

Examen Final Informatica General

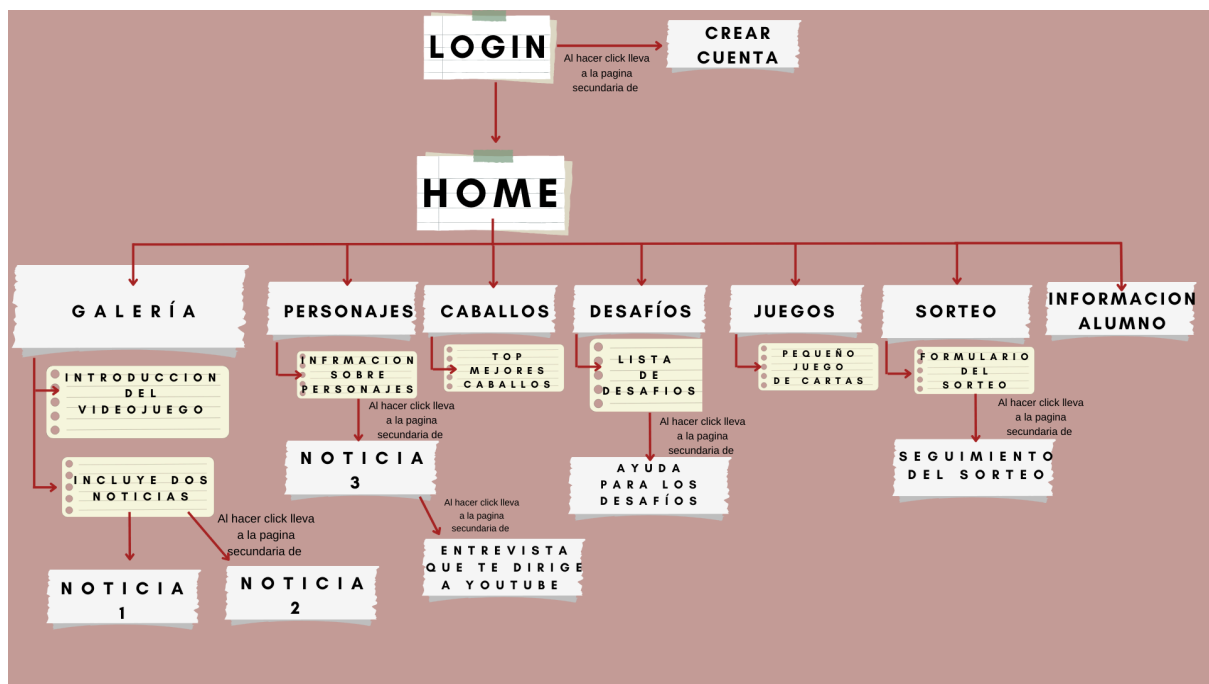
Alumna: Romina Alejandra González

Temática: videojuego Red Dead 2

Logo:



Estructura de la página:



Antes de empezar!

Mi proyecto está centrado en el juego Red Dead Redemption 2, y la idea es crear un sitio similar a una "Wikigame" que combine información útil y elementos interactivos. Para ello, llevé a cabo una investigación exhaustiva sobre el juego, analizando no solo su historia y mecánicas, sino también la relación entre personajes como Arthur Morgan, Dutch, John Marston y otros. También investigué cómo funcionan aspectos como desafíos, recompensas y adquisición de objetos y caballos, basándome en foros, guías y contenido compartido por la comunidad.

Para entender qué contenido ofrecer, estudié otros sitios y recursos existentes sobre RDR2. Por ejemplo, revisé foros y canales de YouTube donde jugadores comparten estrategias y trucos, y visité wikis y comunidades en redes sociales como Reddit, donde se discuten mecánicas y curiosidades. Esto me permitió identificar qué tipo de información es más útil y atractiva para los usuarios y cómo interactúan entre ellos.

Mi objetivo principal es crear una página completa y confiable sobre Red Dead Redemption 2, con contenido práctico y exclusivo para la comunidad. Busco que los jugadores puedan encontrar guías y consejos que les ayuden a mejorar en el juego y a comprender mejor el mundo del Lejano Oeste.

Además, tengo algunos objetivos secundarios. Quiero fomentar la interacción entre usuarios mediante elementos dinámicos, como el juego de cartas y sorteos, que aporten diversión y competencia amigable. También me gustaría desarrollar una galería visual impactante, con imágenes de caballos, desafíos y paisajes destacados.

Otro aspecto importante es ofrecer contenido actualizado y relevante. Planeo incluir secciones con noticias y curiosidades, entrevistas y actualizaciones del juego, para que los usuarios siempre estén informados sobre lo más reciente. Y, por supuesto, quiero ofrecer recursos prácticos y accesibles para los jugadores, como guías sobre desafíos, caballos y consejos rápidos que puedan usar en cualquier momento.

para este proyecto saqué información de otras “wikipedias” sobre videojuego como Vandal, redes sociales como Reddit y experiencia personal jugando videojuegos.

Vandal: <https://vandal.elespanol.com/juegos/ps4/red-dead-redemption-2/42942#p-73>

Home: Red Dead Redemption 2

Es un juego de acción y aventura de mundo abierto creado por Rockstar Games. Es la tercera entrega de la serie Red Dead y una precuela de "Red Dead Redemption" de 2010. La historia se desarrolla en una versión ficticia de Estados Unidos en 1899, donde el jugador sigue a **Arthur Morgan**, un forajido

de la pandilla **Van der Linde**, mientras enfrenta el declive del Salvaje Oeste, luchando contra fuerzas gubernamentales, pandillas rivales y otros enemigos.

El juego permite explorar libremente el mundo abierto, participar en tiroteos, robos, caza y montar a caballo. Las decisiones del jugador afectan la calificación de honor del personaje y la respuesta de las autoridades a los crímenes cometidos.

Personajes Principales:

Arthur Morgan:



Arthur Morgan (1863 -1899) es un personaje central de la saga Red Dead y protagonista de Red Dead Redemption 2. Se le considera uno de los cabecillas y principales miembros de la banda de Dutch van der Linde. Adoptado por Dutch y Hosea desde que fue un adolescente; compartió fechorías con miembros notables como John Marston, Bill Williamson, Javier Escuella o Charles Smith.

Dutch Van der Linde:



Dutch Van der Linde (1854 - 1911) es un personaje que aparece en Red Dead Redemption como el antagonista secundario y como personaje principal en Red Dead Redemption 2. Fue líder de una

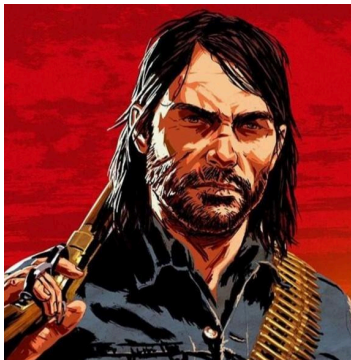
mítica banda de forajidos a finales del siglo XIX; en la que se incluía gente como John Marston, Arthur Morgan, Bill Williamson, Javier Escuella o Micah Bell.

Hosea Matthews:



Hosea Matthews (c. 1850 - 1899) Como él dijo, fue "criado en las montañas". Hosea Matthews conoció a Dutch van der Linde cuando ambos estaban en su veintena, en 1878. Los dos habían intentado robarse mutuamente, aunque terminaron haciéndose amigos rápidamente. Esta pareja fueron dos estafadores jóvenes y talentosos con aspiraciones de "caballero y ladrón" e ideales subversivos. Funcionaron como un equipo de dos hombres durante algunos años hasta que comenzaron a recoger huérfanos y descarriados en el camino.

John Marston:



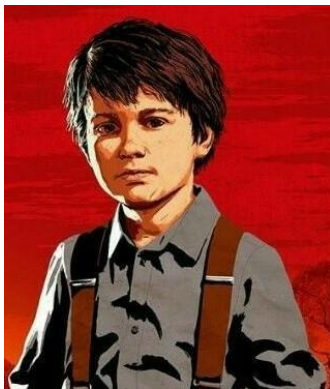
John Marston (1873 - 1911) es el protagonista de Red Dead Redemption y Undead Nightmare y deuteragonista de Red Dead Redemption 2. Durante su juventud, formó parte de la conocida banda de Dutch van der Linde; llegando a compartir fechorías con su líder, Bill Williamson, Javier Escuella o Arthur Morgan entre otros; y ganándose la confianza de sus compañeros como uno de los miembros más destacados.

Abigail Marston:



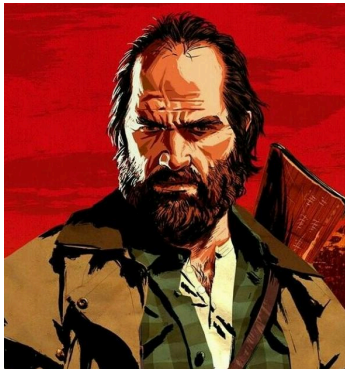
Abigail Marston, nacida Abigail Roberts (1877 - 1914), es un personaje principal en Red Dead Redemption y secundario de Red Dead Redemption 2. Es madre de Jack Marston y esposa de John Marston, el protagonista del primer título. También aparece su modelo de personaje en el DLC Mentirosos y Traposos. Al igual que su marido, Abigail es huérfana; creciendo como prostituta antes de convertirse en miembro de la banda de Dutch van der Linde, donde lo conocerá.

