

NUEVA IMAGEN

REVISTA

GAMMER STYLE

DESTACADO

ENTREVISTA A: VANDER CABALERO
CO-FUNDADOR DEL ESTUDIO MINORITY INC.

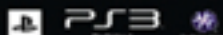
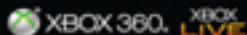
CIICHÉS EN LOS VIDEOJUEGOS
LO QUE SIEMPRE VEMOS EN ESTOS, POR JAVIER CATLÁN

LAS SEGUNDAS PARTES
UN ARTICULO ESPECIAL, POR KID VYO

RESIDENT EVIL

ASSASSIN'S —CREED— REVELATIONS

DISPONIBLE AHORA



UBISOFT

© 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Revelations, and the Assassin's Creed logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "Hidden Blade" and the "H" Family logo are registered trademarks and "AC" and the Phylaktria Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ESRB: M, Blood, Mild Sex, Blue L, and the Blue logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Software platform logo (PS3 and X360).

Director General:
Diego Reyes

Cofundadora:
Ruth Maldonado

Editor en Jefe:
Jonathan Serrano

Editor revista digital:
Juan Albor

Redactores:
Hazard Gonzales
Mario Ramos
Omar Martínez
Angeles Solls
Ruth Maldonado
Victor Mayorga
Irving Hernandez
José Orozco
Gustavo Mejía
Mauricio Herrera

Corresponsal en España:
Javier Catalán

Colaboradores:
Eduardo Olguin
Jordy M. Baez

Diseño:
Jonathan Serrano
Mauricio Herrera

Corrección de Estilo
Carolina Álvarez

Fotografía:
Itzel Ponce

Camarógrafo:
Juan Cadena

Contador:
Cuauhtemoc Ponce

Relaciones Públicas:
Juan Albor

Publicidad y ventas: ventas@revistagamerstyle.com

Contacto: contacto@revistagamerstyle.com

EDITORIAL

Hoy comienza un nuevo ciclo para nuestra revista digital, el primer paso hacia la renovación y mejora de nuestro servicio para todos nuestros lectores que siguen apoyándonos día con día y hacen que esta familia sea cada vez mayor y mejor. En Gamer Style deseamos darles un servicio editorial lo más profesional posible, por eso esta edición nos servirá para escuchar sus sugerencias y comentarios sobre lo que les agrade de esta primera entrega y lo que no, para transformarnos cada número, hasta llegar al momento en el cual la calidad sea la deseada por todos nuestros lectores.

Conscientes de que este número no es perfecto, pero con la ambición y el deseo de crecer cada vez más gracias a ustedes, agradecemos su visita, lectura y opinión sobre qué les gustaría ver publicado. En esta edición encontrarán noticias sobre el mundo de los videojuegos, cine, tecnología y música; además de algunos especiales que esperamos sean del agrado de todos ustedes, como la opinión de Alejandro Ramírez, sobre qué tan buenas son las segundas partes de los videojuegos; los típicos clichés dentro de estos y también una explicación detallada de, la historia y clasificaciones de la ESRB.

Cada ocasión habrá más artículos escritos por nuestro puño y letra (o en este caso teclado), pues sabemos que hoy en día podemos enterarnos de lo que pasa en la industria en una infinidad de maneras. Por ello, las noticias no serán objeto central de ésta, su revista, sino que el contenido original y propio, será el que prepararemos mes con mes con cariño para ustedes, nuestra familia. De parte de todo el staff, les deseamos mucha diversión al momento de leer este número y recuerden: esperen cada nuevo número el primer lunes de cada mes.

Staff de Revista Gamer Style

INDICE

Editorial 1

Índice 2

Contáctanos 3

Noticias Relevantes 4-5

Noticias Cine 6-7

Noticias Música 8-9

Noticias Tecnología 10-11

Especial: Las segundas partes 12-14
son mejores

Especial: Clichés en los video 15-17
juegos

Hablemos de... 18-20
Assassins Creed III

Entrevista: Vander Caballero 21-23
De Minority Inc.

REVISTA
GAMER
STYLE

**Visítanos en:
RevistaGamerStyle.com**

**No olvides nuestras
redes sociales:**



RevistaGamerStyle



@Gamer_Style

**Noticias, reseñas, reportajes
guías, cine, tecnología, música.**

Y mucho, mucho más.

Anonymous ataca de nuevo a Sony

Anonymous había amenazado a Sony anteriormente por no retirar su apoyo a la iniciativa SOPA. Pues dicho y hecho entraron al sitio web y al perfil de facebook de la compañía nipona; los han hackeado. Los hackers que se llevarón el crédito por el ataque son S3rver.exe, Anonnerd y N3m35151; quienes publicaron videos en Youtube que demuestran el éxito de su operación, sin embargo la plataforma los dio de baja inmediatamente.

Imagen: geektual.com

SONY

Esta operación fue denominada #OpSony, de tal manera que el grupo quiere expresar que está en contra de la iniciativa, que como les hablábamos, busca terminar con la libertad de los usuarios en la internet. El ataque fue anunciado en la cuenta de twitter de @S3rver.exe con este mensaje:

"Este hack no fue grande, pero aun así los servidores estaban vulnerables y también logré acceso al admin. #OpSony".

Después de haber sido publicado el mensaje, su cuenta fue hackeada por alguien llamado @jewhax, pero ya fue recuperada.

Anonymous mandó un mensaje a Sony para advertir que su apoyo a SOPA no es bien visto y mucho menos bienvenido. Aquí el mensaje:

"Su apoyo a la iniciativa es una sentencia de muerte garantizada para SONY Company and Associates. Por lo tanto una vez más hemos decidido destruir su red. Desmantelaremos su presencia de Internet. Prepárense a extinguirse."



Imagen: proyectoambulante.org

En mi opinión en vez de atacar a Sony, deberían de hacerse cargo de la gente que está detrás de la ley SOPA. En nuestro país ya se están creando movimientos y marchas para que la ley SOPA no se apruebe; solamente el tiempo dirá qué sucederá con el Internet en el mundo. - Diego Reyes, CEO de GamerStyle.

Shigeru Miyamoto se encuentra trabajando en un nuevo título.

El creador de Mario y The Legend of Zelda, Shigeru Miyamoto, recientemente tuvo una entrevista con Zoomin Games. De acuerdo con ellos, mencionó que aparte de Luigi's Mansion 2, para 3DS; y Pikmin 3, para el Wii U; se encuentra haciendo un juego original no revelado.

¿Qué nos enseñará ahora?, mientras tanto nos quemados con la incertidumbre sobre de lo que se tratará este nuevo y misterioso juego, que Miyamoto nos tiene preparado. Esperamos que nos revele algo con el transcurso del tiempo o nos muestre alguna pista en la próxima E3.



