

# J de Juegos <sup>e-zine</sup>

Junio a Agosto 2008 - No. 3 / V. 1

## ESPECIAL

*Time of War de Oniric Games*

## ARTÍCULO

*Videojuegos de Avanzada*

## SERIE

*Personajes Femeninos Destacados*



# TIME OF WAR

## Editorial

El presente número de J de Juegos e-zine cubre los meses de Junio, Julio y Agosto. Un motivo es que durante estos meses no hubo mucha información relevante que valga destacar. Otro es que debido a un ajetreado mes de Junio, Julio se convirtió en un mes para poner al día el sitio Web.

No por nada existe gran cantidad de nuevos juegos revisados y comentados, al igual que artículos sobre temas de tecnología y la industria, y noticias relevantes en las páginas de Editorial o ZoomING.

Agosto destaca por eventos como el SIGGRAPH, Nvision 2008, el Intel Developers Forum o los juegos olímpicos en Beijín, porque lamentablemente todo indica que S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky habría sido postergado hasta inicios de Septiembre. Pero por ahora, bienvenidos(as) a esta tercera entrega de la e-zine.

El Editor

©Copyright JdeJuegos.com  
Reservados Todos los Derechos • Agosto 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*

Especial: Time of War de **Oniric Games**

Artículo: Juegos de Avanzada

Serie: Personajes Femeninos Destacados - *Violette Summer*

## Enlaces Útiles

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

*Tecnología:* mygeekside.com • chw.net • lucidlogix.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 • get-trailers.com

## Noticias Relevantes

○**AMD** opta por *Havok* en vez de *PhysX* a pesar de que **Intel** es el dueño. Por ahora la idea es trabajar y optimizar en CPU, todavía no en GPU, algo que piensan hacer cuando “valga la pena”.

○*Windows Vienna* (o *Windows 7*) programado para finales del 2009, inicios del 2010. Incluirá *DirectX 11*.

○*DirectX 11* es la evolución lógica del *DirectX 10*, y estará disponible también para *Vista*.

○**Blizzard Entertainment** oficializo la existencia de Diablo III que estaría en desarrollo para salir al mercado lo más pronto posible.

○**Intel** licencia *Havok* a **Microsoft Game Studios** para ser utilizado en todos sus videojuegos.

○Ya está disponible en línea el demo de Space Siege.

○Todavía no se ha asentado el humo de la nueva generación de tarjetas de vídeo y ya empezaron los rumores de la siguiente. En el caso de **ATI** su *GPU RV870* posee el nombre en clave *Little Dragon* (Pequeño Dragón), y estará basado en fabricación a 40nm. Todavía no hay detalles sobre su arquitectura.

○Películas basadas en Max Payne y Far Cry este 2008.

## Artículos Recientes en *JdeJuegos.com*

Industria: Cerrando el Circulo

ZoomING - Abril 2008

2008: El Estado del Software

Software: NaturalMotion Ltd.

ZoomING - Mayo 2008

Hardware: Mejorando Tarjeta Gráfica 2008

Hardware: Guía para Elegir un Monitor LCD 2008

ZoomING - Junio 2008

Industria: El Dilema de Intel y AMD

ZoomING - Julio 2008

Software: El Siguiete Windows

Hardware: El Hydra Engine por LucidLogix Technologies

Hardware: Algunos Detalles y Conclusiones sobre Larrabee

## Juegos Recientes en *JdeJuegos.com*

Brothers in Arms: Hell's Highway

Code of Honor 2: Conspiracy Island

Red Faction: Guerrilla

Diablo III

7.62 (Brigade E5 2)

Warhammer 40.000: Dawn of War II

Darwinia

Halo Zero

Darkest of Days

Dead Space

Medal of Honor - Airborne

Warhammer 40.000: Dawn of War - SoulStorm

## ESPECIAL

### *Time of War de Oniric Games*

**O**niric Games podría ser considerada como una de las pocas empresas latinoamericanas que participa activamente y de forma constante en la industria del entretenimiento electrónico desde su fundación. Un primer proyecto titulado Historias Olvidadas: Ecos del Destino sirve para reunir experiencia y probar habilidades, aunque no se transforma en un producto comercial. Luego viene su primer juego que sale a la venta: Project Xenoclone, seguido por Time of War. Pero, mejor conocer los hechos y por menores de esta ya veterana compañía de puño y teclado de su gente.