John "Jack" Marston Jr.:



John "Jack" Marston Jr. (1895 - ¿?) es un personaje central de la saga Red Dead, que actúa como deuteragonista en Red Dead Redemption y personaje secundario en Red Dead Redemption 2. Jack es el hijo de John y Abigail Marston, una pareja de forajidos que formó parte de la legendaria banda de Dutch van der Linde. Cuando era un niño, sus padres abandonaron la banda para dedicarse a cuidarlo y vivir una vida tranquila y sin problemas. No obstante, los demonios del pasado regresaron y su padre tuvo que hacer frente a su destino, con fatales consecuencias que luego Jack vengará.

Bill Williamson:



Bill Williamson (1866 - 1911), nacido Marion Williamson, es un personaje central de la saga Red Dead. Miembro de la Banda de Dutch van der Linde durante años, comparte fechorías con Arthur Morgan y John Marston. Unos años después, John deja la banda después del mal rumbo de la misma. En 1911, Marston es extorsionado para perseguir a sus antiguos compañeros de fechorías, siendo Williamson el primer objetivo.

Charles Smith:



Charles Smith (1872-???) es un personaje de Red Dead Redemption 2. Forma parte de la banda de Dutch y comparte fechorías con su líder, Arthur Morgan, John Marston o Micah Bell entre otros. Charles Smith es un mestizo nativo-afroamericano (por parte de madre y padre respectivamente) que vive como forajido. Se crió en una comunidad de antiguos esclavos ya liberados, pero poco después fueron forzados a abandonar las tierras donde vivían. Un par de años después, unos soldados secuestraron a su madre, de la cual no volvió a saber más. Toda su vida la recuerda viajando de lado a lado, mientras que su padre cayó en el alcoholismo. Finalmente, Charles lo abandonó cuando tenía trece años.

Javier Escuella:



Javier Escuella (1873-1911) es un personaje secundario que aparece en Red Dead Redemption y Red Dead Redemption 2. su padre fue un borracho que trabajó en las tierras de su tío. (La bebida endemoniada) Cuando Javier era un niño, presencié como a su tío y otros cuatro hombres se les castró y alimentó a los cerdos, debido a que sugirieron un salario justo para los aldeanos. Javier se convirtió en un famoso cazarrecompensas y revolucionario, luchando contra lo que consideraba un sistema corrupto. Javier terminó matando a un poderoso militar en Punta Orgullo por una mujer de la que estaba enamorado. Temiendo que sus seres queridos sufrieran si se quedaba en México, Javier huyó a Estados Unidos. No sabía nada de inglés y terminó débil y hambriento.

Josiah Trelawny:



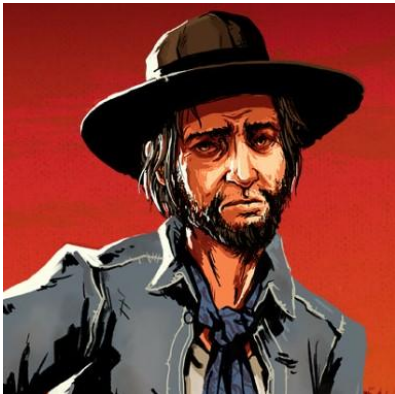
Josiah forma parte de la banda de Dutch van der Linde, participando en sus actividades criminales como timador. En 1899 era uno de sus miembros, cuando la organización gozó de sus años dorados. Se desconoce qué le ocurrió en el futuro, ya que no hay noticias de él en 1911. Puede que abandonara la vida criminal o falleciera años después.

Karen Jones:



Karen Jones en 1899, formó parte de la legendaria banda de Dutch van der Linde. Pese a ser mujer, al parecer sabe valerse por sí sola y no se encuentra en una situación más débil que sus compañeros masculinos.

Kieran Duffy:



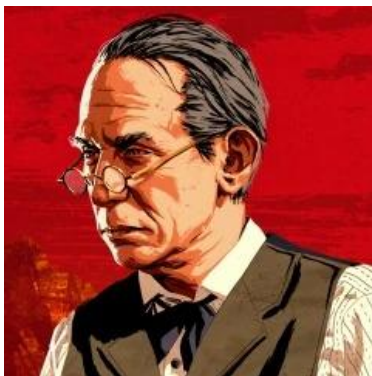
Kieran Duffy (1873-1899) es uno de los personajes destacados de Red Dead Redemption 2. Como rehén inicialmente y posteriormente miembro regular de la banda, permaneció en la banda de Dutch van der Linde hasta su muerte. En algún momento anterior a 1899, Kieran fue obligado a unirse a la banda de los O'Driscoll, rivales de la Banda de Dutch van der Linde.

Lenny Summers:



Lenny Summers (1880-1899) Leonard Summers, apodado Lenny por sus compañeros de banda nació en 1880 en los Estados Unidos. Sus padres eran esclavos, por lo que la vida de su familia fue demasiado dura incluso antes de su nacimiento; su madre nació en un campo de algodón e inmediatamente el capataz "confisco" a su propia madre (Esdecir, la madre de la madre Lenny). Cuando la guerra civil termino, el supervisor continuo acosando a la abuela de Lenny, quien finalmente lo termino asesinando y posterior a esto, huyo evitando ser linchada. La niña nunca volvió a ver a su madre, pero conoció y se caso con el Sr. Summers, quien seria el padre de Lenny.

Leopold Strauss:



Leopold Strauss En 1899, ejerce como contable de la banda de Dutch Van Der Linde. A causa de sus encargos para cobrar el dinero de los préstamos que realizaba, Arthur Morgan se contagió de tuberculosis, precipitando su muerte posteriormente. Fue expulsado de la banda por Arthur Morgan poco antes de que la banda se disolviese y este muriese. Años más tarde, Charles Smith le dice a John Marston que había oído que Strauss fue capturado y torturado por los Pinkerton para que revelase la ubicación de la banda o el paradero de alguno de sus miembros. Sin embargo este nunca reveló nada y murió a causa de estas torturas, algo que John amaba de Strauss y confiesa que le sorprende.

Mary-Beth Gaskill:



En su juventud, formó parte de la banda de Dutch van der Linde. En 1899 la banda estaba en su punto más álgido; compartiendo fechorías junto a su líder, Bill Williamson, Arthur Morgan, John Marston o Arthur Morgan entre otros. En el epílogo de Red Dead Redemption 2, John Marston se la puede encontrar en alguna estación de tren. En ella Mary-Beth le cuenta que ahora es escritora y le va bien, para luego subir a un tren despidiéndose de John.

Micah Bell:



Micah Bell (1860 - 1907) es un personaje y principal antagonista de Red Dead Redemption II. Nació cerca de 1860 bajo el nombre de Micah Bell III y como hijo del forajido Micah Bell Jr. No se sabe casi nada de su pasado, solo que en 1877, cuando Micah tenía 17 años él y su padre se encontraban huyendo por el asesinato de Roscoe y Jean Briggs, por lo que se presupone que fue durante años el compañero criminal de su padre. En 1898 Micah se encontraba en un bar donde le salvó la vida a Dutch Van Der Linde de un negocio de oro que se salió de control. Él fue entonces invitado a la banda de Dutch, a lo cual accedió convirtiéndose en el miembro más reciente de la banda durante el momento de mayor esplendor de esta.

Molly O'Shea:



Molly es una joven mujer que tiene algún tipo de relación amorosa con Dutch van der Linde en 1899. Guarda relación con su banda, aunque no parece tomar un papel muy activo en sus actividades criminales.

Orville Swanson:



Swanson ejercía de reverendo. En alguna ocasión, le salvó la vida a Dutch van der Linde. Las influencias negativas hicieron que Swanson lo perdiera todo, dejando de actuar según sus creencias. Tras este hecho, Dutch le acogió en su banda. En 1899, forma parte de la misma cuando ésta gozaba de sus mejores tiempos. Se desconoce la utilidad de Swanson en ella, y si ayuda al grupo a cometer crímenes y cumplir su filosofía de vida. No obstante, al haber salvado la vida a van der Linde se sobreentiende que permanece al amparo de éste. En el epílogo, después de que Charles sea rescatado por John y Uncle en Saint Denis, Charles le informa a John que Swanson se había mudado a Nueva York para convertirse en predicador. Un artículo de un periódico revela que Swanson se convirtió en ministro de la Primera Iglesia Congregacional de Nueva York.

Sadie Adler



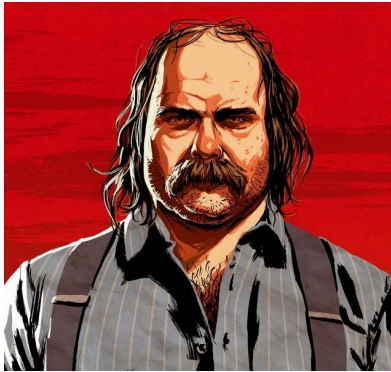
Sadie Adler (1873-???) Sadie es una viuda que busca venganza por la muerte de su esposo, Es una forajida que forma parte de la banda de Dutch van der Linde en 1899, cuando estaba en su mayor auge. Allí compartirá momentos junto a Arthur Morgan, con quien al parecer tiene mejor relación y en quien confía exclusivamente. Tras la disolución de la banda de Dutch, Sadie se dedica a cazar criminales buscados por el gobierno. Al parecer, es muy respetada entre los cazarrecompensas ya que se oye a uno de sus colegas expresarle su admiración durante un encuentro. Cuando John se establece en Beecher's Hope, Sadie le pide ayuda para dar caza a ciertos criminales con el fin de brindarle un soporte a Marston para pagar sus múltiples deudas. A Sadie se la puede ver por última vez en acción luego de la misión que tenía como objetivo asesinar a Micah Bell. Tras la boda de John y Abigail, la señora Adler permanece un tiempo junto a la familia Marston recuperándose de sus heridas, hasta que se marcha volviendo a su vida solitaria. Tras ello no se vuelve a tener novedades acerca de su paradero.