"Si me preguntan si es mucha presión intentar salir con algo nuevo, diría que no y que lo estoy disfrutando. Cada creador tiene su propio terreno donde es particularmente bueno. No estoy diciendo que sea particularmente malo haciendo juegos fotorrealistas. Pero cuando haces un juego realista, tienes que crear algo familiar. Personalmente quiero hacer algo muy diferente."

Imagen: edge-online.com

Rayman Origins ya tiene lista la fecha de lanzamiento para Nintendo 3DS



Imagen: officialnintendomagazine.co.uk

Rayman Origins ya está disponible en consolas caseras, pero ahora es turno de que Rayman haga su aparición en nuestros Nintendos 3DS. A través de un comunicado de Ubisoft España, nos informan la fecha de lanzamiento oficial del juego. Rayman Origins viene de la mano de Ubisoft, dirigido por Michael Ancel quien es el creador.

La fecha tentativa para el lanzamiento de este juego, es el 16 de marzo. Rayman Origins es uno de esos títulos que a pesar de no ser un éxito total en ventas, es de los más aclamados por la crítica, así como también se le considera uno de los mejores juegos de plataforma de esta generación. Y es que se dice, que de verdad evoluciona el género con sus sorprendentes gráficas animadas. No cabe duda que será magistral poder verlo en tres dimensiones.

Paramount Pictures confirma Actividad Paranormal 4

¿Quién es Toby? ¿Hunter es el próximo?
¿Por fin dejarán en paz a la familia?
¿Paramount responderá esas preguntas o nos dejará con más?

Después de que Actividad Paranormal 3 juntara más de \$202,951,300 USD alrededor del mundo, está más que claro que Paramount Pictures no va a soltar esta franquicia tan fácilmente.

En Paramount están conscientes del éxito que han tenido las 3 películas de Actividad Paranormal, con presupuestos sumamente mínimos y con ganancias extremadamente buenas. Ya se veía venir la confirmación de la cuarta entrega de esta serie de películas, que nos ha hecho saltar más de una vez en el cine.

Aún no hay fecha exacta de salida, pero está más que claro que la cuarta película saldrá este año. No se han dado mayores detalles de la misma, así es que los mantendremos informados cuando los tengamos.

Imagen: microslervos.com

En paz descanse Bob Anderson (1923- 2012)

Bob Anderson, quien fue una de las piezas claves para la filmación de dos de las películas de la saga original de Star Wars, falleció el primero de enero de este año. Darth Vader comúnmente era personificado por David Prowse y doblado con la voz de James Earl Jones, pero en los momentos claves de acción, era Bob Anderson aquél que daba vida al villano durante las épicas batallas de Star Wars.

Tal vez muchos no sabían que Bob Anderson (en ese entonces ya contaba con una edad de 60 años) fue el que realizó las secuencias de combate de Darth Vader en las películas "El imperio contraataca" y "El regreso del Jedi". Esto salió a la luz durante una entrevista con Mark Hamill (Luke Skywalker), durante la cual el actor dijo:

"En un principio Bob sólo sería el instructor de David Prowse, pero debido a que éste no era bueno con el sable, Bob entró a la película haciendo un excelente trabajo; por eso se me hacía injusto mantener eso en secreto".

Bob Anderson no fue únicamente parte esencial de Star Wars, ya que también tuvo participación en películas como: "De Rusia con amor", "Otro día para morir", "La máscara del Zorro", "La leyenda del Zorro" y en la trilogía de "El señor de los anillos". A todo esto también podemos agregar que Bob Anderson representó a Gran Bretaña en unos juegos olímpicos y varios mundiales de esgrima.

Imagen: razon.com.mx



Imagen: thedarkglobe.wordpress.com

Heath Ledger poseído en su actuación del Guasón

Sí, suena bastante ridículo, pero según palabras del reverendo Bob Larson, líder en exorcismos, ha declarado que actuar en ciertos papeles hace que los actores estén más susceptibles a posesiones demonacas. El reverendo Bob cita que el mismo Jack Nicholson, le advirtió a Ledger tener cuidado al interpretar el rol del Guasón, a tal grado de decirle que de preferencia no lo hiciera.

Aquí la cuestión es, ¿todos los actores están propensos a este tipo de posesiones? Heath Ledger interpretó al Guasón a su manera y lo hizo de una forma profesional.

Tim Burton llevará al cine la historia de Pinocho

Warner Bros. está desarrollando una película de acción real, basada en el clásico libro de aventuras de Pinocho, que fue escrito por Carlo Collodi y publicado en Italia en un periódico desde 1882 hasta 1883.

Los rumores en la red cuentan que Robert Downey Jr. será el protagonista de la historia, al interpretar a Geppetto, creador de la marioneta de madera. Ésta tiene como su único sueño el ser un niño de verdad. Esta película estará dirigida por Burton, producida por Dan Jinks y el guión viene de la mano de Bryan Fuller. Hasta ahora no se ha revelado una fecha de proyección, pero lo más probable es que sea para finales de año.

Imagen: locureandovoy.blogspot.com



Lou Reed contento con Lulu

No es un secreto que el nuevo disco de Metallica con Lou Reed fue tan malo, y la mayor decepción del año pasado, que no vale la pena siquiera reseñarlo. Aun así todo indica que a Lou Reed le ha encantado. En una reciente entrevista que tuvieron con Lou Reed, en The Pulse of the radio, habló sobre el trabajo que realizó con Metallica y que la experiencia fue como obtener un Ferrari gratis.

A ellos les gusta el heavy metal, a mí me gustan las guitarras pesadas, así que no fue difícil. Estaban listos para todo, era tan emocionante.

Fue como si alguien me hubiera dado una Ferrari gratis. Nadie pensó en nada, fue solamente una gran oportunidad para tocar juntos. Yo tenía un cierto sonido en mi cabeza que quería sacar y lo logramos. La forma en que hicimos esto era que si todos no estaban de acuerdo, no lo hacíamos. Era o todos juntos, o nada.

Esto sólo nos da una conclusión: ¿Metallica está bien de la cabeza o únicamente quisieron ser un poco complacientes? Al leer estas palabras nos dan entender que la banda estuvo de acuerdo con el sonido y la producción de Lulu.

Imagen: wikipedia.org

Richie Sambora, guitarrista de Bon Jovi, graba su tercer producción discográfica

El guitarrista de Bon Jovi, ya se encuentra grabando su tercer material discográfico como solista, en los estudios Ocean Way Recording en Hollywood. El productor del álbum es Luke Ebbin, quien produjo los discos de Crush y Bounce de Bon Jovi y Richie Sambora se encuentra muy entusiasmado con el resultado dice Luke:

"Richie y yo hemos trabajado juntos por años. Luego de la gira de Bon Jovi, comenzamos a escribir juntos y como los resultados fueron buenos, seguimos escribiendo y decidimos grabar esas canciones..."

