

Mi Juego Favorito

Javier Tibau

22 de mayo de 2013

Índice general

1. Introducción	2
2. Los Juegos	3
2.1. Buscaminas	4
2.2. Dota 2	5
2.3. Zelda: Skyward Sword	6
2.4. Super Smash Bros. Melee	7
2.5. Counter-Strike	8
2.6. God Of War III	10
3. Conclusiones	11

Capítulo 1

Introducción

El libro a continuación es creado como una herramienta para el desarrollo de habilidades de edición colaborativa de documentos de texto plano. La herramienta que habilita dicha colaboración, en este taller, es Git pero podría ser reemplazada por otros sistemas de versionamiento.

Capítulo 2

Los Juegos

2.1. Buscaminas



Figura 2.1: Buscaminas

Buscaminas¹ es uno de los juegos más jugados debido a lo ubicuo de su distribución. Fue incluido en 1992 en la versión de Windows 3.1 y desde entonces lo hemos encontrado presente en todas las versiones de dicho sistema operativo. En la figura 2.1 puede ver una implementación web del juego. La premisa del juego es simple: Limpiar el campo de juego sin hacer explotar ninguna de las minas que se encuentran en la cuadrícula.

¿Por qué es uno de mis juegos favoritos?

Javier Tibau Las reglas del juego son sencillas y fáciles de entender. A pesar de esto, el juego no es atractivo para todo el mundo, creo que es un gusto adquirido. Las reglas me fueron presentadas por mi papá, quien en su máquina de trabajo con Windows 3.11 era uno de los pocos juegos “divertidos” que tenía. Para mi, el gran interés del juego es que destaca (o esconde) la resolución de problemas con fondo algebraico. En cierto momento del juego, y para el jugador que ha estudiado álgebra lineal, el reventar una casilla se torna similar a descifrar un sistema de ecuaciones con varias incógnitas. Los sistemas sencillos son bien definidos y tienen 2, 3 o hasta 4 incógnitas, mientras los más complejos pueden inclusive tener múltiples soluciones.

¹<http://minesweeperonline.com/>

2.2. Dota 2



Figura 2.2: Dota 2

Dota 2² es un juego creado por Valve basado en el popular mod de Warcraft 3, Defense of the Ancients. Es un juego de estrategia en equipo para ser jugado con equipos de 5 personas cada uno. Dota 2 combina elementos de estrategia en tiempo real con perspectiva "en tercera persona", incorporando a todo ello un sistema de nivelación y jugabilidad de diversos juegos de rol como Diablo. Los jugadores asumen el papel de una unidad clasificado como un "héroe", que puede subir de nivel hasta un máximo de 25. La configuración básica de Dota 2 consiste en dos ciudades de distinta forma, cada una cuenta con una fortaleza de defensa conocida como "ancestro", situadas en los extremos opuestos de un mapa equilibrado de manera uniforme. Entre ellas hay varias regiones de conexión identificado como "caminos", que son atravesados por unidades enemigas, al tiempo que luchan contra poderosas torres defensivas a lo largo del camino. Los jugadores se dividen entre dos equipos, cada uno con hasta cinco jugadores, para competir como los principales defensores de cada Fortaleza de los Ancestros.

¿Por qué es uno de mis juegos favoritos?

Victor Cedeño Este es un juego que requiere de comunicación y cooperación entre 5 personas para poder lograr el objetivo de vencer al otro equipo. Es muy difícil jugar solo sin la ayuda de tus compañeros. El juego tiene una gran selección de mas de 100 heroes para elegir, esto quiere decir que cada partida es diferente ya que las combinaciones posibles de los equipos son innumerables. Es un juego que fomenta el trabajo en equipo y las decisiones correctas.

²<http://dota2.com/>

2.3. Zelda: Skyward Sword



Figura 2.3: Zelda: Skyward Sword

Zelda: Skyward Sword³ es el primer Zelda en ofrecerte total control de la espada y escudo via wiimote + nunchuck. Fue publicado en Noviembre del 2011 y ha sido uno de los juegos de Zelda más controversiales por su único modo de jugarlo con controles de movimiento.

La premisa del juego es que eres un chico (Link) que vive en una comunidad en una isla flotante y debes emprender un viaje a la superficie (Hyrule) para rescatar a Zelda.

¿Por qué es uno de mis juegos favoritos?

Gianni Carlo Las reglas del juego son similares a los anteriores juegos de Zelda con el agregado que ahora cada enemigo fue diseñado con los controles de movimiento en mente, no basta con agitar de izquierda a derecha el control para poder pasar el juego, y esto ayuda en gran parte a sumergirte en el juego ya que debes atacar de cierta forma a los enemigos y/o repeler ataques con tu escudo en el momento preciso sino recibes una penalidad. A pesar de esto, el juego no es atractivo para todo el mundo debido a la única opción de controles a los que alegan que no responden con suficiente precisión o a veces ni responden. Para mi, el gran interés del juego, aparte de presentar el origen de la historia del universo de Zelda, es el nuevo estilo de jugarlo y la experiencia de inmersión única que presenta a cualquier fan de la serie (los motion controls de Twilight Princess para Wii no cuentan en mi opinión ya que eran tan solo un test para ver que tan buena sería la acogida para implementarlo como única opción en el siguiente Zelda).