Sean MacGuire:



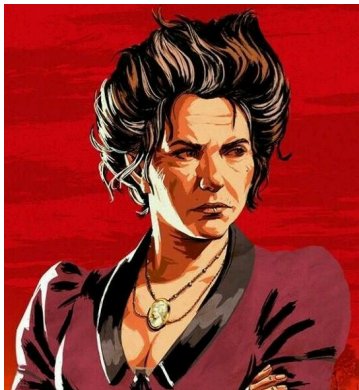
Sean MacGuire (1878-1899) nació en Irlanda, y paso gran parte de su infancia allí. El padre de este mismo, era Darragh MacGuire, un conocido y despreciable forajido feniano, quien emigro a Estados Unidos junto a Sean tiempo antes de ser perseguido y asesinado. Debido a este acontecimiento, Sean fue enviado a un reformatorio a una edad temprana. Sean conoció a Dutch y a Hosea en un bar de North Elizabeth, donde interesado por un reloj de bolsillo que Dutch llevaba consigo, intento robarles a punta de pistola en un callejon cercano. Sin embargo, para sorpresa del Irlandés, Dutch y Hosea se rieron de él y lo desafiaron a dispararle, lo cual este mismo hizo. Pero, con un ágil y sigiloso movimiento de este dúo, lograron quitarle la munición a su arma al notar sus intenciones. En lugar de asesinarlo, Dutch decidió darle algo de alimento e invitarlo a la Banda de Dutch van der Linde.

Simon Pearson:



En 1899, Pearson se convierte en el carnicero y cocinero de la Banda de Dutch van der Linde. En algún momento de su vida, Pearson sirvió un breve período en la marina, de la que le gusta hablar extensamente. Toma muy en serio su trabajo como cocinero dentro de la banda, siendo muy agradecido con Arthur cuando este le ofrece salir a cazar. Abandona la banda poco antes de que esta se derrumbe por completo. Una vez desmontada la banda, y jugando como John Marston podrás encontrar a Pearson con su nueva vida re-hecha en la tienda de Rhodes

Susan Grimshaw:



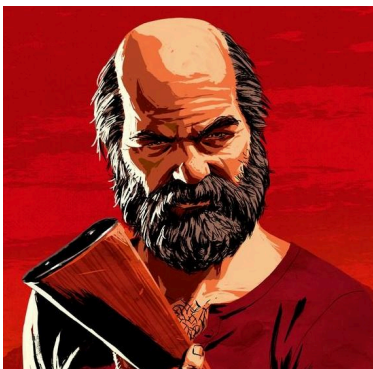
Susan Grimshaw (1858-1899) fue una de las miembros más influyentes de la banda de Dutch van der Linde. Encargada de mantener el orden y la disciplina dentro del grupo, su papel en la banda fue crucial para su funcionamiento.

Tilly Jackson:



Desde que era joven, se inició en su vida como forajida. Estuvo un tiempo actuando en una banda desde los doce años. Posteriormente, se unió a la banda de Dutch van der Linde. Perteneció a ella en su momento de mayor auge, en 1899

Uncle:



Uncle (1849-1911) es un personaje secundario de Red Dead Redemption y Red Dead Redemption 2. Es un pistolero de avanzada edad y alcohólico, amigo de la familia Marston. Uncle nació en Ohio en algún momento antes del otoño de 1849. Tenía un "tío" llamado Jeb (que en realidad era primo de su tío materno), a quien Uncle insinúa era un pedófilo, diciendo que era un hombre con quien "no querías quedarte solo". Uncle tenía nueve años cuando sus padres murieron, lo que lo obligó a mudarse a una nueva ciudad y "vivir de su ingenio" de ahí en adelante. También estuvo casado al menos dos veces antes de 1899.

Desafíos:

Los desafíos son hazañas que puedes completar de forma consecutiva para conseguir recompensas, como desbloquear nuevo equipo en los tramperos y obtener experiencia y dinero. Hay 90 desafíos en total relacionados con la caza, la exploración, la acción y los minijuegos, entre otras facetas del juego. En el menú Progreso y Desafíos podemos ver todos los desafíos disponibles y nuestra progresión en cada uno de ellos.

Desafíos de Bandido

Quebranta la ley de todas las formas posibles. Asalta trenes, conviértete en un salteador y obtén grandes recompensas en todos los estados.

Bandido 1

- **Objetivo:** Asalta a 5 ciudadanos
- **Recompensa o desbloqueo:** Bandolera de bandido.

Bandido 2

- **Objetivo:** Asalta 2 diligencias en caminos o completa dos misiones de asalto a la diligencia.
- **Recompensa o desbloqueo:** 25 EXP de Dead Eye, 5 \$.

Bandido 3

- **Objetivo:** Desvalija la caja registradora de 5 tiendas en un día.
- **Recompensa o desbloqueo:** Funda de bandido.

Bandido 4

- **Objetivo:** Asalta 3 diligencias en un día.
- **Recompensa o desbloqueo:** 50 EXP de Dead Eye, 10\$.

Bandido 5

- **Objetivo:** Acumula una recompensa de 250 \$ por tu cabeza en un estado.

- **Recompensa o desbloqueo:** 50 EXP de Dead Eye, 10\$.

Bandido 6

- **Objetivo:** Roba 5 caballos y véndeselos al perista de caballos en Clemens Cove.
- **Recompensa o desbloqueo:** 100 EXP de Dead Eye, 15\$.

Bandido 7

- **Objetivo:** Atraca a los ciudadanos y viajeros, y sácales 50 \$ en dinero y objetos de valor.
- **Recompensa o desbloqueo:** Funda izquierda de bandido.

Bandido 8

- **Objetivo:** Roba 7 carros y véndeselos al perista del rancho Emerald.
- **Recompensa o desbloqueo:** 100 EXP de Dead Eye, 15\$.

Bandido 9

- **Objetivo:** Ata a alguien y déjalo sobre las vías del tren 3 veces.
- **Recompensa o desbloqueo:** 150 EXP de Dead Eye, 15\$.

Bandido 10

- **Objetivo:** Completa 5 asaltos en trenes sin morir ni ser atrapado.
- **Recompensa o desbloqueo:** Cartuchera de bandido.

Desafíos Explorador

Explora la región buscando tesoros ocultos y sigue las pistas de los mapas del tesoro. Encuentra todas las ubicaciones para recibir una valiosa recompensa.

Explorador 1

- **Objetivo:** Encuentra el mapa del tesoro

- **Recompensa o desbloqueo:** Funda de explorador.

Explorador 2

- **Objetivo:** Encuentra un tesoro.
- **Recompensa o desbloqueo:**
- **Recompensa o desbloqueo:** 25 EXP de resistencia, 5 \$.

Explorador 3

- **Objetivo:** Encuentra un tesoro.
- **Recompensa o desbloqueo:** Bandolera de explorador.

Explorador 4

- **Objetivo:** Encuentra un tesoro.
- **Recompensa o desbloqueo:** 50 EXP de resistencia, 10 \$.

Explorador 5

- **Objetivo:** Encuentra un tesoro
- **Recompensa o desbloqueo:** 50 EXP de resistencia, 10 \$.

Explorador 6

- **Objetivo:** Encuentra un tesoro.
- **Recompensa o desbloqueo:** 100 EXP de resistencia, 15 \$.

Explorador 7

- **Objetivo:** Encuentra un tesoro.
- **Recompensa o desbloqueo:** Cartuchera de explorador.

Explorador 8

- **Objetivo:** Encuentra un tesoro.
- **Recompensa o desbloqueo:** 100 EXP de resistencia, 15 \$.

Explorador 9

- **Objetivo:** Encuentra un tesoro.
- **Recompensa o desbloqueo:** 150 EXP de resistencia, 20 \$.

Explorador 10

- **Objetivo:** Encuentra un tesoro.
- **Recompensa o desbloqueo:** Funda izquierda de explorador.

Desafíos Tahúr

Compite en juegos de mesa como póquer, blackjack, dominó y el juego del cuchillo. Gana todas las rondas para demostrar que eres el mejor.

Tahúr 1

- **Objetivo:** Gana 5 manos de póquer.
- **Recompensa o desbloqueo:** Funda de tahúr.

Tahúr 2

- **Objetivo:** En el blackjack, duplica la apuesta y gana la mano 5 veces.
- **Recompensa o desbloqueo:** 25 EXP de Dead Eye, 5 \$.

Tahúr 3

- **Objetivo:** Gana 3 rondas del juego del cuchillo.
- **Recompensa o desbloqueo:** Bandolera de tahúr.

Tahúr 4

- **Objetivo:** Gana a un jugador al póquer en cada ubicación (estación Flatneck, Saint Denis y Valentine).
- **Recompensa o desbloqueo:** 50 EXP de Dead Eye, 10 \$.