...Hasta ahora hay ocho canciones, incluyendo una co-escrita con Bernie Taupin. Hemos comenzado dos sesiones de grabación y esperamos que el disco esté listo a inicios de primavera"

Así que ya sabes, si eres fanático de Richie Sambora, ya falta muy poco tiempo para que este nuevo álbum salga a la venta.



Imagen: music.kngine.com

Revelados nuevos detalles del nuevo disco de Van Halen

Hace tiempo Van Halen reveló que volvería a los escenarios con nuevo disco y ahora tenemos más información de éste. Primero que nada, tendrá por nombre "A Different Kind of Truth" y su lanzamiento está previsto para el próximo 7 de febrero, con el sello de Interscope Records. El primer sencillo del álbum se titula "Tattoo" y lo pueden escuchar desde el 10 de enero.

Por último, la banda anunció 46 fechas para conciertos en los Estados Unidos de América y Canadá, que iniciarán 27 de febrero en Louisville, Kentucky.



Imagen: letrasmp3.com

Estudios Abbey Road abren sus puertas al público



Imagen: able.audiomidi.com

Por la conmemoración de sus 80 años, los estudios abren sus puertas al público en general para que puedan conocer este famoso recinto. Importantes bandas como Pink Floyd y The Beatles, así como

grandes bandas sonoras como la de Star Wars y Harry Potter fueron grabadas en estos estudios a lo largo de 80 años.

Y qué mejor manera de celebrar toda esta trayectoria de los estudios que haciendo que todo el mundo los conozca ¿No creen? Y así será el próximo 10 de marzo: se organizarán dos visitas guiadas a los estudios y eso no es todo, los que asistan tendrán la oportunidad de ver un documental titulado "80 Years of Recording at Abbey Road Studios".

La UNAM desarrolla nanosferas contra el cancer

Un grupo de investigadores del Instituto de Biotecnología de la UNAM, a cargo del maestro en química, Rafael Vázquez Duhalt, están trabajando en el diseño y producción de lo que serían nanosferas que se pretenden sean auxiliares catalizadores, para combatir el cáncer durante las quimioterapias. "Desarrollamos un material nanoestructurado con fines terapéuticos. Se trata de hacer eficiente la acción de los compuestos que se utilizan como fármacos anticancerígenos".

Esta investigación no se trata de un nuevo medicamento para combatir a la enfermedad,

Imagen: miversidadcultacan.com

ya que las nanosferas son más bien enzimas diseñadas para transportar y cambiar el "profármaco", con un compuesto activo y que permita ser liberado de forma controlada en una determinada parte del cuerpo, logrando así maximizar la eficacia de los medicamentos empleados durante las quimioterapias.

En palabras del Maestro:

"La idea es que estas nanopartículas virales lleven actividad enzimática para que la quimioterapia sea mucho menos agresiva y más eficiente. Son cápsidas virales, sin contenido de ácidos nucleicos, es decir sin capacidad de infección, pero sirven como vehículos para llevar una actividad enzimática a un tejido deseado."

Retrode 2 te permite jugar tus viejos cartuchos en la PC

¿Eres un gamer de la vieja escuela y te gustaría darle vida nuevamente a esos viejos cartuchos que tenías guardados? Si la respuesta es positiva entonces te tenemos una buena noticia, pues se ha desarrollado un dispositivo que te permite jugar tus juegos de SNES y SEGA Genesis directamente en la PC. El nombre de este dispositivo es Retrode 2.

Lo que podemos ver en la web de fabricante, es que será muy fácil de usar ya que sólo necesitamos descargar un emulador en nuestra PC, conectar el Retrode 2 al puerto usb de nuestra computadora, insertar el cartucho, y ¡A jugar se ha dicho! Otra ventaja de este dispositivo es que tiene entradas para los controles originales de las consolas.

El precio del Retrode 2 es de \$85 dolares y estará disponible a partir del 23 de enero de este año en algunos almacenes de Estados Unidos y a través de la pagina web del fabricante.

Imagen: planetared.com



Emulador de SEGA Génesis en PS Vita



Imagen: vitagamr.com

El PS Vita aún no tiene ni un mes de que fue lanzado al mercado y ya han logrado que la nueva portátil de Sony sea capaz de correr emuladores. Esta hazaña fue lograda gracias a un fallo de seguridad, que encontraron los programadores en la emulación que hace el Vita para correr juegos de PSP. Esto hace posible que a través del uso de exploits el Vita sea capaz de correr código sin firmar. Los desarrolladores de Homebrew que lograron esto, han

mencionado que el emulador corre sin problemas de rendimiento en el Vita y que sólo tuvieron un pequeño problema con la sincronización del audio.

Solamente queda esperar cuanto tiempo dura vivo este emulador, ya que lo más probable es que Sony actualice el firmware antes de que el PS Vita sea lanzado en América y Europa.

PS Vita y el Sony Walkman fueron diseñados por la misma persona

Como sabrán stylers, el sistema de reproductor de audio portátil Sony Walkman (ojo, no confundir con el celular), creado en 1979, fue uno de los primeros en su tipo, el cual usaba cassettes, algo muy común en la época y que revolucionó la industria musical y la llevó a otro nivel. Ustedes se preguntarán qué tiene que ver esto con el PS Vita, pues resulta que un miembro del equipo de diseño de este novedoso aparato, el diseñador Takashi Sogabe, colaboró con el diseño con la sucesora del PSP. Takashi Sogabe ha trabajado en Sony por 27 años como diseñador industrial, por lo



Imagen: flickr.com

que cuenta con una gran experiencia a lo que en diseño se refiere, pues el PS Vita es la mezcla perfecta entre funcionalidad – diseño – ergonomía, algo que lo ha acompañado desde que se reveló su forma final. Sogabe también reveló tres tipos diferentes de prototipos entre los que destacan: uno basado en la parte deslizable del PSP GO, Además comentó que originalmente quería que el diseño fuera enteramente metálico, pero esto fue descartado debido a la antena de recepción de la señal del Wi-Fi y 3G, pues se crearía interferencia.

Cantidad de veces hemos escuchado la frase "segundas partes nunca son buenas" y otra cantidad de veces, la misma frase, se ha hecho pedazos. Todos los medios de entretenimiento desde la música, libros, pero sobre todo en películas se ha dado el ejemplo de lo contrario.