Oniric Games nace hace algo de seis años cuando los actuales integrantes cursábamos la carrera universitaria de análisis de sistemas. Todos jugábamos

videojuegos desde hacía rato y siempre nos había seducido la idea de intentar hacer uno propio. Así que un día pusimos manos a la obra. Sin darnos cuenta, lo que al principio arrancó como un experimento, viendo qué podíamos hacer, hasta dónde podíamos llegar, se fue convirtiendo en nuestra profesión.



El nombre del estudio, Oniric Games, viene de la palabra “onírico” que significa “relativo a los sueños”. La idea es que los videojuegos son una forma de acercar

a los jugadores a esas experiencias que sólo pueden vivirse en sueños (o pesadillas, ¿por qué no?). Además, creo que también hace referencia a que para todos los que integramos la empresa poder dedicarnos a esto siempre fue parte de nuestros sueños.

Nuestro juego anterior, Project Xenoclone, fue nuestro primer desarrollo comercial. Se trata de un juego, como a nosotros nos gusta llamarlo, de acción-reacción. Como resumen, PX pone al jugador en el papel de un guardia de seguridad que queda atrapado en un complejo lleno de monstruos y debe tratar de sobrevivir. La mecánica central del juego se trata de cumplir ciertos objetivos mientras nos vamos abriendo paso entre las criaturas usando un arma especial que dispara energía de dos colores, teniendo que matar a los monstruos con el color opuesto. La clave está en no quedarse nunca quieto y reaccionar rápido al ataque de los enemigos. Esta mecánica hace al juego único y, como

pasa muchas veces con esas cosas, a algunos les encanta y otros lo odian. De nuestra parte, el juego cumplió con nuestras expectativas y nos permitió llegar al mercado retail en varios países y tuvo buena recepción en su versión de descarga.



Time of War surgió básicamente como un intento de afianzar nuestras capacidades e intentar capitalizar todo lo que habíamos aprendido haciendo Project Xenoclone. Esta vez, nos decidimos por un shooter más tradicional, sin dejar de agregarle nuestro toque de originalidad.

Tecnológicamente Time of War representa para nosotros un salto importante: pasamos de hacer todo “a mano” a utilizar herramientas más poderosas ya disponibles. Entre otras cosas, esto significó aprovechar el engine Ogre 3D para la parte de gráficos y PhysX para la detección de colisiones

y la física del juego. Además, por primera vez pudimos tercerizar parte del desarrollo, lo cual significó un crecimiento también en la forma de trabajo del estudio. En particular, tuvimos el agrado de trabajar con los amigos de Forging Sounds, quienes se encargaron de la banda sonora del juego sobrepasando ampliamente nuestras expectativas.

En cuanto al juego en sí, como te dije, se trata de un shooter clásico. Con esto queremos decir uno de esos juegos donde podemos descargar toda nuestra tensión aniquilando grandes cantidades de enemigos y reventando todo lo que

encontramos a nuestro paso. Con mínimas excepciones (como las paredes) todo en el juego es destructible. Los escenarios están llenos de enemigos, que van desde soldados hasta mechas, tienen varios objetivos a cumplir, además de misiones secundarias y secretos para los que les guste explorar cada rincón. Además, incluimos un elemento de juego original: la cyber-energy. La cyber-energy (CE) es un tipo especial de energía que nuestro personaje, Sean Harmmor, puede absorber de los enemigos cibernéticos que ha destruido. La CE puede utilizarse en el juego para realizar varias cosas, como abrir puertas, activar

teletransportadores, cargar bombas especiales. Además, encontrando los chips que actualizan el brazo robótico de Harmmor, los jugadores también podrán utilizar la CE para realizar ataques especiales. En general, todos los que han probado el juego coinciden en que es muy entretenido.



Time of War salió originalmente en Rusia a fines del año pasado, de la mano de Merscom y seguimos buscando editores para el resto del mundo. Actualmente estamos tratando de darle el mayor impulso posible a la versión de descarga, que tiene un par de mejoras respecto de la original (esta la versión 1.2).