Tahúr 5

- **Objetivo:** Gana 3 rondas de dominó sin robar ni una ficha, contra dos o menos oponentes.
- **Recompensa o desbloqueo:** 50 EXP de Dead Eye, 10 \$.

Tahúr 6

- **Objetivo:** Gana al crupier de blackjack en dos ubicaciones (Rhodes y Van Horn).
- **Recompensa o desbloqueo:** 100 EXP de Dead Eye, 15 \$.

Tahúr 7

- **Objetivo:** Gana al jugador del juego del cuchillo en cada ubicación (Strawberry, Valentine y Van Horn).
- **Recompensa o desbloqueo:** Cartuchera de tahúr.

Tahúr 8

- **Objetivo:** Gana 3 manos de blackjack robando tres cartas o más.
- **Recompensa o desbloqueo:** 100 EXP de Dead Eye, 15 \$.

Tahúr 9

- **Objetivo:** Gana 3 partidas de dominó consecutivas.
- **Recompensa o desbloqueo:** 150 EXP de Dead Eye, 20 \$.

Tahúr 10

- **Objetivo:** Gana 3 manos de póquer consecutivas.

- **Recompensa o desbloqueo:** Funda izquierda de tahúr.

Desafíos Herbolario

Crea tónicos para obtener propiedades medicinales de hierbas. Usa veneno en armas para aumentar su potencia. Desarrolla tus habilidades culinarias.

Herbolario 1

- **Objetivo:** Recoge 6 milenramas
- **Recompensa o desbloqueo:** Funda izquierda de herbolario.

Herbolario 2

- **Objetivo:** Recoge y come 4 tipos de bayas.
- **Recompensa o desbloqueo:** 25 EXP de salud, 5 \$.

Herbolario 3

- **Objetivo:** Crea 7 objetos usando la salvia como ingrediente.
- **Recompensa o desbloqueo:** Cartuchera de herbolario.

Herbolario 4

- **Objetivo:** Recoge y dale cinco setas al caballo.
- **Recompensa o desbloqueo:** 50 EXP de salud, 10 \$.

Herbolario 5

- **Objetivo:** Crea 9 objetos usando el tabaco indio como ingrediente.
- **Recompensa o desbloqueo:** 50 EXP de salud, 10 \$.

Herbolario 6

- **Objetivo:** Recoge 15 tipos de hierbas distintas.
- **Recompensa o desbloqueo:** 100 EXP de salud, 15 \$.

Herbolario 7

- **Objetivo:** Crea y usa 5 tónicos milagrosos especiales.
- **Recompensa o desbloqueo:** Funda de herbolario.

Herbolario 8

- **Objetivo:** Usa salvia de adelfa para crear 6 armas envenenadas.
- **Recompensa o desbloqueo:** 100 EXP de salud, 15 \$.

Herbolario 9

- **Objetivo:** Recoge una hierba de cada tipo.
- **Recompensa o desbloqueo:** 150 EXP de salud, 20 \$.

Herbolario 10

- **Objetivo:** Cocina y sazona los 11 tipos de carne.
- **Recompensa o desbloqueo:** Bandolera de herbolario.

Desafíos Jinete

Doma todas las razas de caballo, caza animales a caballo y cabalga rápidamente de una ciudad a otra. Aumenta el vínculo entre tu caballo y tú.

Jinete 1

- **Objetivo:** Abate a 5 conejos a caballo. Desbloquea la cartuchera de jinete en el trampero.
- **Recompensa o desbloqueo:** Cartuchera de jinete.

Jinete 2

- **Objetivo:** Salta 3 obstáculos en 15 segundos.
- **Recompensa o desbloqueo:** 25 EXP de resistencia, 5 \$.

Jinete 3

- **Objetivo:** Cabalga de Valentine a Rhodes en menos de 5 minutos.
- **Recompensa o desbloqueo:** Funda de jinete.

Jinete 4

- **Objetivo:** Arrastra a una víctima 1006 metros usando el lazo mientras cabalgas.
- **Recompensa o desbloqueo:** 50 EXP de resistencia, 10 \$.

Jinete 5

- **Objetivo:** Pisotea a 5 animales mientras cabalgas.
- **Recompensa o desbloqueo:** 50 EXP de resistencia, 10 \$.

Jinete 6

- **Objetivo:** Cabalga de Strawberry a Saint Denis en menos de 9 minutos sin tocar el agua.
- **Recompensa o desbloqueo:** 50 EXP de resistencia, 10 \$.

Jinete 7

- **Objetivo:** Mata a 7 enemigos mientras cabalgas y sin desmontar.
- **Recompensa o desbloqueo:** Bandolera de jinete.

Jinete 8

- **Objetivo:** Abate a 9 depredadores mientras cabalgas.
- **Recompensa o desbloqueo:** 100 EXP de resistencia, 15 \$.

Jinete 9

- **Objetivo:** Cabalga de Van Horn a Blackwater en menos de 17 minutos sin tocar el agua.

- **Recompensa o desbloqueo:** 150 EXP de resistencia, 20 \$.

Jinete 10

- **Objetivo:** Doma a un caballo salvaje de cada raza.
- **Recompensa o desbloqueo:** Funda izquierda de jinete.

Desafíos Maestro cazador

Para obtener pieles de animales en perfecto estado, utiliza el arco y el cuchillo de caza. Caza y rastrea animales y enfréntate a todo tipo de depredadores.

Maestro cazador 1

- **Objetivo:** Despelleja a 3 ciervos.
- **Recompensa o desbloqueo:** Funda izquierda de maestro cazador.

Maestro cazador 2

- **Objetivo:** Consigue 3 pieles de conejo en perfecto estado.
- **Recompensa o desbloqueo:** 25 EXP de salud, 5 \$.

Maestro cazador 3

- **Objetivo:** Rastrea a 10 especies distintas de animales usando los prismáticos.
- **Recompensa o desbloqueo:** Bandolera de maestro cazador.

Maestro cazador 4

- **Objetivo:** Abate a 5 animales con un tiro limpio tras haberlos llamado.
- **Recompensa o desbloqueo:** 50 EXP de salud, 10 \$.

Maestro cazador 5

- **Objetivo:** Despelleja a 3 osos negros o pardos.
- **Recompensa o desbloqueo:** 50 EXP de salud, 10 \$.

Maestro cazador 6

- **Objetivo:** Mata a 5 pumas con el arco y despelléjalos.
- **Recompensa o desbloqueo:** 100 EXP de salud, 15 \$.

Maestro cazador 7

- **Objetivo:** Usa cebo para atraer tanto a un depredador como a un herbívoro y abátelos a ambos.
- **Recompensa o desbloqueo:** Cartuchera de maestro cazador.

Maestro cazador 8

- **Objetivo:** Pesca 3 peces sin usar una caña de pescar.
- **Recompensa o desbloqueo:** 100 EXP de salud, 15 \$.

Maestro cazador 9

- **Objetivo:** Abate a una zarigüeya que se haga la muerta.
- **Recompensa o desbloqueo:** 150 EXP de salud, 20 \$.

Maestro cazador 10

- **Objetivo:** Busca y mata a la pantera legendaria 'Ciaguaro'.
- **Recompensa o desbloqueo:** Funda de maestro cazador.

Desafíos Tirador

Demuestra tu puntería: dispara a las aves en pleno vuelo, domina el Dead Eye y utiliza armas con mira telescópica para matar desde lejos.

Tirador 1

- **Objetivo:** Abate 3 pájaros en pleno vuelo
- **Recompensa o desbloqueo:** Bandolera de tirador.

Tirador 2

- **Objetivo:** Mata a 2 especies distintas de animales usando el mismo Dead Eye.
- **Recompensa o desbloqueo:** 25 EXP de Dead Eye, 5\$.

Tirador 3

- **Objetivo:** Mata a 5 pájaros en pleno vuelo desde un tren en marcha.
- **Recompensa o desbloqueo:** Funda de tirador.

Tirador 4

- **Objetivo:** Mata a un enemigo a más de 80 pies (25 m) de distancia con un tomahawk arrojado.
- **Recompensa o desbloqueo:** 50 EXP de Dead Eye, 10 \$.

Tirador 5

- **Objetivo:** Abate a 6 animales sin cambiar de arma ni recargarla.
- **Recompensa o desbloqueo:** 50 EXP de Dead Eye, 10 \$.

Tirador 6

- **Objetivo:** Mata a una persona desde al menos 202 metros de distancia con un fusil de precisión de mira.
- **Recompensa o desbloqueo:** 100 EXP de Dead Eye, 15 \$.

Tirador 7

- **Objetivo:** Consigue 7 tiros a la cabeza consecutivos.
- **Recompensa o desbloqueo:** Funda izquierda de tirador.

Tirador 8

- **Objetivo:** Desarma a tres enemigos sin cambiar de arma ni recargarla.

- **Recompensa o desbloqueo:** 100 EXP de Dead Eye, 15 \$.

Tirador 9

- **Objetivo:** Quítales el sombrero a 3 personas disparando durante el mismo Dead Eye.
- **Recompensa o desbloqueo:** 150 EXP de Dead Eye, 20 \$.

Tirador 10

- **Objetivo:** Mata a 3 pájaros al vuelo con tres disparos de fusil de precisión consecutivos.
- **Recompensa o desbloqueo:** Cartuchera de tirador.

Desafíos Superviviente

Aprovecha todo lo que ofrece la naturaleza para sobrevivir. Reúne recursos para crear armas, pescar y cazar presas pequeñas.