También en los videojuegos se ha hecho y no en pocas ocasiones. Es por eso que he decidido llamar a este abstracto artículo "Las segundas partes son mejores" o, lo que es lo mismo "Street Fighter comenzó en el 2".

Imagen: rwhiphop.com



Actualmente es algo difícil ver cómo comienza una nueva saga, en su mayoría son continuaciones y eso puede verse fácilmente en que muchas están cumpliendo sus 25 o 20 años de haber sido creadas. Algunos de estos renombrados títulos tienen en común que su segunda entrega les jugó una buena mano para mantenerse con vida hasta la actualidad. Y es que esto se ve más en compañías desconocidas, donde no tienes mucho que perder, donde vas lanzando tu primer título y puedes arriesgar, puedes hacer algo diferente sin mucho riesgo. Si la fórmula no funciona en el primero, toma todo lo bueno, no repitas lo malo y si es ejecutado correctamente, ya esta, nadie se acordará jamás de que hiciste un juego antes.

El ejemplo por excelencia para este caso es Capcom.

Su emblemático juego Street Fighter no fue tan conocido sino hasta Street Fighter 2, que fue un fenómeno en la industria. Aunque no es el único, también le pasó con Mega-man 2 y hasta podría decirse que con Resident Evil 2. Todos superando en muchos aspectos a sus predecesores, que aún cuando eran prácticamente el mismo concepto tuvieron mucho más éxito que la primera parte.



Imagen: valzoak.blogspot.com/

En el caso de que una marca que ya es reconocida, quiera experimentar con una nueva serie de juegos, puede pasar algo que comúnmente hemos visto, al título de lo come el hype. Esto del hype pasa cuando las personas esperan con demasiadas ansias un título al que durante su publicidad han remarcado tremendamente los puntos buenos y eso es todo lo que muestran.

Después, cuando sale a la venta decepciona a la mayoría. Lo que da paso a que para la siguiente entrega puedan corregir sus errores o dejar morir el concepto.

Alegremente en el caso de Ubisoft no pasó así. Assassin's Creed fue un experimento que salió al mercado en el 2008, con una publicidad monstruosa en donde se hacía hincapié en la libertad del control, interacción con otros personajes y lo enorme de las ciudades. Lo que no decían es que la mecánica era tremendamente repetitiva y que a final de cuentas terminaba por aburrirte.

Todo esto fue corregido para su segunda entrega, manteniendo lo bueno y dando mucha más variedad a las misiones. Lo que permitió que la segunda parte vendiera mejor que la primera, aún con esa mala experiencia con la que tenía que cargar. Ahora veamos lo que es cambiar radicalmente la historia de un juego que lo hizo bien en su primera entrega, pero para la segunda se cambiaron bastantes las cosas.

La frase "Crea fama y échate a dormir" puede aplicar en algunos casos. Variar tanto es algo que no siempre le sienta bien a un concepto y para la tercera entrega, si es que llega a haber, se regresan al concepto original como si nada hubiera pasado.

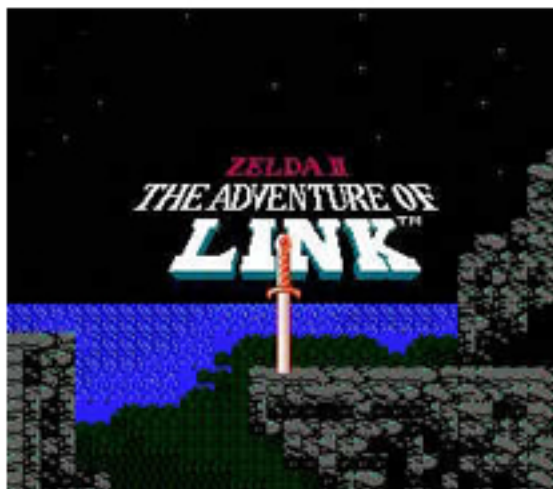


Imagen: juegomania.com

drástico con respecto al título anterior, dotándola de muchos toques de RPG que no se parecían para nada a su original, por lo tanto pensabas que hasta eran juegos distintos. Para A Link To The Past volvieron al concepto del primer juego ignorando los elementos agregados en el segundo.

En el caso de Konami el juego fue Castlevania 2: Simon's Quest. Después de haber hecho un buen trabajo con Castlevania, se decidió, al igual que en el caso de Zelda, agregarle algunos toques RPG en el juego, que aún cuando seguía siendo una aventura de side-scroll no se parecía para nada a lo hecho antes. Para Castlevania 3: Dracula's Curse volvieron a las bases del primer juego y terminaron por ignorar los elementos del segundo.



Imagen: castlevaniacrypt.com

Otro tipo de segundas partes son esas que salen muchos años después que sus originales, cuando se daba por hecho que la compañía había dejado en el pasado la idea y que ya no los volveríamos a ver. En este caso pueden pasar dos cosas, se puede evocar a la nostalgia haciendo un juego con el concepto original adaptado a los nuevos tiempos o se puede cambiar por completo la idea y sólo retomar el nombre, situación o historia.

Tomemos de nuevo a Nintendo. Kid Icarus salió para el NES, por allá de finales de los 80's y no será sino hasta el 2012 cuando Nintendo lo reviva con Kid Icarus: Uprising para 3DS. Cambiando todos los detalles del primero, adaptándolo a un nuevo gameplay y sólo tomando al carismático universo de Pitt. Luigi's Mansion es otro ejemplo, 10 años después del original llega la secuela, aumentando sus puntos buenos y haciéndolos más agradables para la actual generación de videojuegadores. Bionic Commando y Strider de Capcom entran aquí también.



Imagen: mundogamers.com



Imagen: mundogamers.com

En la lista de segundas partes que no hacen más que mejorar el trabajo de las primeras podemos encontrar muchísimos ejemplos como Mortal Kombat, Killer Instinct, Super Mario Galaxy, Dead Space, Conduit, Lost Planet, No More Heroes, etc. Son esos juegos que lo hicieron bien desde el principio y para no arriesgar sólo retocan detalles para seguir ofreciendo

Hay muchos otros ejemplos, pero también hay muchas más secuelas que se quedaron en el camino, que fueron anunciadas en su momento pero nunca veremos, sólo queda la esperanza de que las compañías se dignen (y arriesguen) por un nuevo intento de un concepto que quizás no movió muchas ventas, pero sí muchas emociones entre los gamers. Ojala algún día se nos haga realidad. Mientras tanto, sigan esperando los grandes títulos que llegan seguidos de un gran número 2.

Porque los jugadores aceptamos situaciones que no nos planteamos, las vemos, las jugamos y las tomamos como naturales pero ahí están, cuestiones sin pies ni cabeza que existen y existirán en los videojuegos.