³<http://zelda.com/skywardsword/>

2.4. Super Smash Bros. Melee



Figura 2.4: Super Smash Bros. Melee

Super Smash Bros. Melee trata de un juego de lucha en dos dimensiones con gráficos en 3D protagonizado por 26 estrellas de Nintendo (Figura 2.4) de todos los tiempos. Se trata del juego más vendido de GameCube, con unas ventas superiores a 6 millones de copias en todo el mundo.

¿Por qué es uno de mis juegos favoritos?

Danny Ponce Super Smash Bros. Melee es demasiado entretenido por su variedad en el modo de juego para un solo jugador que son cuatro: Regular Match, Event Match, Stadium, Training y para multijugador son tres: Melee, Tournament Melee y Special Melee. Este juego se deben desbloquear 11 estrellas del Nintendo, Escenarios y Trofeos jugando en cualquiera de los modos. Para mi, El modo más entretenido es Melee que puede jugar hasta 4 personas. Si hay menos de Cuatro personas para jugar, se puede seleccionar luchadores controlados por la CPU en niveles de dificultad del 1 al 9. Se pueden configurar las reglas del juego para luchar en equipos o individual y luchas por tiempo o con un número de vidas prefijado, con diferentes condiciones de victoria, como un sistema de monedas por el que con cada golpe un luchador suelta monedas y gana quien más recoge. También se puede escoger la frecuencia con la que aparecerán ítems en el escenario, desactivar algunos o todos. Una vez listos los jugadores, aparece la pantalla de selección de escenario, pudiendo elegirlo manualmente entre los desbloqueados o permitir a la consola seleccionarlo aleatoriamente.

2.5. Counter-Strike



Figura 2.5: Counter-Strike

Counter-Strike⁴ es un juego de tipo multijugador. La acción de Counter-Strike se desarrolla en rondas de una duración elegida por el que las crea, en la cual un equipo de terroristas se enfrenta a un equipo de antiterrorista. El equipo victorioso es el que cumpla todos sus objetivos de victoria, de situación o la eliminación de todos los jugadores del otro equipo. Si al final de la ronda no hay victoria directa de uno de los dos equipos, el equipo que no realizó sus objetivos pierde por eliminación.

¿Por qué es uno de mis juegos favoritos?

Edwin Hermenejildo Counter-Strike Agrupa varios aspectos del espíritu deportista: trabajo de equipo, competencia, igualdad de oportunidades y con su éxito es lógico que el juego haya dado a un gran número de jugadores el deseo de competir. Todos los jugadores comienzan con la misma cantidad de puntos de vida y la cantidad de puntos de armadura que consiguieron conservar durante la ronda anterior siempre y cuando no compren una nueva. Cuando los daños son causados por los disparos de sus adversarios o sus compañeros -si hay fuego amigo- (los compañeros causan menos daño, pero pueden matar igualmente), así como por una caída violenta los puntos de vida del jugador disminuyen. Los disparos se pueden localizar en diferentes partes del cuerpo (brazo derecho e izquierdo, pierna derecha e izquierda, torso, y cabeza), y causan más o

⁴<http://http://store.steampowered.com/css/>

menos daños según el lugar afectado, sabiendo que un disparo en la cabeza o headshot es a menudo mortal. La pérdida de puntos de vida solo causa una pequeña disminución en los movimientos del terrorista o antiterrorista que haya recibido el daño. Cuando la totalidad de los puntos de vida se terminan, el jugador muere.

2.6. God Of War III



Figura 2.6: God Of War III

God Of War III⁵ God of War III es un juego basado en la mitología griega, en donde el personaje principal llamado Kratos, el cual era el antiguo Dios de la Guerra, asciende al olimpo con la ayuda de los Titanes para tomar venganza de Zeus ya que éste lo había traicionado. Ya en el olimpo se enfrentará a todos los dioses que habitan ahí, incluidos los tres más poderosos Hades, Poseidon y por último Zeus, pero Kratos estará ayudado por Atenea quien lo guiará a lo largo del juego y le dará la clave para poder derrotar a Zeus.

¿Por qué es uno de mis juegos favoritos?

Kevin Silva El juego es muy real, ha sido premiado por la calidad de gráficos y su trama es muy envolvente. También posee minijuegos de lógica a lo largo que vas avanzando por el juego. El juego no es muy corto pero tampoco muy extenso y en el camino podrás encontrarte con muchos enemigos, también poder controlar un sinnúmero de armas conforme vayas ganando batallas y a la vez escoger cual de ellas aumentarles de poder. En fin el juego te da muchas posibilidades y brinda garantía de que no te aburrirás al jugarlos, es por esta razón que fue catalogado como el "Videojuego más esperado del 2010"

⁵<http://www.ign.com/games/god-of-war-iii/ps3-886158/>

Capítulo 3

Conclusiones

Cuales juegos fueron más populares y un breve razonamiento del porqué.