Superviviente 1

- **Objetivo:** Pesca 3 peces sol.
- **Recompensa o desbloqueo:** Cartuchera de superviviente .

Superviviente 2

- **Objetivo:** Entrega 5 animales en el campamento o al trampero.
- **Recompensa o desbloqueo:** 25 EXP de resistencia, 5 \$.

Superviviente 3

- **Objetivo:** Mata a 5 animales con un fusil Varmint.
- **Recompensa o desbloqueo:** Funda izquierda de superviviente.

Superviviente 4

- **Objetivo:** Crea todos los tipos de flecha siguientes: explosiva, incendiaria, mejorada, envenenada y para presas pequeñas.
- **Recompensa o desbloqueo:** 50 EXP de resistencia, 10 \$.

Superviviente 5

- **Objetivo:** En el bayou, pesca a un pez desde un barco fluvial y desde las vías del tren.
- **Recompensa o desbloqueo:** 50 EXP de resistencia, 10 \$.

Superviviente 6

- **Objetivo:** Abate a 5 animales cuando estén comiendo carroña.
- **Recompensa o desbloqueo:** 100 EXP de resistencia, 15 \$.

Superviviente 7

- **Objetivo:** Abate a 8 presas pequeñas con disparos consecutivos de flechas para presas pequeñas.
- **Recompensa o desbloqueo:** Bandolera de superviviente.

Superviviente 8

- **Objetivo:** Crea un tomahawk dirigido, un tomahawk mejorado, un cartucho de dinamita inestable y una botella incendiaria inestable.
- **Recompensa o desbloqueo:** 100 EXP de resistencia, 15 \$.

Superviviente 9

- **Objetivo:** Pesca un pez que pese al menos 8,6 kg.
- **Recompensa o desbloqueo:** 150 EXP de resistencia, 20 \$.

Superviviente 10

- **Objetivo:** Captura a un tipo de cada pez por todo el mapa.
- **Recompensa o desbloqueo:** Funda de superviviente.

Desafíos Experto en armas

Domina las armas más difíciles de tu arsenal: dinamita, botellas incendiarias y armas y cuchillo arrojadizos. Mejora tus habilidades contra enemigos y animales salvajes.

Experto en armas 1

- **Objetivo:** Mata a 3 enemigos con un cuchillo.
- **Recompensa o desbloqueo:** Funda de experto en armas.

Experto en armas 2

- **Objetivo:** Mata a 3 enemigos usando solo cuchillos arrojadizos en 10 segundos.
- **Recompensa o desbloqueo:** 25 EXP de salud, 5\$.

Experto en armas 3

- **Objetivo:** Mata a 3 aves de presa usando solo un tomahawk.
- **Recompensa o desbloqueo:** Cartuchera de experto en armas.

Experto en armas 4

- **Objetivo:** Mata a 10 enemigos con munición que hayas creado para escopeta.
- **Recompensa o desbloqueo:** 50 EXP de salud, 10 \$.

Experto en armas 5

- **Objetivo:** Mata a 5 enemigos a caballo usando un único cuchillo arrojadizo para cada uno.
- **Recompensa o desbloqueo:** 50 EXP de salud, 10 \$.

Experto en armas 6

- **Objetivo:** Mata a 4 enemigos a la vez usando solo un cartucho de dinamita.
- **Recompensa o desbloqueo:** 100 EXP de salud, 15 \$.

Experto en armas 7

- **Objetivo:** Mata a 4 enemigos consecutivamente con el mismo tomahawk, arrojándolo y recuperándolo.
- **Recompensa o desbloqueo:** Funda izquierda de experto en armas.

Experto en armas 8

- **Objetivo:** Mata a 15 enemigos usando un arma corta de cañón largo.
- **Recompensa o desbloqueo:** 100 EXP de salud, 15 \$.

Experto en armas 9

- **Objetivo:** Mata a 9 enemigos desprevenidos usando el arco.
- **Recompensa o desbloqueo:** 150 EXP de salud, 20 \$.

Experto en armas 10

- **Objetivo:** Mata a un oso pardo usando solo cuchillo arrojadizos y sin recibir daños.
- **Recompensa o desbloqueo:** Bandolera de experto en armas.

CABALLOS:

Top Mejores Caballos

1) Raza: Árabe

Si quieres ir al grano, el mejor caballo salvaje que puedes capturar es el Caballo Árabe Blanco, también conocido en internet como el caballo legendario. Éste lo puedes capturar desde el Capítulo 2, también está el Árabe Negro, que se consigue comprándolo en los establos de Saint Denis.

*Categoría: Superior

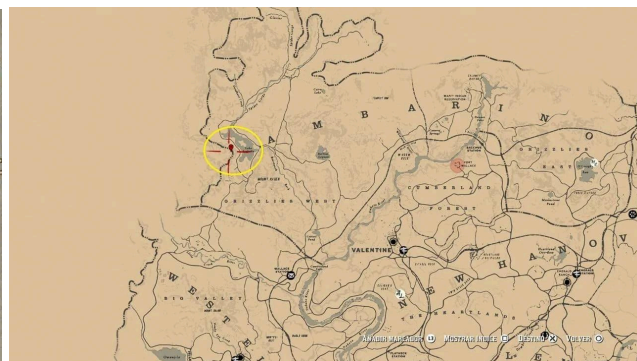
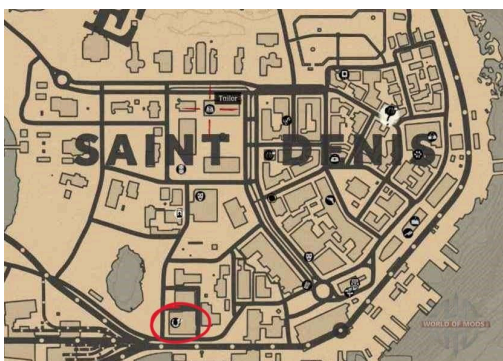
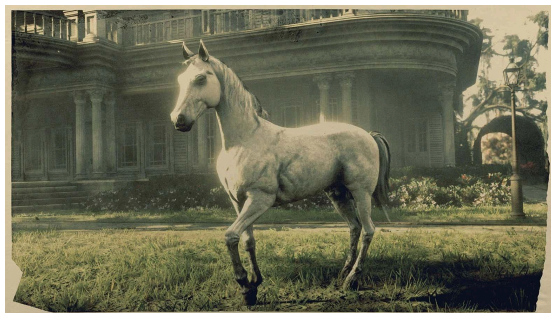
*Manejo: Élite

*Salud: 5

*Resistencia: 5

*Velocidad: 6

*Aceleración: 6



2) Fox trotter de Missouri:

Los fox trotter de Missouri son unos caballos versátiles y equilibrados. Pueden identificarse por su constitución media y musculosa, y su pelaje lustroso. Ambos pelajes, el champán ámbar y el pinto de manchas plateadas se pueden adquirir en un establo. Son muy valorados por su trote suave, lo que hace que sean fáciles de montar.

Además, su complexión fuerte y su gran resistencia hacen que sean unos magníficos caballos de trabajo. Destacan por su salud y velocidad.

Dónde se consigue: Establo de Scarlett Meadows, en el Capítulo 4 de la historia.

*Valor base: 950 \$

*Categoría: Carreras / Trabajo

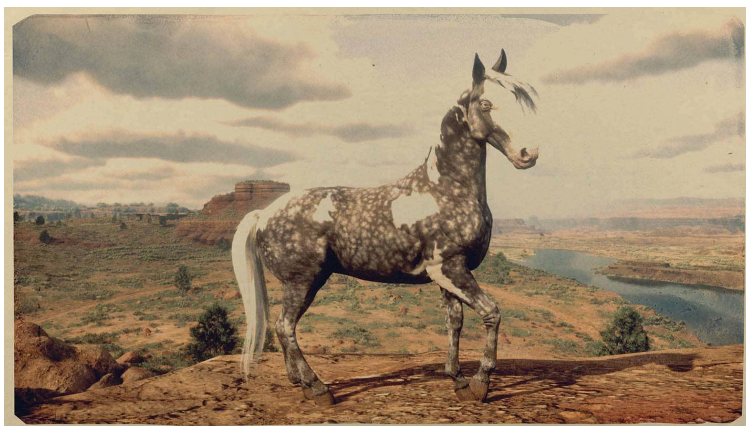
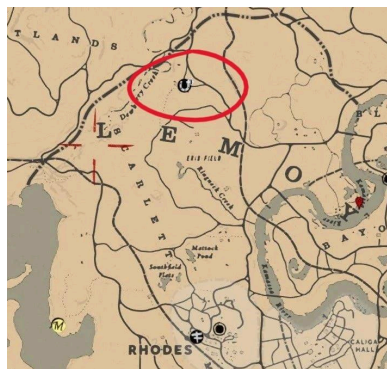
*Manejo: Estándar

*Salud: 5

*Resistencia: 6

*Velocidad: 7

*Aceleración: 5



3)Turcomano dorado

Los turcomanos son caballos versátiles que reúnen características de los caballos de carreras y de guerra. Pueden identificarse por su constitución robusta pero flexible y su brillante pelaje. Ambos pelajes, el bayo oscuro y el dorado se pueden adquirir en un establo. Los caballos de esta raza son dóciles, aunque tienen fama de ser impacientes.