¿Qué depara el futuro para Oniric Games? Por estos días estamos comenzando a pensar en nuestro próximo título. Estamos considerando un par de ideas que habíamos dejado olvidadas. Pero todavía es muy pronto para dar detalles.

Ahí lo tienen, una reseña de **Oniric Games** y sus videojuegos. En **J de Juegos** (com) podrán encontrar más datos de Project: Xenoclone y Time of War en la forma de artículos de preestreno al igual que comentarios y opiniones tras jugar los demos, también información adicional, capturadas de pantalla y enlaces a sus sitios Web oficiales. De momento no queda más que desearles lo mejor, y será hasta la siguiente oportunidad en que sea hora de anunciar un nuevo proyecto.||



AMOS POR  
ELLOS!



**Pistola**

Munición	Ilimitada
Velocidad	Media
Poder	Medio

Esta es la arma de último recurso, para cuando a las otras ya no les queda munición o hay que cuidar.



**Uzi**

Munición	500
Velocidad	Rápida
Poder	Bajo

La mejor arma cuando se quiere atacar sin que importe mucho la precisión.



**Fusil de Asalto**

Munición	500
Velocidad	Rápida
Poder	Media

Una opción de mejor rango y daño para cuando no hay que ahorrar balas.



**Escopeta**

Munición	100
Velocidad	Lento
Poder	Excesivo

Poco alcance compensado por un gran poder, para ocasiones en que la velocidad no es importante.

Códigos: Presionar SHIFT y escribir el siguiente texto según sea el caso.

TOWH 100% Salud - TOWW Todas las armas - TOWA 100% Munición - TOWC 100% Cyber energy



**Minigun**

Munición	650
Velocidad	Muy rápida
Poder	Alto

El arma para casos extremos en que hay destruir primero y preguntar después.



**Lanza-cohetes**

Munición	30
Velocidad	Lento
Poder	Alto

Conviene un poco guardar su munición para momentos críticos o enemigos poderosos.



**Lanza-granadas**

Munición	45
Velocidad	Lento
Poder	Alto

Ideal para cuando nos quieren rodear o el oponente se amontona sin pensar.



**Fusil Laser**

Munición	350
Velocidad	Media
Poder	Alto

Otra arma para calmar el caos de la batalla, pero hay que tener cuidado de no moverse delante muy rápido.

# ARTÍCULO

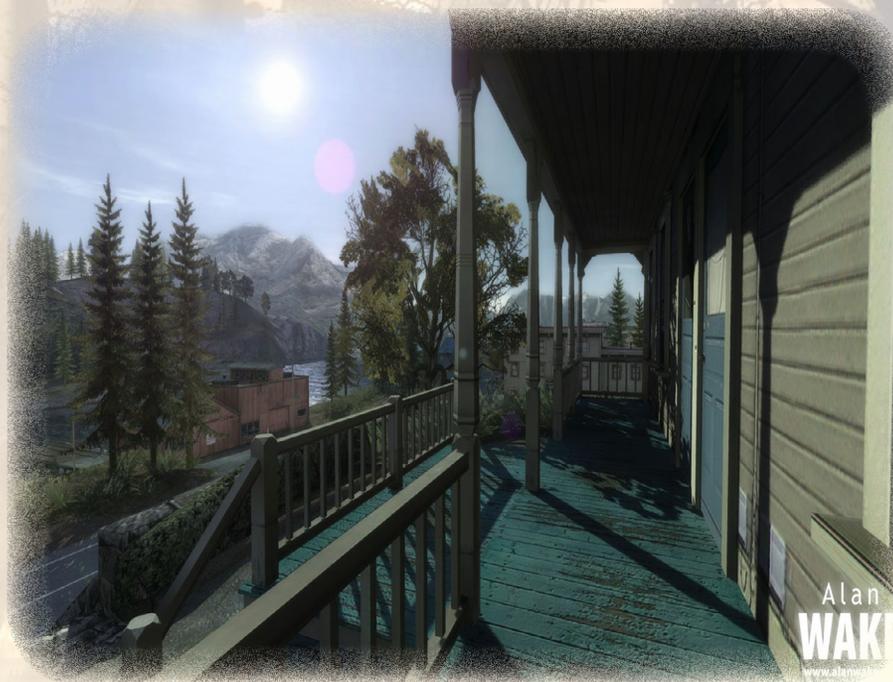
## *Videojuegos de Avanzada*

Cuando se habla de videojuegos existe un sin fin de ofertas para todo gusto y color entre las cuales elegir, más aún si tomamos en cuenta el gran número de plataformas disponibles. Este artículo, sin embargo, se enfoca en los de PC, y más puntualmente en aquellos que por jugabilidad y estilo, más que gráficos, califican como de avanzada o innovadores, aunque estos atributos no le son exclusivos.