Los clichés son situaciones únicas que se dan dentro de la narrativa escrita, oral y audiovisual que si bien suelen ser muestra de falta de creatividad, también pueden ser usadas convenientemente e incluso romperse para sorprender al espectador. Por norma general, son frases o situaciones ingeniosas que en un primer momento parecen lógicas o memorables, pero que en la vida real no podrían funcionar o ya están demasiado usadas. Algunos de estos clichés se dan por falta de creatividad, otros por apoyar la historia o para mantener el propio concepto del juego.

Al recibir un golpe, durante unos instantes... ¡Eres invencible!

¡Si señor! Porque tu resistencia no se limita a un solo enemigo, siempre que recibas un impacto, tendrás unos segundos de invencibilidad que podrás usar para deshacerte ese molesto enemigo o traspasarlo directamente y no tener que eliminarlo... ¡No solo la máquina sabe engañar al jugador!



Si hay un final boss cerca, tienes munición suficiente para derrotarlo.

Porque para matar necesitas armas, y las armas necesitan munición... Has tenido que esquivar a una docena de enemigos y has gastado casi tus reservas de salud, no tenías munición y justo ahora, cuando parece que vas a escapar y un último enemigo acecha... ¡Tienes toda la munición del mundo! Un ángel vela por ti...

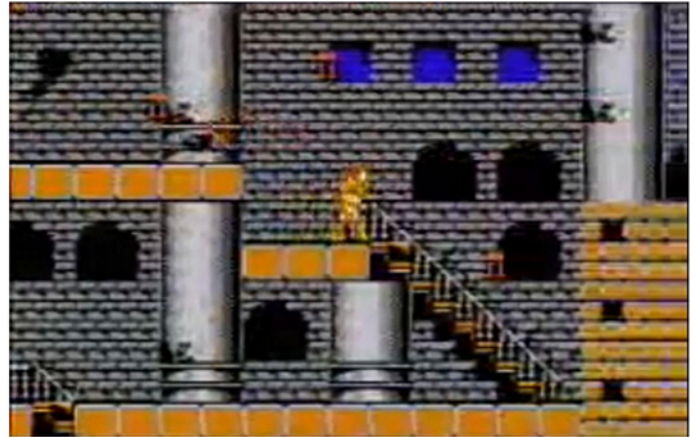


Aunque tengas un arsenal a tu disposición, si hay una puerta cerrada necesitarás una llave para abrirla.

Porque es tan lógico que no crees que funcione... Estamos en una situación de vida o muerte, monstruos y enemigos acechan tras cualquier sombra, solo necesitas escapar por una puerta... que está cerrada. Curiosamente en la cerradura o sistema electrónico, siempre se puede ver qué llave necesitas. En vez de reventar la puerta o romper la cerradura, nos dedicamos a buscar la llave, exponiéndonos a los peligros que acechan. ¿¡Alguien haría esto en la vida real!?

No se necesitan bases para que una plataforma se sostenga en el aire.

Y si no que Drácula me dé el teléfono de su arquitecto, por favor... ¡Para no llamarlo! La saga Castlevania es especialista en castillos, plataformas y escaleras sin sentido. Tampoco se libran de este cliché los escenarios de God of War, Super Mario y Sonic... Y es que ¿Qué importa el porqué está ahí esa plataforma si puedes saltar sobre ella?



En los lugares donde hay numerosos enemigos, siempre hay barriles que explotan.



No intenten hacer esto fuera de un videojuego, los barriles de gasolina NO explotan si les disparas.

Este es un cliché repetido hasta la saciedad y que está tan usado que resulta insultante a la inteligencia del jugador. Un plan elaborado perfectamente por una mente criminal magnífica... Nuestros enemigos nos bloquean el paso con una barricada ¿Impenetrable? No señores, algún olvidadizo cadete no recordaba que había dejado el bidón de gasolina cerca permitiendo que nuestro héroe dispare al barril, con la explosión se acabaron los enemigos y encima consigues abrirle camino en un solo gesto. ¡YEAH!

Tras morir, los enemigos desaparecen o acaban hechos trocitos irreconocibles, eso sí, siguen dejando objetos útiles.

Que los cadáveres desaparezcan es algo que tiene fecha de caducidad, pero sigue ocurriendo... Lo que no comprendo es que consigas destrozar a un enemigo en mil pedacitos y justamente lo único intacto que ha quedado de él son los objetos que necesitamos para cargarnos más de ellos. Debe haber un ángel que vela por ti...

Si juegas a un RPG, el protagonista llevará una espada.

Porque si no, no mola... Para que los enemigos te teman han de haber probado el sabor del acero de tu espada desproporcionadamente grande. Gran culpa de este cliché lo tiene Final Fantasy, pero es cierto que la espada es el arma por antonomasia de cualquier RPG.



Casi siempre el protagonista o uno de los compañeros se queda sin memoria.

Porque todos tenemos secretos que esconder, y si se esconden en el olvido... más escondidos estarán. Nuestros protagonistas siempre recobrarán la memoria en el momento de la historia que mejor convenga, no tengáis esperanza de saber algo más de él hasta que no estés frente al cerebro y antagonista de la historia que activará tus neuronas y podrás recordar cada detalle de tu vida pasada.

Las chicas van siempre sexys, no importa cual sea el fin que les lleva a estar ahí.



Y es que los videojuegos son un producto que hasta hace bien poco estaba orientado a un público eminentemente masculino. Sin embargo, lo de algunas protagonistas es una exageración tan grande como sus tallas de sujetador, encima van siempre tan ajustaditas... Mejor os dejo con imágenes para que lo veáis vosotros mismos.



HABLEMOS DE...

ASSASSIN'S CREED III

Se acerca el fin de la historia de Desmond, protagonista de una franquicia que sin duda ha crecido más allá de lo que inicialmente planeaban las personas de Ubisoft: Assassin's Creed.

De acuerdo con declaraciones de Ubisoft, el próximo Assassin's Creed concluirá la historia de Desmond. Esto es una forma muy sutil de decir que no será la conclusión definitiva de la franquicia, lo cual permite pensar en su expansión mediante diversas precuelas o historias alternas. Sea como sea, lo importante ahora es que se acercan los tan esperados, últimos eventos que definirán el futuro de la humanidad y el planeta entero.

¿Quién es el protagonista?

Normalmente las series de videojuegos reciben el privilegio del dígito arábigo o romano, por su relevancia como parte de una historia principal. Por otro lado, cuando se hacen tramas paralelas o "no tan relevantes", se les adjudica un subtítulo, pero no merecen un número. La situación que se nos presenta aquí es un tanto distinta. Como recordarán, la tercera y cuarta entrega de AC, (Brotherhood y Revelations respectivamente), son piezas fundamentales.