Destacan por su fantástica salud, su buena resistencia y su gran velocidad. Estos caballos versátiles son perfectos para la mayoría de las situaciones. El turcomano es un caballo versátil con unas peculiaridades que lo hacen perfecto para las carreras y el combate.

Dónde se consigue: Establo de Saint Denis, en el Capítulo 4 de la historia.

Valor base: 1050 \$

Categoría: Superior

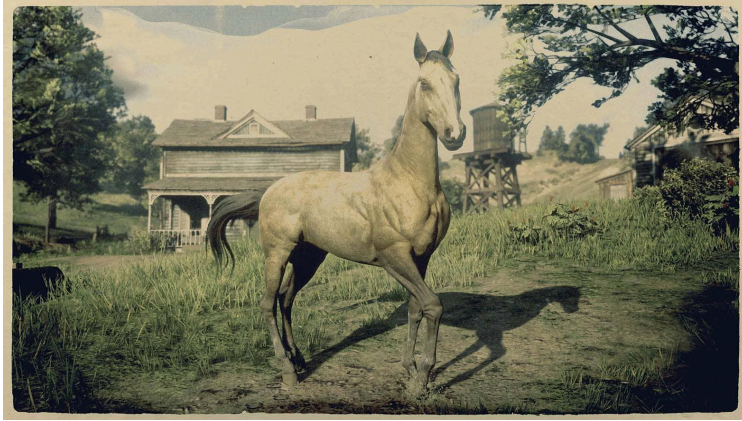
Manejo: Estándar

Salud: 6

Resistencia: 6

Velocidad: 6

Aceleración: 6



4) Purasangre

Los purasangres son caballos de carreras. Pueden identificarse por su constitución atlética, largas patas y pecho oscuro.

Son conocidos por su gran velocidad y su agilidad, aunque pueden volverse torpes cuando se les exige demasiado. Su buena resistencia y aceleración los hacen perfectos para cabalgar distancias cortas.

Los purasangres son conocidos por su velocidad y agilidad, lo que los convierte en unos caballos de carreras excelentes.

Categoría: Carrera

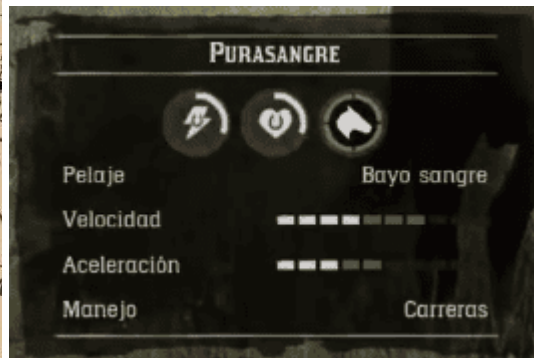
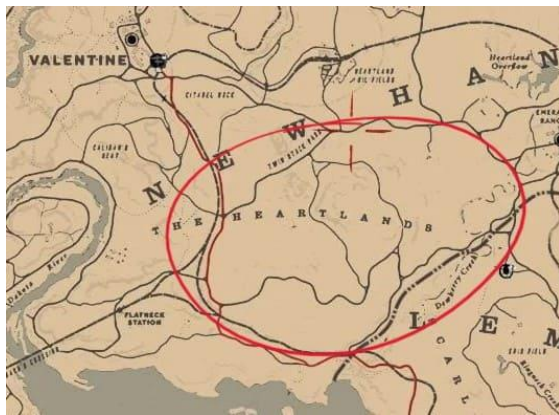
Manejo: Elite

Salud: 6

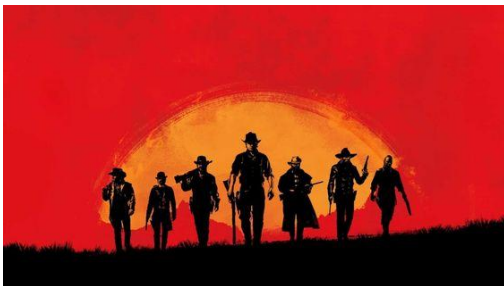
Resistencia: 6

Velocidad: 5

Aceleración: 4



NOTICIA 1:



Red Dead Redemption 2 sorprende a los fans con un detalle que pocos conocían

Red Dead Redemption 2 sigue dando que hablar desde su lanzamiento en 2018, y no sólo por sus actualizaciones en Red Dead Online, sino por la cantidad de easter eggs y curiosidades poco conocidas que los fans encuentran ahora en el mundo abierto, o al menos, se dan a conocer. El juego por el momento no tiene versión nativa en PlayStation 5 y Xbox Series pero no la podríamos descartar.

El último detalle que está sorprendiendo a los jugadores está relacionado con la influencia de nuestras acciones en una de las misiones de cazarrecompensas, en la que debemos atrapar a

un tipo llamado Mark Johnson, que tiene esposa e hijo, a los que pide despedir primero antes de ir a la cárcel. Un jugador pensó qué pasaría si primero mata a la mujer y luego cumple con la misión: se desbloquean nuevas líneas de diálogo y, si visitas la cárcel después, podrás pedir disculpas. Una semana más tarde, Johnson está a punto de ser ahorcado, pero puedes salvarle para que se reúna con su hijo. Nada de esto es obligatorio y aunque no tiene más importancia en la historia principal, los fans agradecen que Rockstar estudie todas las alternativas posibles en cada misión. ¿Qué nos ofrecerá la desarrolladora con Grand Theft Auto VI?

Link:

<https://vandal.elespanol.com/noticia/1350768371/red-dead-redemption-2-sorprende-a-los-fans-con-un-detalle-que-pocos-conocian/>

NOTICIA 2:



Intenté ser mi propio jefe, pero resulté ser mi propio empleado

En el brindis de fin de año, un hombre levanta la copa y exclama: **“Familia, brindo porque este año sí pude lograr ser mi propio jefe. Lo malo es que me debo tres quincenas”**.

El título de la presente nota surge de un diálogo que tuve con mi hijo para encarar mi última columna del año. Tengo la convicción de que, de alguna u otra manera, amigo lector, usted se va a sentir identificado, puesto que en todas las profesiones y actividades existe esa dualidad entre lo que pretendemos hacer y lo que terminamos haciendo.

Hay un principio de administración de empresas que sostiene que **“el jefe”, “el dueño” o “el gerente”** debe tener una gran calidad de vida, disponer de ingresos como mínimo del doble de los que lo siguen en la estructura, tomarse los viernes para jugar al golf y tener flexibilidad de horarios el resto de la semana, para que los demás quieran acceder a ese puesto y hacer los esfuerzos y méritos suficientes. Ese modelo enriquece el crecimiento de la compañía.

Imaginen una estructura en donde el **“dueño, jefe o gerente”** trabaje más que el resto y gane lo mismo o incluso menos, poniendo en riesgo su capital o asumiendo más responsabilidades. En ese caso nadie va a querer ascender ni progresar. Pienso en aquel comerciante que quedó rehén de su propio local, trabaja el doble que cuando era empleado, tiene que ir los sábados para recaudar algo más y no le sirve tomar empleados extras por el riesgo que eso significa. Además, desde que existe WhatsApp, lo consultan todo el tiempo por cada inconveniente y ya no puede delegar las decisiones como, por ejemplo:

–Jefe, vino el inspector municipal. Pregunta por qué las letras del cartel son 10 milímetros más grandes que lo permitido por la disposición 3758 JNF que salió hace 5 minutos.

–Jefe, dijo Ricardo que no puede cubrir el cheque de mañana. Se lo cambia por otro a quince días. Tiene que ir al banco urgente, porque necesitan su firma. Apúrese, jefe, que me quiero ir temprano.

Me tocó escuchar a ese comerciante exclamar más de una vez: **“Me encantaría tener la calidad de vida de mi encargado o de mis herederos”**. Son muchas las veces que trabajan 24 horas por 7 días y, además, están obligados a reinvertir lo que ganan y no les queda mucho dinero para disfrutar del presente.

Como el dueño del bar de mi barrio, a quien el delivery lo salvó en la cuarentena ya que las calles estaban vacías y él podía hacer los repartos sin problemas. Ahora, **ese mismo delivery lo está fundiendo**. Entre piquetes, mucho tránsito, multas y quejas de los clientes por entregar tarde, su sueño de ser un chef exclusivo se convirtió en una pesadilla.

Los invito ahora a buscar ejemplos parecidos para los médicos que terminan siendo empleados de sus pacientes, o contadores de sus clientes, o periodistas de sus oyentes.

Link:

<https://www.lanacion.com.ar/economia/intente-ser-mi-propio-jefe-pero-resulte-ser-mi-propio-empleado-nid25122021/>

NOTICIA 3:



Entrevista Roger Clark, la voz de Arthur Morgan en Red Dead Redemption 2

Se hace difícil entrevistar a Roger Clark, el actor que encarna a Arthur Morgan en Red Dead Redemption 2, porque se ve a Clark pero se escucha al protagonista del juego, con sus peculiares inflexiones, la forma de alargar algunas vocales al final de la frase al tiempo que eleva la entonación y la voz algo cascada. Y, cuando realiza algún gesto es inevitable ver reflejado al vaquero. Durante cinco años un desconocido actor teatral de Nueva York estuvo trabajando en lo que se convirtió en uno de los juegos más valorados de los últimos años. Esto le supuso dar un salto a la fama que acepta con algo de incredulidad. Clark se muestra un hombre extravertido y amante de su trabajo y de hablar. De hecho, la entrevista que mantuvimos con él en el pasado Fun&Serious Game Festival empieza antes de sentarnos, al comentarle que debe ser cansado realizar entrevistas durante varias horas seguidas.