En muchos casos ser distinto a los demás causa que los usuarios vean el producto en cuestión con recelo, o lo consideren demasiado diferente. También sucede que traen consigo pequeños a medianos *bugs* que les hacen difíciles para avanzar hasta que sale el primer o segundo *patch* que los corrige de manera y al nivel adecuados; errores que fácilmente se puede achacar

a nuevas maneras de implementar algo o a la nueva tecnología utilizada. Ambos detalles son causa de que muchos jugadores pierdan la oportunidad de ayudar a que avance una categoría o un estilo en particular al no mostrar interés.

Lo malo de estos últimos años es que no



ha habido gran cantidad de juegos que se salían de la norma, al menos de una manera que no sea gráficos más realistas. Lo bueno es que aquellos que sí están

ahora entre los clásicos y los que forman parte de la historia y el legado de los videojuegos si bien, no siempre, de la farándula o las grandes ventas, aunque no faltan casos especiales.

En éste artículo voy a remontar hasta inicios de siglo, o poco más, para recordar aquellos juegos que a su manera fueron diferentes y que en muchos casos están hoy olvidados por los usuarios. Los mismos que ahora reclaman novedad y no se percatan que les pasó por delante y no supieron reconocerla, o no quisieron hacerlo. Muchos de esos juegos puede que no estén frescos en la memoria pero la mayoría de ellos ofreció en su momento muchas de las características que hoy intentan reaparecer.

Para darle algo de estructura al artículo voy a ir por partes, comentando sobre las diferentes dinámicas de juego que resaltan como innovadoras y avanzadas, al igual que los videojuegos que pertenecen a ellas y

que ayudan (y ayudaron) a su evolución o creación. Presentándolos en orden de salida al mercado ahí donde posible y moviéndome entre los géneros de Acción, Estrategia, Rol y si se da el caso Simulación.

El enfoque es innovación y originalidad en cuanto a dinámica de juego y estilo más que a tecnología o gráficos, aunque en muchos casos estos últimos son el complemento de lo primero sin que esto implique, al menos no siempre, que sea indispensable.

En el número anterior ya hable sobre los **Videojuegos de Mundos Abiertos** por lo que en esta oportunidad hablaré sobre jugabilidad que también califica como de avanzada aunque no siempre resulta destacar tanto. Además, de las siguientes dinámicas muchas se vuelven parte de un todo por lo que es difícil aislarlas, o

se difuminan mucho con el resto de la jugabilidad. Pero bueno, empecemos.

## Historia y/o contexto como parte del juego

A pesar de lo que se pueda creer son pocos los videojuegos para los cuales la historia es realmente importante, en la mayoría de los casos es algo que se busca o encuentra casi



un pretexto adicional para obtener un

control más completo y amplio sobre una franquicia. Personajes mejor definidos, características únicas del contexto y un complot mejor llevado son más fáciles de proteger y defender legalmente hablando.



Si somos honestos y drásticos tampoco se puede decir que la historia como tal sea relevante en el más de los videojuegos, al final de cuentas su razón de ser es dar un contexto

al final para darle un contexto a la acción y nada más. Recientemente la historia ha adquirido una mayor relevancia pero no tanto para el juego en si, sino más bien como

a la acción y definir las características del avatar del usuario y algunos de los NPC que le rodean y son importantes. Básicamente dar respuesta al dónde, cómo, cuando y quién, y mientras se tenga esos detalles definidos la profundidad de la historia y su nivel de coherencia y consistencia no son muy significativos en el desarrollo de un videojuego. Igual que con las películas enfocadas a la acción no es difícil encontrar situaciones que lo dejan a uno con dudas o sonrisas cuando

se analiza el más de los argumentos sobre los que se sustentan gran parte de los videojuegos disponibles en el mercado. Claro que dependiendo el caso tampoco es cosa de buscarle cinco pies al gato.

En la PC no existen muchos juegos que dependen íntegramente de su historia, pero hay varios que sin ella pierden gran parte de su interés. Se puede decir que Doom destaca más gracias a su contexto porque en su momento mucho argumento no tenía, detalle que es subsanado en Doom III donde la narración está casi diluida en la dinámica de juego y aún así no es indispensable.

Para System Shock y Deus Ex la historia ya es más relevante aunque todavía el juego subsiste sin ella de manera apropiada. Max Payne y Hitman por otro lado difícilmente hubieran alcanzado el éxito sin sus contextos, sin



sus argumentos; sin ellos serían parte del montón, no los líderes del grupo. Esto es mucho más cierto para Max Payne y Max Payne 2: The Fall of Max Payne, donde la dinámica y la aventura se funden y quitar una u otra sería el fin del producto.

Aunque no depende en su totalidad de su narrativa Freedom Fighters adquiere una profundidad especial gracias a ella.

Si sus personajes y la aventura como tal hubieran estado mejor elaboradas es seguro que ya habríamos visto varias secuelas, porque la jugabilidad era muy buena y diferente, uno de los primeros en la categoría Acción en combinar elementos de estrategia y táctica de una manera

directa y sencilla.

Otro juego que destaca gracias a su historia y contexto es F.E.A.R., porque al final su jugabilidad es casi de shooter tradicional. Sin embargo la ambientación oscura, el –forzoso– título, la naturaleza sobrenatural y los efectos contextuales, como las apariciones del personaje *Alma*, son lo que en realidad le han permitido obtener la atención que recibe. Claro que su dinámica ayuda, pero sin su contexto dice mucho menos. Halo es otro juego que comparte esa dependencia para con la aventura que narra.



Un juego que podría muy bien llevar el tema de lo narrativo combinado con la jugabilidad a otro nivel es Alan Wake, realizado por el equipo de **Remedy Entertainment** y diseñado desde cero (según dicen) para aprovechar al máximo de las novedades técnicas del

*DirectX 10*. La impresión que deja es de combinar ideas de Silent Hill (contexto, narrativa, dinámica, ambientación) con las de un juego de mundo abierto. Muy prometedor.

Cuando se habla de historia en la categoría de Estrategia el número de juegos que realmente dependen de ella, o la presentan bien, es muy pequeño. Juegos como HomeWorld y Nexus: The Jupiter Incident están a la cabeza, seguidos de Impossible Creatures, y la saga SpellForce en particular el primero y sus expansiones. También hay que destacar a Ground Control II: Operation Exodus. La historia en Star Wolves es importante pero aún así su dinámica de juego sobrevive sin ella.

De juegos RTS que sin querer su historia va más allá del juego tenemos a WarCraft, en particular WarCraft III: Reign of Chaos y su expansión, al igual que StarCraft. En todos los casos su jugabilidad es muy buena, pero quitarle el elemento narrativo, el contexto, los

personajes y la historia, en especial en el caso de WarCraft III, sería matar prácticamente todo el juego, o hacerlo divertido sólo para multijugador. Muchas de las peleas, la conquista de un escenario, y la resolución de los rompecabezas se volverían caprichos



del diseñador, en vez de ser parte de la aventura y el proceso narrativo.

Un RTS híbrido que es su contexto y su dinámica lo que le permite destacar es Chaos League, uno de los pocos basado

en deportes que llama la atención, es humorístico y está rebotante de jugabilidad. Es una implementación genial que combina ideas de WarCraft, con elementos rol, con fútbol americano, en un enfrentamiento deportivo que como dice su título es puro caos, y diversión.

En lo que respecta al rol la historia es siempre, o debería ser, una buena parte de la dinámica final sin embargo no en todos los juegos se la suele resaltar o presentar bien. La historia de Diablo es buena pero a la larga no aporta mucho al juego en si. Es en la serie NeverWinter Nights, y los juegos Star Wars – Knights of the Old Republic, Jade Empire, The Witcher, y Mass Effect donde la historia y la jugabilidad

son una sola entidad, cualquier ajuste –innecesario– podría echar a perder toda la experiencia.

**BioWare** puede estar orgulloso de tener en su haber el grupo de personajes

secundarios, y en cierta medida también los primarios, más memorables del entretenimiento electrónico. Su saga NeverWinter Nights y las expansiones Shadows of Undrentide y Hordes of the Underdark nos presentan al



conjunto de acompañantes/ayudantes más diverso jamás imaginado. Personalmente considero al pequeño *Kobold Deekin* como el mejor y más memorable, no por nada verlo de mercader en \_ fue casi como el reencuentro con un viejo amigo, con un antiguo compañero de armas.

Por su lado el juego de **CD Projekt RED** es una impecable y bien implementada interpretación del contexto y personajes del autor polaco *Andrzej Sapkowski*. Ayuda mucho el haber utilizado al *Engine Aurora 2007* y su probada ductilidad para fundir jugabilidad y narrativa sin perder atractivo, dinamismo y calidad.

The Witcher es uno de los mejores RPG de corte tradicional con un pequeño giro hacia el lado acción de estos últimos años, y el contexto y mundo en el que debe vivir el personaje, *Geralt of Rivia*, aunque no deja de ser aquel “conocido” por fantasía, mitología

y leyendas posee un buen par ideas frescas que permiten aceptarlo con nuevos ojos, en vez de calificarlo como “otra de monstruos, hombres lobo y fantasmas”.

Un videojuego reciente cuya historia no destaca como debería pero igual resulta muy novedosa es Hard to be a God, basado en la novela del mismo nombre por los hermanos (1964). La jugabilidad y tecnología no

están mal, pero es el contexto de ciencia ficción el que destaca más, en especial al final que es cuando nos enteramos de todo y nos toca decidir la forma en que termina la aventura.

Otros juegos de rol que intentan hacer algo con su historia son Dungeon Siege, Divine Divinity y Sacred sin embargo el argumento no tarda en sentirse demasiado deja vu y la historia como tal se pierde en una dinámica que no tarda en adquirir

un tono repetitivo casi bordeando lo monótono. Por suerte ofrecen el toque extra necesario para llegar al final, en especial el que fuere el primer producto de **Gas Powered Games**.



## Jugabilidad furtiva y/o táctica/estratégica

La jugabilidad con toque táctico o

estratégico y/o furtivo es una de las que menos utilizan o aprovechan los videojuegos. En gran parte porque requiere de contexto especial, un diseño de niveles particular y una dinámica de juego distinta que aparentemente no tiene muchos seguidores pero los que sí, le son muy fieles, basta ver como le va a Metal Gear Solid.

En su momento Thief dio origen a la categoría furtiva dentro los juegos de Acción. Ambientes oscuros, escenarios completos y un estilo que enfatizaba la operación sigilosa en vez del enfrentamiento directo contra los oponentes. A pesar de lo llamativo que resultaba no genero mayores repercusiones que dos secuelas, la tercera sufriendo de todos los males de (Deus Ex) Invisible Wars, y pasando igualmente desapercibida.

Un juego que ha sido y es representante dentro la idea de una jugabilidad basada

en el sigilo no es otro que el Splinter Cell de *Tom Clancy*. El contexto bien armado y los personajes son parte de la jugabilidad y se complementan entre sí de forma casi ideal. Aunque a la larga la



dinámica ya se torna un poco repetitiva entre tanta expansión (seudo secuela). Otro juego que también destaca elementos de sigilo y posee detalles interesantes es Death to Spies.

Si hablamos de jugabilidad táctica y/o

estratégica en lo que a acción concierne el mejor sería Hidden & Dangerous a menos que se lo considere de estrategia. Mención honorífica la reciben Freedom Fighters, S.W.A.T. y Rainbow Six de *Tom Clancy*. Un relativo cercano sería Full Spectrum Warrior aunque ya dentro el género RTS. Por cierto que el estilo táctico/estratégico es más propio de esta categoría gracias a su perspectiva isométrica o tipo vista de dios que permite apreciar más el terreno de combate y por ende armar mejor estrategias o tácticas.

Representantes infaltables aquí son Commandos: Behind Enemy Lines al igual que Commandos 2: Men of Courage, ambos la mejor expresión del táctico/estrategia. Uno de sus clones que aún mantiene el estilo es HellDorado, que evoluciona la jugabilidad y dinámica de Desperados, que a su vez imitaba la del producto que hizo conocer a **Pyro Studios** a nivel internacional.

Otros juegos que según como se mire poseen o no elemento táctico/estratégico son Soldiers: Heroes of World War II, su pseudo secuela Silent Heroes, la secuela generalizada Faces of War y la pronta a salir evolución de este último Men of War. Todos poseen una dinámica muy particular que evoluciona de aquella ofrecida en los juegos de **Pyro Studios** pero en tiempo real. Aunque los dos primeros resultan mucho más complicados permiten mayor gestión táctica/estratégica que Faces of War donde la dinámica agilizada choca un poco con el diseño de niveles cuando se intenta controlar los personajes y sus acciones lo más posible.

Merecen una mención especial en esta dinámica juegos como HomeWorld, Nexus: Jupiter Incident, Silent Storm, Fallout, Jagged Alliance, la serie Total War y Pacific Storm: Allies. A su manera y dependiendo su dinámica de manera clara o no tanto todos estos juegos requieren que se piense antes de

actuar, o en todo caso que se vuelva a pensar después de fallar en una primera oportunidad. En el caso de los juegos de estrategia por turnos, o rol híbrido, la necesidad de, en cierta forma, pensar movidas es algo casi intrínseco a su estilo de juego.



La serie Total War de **Creative Assembly** es quizá el mejor ejemplo de una jugabilidad mixta que permite la gestión estratégica de recursos, ejércitos y unidades importantes (diplomáticos,

princesas, generales), al igual que un control táctico minucioso en los campos de batalla. Es mixta porque cada dinámica existe independiente de la otra en un contexto de juego propio. El único juego que se le asemeja es Pacific Storm, aunque muy pronto tendremos también a Aggression: Europe 1914 del mismo desarrollador, **Lesta Studios**, que coloca al usuario en control de su país a inicios de la Primera Guerra Mundial.

Hoy en día no hay mucho sobre juegos con dinámica orientada a lo furtivo o lo táctico/estratégico. De lo primero se puede hablar de Velvete Assassin (antes Sabotage 1943) un juego en primera persona con dinámica furtivo basado en misiones secretas y de contraespionaje de la Segunda Guerra Mundial. En el segundo caso está Field Ops que combina acción FPS y gestión estratégica en tiempo real, un híbrido FPS RTS total; aquí también cae el ya nombrado Men of War.||

## SERIE

### *Personajes Femeninos Destacados* *Violette Summer - Velvet Assassin*

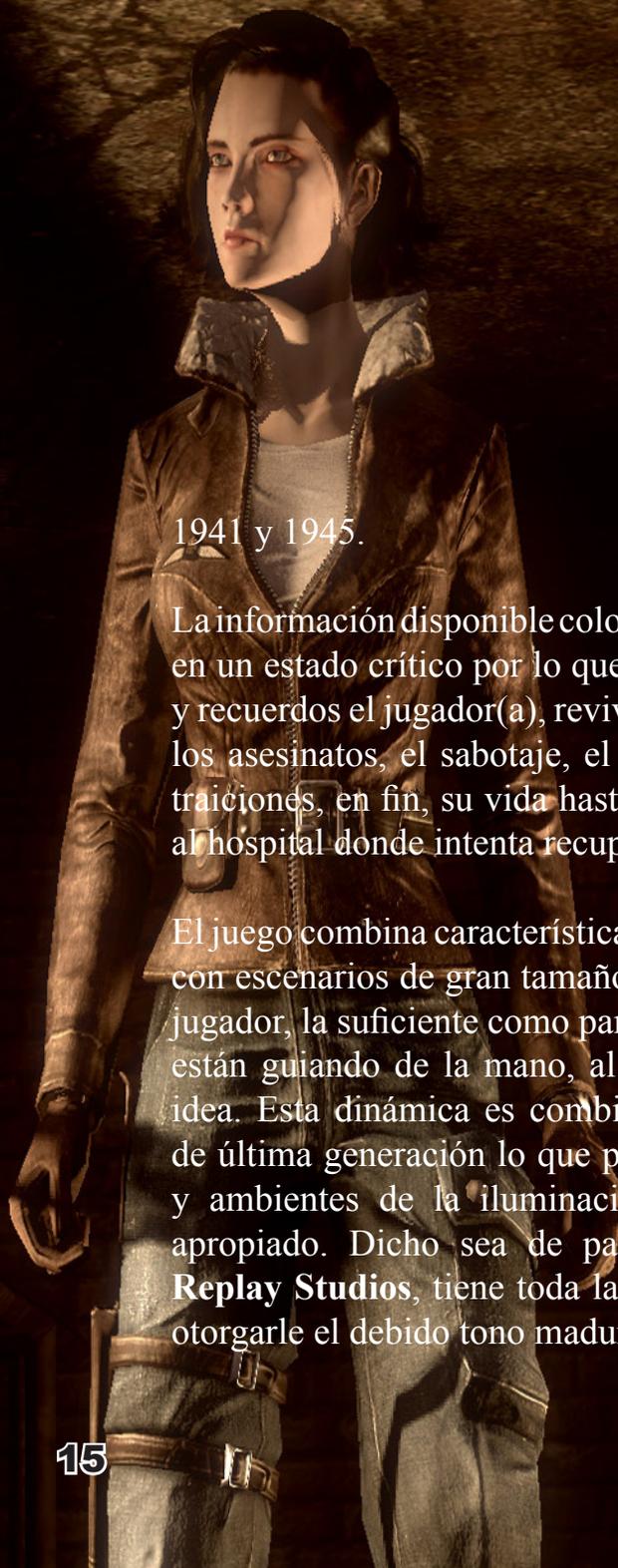
La industria del entretenimiento electrónico rara vez incluye en sus productos personajes femeninos que vale la pena recordar por su papel en la historia o el juego, más que por su rol de adorno (disculpen la expresión). Este caso destaca aún más en las consolas donde su presencia obedece sólo a las lecciones aprendidas en *Marketing 101* y no a su relevancia como apoyo, o personaje. Por suerte tampoco faltan los videojuegos donde la participación femenina va más allá, sea como personajes relevantes, compañeras de aventura, o incluso el avatar del jugador, o jugadora.

Cuando uno se pone a buscar a aquellas heroínas o compañeras virtuales termina dándose cuenta de la reducida presencia que poseen, más aún en el entorno PC. Por suerte tampoco es tan extrema aunque esto es discutible, sólo que en el más de los casos su rol es secundario o muy parcial. Pensé dar inicio a esta serie de presentaciones destacando a aquellas más reconocidas como son *Lara Croft* y *Blood Rayne*, sin embargo ambas se originan en la consola y bueno son por demás conocidas, así que opte por iniciar con una nueva heroína *Violette Summer* del juego *Velvet Assassin* inspirado en las heroicas y verídicas acciones de sabotaje y contraespionaje realizadas por *Violette Szabo* entre

1941 y 1945.

La información disponible coloca a *Violette* en un hospital en un estado crítico por lo que entre delirios, pesadillas y recuerdos el jugador(a), revive una a una sus misiones, los asesinatos, el sabotaje, el robo de documentos, las traiciones, en fin, su vida hasta el evento que la mando al hospital donde intenta recuperarse.

El juego combina características de furtivo, con aventura con escenarios de gran tamaño que permiten libertad al jugador, la suficiente como para que no parezca que nos están guiando de la mano, al menos esa parece ser la idea. Esta dinámica es combinada con una tecnología de última generación lo que permite dotar a escenarios y ambientes de la iluminación y el contexto visual apropiado. Dicho sea de paso que el desarrollador, **Replay Studios**, tiene toda la intención de mantener y otorgarle el debido tono maduro al juego y la historia.||





Algunas veces hay realidades  
que preferiríamos recordar  
como si hubieran sido sueños  
... o pesadillas.

# VELVET ASSASSIN

*Velvet Assassin* desarrollado por *Replay Studios*. Distribuido por *Gamecock Media Group*. Todavía RP por el ESRB pero seguro termina *Mature* y 17+ por el PEGI. Juego de acción con elemento furtivo y de mundo abierto.