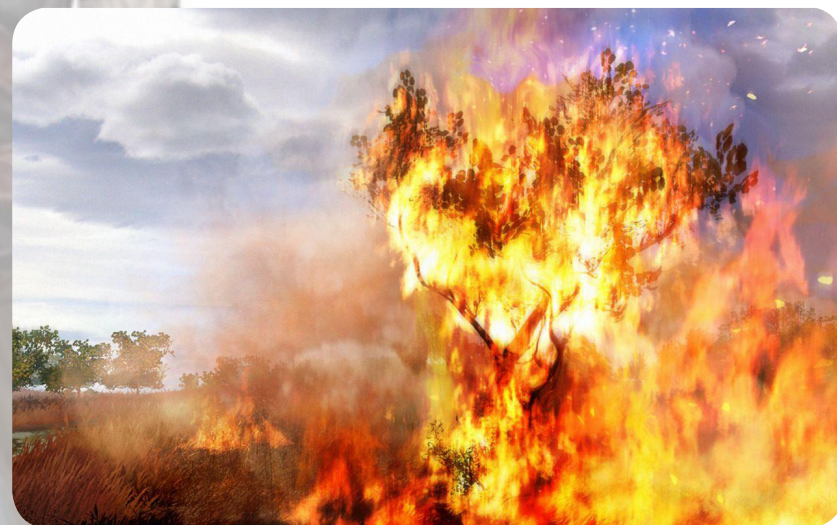
Este videojuego está siendo desarrollado por *TechLand*, cuyo producto más reciente en el mercado es *Call of Juarez*.



Dead Island califica como un juego de supervivencia, horror/suspense y acción. Lo más destacable que tiene es su tecnología *Chrome Engine* de última generación, un sistema de combate cuerpo-a-cuerpo nunca antes visto y una historia que pone al avatar del jugador en la peor de las situaciones, perdido en una isla llena de gente contaminada que actúa como zombi, y sin tener noticia alguna sobre el paradero de su esposa tras un accidente aéreo. Indudablemente el paraíso convertido en infierno.

FARCRY 2

A primera vista parece sólo un uso del título utilizado por el primer éxito de *CryTek*; detalle importante porque lo está desarrollando otra compañía, *Ubisoft Montreal*, con otra tecnología, el engine *Dunia*.



Es mirando a los detalles, conociendo más sobre su jugabilidad y las extensiones tecnológicas que tendrá que *FarCry 2* adquiere personalidad propia y llama la atención.

Si bien la esencia de su dinámica es idéntica a la de su predecesor por nombre, extiende toda la idea de libertad tanto como su nueva tecnología lo permite. Al punto que lo hace muy prometedor.

THE WITCHER

The Witcher es desarrollado por CD Projekt RED quienes prácticamente llegan al mercado y se hacen conocer con este su juego, al punto que tras su salida adquieren participación en otra empresa polaca, *Metropolis Software*, quienes ahora tienen la posibilidad de apuntar más alto con sus productos.

El éxito del primer proyecto de CD Projekt se debe a un complemento entre las partes que resulto estar bien pensado, bien manejado y bien implementando.

The Witcher utiliza el maleable y muy capaz *Engine Aurora* de Bioware en su versión 2007. Y aunque cualquier aficionado a la saga *Neverwinter Nights*, *Star Wars - Knights of the Old Republic*, o *Jade Empire* lo notara familiar al poco tiempo también podrá percatarse de

todo el esfuerzo puesto por el equipo de desarrollo en dotarle de una atmósfera única y un contexto muy propio. Sin olvidar las extensiones, en particular el sistema de combate.

Otro aspecto muy importante del juego es el diseño de niveles, los escenarios y en especial las misiones y los objetivos.



The Witcher es uno de los primeros juegos de rol que trabaja con decisiones importantes a largo plazo de una forma creíble. Este detalle agrega inmersión

a la vez que (casi) hace al usuario un responsable directo de la suerte de los NPC, los personajes y el propio destino de su avatar, *Geralt*.

Una de las cosas más atractivas del juego es su historia la cual está basada en las obras del autor polaco *Andrzej Sapkowski*, quien posee varias novelas en las que se detalla el mundo en el que viven los *Witcher*, parte humanos, parte súper hombres, parte mutantes, 100% cazadores de criaturas malignas que conviven con y viven entre los seres humanos.

Aquí hay que admitir que aunque el contexto en si es muy familiar y el más de las criaturas corresponden al folklore tradicional del género, *Andrzej* se las arregla para darle a todo una atmósfera diferente y su muy particular y propia casta de cazamonstruos son quienes en gran medida marcan la diferencia.

El avatar del usuario, el héroe o más bien anti-héroe según los estándares de hoy, es *Geralt of Rivia* también conocido como *White Wolf* por el color de su cabello. Por motivos que no están totalmente claros en el juego *Geralt* entra en escena luego de pasar innumerables aventuras en la última de las cuales cae ante un enemigo no nombrado y pierde la memoria.



Es en ese estado amnésico que lo encuentran sus compañeros y lo retornan al castillo/refugio de los *Witcher*, *Kaer Morhen*. El prólogo permite conocer a algunos de los personajes, los otros cazadores y la hechicera *Trish* (con la cual al parecer comparte un pasado especial).

Luego de un par de conversaciones, algo de actualización en la situación del reino y el estado de las cosas el castillo

se ve amenazado por una muchedumbre armada liderada por extraños personajes con el símbolo de una *Salamandra* en

sus ropas. Toda esta secuencia sirve para educar al usuario en el combate y los modos de lucha que posee el juego: *ligero*, para enemigos rápidos o cuando es más útil acertar un golpe que impactar contundentemente; *pesado*, para los oponentes fuertes y grandes o con armadura; *múltiple*, cuando nos atacan por todo lado o nos rodean.

Cada modo de combate es útil por si sólo y aunque a la hora de la verdad intercalarlos no es de lo más útil siempre sirve y la guía de enemigos da algunas pautas de como combatir

a quien, aunque esto no determina ni limita como combate cada uno.

Lo más interesante en la dinámica de combate en *The Witcher* es que resulta casi automática pero la participación del usuario en el momento adecuado, cuando termina un movimiento con una zaeta de color, permite encadenar ataques estilo combo que incrementan el poder de los mismos hasta terminar con un golpe final.

Es con los movimientos de combate y su variedad que el equipo de *CD Projekt* extiende más las posibilidades del *Engine Aurora*. Este detalle también restringe la

cantidad de armas presentes y el que la dinámica de los combos sólo funcione con las espadas, no por nada *White Wolf* puede cargar con hasta tres, aunque dos son las indispensables en todo momento.



En las aventuras el armamento mínimo recomendado son dos espadas, una de acero para enemigos comunes y bestias no mágicas, y otra de plata para las criaturas engendradas por maleficios, la hechicería, las maldiciones, la alquimia, etcétera. Como se trata de un juego de rol no tardamos en encontrar otras armas y hasta la opción de mejorar las que cargamos.

A pesar de usar el sistema *Aurora* el equipo de desarrollo se las arregla muy bien para que el proceso de mejorar nivel sea diferente a lo usual. *Geralt* no incrementa vida ni energía sólo con subir nivel, para hacerlo hay que “comprar” la habilidad correspondiente entre aquellas disponibles en su “árbol de habilidades”.

Al subir nivel obtenemos un número de talentos que vienen en bronce, plata y oro dependiendo el nivel (a partir de 15 plata, de 30 oro). Estos a su vez nos permiten adquirir diferentes destrezas (equivalentes a los *feats*) en varias

áreas como ser la mejora de atributos generales (fuerza, destreza, fortaleza, inteligencia), incremento en la maestría con armas en uno o varios de los modos, o incremento del poder de los diferentes signos.



Signo es el nombre dado a un estilo particular de hechicería practicado por los *Witcher*, el cual es rápido en su ejecución y se adapta muy bien a la vida agitada de estos cazadores de monstruos.

El número de *Signos* es bastante reducido, son cinco, pero queda claro que tampoco se requerían más. El primero que adquirimos, *Aard*, es también el más útil gracias a que empuja a los oponentes y hasta los deja fuera de combate por un momento. El signo de fuego también resulta muy útil.

Donde el sistema de rol de *The Witcher* resulta muy diferente y por un momento choca con lo conocido o esperado es su manejo de inventario. El mismo no considera la posibilidad de cargar más que cosas pequeñas como frascos vacíos o con alcohol, y multitud de componentes básicos que van de hierbas a restos de criaturas. La utilidad de estos compuestos alquímicos es grande y su

relevancia es proporcional al nivel de dificultad elegido al momento de iniciar el juego, a mayor nivel más necesarias son las pociones.

La alquimia es quizá el detalle rolero más sofisticado y único del juego, y la

idea que lo hace posible es muy sencilla. En esencia los *Witcher* son mutantes que adquieren sus habilidades súper humanas a través de pociones de las que sólo ellos conocen sus secretos. Convertirse en uno de esos cazadores es un rito, un pacto, una prueba de sobrevivencia, no cualquiera aguanta la transformación que el cuerpo sufre al ir consumiendo poco a poco las diferentes pócimas.

Además de convertirse en lo que son por la alquimia utilizan pociones para lograr combatir a criaturas que ningún humano normal puede enfrentar. Brebajes que les hacen más fuertes, más resistentes, más ágiles, que les permiten sanar más rápido o les hacen invulnerables a venenos y a ciertos ataques mágicos.

A medida que el juego avanza *Geralt* va aprendiendo diversidad de fórmulas que le otorgan gran cantidad de bonos durante los combates más

exigentes. Incluso existe la posibilidad de aprender a combinar ingredientes para obtener explosivos estilo granada y aceites que se utilizan sobre un arma y le otorgan bonos contra criaturas específicas o sus clases (no-muertos, etéreos).

Acompañando al diseño de niveles y el contexto están los diferentes escenarios, la aventura en sí (la misión principal) y los objetivos secundarios. Quien lo desee puede enfocarse casi con exclusividad en la búsqueda primaria, encontrar a quienes atacaron el castillo *Kaer Morhen* y se robaron secretos de los *Witcher*.

Además de todo lo comentado *The*

Witcher posee cantidad y diversidad de detalles que le hacen único, diferente, y original. Su clasificación como *Mature* por el ESRB (mayores de 17 años) y 18+ (por el PEGI) se debe al uso de bebidas alcohólicas (el personaje puede entrar en competiciones de aguante), juegos



de azar (con dados), peleas a puño limpio (por apuesta), y en especial por los movimientos de combate y los golpes finales que son más gráficos que en otros juegos similares. Todo el peso moral del contexto también es algo que probablemente consideraron al momento de calificarlo.

Lo que se puede decir sobre *The Witcher* no termina aquí, pero si el espacio dedicado al mismo en esta edición. Para más información se puede acceder a su página correspondiente en *JdeJuegos.com* o su sitio oficial *TheWitcher.com*.





Este juego es de esos medio ignorados, que parecen no entrar dentro el radar de búsqueda de la gran parte de la gente. Lo cual es extraño y lamentable porque es sencillamente genial, a menos que no se guste de su dinámica RPG-Estrategia con algo de táctico.



Su jugabilidad es extremadamente abierta, llena de cosas para hacer y armas u objetos que conseguir. Lo único negativo aquí es su sistema de combate que no es tan elaborado como todo el apartado rol que lo coloca casi al nivel del *Fallout* original. La historia base que posee también es interesante si bien no muy original, al menos es coherente.



Aunque algunos lo consideran un salto en términos tecnológicos y de jugabilidad, creo que es más acertado decir que se trata de una movida a un contexto contemporáneo que no pierde la notable y reconocida dinámica de toda la serie.



Call of Duty 4: Modern Warfare incluye un buen par de niveles y cambios de contexto al jugar como uno de entre dos especialistas: un integrante de un grupo comando de la S.A.S. y un Marine de los EE.UU.. El desarrollo de la aventura es casi paralelo y se complementa entre lo que hace uno y otro personaje.

Juegos Esperados 2008

Battle for the Fatherland
Cryostasis
FarCry 2
Field Ops
Heavy Duty
Necrovision
Precursors
Rage
Scorpion
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
Velvet Assassin
Warhound
War on Paradise

Halo Wars
Men of War

Fallout 3
Mass Effect
Sacred 2
Space Siege

Detalle de las Capturadas de Pantalla

La primera capturada de pantalla (pg. 11) pertenece al juego 2025: *Battle for the Fatherland* en desarrollo por *Primal Software*. El juego sale a la luz cuando *Heavy Duty* sufre un cambio drástico en su jugabilidad por lo que se puede suponer que es una manera de aprovechar de la dinámica ya conseguida pero en otro juego.

La segunda capturada (pg. 12) de seguro resultará familiar para más de uno por varios motivos, quizá hasta evoque miedos pasados que se creyó superados. Para quienes no les dice nada seguro basta con comentarles que es un juego anunciado recientemente basado en la película que llevo a *Sigourney Weaver* a la lista de las mejores actrices.

La capturada en la página 13 no creo que requiera presentación. Lo que si se puede comentar al respecto es que *Blizzard Entertainment* todavía no ha hecho ningún anuncio sobre una posible fecha de salida. Los rumores dicen que para el último trimestre de este año, pero habrá que ver. No hay que olvidar que esta compañía gusta mucho de sacar las cosas cuando están satisfechos con ellas, lo que es bueno pero a veces implica esperar bastante tiempo.

La última pantalla, o *screenshot*, pertenece al más reciente grupo hecho público por *Bethesda Softworks* del proyecto en marcha que es *Fallout 3*.

A manera de aclaración: la imagen en la portada es un perfil de *Geralt of Rivia* el personaje principal de *The Witcher*. En la contratapa encontramos un perfil de una de las criaturas contra las cuales debe luchar, un *Striga* una criatura nacida de una maldición. Ambas imágenes incluyen el amuleto del avatar que ayuda a detectar cuando hay monstruos o magia en las cercanías.









También para descargar en *JdeJuegos.com*



Los primeros capítulos de una novela de ciencia-ficción. Formato PDF.



ES SÓLO UN RÍO

UNA AVENTURA COLECTIVA



Una aventura completa en estilo de historieta (*comic*). Formato PDF.



The Witcher desarrollado por *CD Projekt Red*. Distribuido por *Atari*. Clasificado **Mature** por el ESRB y **18+** por el PEGI. Juego de Rol que utiliza la tecnología *Aurora Engine 2007* de *Bioware*.