Imagen: crazyone.0fees.net



Imagen: <http://bishibooru.com/>

Tan sólo los eventos del final de ACB, merecerían un número bajo la lógica antes planteada. Sin embargo Ubisoft decidió que las entregas numeradas de esta serie serían aquellas en las que haya un cambio de protagonista. Por lo tanto el primero es el de Altaïr y ACII, ACB y ACR

Sí, Desmond Miles es aquel hombre que controlamos y el cual, por medio del Animus, nos permite revivir las memorias de sus antepasados, pero seamos honestos, sin menospreciar su importancia en la historia, la cual es crucial, no es el sujeto icónico de la saga, sino que a quienes más utilizamos realmente, han sido aquellos hábiles ancestros suyos.

Revelations concluye claramente la historia de Ezio Auditore, por lo tanto, la próxima entrega debe presentarnos a un ancestro más, algo que por más de dos años los fanáticos quieren. Esto no por desprecio a Desmond, sino por la posibilidad de visitar otros sitios del mundo en épocas pasadas. Entre las alternativas favoritas propuestas por fanáticos se encuentran:

- Japón feudal.
- Rusia zarista
- Londres victoriano.
- América prehispanica.

No olvidemos que recientemente Ubisoft hizo una encuesta sobre este mismo tema, por lo cual algunos se sentirán muy satisfechos cuando se revele el planteamiento histórico de ACIII.

Assassin's Creed What The Heck

Dicho lo anterior, probablemente muchos piensen que Ubisoft quiera exprimir esto un poco más antes de entregar ACIII. No es probable, debido a que Alexandre Amacio dijo que un juego futurista, no debe salir cuando dicha "fecha futura" ya ha pasado en el mundo real. Por lo tanto, siguiendo la cronología actual de AC, el juego tiene que ser lanzado idealmente antes del primero de septiembre (día en que Desmond usa por primera vez el Animus).



Sino debe ser lanzado antes de que sea la fecha en que Desmond despierta en ACR (la cual no conocemos exactamente), pero es cerca de mediados de octubre. Claro que la franquicia no desaparecerá. La industria actual no puede permitirse la pérdida de una entrada de dinero tan grande. Sin embargo es muy probable que descanse un par de años.

Personalmente considero la siguiente situación como ideal: ACIII lanzado en noviembre de 2012 para seguir con la tradición. descanso completo de dos a tres años, ni siquiera juegos de plataformas portátiles. Retorno de la saga anunciado en la E3 2015. Nuevo personaje central en lugar de Desmond, como Amacio ha dicho. La nueva entrega no deberá ser un reboot, ni olvidar lo ya establecido en el canon actual. ACIII debe dar un cierre que, será difícil de lograr, pero debe aclarar todas las dudas (ya tiene el camino llano gracias a ACR) y tendrá que concluir sin más cliffhangers. Las dos razones por las que sí quiero que regrese la franquicia son: muy buen desarrollo de tramas ingeniosos y recreación histórica impresionante de sitios que no se utilizan comúnmente en videojuegos (propósito original de la franquicia).



¿Qué esperar?

Nuevo personaje significa: nuevo periodo histórico y nueva ciudad. Esperen... ¿Dije ciudad? Espero equivocarme y ACIII retorne a lo que las primeras entregas hicieron: permitirnos visitar varias ciudades. Assassin's Creed y Assassin's Creed II tuvieron un tiempo de desarrollo de alrededor de dos años. Por otro lado ACB y ACR se han desarrollado en, oficialmente, menos de un año. Han sido grandes trabajos, no lo niego, pero en los últimos dos años he extrañado poder visitar distintas ciudades.

Amé cada área de Roma y de Constantinopla. Su variada arquitectura y paisajes hermosos me hacían trepar a lugares altos sólo por placer de verlos por un rato. Sin embargo, no se compara con la experiencia de poder visitar Masyaf, Damasco, Acre y Jerusalén, cada una con sus particularidades, que con la experiencia que ahora tienen en Ubisoft con su franquicia, imagino:

Un asesino londinense, siendo perseguido por un detective (muy a la Sherlock Holmes), teniéndose que cuidar más que antes de la evidencia que deje. Además, viajando por todo Reino Unido, por ejemplo legando a esconderse en Cardiff. Es sólo una fantasía mía que acabo de inventar, pero lo definitivo es que sería muy interesante ver más allá de una única ciudad en ACIII.

Gameplaywise

Cada nuevo título de Assassin's Creed incluye innovación en lo que se nos permite experimentar.

La más grande fue aquella que llegó con ACII. Tras un juego muy interesante que se podía volver repetitivo, la segunda entrega principal trajo mucha variedad. Hizo honor al género sandbox, pues nos permitía hacer más que tan sólo robar cartas, escuchar conversaciones, interrogar gente, trepar y asesinar.

Brotherhood llegó con tres elementos nuevos grandes, junto a otros menores: las torres de los Borgia; un multijugador ameno que no logró obligar a los jugadores a ser sigilosos, pero no por ello fue malo y además; trajo la posibilidad de reclutar y pelear al lado de otros asesinos y entrenarlos. Junto a esto vino un nuevo sistema de combate que permitía, en teoría, encadenar combos para matar a enemigos de manera infinita.

Revelations aumentó la dificultad, algo que se agradece mucho. Además mejoró a su antecesor. El multijugador tiene nuevos modos que obligan al sigilo. Además, las misiones de revelaciones sobre Desmond en primera persona y de plataforma, fueron un experimento interesante. Por si no es suficiente, las partes de tower defense son un descanso del sistema principal, que divierten y presentan un reto interesante.

Assassin's Creed III deberá reincluir todo lo anterior, sí todo, multijugador también. Este elemento ha estado ligado vagamente a la historia principal y hay dos opciones no exclusivas para este año: habrá enfrentamientos directos entre asesinos y templarios entrenados y/o será el gancho perfecto para la historia que siga más adelante de ACIII.

ENTREVISTA

Entrevista a Vander Caballero

Por: Juan Albor

De acuerdo con Vander Caballero: “necesitas cojones para salirte de una grande compañía (pensando) estos tipos están haciendo las cosas mal” y fue así, tras una decisión digna de pensarse, que abandonó “Electronic Arts” (EA), después de ocho años de trabajar allí. Entre sus metas se encontraban: contar su historia y hacer juegos innovadores. Fue así que, el también creador de la propiedad intelectual (IP), “Army of Two”, optó por comenzar el viaje que está dando por fruto a “Papo & Yo”.



Este entusiasmo permitió que naciese Minority Inc., estudio de videojuegos situado en Montreal, Canadá; con tan sólo 18 personas trabajando en el área de desarrollo. Cofundado por Caballero en 2010, Minority está próximo a lanzar su primera IP: Papo & Yo. Una de sus motivaciones es lograr crear experiencias frescas, pues de acuerdo con Vander, “las compañías grandes están defraudándonos con sus productos”. De acuerdo con sus declaraciones, el estudio ya están trabajando en otros proyectos, por lo que existe la promesa de ver nueva IPs.

Su primera creación presenta a manera de metáfora, las dificultades que tuvo la infancia de Vander, con un papá que sufría problemas de drogadicción. En el juego se tomará el control de Quico, un chico que vive en una favela quien tiene a su robot, Lula, y a su mejor amigo: Monstruo. El problema es que para sobrevivir, Quico debe ayudar a su amigo, pues es adicto a las ranas. Tras comer una, Monstruo se convierte en un enemigo mortal para Quico. La metáfora parece ser clara en el planteamiento, sin embargo, hay cosas que Vander no había mencionado antes que seguramente resultarán importantes.

Caballero comentó que Lula, representa su propio mundo, el cual le sirvió de refugio cuando niño, Lula es “ese amor a los videojuegos y a la tecnología”. Se puede decir esa robot representa aquello a lo que los jugadores pueden agradecer el deseo de Vander por contar esta historia. “Comenzó desde que nací”, bromeó Vander al preguntarle sobre el inicio del desarrollo del juego, para después aclarar que ya como tal, comenzó a trabajar tras retirarse de EA.

Viajó a Argentina, donde comenzó a prototipar, apoyado con los diseños de un amigo suyo, los cuales Caballero comenzó a animar. Dijo que al igual que escribir, es algo que se va aprendiendo y para ese momento, con los años de experiencia que tenía, el diseñar y dar forma a los inicios de esta nueva IP, es algo que ya podía hacer. De la misma manera, al fundar y trabajar en Minority, la sencillez es algo que los identifica.

De acuerdo con Vander, ellos no manejan design documents y todo en el juego surge de sugerencias, pláticas y sus consecuentes implementaciones para probar su funcionamiento en el juego. No les gustaría crecer mucho en cantidad de gente, pues por lo que dice y conoce de la industria, a mayor número de personas en un proyecto y managers en el mismo, la flexibilidad se reduce en el trabajo realizado, lo que no permitiría lograr lo que están haciendo con *Papo & Yo*; “sólo puede salir de un grupo de amigos [...] eso es lo que hace los juegos divertidos”.



En cuanto a los recursos, hay dos apoyos principales para Minority Inc. en este proyecto. En primer lugar está el apoyo gubernamental, cuestión que para muchos hispanohablantes parecería de ensueño, en Canadá es una realidad. En segundo lugar está el Sony Pub Fund, un proyecto del conglomerado por apoyar el desarrollo de videojuegos independientes, pero sin entrometerse, dando total libertad creativa a quienes apoyan. Vander Caballero declaró que Sony verdaderamente entiende lo que es el desarrollo independiente y cómo funciona, por lo que es una buena alternativa recibir este apoyo.

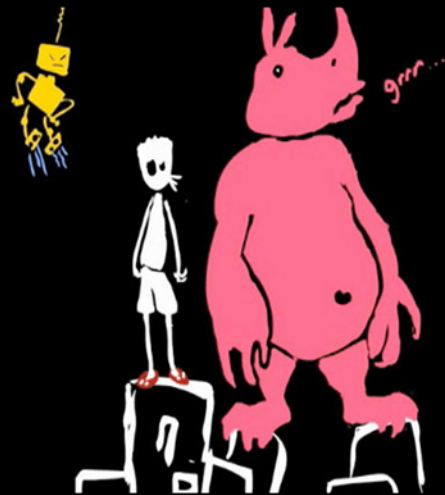
Sumado a lo anterior, Caballero comentó que para los independientes la distribución digital es lo mejor, pues el mercado físico lo dominan ciertos publishers y retailers, por lo que, “no es que no sea conveniente, sino que no podemos hacerlo”. Él también está de acuerdo con que “es más fácil crecer en lo digital, donde el público crece”, además de elegir a su gusto teniendo todo un catálogo frente a ellos, del cual ven lo que quieren al buscar. Sin lugar a duda, un magnífico espacio para aquellos que como Minority, quieren dar a los jugadores nuevas experiencias que los lleven a donde nunca han estado.

Resta decir que el juego se presentó durante la Electronic Entertainment Expo (E3) 2011, donde ganó varios premios, entre ellos: Mejor juego de puzzle (IGN), Mejor juego de aventura (GameSpot) y Mejor juego descargable (GameSpot). De acuerdo a la entrevista con Vander, fueron muy gratas y enormes sorpresas las nominaciones y más aún los premios recibidos. En ese momento y junto con la recepción de la gente, fue cuando dice que se dio cuenta de no estar “tan loco”.



Finalmente, al cuestionar a Caballero sobre la fecha de lanzamiento dijo tras una pausa, “este año”. Al insistir si acaso eso significaba que la fecha precisa ya existe, pero no podía decirla en la entrevista, respondió “algo así”. Esto debe alegrar a quienes estén entusiasmados por la nueva IP, pues significa que pronto veremos este juego que, muy probablemente, ya está a punto de ser terminado. Para los interesados, Vander dijo que la exclusividad con su lanzamiento en la Play Station Network (PSN) no será permanente y que también podremos hallar más productos, como temas o el soundtrack de esta “historia que (Vander) siempre había querido contar”.

Papo & Yo



Regulación de Contenidos en los Juegos de Video: Origen y Funciones de la ESRB.

Por: Cristian A. García

Corría el año de 1994 cuando, debido al contenido de violencia e índole sexual encontrado en juegos como Mortal Kombat, Night Trap, Lethal Enforcers y Doom, el senador estadounidense Joseph Liberman se pronunció en contra de la distribución de este tipo de software de entretenimiento.

Como resultado de dicha polémica, la Interactive Digital Software Association (hoy en día Entertainment Software Association, ESA), funda en ese mismo año la Entertainment Software Rating Board (ESRB), organismo no lucrativo y auto regulado encargado de categorizar a los videojuegos de acuerdo con su contenido.

Responsabilidades de la ESRB

La ESRB asigna las clasificaciones a todo el software de entretenimiento que se distribuye a los largo de Norteamérica. Además, impone las pautas que debe seguir el contenido publicitario de la industria de los videojuegos y ayuda a asegurar que las prácticas de privacidad en línea asociadas a éstos, sean responsables.

Everyone.

Estos juegos tienen un contenido apto para personas de seis años en adelante. Los títulos con esta categoría denotan signos de violencia y lenguaje ligeros, pero sin llegar a ser ofensivo.

Imágenes: esrb.com

La clasificación de la ESRB consta de dos partes: La primera de ellas, son los símbolos de clasificación, que sugieren las edades apropiadas para un juego determinado. La segunda, son los descriptores del contenido, que detallan los elementos que un juego puede tener integrados para una clasificación en particular. Los Símbolos de Clasificación se encuentran en el anverso de la caja del videojuego, mientras que la descripción del contenido se halla en el reverso (Fig. 1).



Figura 1. Esquema de la clasificación de la ESRB en la caja de un videojuego.

Clasificaciones de la ESRB

Early Childhood.

Los juegos que incluyen este símbolo en su empaque, presentan un contenido apropiado para niños de tres años en adelante. En general, son títulos didácticos que no requieren una destreza excesiva con el control. No existe ningún tipo de violencia representada o lenguaje que pudiese resultar ofensivo. La mayoría de estos títulos son para computadoras personales.



Everyone 10+

Los juegos con esta clasificación, como su nombre lo indica, contienen material apropiado para personas de 10 años o mayores, tal como fantasía y violencia ligera, lenguaje rudo (pero no agravante) o temas sugestivos.



Teen.

Estos títulos tienen un contenido adecuado para personas de trece años en adelante. Esta categoría puede contener violencia, temas sugestivos, humor vulgar, sangre mínima o uso infrecuente de lenguaje ofensivo.

Mature.

En el caso de los videojuegos clasificados como "M", se tiene un contenido propio para personas mayores de 17 años. Los productos con este sello tienen un grado de violencia intensa y gore. También se pueden tratar temas sexuales o situaciones adultas como el empleo de alcohol, tabaco o drogas. El lenguaje es altamente agravante.



Adults Only.

Esta clasificación es exclusiva para adultos. Los títulos catalogados dentro de esta categoría, incluyen descripciones explícitas y prolongadas de desnudez, sexo o violencia, tanto gráfica como verbalmente. En la lista actual de juegos de la ESRB, no existe algún título para sistemas caseros o portátiles que tenga esta clasificación; sin embargo se ha usado ya en juegos para computadora.

Rating Pending.

Este sello se usa en todos los juegos que aún no han sido clasificados por la ESRB, pero que se han enviado a este organismo con el fin de obtener una evaluación. Naturalmente, es imposible encontrarlo en juegos que se encuentren a la venta, pero puede verse en anuncios, cajas de exhibición, demostraciones jugables, videos o análisis previos.



Pese a los esfuerzos de la ESRB, es bien sabido que la mayoría de los comerciantes no respetan en lo más mínimo las clasificaciones. Es muy común observar cómo cínicamente se venden juegos "M" tanto a niños como a jóvenes menores de 17 años. No sólo la ESRB tiene la obligación de categorizar qué juegos son adecuados para determinadas edades. Dado que esto es en gran medida una cuestión de educación, también los padres comparten esta tarea. Existe mucha negligencia por parte de la autoridad familiar cuando permiten que sus hijos adquieran y jueguen títulos con contenido no apto para ellos, así como al tiempo que les autorizan interactuar con ellos.



DE

LOS PRODUCTORES DE KM 31 Y SALVANDO AL SOLDADO PÉREZ

ALGO EN SU MEMORIA
LO ESTÁ MATANDO

LA ÚLTIMA MUJERTE



REVISTA

GAMER STYLE

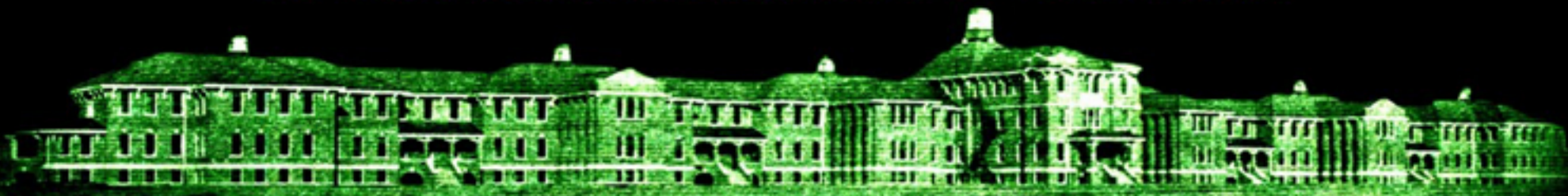
Agradecemos a todos nuestros lectores, que día a día nos ayudan a crecer como una importante fuente de información nacional, como internacional.

Estamos trabajando para mejorar la calidad y profesionalidad de nuestro trabajo para todos ustedes.

Grandes proyectos se aproximan, y no seríamos nada sin su apoyo durante tanto tiempo.

Atte: El Staff de Gamer Style

EN MARZO DE 2003, EL EQUIPO DE UN REALITY SHOW



GRABÓ UN EPISODIO EN UN HOSPITAL PSIQUIÁTRICO



02:56:25:28



09:54:33:08

EN BUSCA DE PRUEBAS DE VIDA DESPUES DE LA VIDA



06:44:11:17



02:14:41:20

Y LAS ENCONTRARON



FENOMENO SINIESTRO

DARCLIGHT en asociación con DIGITAL INTERFERENCE y TWIN ENGINE FILMS presenta "FENOMENO SINIESTRO" SEAN ROGERSON MERWIN MONDESIR ASHLEIGH GRYZKO MACKENZIE GRAY y JUAN RIEDINGER casting por LAURA BROOKE TOPLESS C.S.A. director de fotografía TONY MIRZA editado por THE VICIOUS BROTHERS productores ejecutivos SHAWN ANGELSKI COLIN MINIHAN STUART ORTIZ MARK KNECHTEL y STEVE SHEILS productores asociados LAURA BROOKE TOPLESS y MICHAEL KARLIN



producida por SHAWN ANGELSKI escrita y dirigida por THE VICIOUS BROTHERS

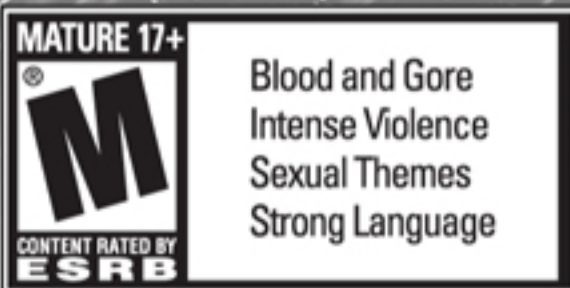


CORAZONFILMSMEXICO.MX

SILENT HILL

DOWNPOUR

¡ESTO ES **TERROR** EN
SU MÁXIMA EXPRESIÓN!



©2011 Konami Digital Entertainment. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.