Roger Clark: Un amigo mío es la voz de Chewbacca en Star Wars y estaba en Toronto ayer. Van de país en país. Es decir, no hay nada más grande que Star Wars ¿no?

Vandal: Bueno, tal vez Red Dead Redemption 2.

No, no, Red Dead no es tan grande como Star Wars, ja ja ja... Aunque, bueno, durante seis o siete meses estuvimos en el primer puesto del entretenimiento los fines de semana. Y luego llegó Avengers: Endgame. Y todo lo demás desapareció. Es la rueda del destino, que gira y gira, lo que ahora estará arriba luego estará abajo.

Link:

<https://vandal.elespanol.com/reportaje/entrevista-roger-clark-la-voz-de-arthur-morgan-en-red-dead-redemption-2>

Consejos para desafíos:

1) Desafío de Bandido:

Consejos:

- Usa la "Escopeta de doble cañón" para asaltos efectivos.
- Planifica los asaltos en trenes durante la noche para evitar la vigilancia.
- Realiza asaltos a bancos en pequeñas ciudades para menos resistencia.

Ubicación Recomendada:

- La región de "Lemoyne" ofrece buenos objetivos para asaltos.

2) Desafío Explorador:

Consejos:

- Utiliza el "Mapa del Tesoro" para localizar lugares ocultos.
- Consulta las "Guías de exploración" disponibles en tiendas para pistas adicionales.
- Asegúrate de tener suficiente munición antes de entrar en territorios desconocidos.

Ubicación Recomendada:

- Explora la región de "Ambarino" para encontrar múltiples tesoros escondidos.

3) Desafío Tahir:

Consejos:

- Domina los juegos de mesa practicando en solitario antes de jugar contra NPCs.
- Usa estrategias de juego agresivas para ganar más rondas en el póker.
- Asegúrate de tener dinero suficiente para apostar grandes sumas.

Ubicación Recomendada:

- Las ciudades como "Saint Denis" ofrecen casinos y mesas de juego.

4) Desafío Herbolario:

Consejos:

- Recoge hierbas raras en los "Bosques de Big Valley" para mejores tónicos.
- Usa el "Cuchillo de caza" para recolectar ingredientes con menos daño.
- Experimenta con diferentes combinaciones de hierbas para descubrir recetas.

Ubicación Recomendada:

- La región de "New Hanover" tiene una amplia variedad de plantas útiles.

5) Desafío Jinete:

Consejos:

- Domina el "Caballo Árabe" para una mayor velocidad y control.
- Participa en competiciones de carreras para aumentar tu habilidad con el caballo.
- Realiza entrenamientos regulares para mejorar el vínculo con tu caballo.

Ubicación Recomendada:

- La región de "Blackwater" ofrece buenas oportunidades para competiciones y carreras.

6) Desafío Maestro Cazador:

Consejos:

- Utiliza el "Arco" para cazar animales sin dañar las pieles.
- Equipamiento esencial incluye el "Cuchillo de caza" para una mayor eficacia.
- Rastrea animales utilizando el "Binoculares" para obtener una visión detallada.

Ubicación Recomendada:

- La región de "Cumberland Forest" es ideal para encontrar una gran variedad de fauna.

7) Desafío Tirador:

Consejos:

- Usa la "Rifle de precisión" para disparos a larga distancia.
- Practica en los "Campos de tiro" para mejorar tu puntería.
- Activa el "Dead Eye" para disparos más precisos en situaciones difíciles.

Ubicación Recomendada:

- La región de "Roanoke Ridge" es perfecta para entrenar en tiro y puntería.

8) Desafío Superviviente:

Consejos:

- Lleva contigo siempre un "Kit de supervivencia" y "Tónicos de salud".
- Aprende a hacer "Fuegos de campamento" para sobrevivir en condiciones extremas.
- Consulta el "Manual de supervivencia" para estrategias y técnicas adicionales.

Ubicación Recomendada:

- La región de "Grizzlies East" es ideal para enfrentarte a condiciones severas.

9) Desafío experto en armas:

Consejos:


- Usa la "Dinamita" en áreas con muchos enemigos para una mayor eficacia.
- Practica el uso de "Botellas incendiarias" en entornos controlados.
- Mejora tus habilidades con el "Lanzacohetes" para desafíos más difíciles.

Ubicación Recomendada:

- La región de "West Elizabeth" tiene múltiples áreas para probar diferentes armas.

BORRADORES:

Login:

A login form mockup with a dark red background. The form is a lighter red rectangle containing four input fields: a wide one at the top, followed by two narrower ones, and a dark red button at the bottom.

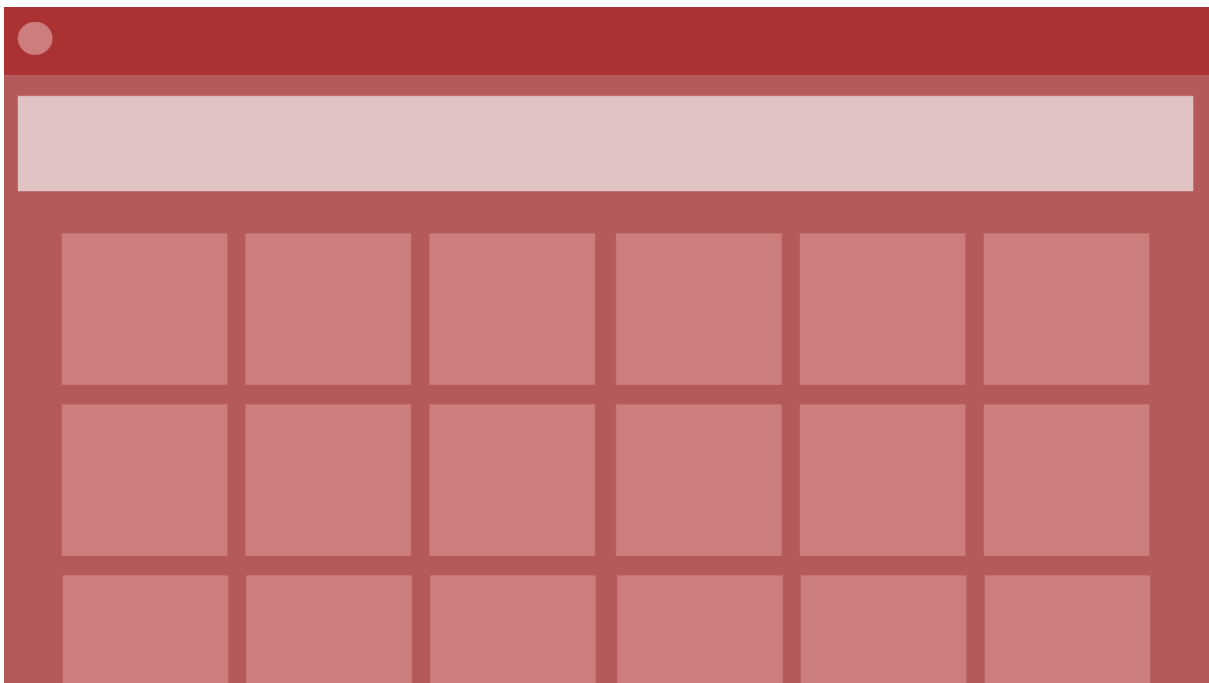
Crear Cuenta:

A 'Crear Cuenta' (Create Account) form mockup with a dark red background. The form is a lighter red rectangle containing six input fields: one wide at the top, followed by four narrower ones, and a dark red button at the bottom.

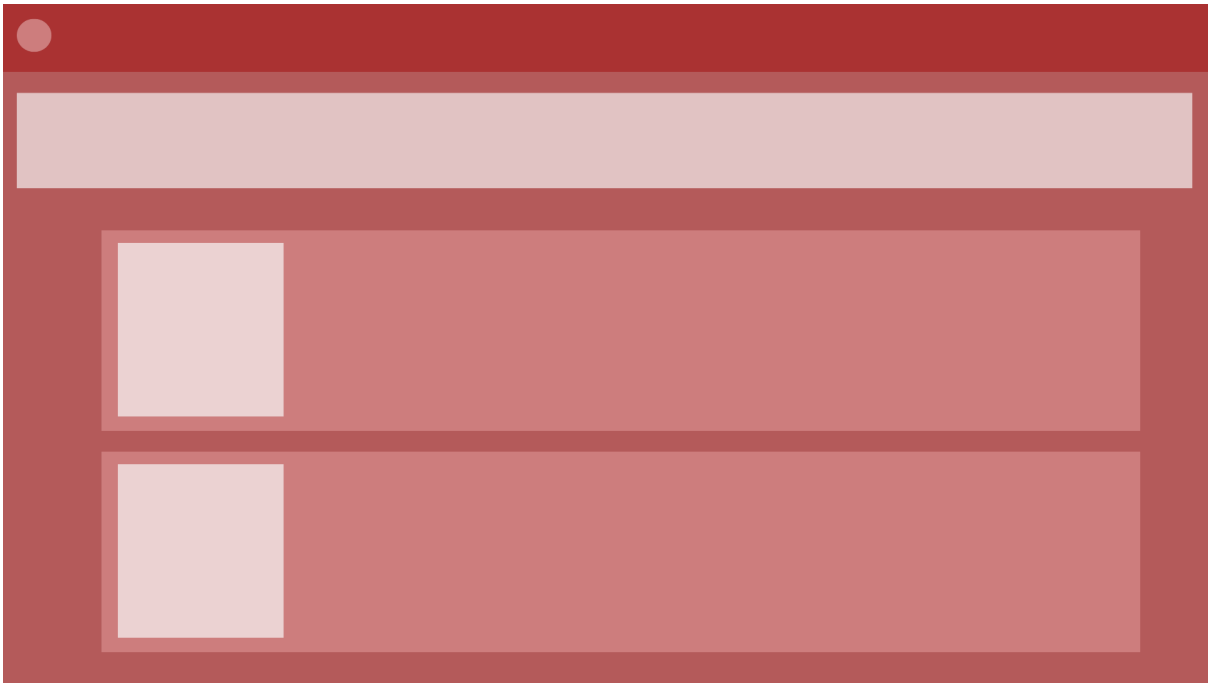
Home:



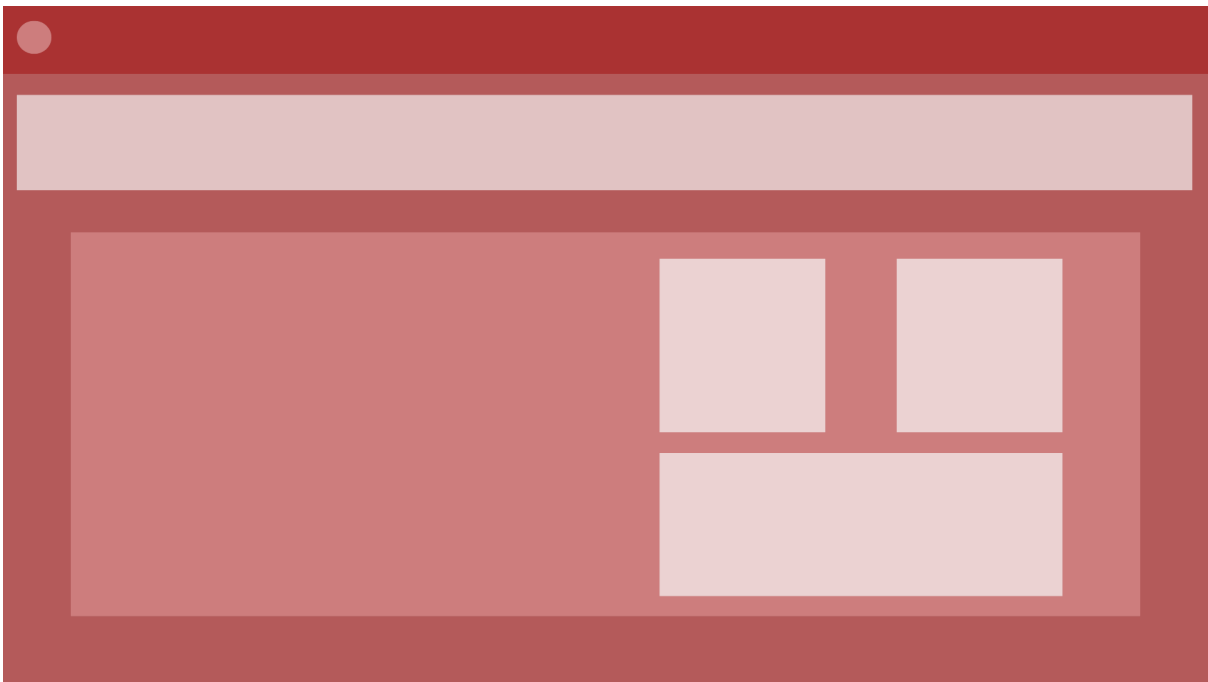
Galeria:



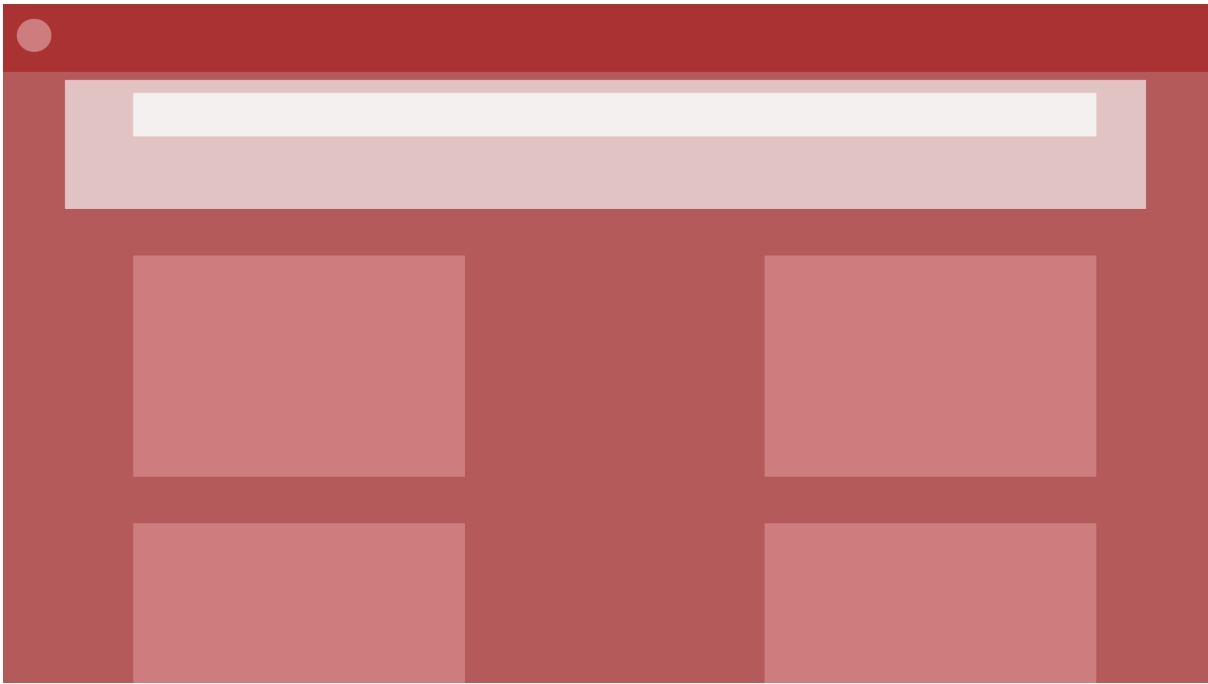
Personajes:



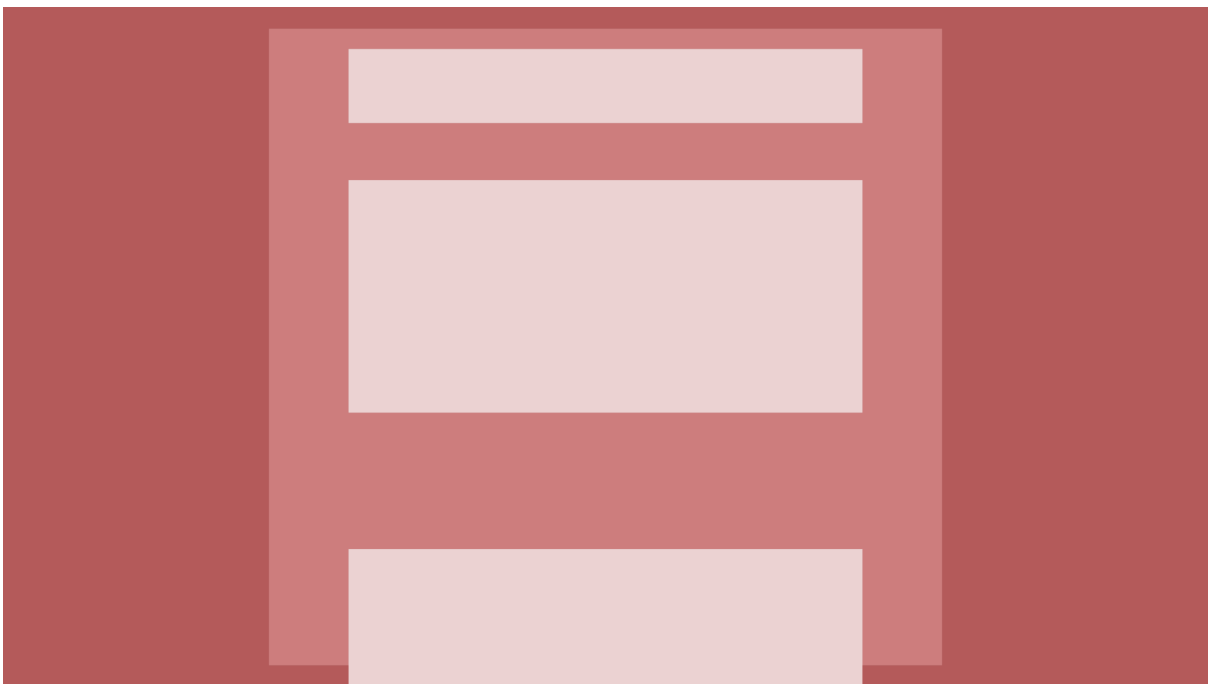
Caballos:



Desafios:



Noticias x4:



Sorteo:



mini juego:

