Todo Juegos
OPINIÓN EN MODO HARDCORE
NOVIEMBRE 2014
NÚMERO 8

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES



KONAMI APRENDIÓ DE LOS ERRORES QUE COMETIÓ EL AÑO PASADO Y CON PES 2015 REGRESA EN PLENA FORMA

EL REY ESTÁ DE VUELTA



CALL OF DUTY
SLEDGEHAMMER APUNTA ALTO CON WARFARE

UBISOFT
CON POLÉMICA LLEGA EL NUEVO ASSASSIN'S CREED

CARA A CARA
LAS MEJORES SAGAS ENTRE LOS JUEGOS DE PELEAS

UNA REALIZACIÓN DE PLAYADICTOS

facebook.com/todojuegos.cl

@ todojuegos_cl

TodoJuegos.cl

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO

16 AÑOS LIDERES EN ENTRETENCIÓN DIGITAL

+ 1.200 TÍTULOS DISPONIBLES EN VIDEOJUEGOS

+600 PELÍCULAS BLURAY



ACCESORIOS

CONSOLAS

FIGURAS COLECCIONABLES

JUEGOS USADOS

Regístrate en la comunidad

playadictos
TU COMUNIDAD GAMER

Un sitio para fanáticos y para los que sólo quieren pasar un rato entre amigos.

Un espacio para hablar e informarse de videojuegos, cine y mucho más.

Crea tu cuenta y participa, de forma gratuita, en nuestros concursos:








¡No a la paridad!

Un precedente nefasto fue el que sentó este mes Ubisoft con Assassin's Creed: Unity, al decidir "capar" la versión de PlayStation 4 y no sacarla a su máxima resolución por tener acuerdos comerciales con Microsoft (el discurso oficial es una patraña).

A cualquier estudio que pide 35 mil pesos por un disco, lo mínimo que puede exigirle un usuario es que la compañía, sobre todo tratándose de una grande como Ubisoft, le venda el mejor producto posible.

Y AC: Unity para PlayStation 4 no lo será. El repudio en las redes sociales fue inmediato y espero que se refleje en las ventas del juego, para que las compañías entiendan que deben poner SIEMPRE al jugador primero, porque de ellos depende su subsistencia.

Aquí, lo que correspondía, era que Ubisoft, si quería paridad y evitarle problemas a Microsoft, se esforzara por sacarle 1080p a Xbox One, como sí fueron capaces de hacerlo Bungie con Destiny, Blizzard con Diablo III o 2K Games con WWE 2K15. ¡Esa es la manera!

Para Ubisoft el problema es que, con ésta, suma su segunda polémica grande en menos de un año. Recuerde todo lo que se discutió el bajón gráfico de Watch Dogs y cómo afectó eso a un título que, finalmente, pasó sin pena ni gloria por nuestras consolas.

Lo peor es que de la propia compañía les dan una lección, porque el equipo a cargo de Far Cry 4, también de Ubisoft, sí sacará el juego a 1080p en ambas consolas. ¿Se podía o no?

Jorge Maltrain Macho
Editor General

Pincha sobre este símbolo para acceder a contenido multimedia.

Equipo Editorial

DIRECTOR
Rodrigo Salas

JEFE DE PRODUCCIÓN
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL
Jorge Maltrain Macho

EQUIPO DE REPORTEROS


Felipe Jorquera
#LDEA20


Andrea Sánchez
#EIDRELLE


Jorge Rodríguez
#KEKOELFREAK


Roberto Pacheco
#NEGGUSCL


Raúl Maltrain
#RAULAZO


David Ignacio P.
#AQUOSHARP


Ignacio Ramírez
#MUMEI


Jorge Maltrain
#MALTRAIN


Patricio Makievsky
#CLINT EASTWOOD


Benjamín Galdames
#TATSUYA-SUOU

DISEÑADOR
Jorge Maltrain Macho

UNA PRODUCCIÓN DE

TodoJuegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

UNA REALIZACIÓN DE

playadictos
TU COMUNIDAD GAMER

Indice



14 ZONA RETRO
Suikoden II es uno de los mejores JRPG de la historia. Lee por qué.

22 CHOZA INDIE
Calabozos y caos. Un subgénero que renace con varias joyitas.

26 CALL OF DUTY
Advanced Warfare espera dejar atrás le mediocridad de Ghosts.

32 DESTINO JAPÓN
Conoce a Hatsune Mike, la súper idol más popular del país nipón.





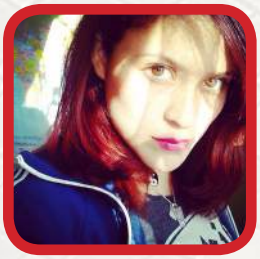
40 PLAYSTATION TV
¿Para qué sirve y cómo funciona esta nueva plataforma de Sony?

42 PRIMER PLANO
Hironobu Sakaguchi, el hombre que trajo la fantasía a la industria.

50 CARTELERA
Revisa lo nuevo este mes, partiendo por la genial colección de Halo.

58 OCTAVO PASAJERO
El terror de Annabelle se toma nuestro repaso a lo mejor del cine.

¿Cuál ha sido tu juego favorito?



ANDREA SÁNCHEZ
#EIDRELLE

En esta ocasión no se me ha hecho demasiado difícil escoger entre mis juegos favoritos. Y el merito completo se lo lleva la obra arte que es Dark Souls. Este RPG tiene la mezcla perfecta de acción, el aventurarse en él es casi como una condena. Una que nos lleva a una relación de amor y odio, sin lugar a dudas. Pero no es difícil encantarse con todo lo que hay en él: los malditos caminos ocultos, los jefes imposibles, las perdidas mayores de almas... en fin. Creo que no hay juego que me ocasione tanta mezcla de emociones.



FELIPE JORQUERA
#LDEA20

Siempre me ha costado decidirme sólo por uno, pero como no me queda más remedio, elegiré a uno de los mejores juegos del maestro Hideo Kojima. Ese no es otro que Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Su gran guión, su cuidadísima jugabilidad, los excelentes gráficos para la época en que fue lanzada y, por sobre todas las cosas, su magistral final, que sin duda ha sido el mejor que he visto en mi corta vida. No puedo dejar de nombrar a otro de los que considero una obra maestra y bien pudo ser mi elegido: Shadow of the Colossus.



PATRICIO MAKIEVSKY
#CLINT EASTWOOD

Definitivamente Metal Gear. Ahora bien, lo complicado es elegir uno entre toda la saga... o no. Nah, no lo es, jaja. MGS para la Playstation 1 es el que se roba mis suspiros y cómo no, si el juego a nivel personal fue una total innovación. Saltar de Nintendo 64 a la consola de Sony y toparme con esta maravilla provocó un antes y un después en mi cultura como gamer. La historia, su compleja jugabilidad para ese entonces y su sistema de interacción con el jugador me llevaron a un amor a primera vista del que aún no logró zafarme.



DAVID IGNACIO P.
#AQUOSHARP

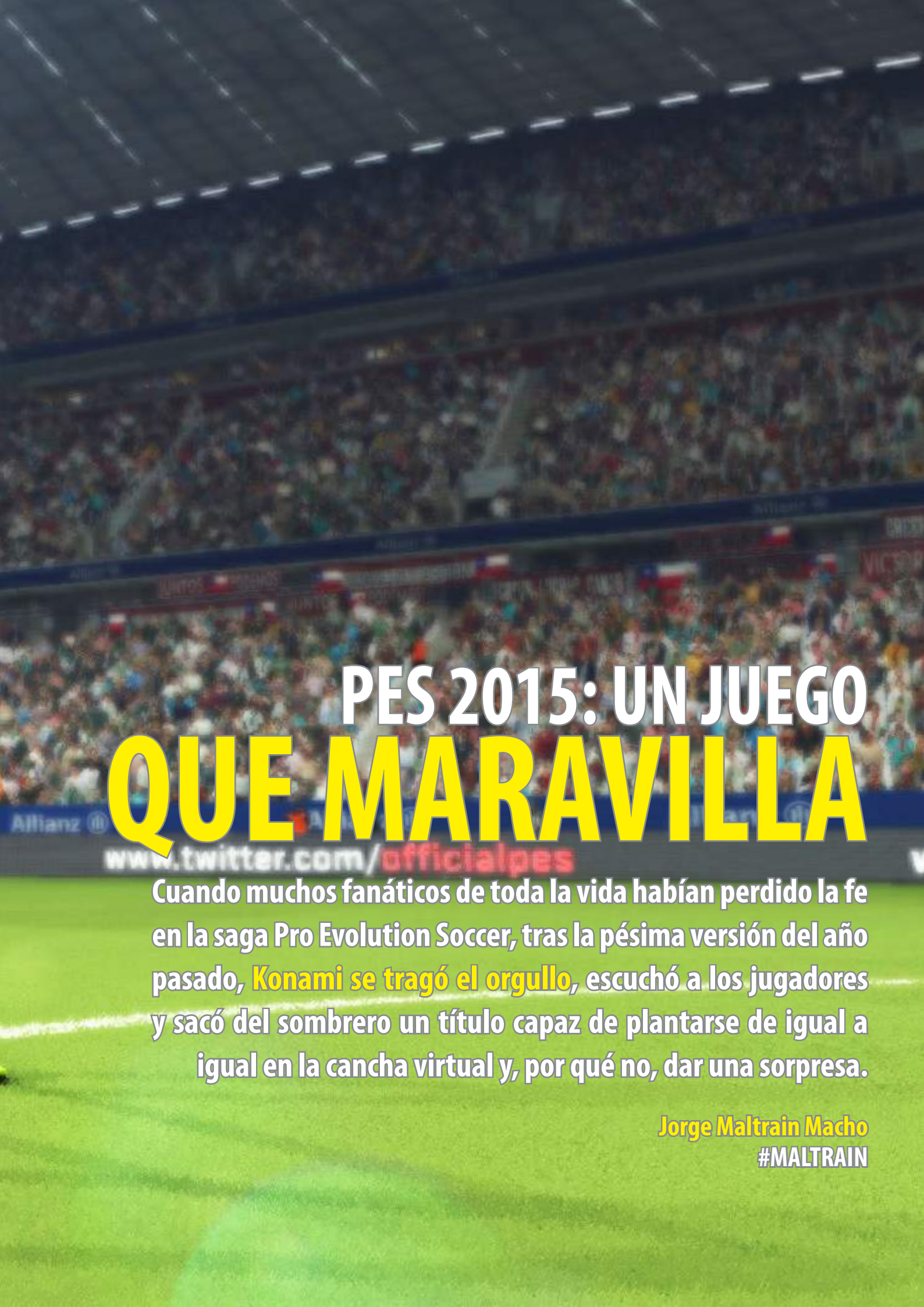
Mi preferido es Metal Gear Solid 2. Y eso básicamente porque se trata del mejor de todos los tiempos. Su argumento es insuperable y sus plot twist son simplemente geniales. Gráficamente fue un lujo en su momento y su jugabilidad no tiene fallas. Su banda sonora, además, es memorable y como si todo esto fuera poco hay que sumarle esos característicos momentos humoristicos o freakies que sólo Kojima sabe plasmar. Jugarlo es un deleite... y a la vez una tortura, porque después de MGS2 todo el resto parece mediocre.



RAÚL MALTRAIN
#RAULAZO

Es una de esas preguntas que siempre es dificil de responder, sobre todo cuando has jugado por tantos años. Sin embargo, cada vez que me encuentro haciendo un top ten personal, los mismos nombres aparecen una y otra vez. Si tuviera que dar mi lista serían: Persona 3 y 4, Final Fantasy 7 y 8, Chrono Trigger y Chrono Cross... sí, sólo JRPG, a mi juicio los mejores que hay y me quedo corto. Ahora bien, si debo destacar uno, ese es Chrono Cross, el mejor de mi lista, y más si entiendes su contexto después de jugar Chrono Trigger.


7



PES 2015: UN JUEGO QUE MARAVILLA

Cuando muchos fanáticos de toda la vida habían perdido la fe en la saga Pro Evolution Soccer, tras la pésima versión del año pasado, Konami se tragó el orgullo, escuchó a los jugadores y sacó del sombrero un título capaz de plantarse de igual a igual en la cancha virtual y, por qué no, dar una sorpresa.

Jorge Maltrain Macho
#MALTRAIN

Las cosas claras: **me declaro un fan de la saga Pro Evolution Soccer**. De aquellos a quienes poco le importaba la falta de licencias y esperaba ansioso cada nuevo parche en las comunidades para actualizar mi PES o Winning Eleven de turno con las últimas equipaciones o las alineaciones reales. De aquellos que consideran a **Castolo** un ídolo a la altura de Pelé y que convirtió en campeones a **Ximelez**, **Espimas**, **Minanda** o **Valeny**.

Sin embargo, tras palpar en carne propia el declive de la franquicia en los últimos años, saltándome incluso el PES 2013 para probar el tan comentado FIFA y su entretenido modo Football Ultimate Team (FUT), sentí como una verdadera cachetada el desastre que fue, desde su concepción, PES 2014.

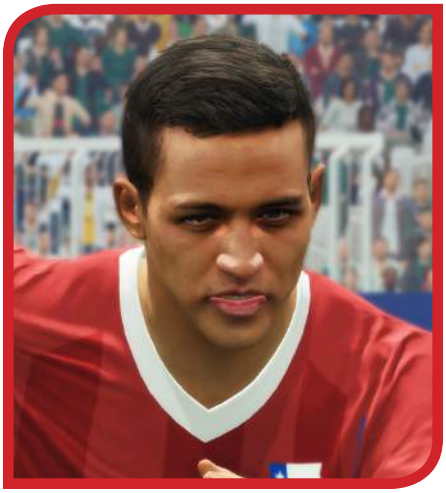
Varios meses antes de su lanzamiento, incluso, advertí en **PlayAdictos** que Konami estaba sepultando a la franquicia al saltarse la nueva generación de consolas. No sabía entonces que, además, el título sería injugable, especialmente en el modo online, donde no ganaba el mejor, sino el que tenía jugadores menos chambones.

Parecía un golpe definitivo para Pro Evolution Soccer. El juego ha sido el peor vendido en la historia de la franquicia y muchos fanáticos de la saga quedaron decepcionados, vendieron pronto sus juegos y se cambiaron a FIFA 14 apenas compraron una PlayStation 4 o Xbox One.









Pero hubo un punto de quiebre. Y es que Konami aprendió de sus errores y, como lo admitió el productor japonés **Manorito Hosada**, "hicimos grandes esfuerzos por entender qué salió mal, porqué PES 2014 no tuvo buena acogida y, con la retroalimentación de los fans, nos empeñamos en mejorar".

El director de Konami para Latinoamérica, **Jerónimo Quintero**, agregó que eso también les hizo replantearse la estrategia de cara a esta nueva entrega, "que ha sido que la gente la pruebe por sí misma, porque si nosotros les decimos que el juego está bien, quizás esta vez no nos crean. Por eso sacamos el demo hace un mes, el que por cierto tuvo muy buena recepción, **al punto que en la Gamescom fuimos elegidos como el mejor juego de deportes**. Nuestro mensaje es: juéguenlo, pruébenlo y si les gusta cómprenlo para que vean esas mejoras".

En nuestro caso, tras probar el demo público y la versión final del juego, durante un evento realizado en Chile, podemos dar fe de que el resultado del trabajo de Kona-



mi se nota en cada aspecto de un PES 2015 que no hace sino rescatar un aspecto esencial de la saga: **su adictiva jugabilidad y su facilidad de manejo** hasta para el usuario menos experto.

PASIÓN POR EL GOL

"Nuestro lema es que la cancha es nuestra y, justamente, pusimos mucho énfasis en los partidos en sí", nos explica Hosada, recalcando que "**el gol es lo más importante** y, por lo mismo, nuestro principal empeño estuvo puesto en la acción del disparo a portería, en el pase gol y en el enfrentamiento uno contra uno, que consideramos un aspecto muy emocionante de cualquier partido".

En efecto, lo primero que advertimos es que no cuesta demasiado rematar al pórtico buscando buenos ángulos ni armar acciones a un toque o lanzar paredes precisas. Eso sí, **los porteros han sido notoriamente mejorados** y si en versiones anteriores cometían errores infantiles cada dos por tres, ahora suelen ser rápidos para salir del área chica y sólidos bajo los tres palos.

La inteligencia artificial es otro de los puntos altos del juego. En lo que pudimos probar, por supuesto que en los modos difíciles, los defensas rivales eran capaces de seguirle el ritmo hasta al jugador más rápido, obligándonos a buscar el juego asociado antes que el pase al vacío con triángulo.

Otro aspecto importante es que cada equipo tiene sus propias fortalezas y se amolda al estilo de juego de cada uno. Durante las pruebas en su paso por Chile, pudimos ver cómo cada "tester" tenía su equipo favorito en virtud de su propia forma de jugar.

Por ejemplo, si eres de los que te gusta salir rápido desde atrás y llegar en tres toques al arco rival, mejor ni te gastes con el **Barcelona**, porque tal como en la vida real el equipo está armado para un juego menos vertiginoso. Todo lo contrario de lo

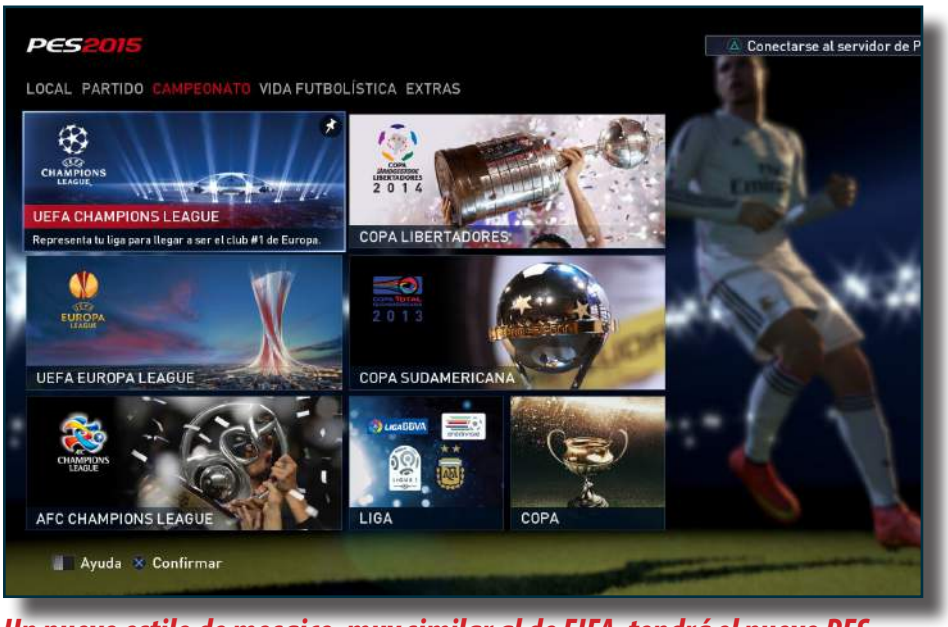
que ocurre con **Real Madrid** o incluso el **Bayern Munich**, que pese a tener a Pep Guardiola en el banco, suele ser el paraíso para quienes prefieren avanzar en velocidad, con **Arjen Robben** y **Franck Ribéry** por las bandas.

Y es que, según comentó Hosada a TodoJuegos, "**la individualización de los jugadores ha sido un paradigma de PES a lo largo de su historia** y, por lo mismo, pusimos un gran énfasis no sólo en los aspectos físicos de muchos futbolistas, con más de 1.500 capturas faciales, sino además agregando características propias de algunos jugadores, desde sus gestos a su forma de correr".

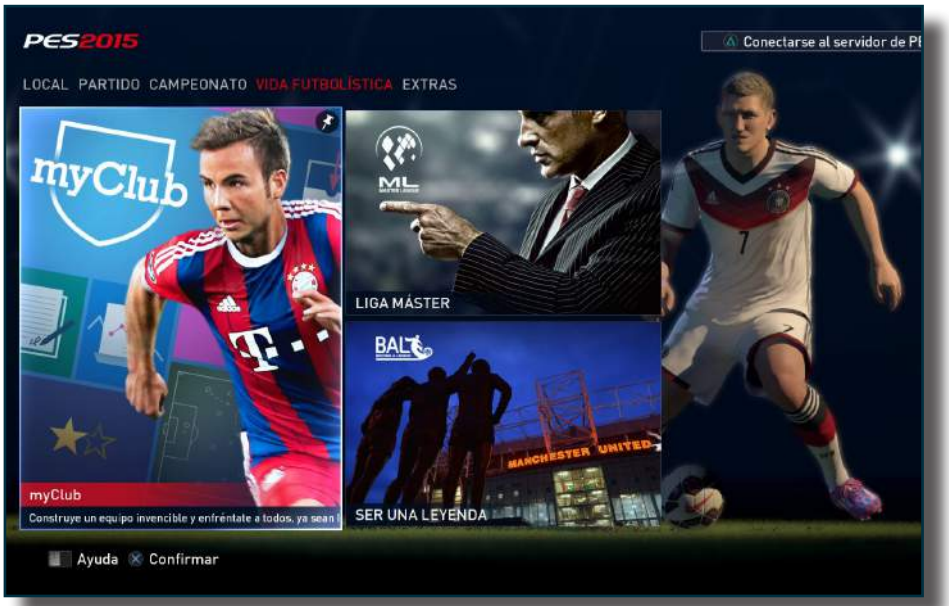
Agregó que "al recibir los comentarios de nuestros jugadores, todos estos aspectos han sido de lo más solicitados. Así, creemos que **el control del juego**, en general, tiene la suavidad y simpleza que nos caracterizó siempre y el aspecto gráfico es tan llamativo como lo era, en su época, con Winning Eleven".

El tema gráfico, de hecho, es otro de los puntos altos. Y aquí de nuevo el énfasis está puesto en la cancha, porque el poderoso **Fox Engine**, el motor creado por Kojima Productions para Metal Gear, no se utiliza demasiado para resaltar las tribunas o el entorno del juego mismo.

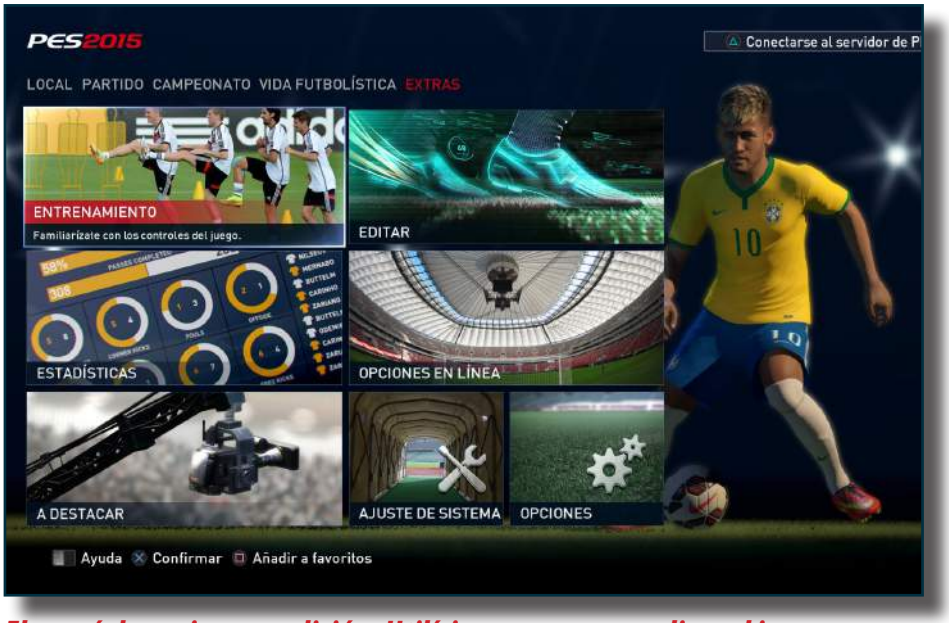
UNA INTERFAZ RENOVADA



Un nuevo estilo de mosaico, muy similar al de FIFA, tendrá el nuevo PES.



El menú de "Mi Club", donde seguro pasaremos gran parte del tiempo.



El menú de opciones y edición. Utilísimo para personalizar el juego.

Donde sí brilla es, precisamente, en el rectángulo verde. Si el año pasado las comparaciones eran penosas para Konami al poner cara a cara a PES 2014 contra FIFA 14, **esta vez la tortilla se dio vuelta y los rostros en el FIFA 15 son de chiste al compararlos con lo bien conseguidos que están en PES 2015**, sobre todo los cracks más importantes.



El japonés Manorito Hosoda vino a Chile a presentar un juego con el que Konami espera reencantar a los fanáticos de Pro Evolution Soccer.

EQUIPOS CHILENOS

Una de las malas noticias, no obstante, es que este año el juego no contará con la liga chilena licenciada, a diferencia de lo que ocurrió el año pasado, donde sí podíamos tener a todos los equipos del campeonato local.

Quintero explicó que "si bien la liga tal cual no estará, si tendremos en el lanzamiento a seis equipos chilenos, que serán **Colo Colo, Universidad de Chile, Universidad Católica, Unión Española, O'Higgins y Cobreloa**. Además, en diciembre, sumaremos a otros tres cuadros en una actualización, que serán **Iquique, Cobresal y Huachipato**".

"Con ellos podremos jugar en otras instancias, como las Copas Libertadores o Sudamericana. Además, creemos que con estos nueve clubes estaremos cubriendo entre el 80 y el 90 por ciento de los seguidores del fútbol chileno, así que esperamos que este año nos aguanten con eso y que podamos tenerla el año próximo", recalcó.

Algo que, dependiendo del reporte de ventas, es bastante probable, ya que el mercado latinoamericano sigue siendo clave para Pro Evolution Soccer. Así lo enfatiza Hosada, al indicar que "el número de jugadores que tenemos de esta parte del mundo hoy en día es casi igual al que tenemos en el mercado europeo".

> ***Manorito Hosada:***
> *"La versión 2014 no fue bien recibida, pero estamos convencidos de que ese tropiezo nos ha permitido como equipo* ***recuperar la magia*** *de aquellos primeros títulos de la saga y esperamos que eso lo noten los jugadores y que disfruten de este PES 2015".*

No en vano, uno de los golpes que pudo darle a FIFA 15 en términos de licencias fue precisamente en el torneo brasileño, que lo tendrá licenciado en exclusiva esta vez. Es decir, si eres de los que quiere jugar la liga del Palmeiras del **"Mago" Valdivia**, el Inter de **Charles Aránguiz** o el Santos de **Eugenio Mena**, sólo podrás hacerlo en PES 2015.

Por cierto, la versión latina tendrá comentaristas locales y volverán a repetirse el plato los que teníamos el año pasado: la dupla chilena formada por **Fernando Solabarrieta** y **Patricio Yáñez** o la argentina de **Fernando Niembro** y **Mariano Closs**.

En este sentido, una lástima que no se aprovechara el



Jerónimo Quintero reiteró el compromiso de Konami con Latinoamérica, especialmente en relación a una franquicia tan popular aquí como es PES.

fichaje de **Claudio Palma**, en Fox Sports (con el cual parece haber algún tipo de acuerdo con Konami), ya que todo buen fanático antiguo de PES sabrá que si algo inconfundible tenían esas versiones "chilenas alternativas" de Pro Evolution Soccer eran los relatos del "Negro" extraídos del Canal del Fútbol.

OTRAS NOVEDADES

Más allá de todos los aspectos jugables que les hemos detallado, si hay algo que de entrada le llamará la atención a los fanáticos es **la renovada interfaz del juego**, que contará con un sistema de mosaicos muy al estilo de Windows 8 o del propio FIFA.

Allí podremos navegar por los distintos modos de juego, desde los torneos a las ligas o al remozado modo online ***(ver recuadro en la página 13)***, así como acceder al menú de edición, donde pasaremos bastante rato si somos de los que nos gusta tener cada club con su nombre original, pues como es habitual varios tendrán nombres de fantasía, aunque sean totalmente reconocibles.

Por eso, desde ya advertimos que será posible evitarse ese trabajo si actualizamos el juego con un "archivo de opciones" ("options file") de los que pululará por la red, aunque no tenemos claro todavía si eso se permitirá también en PS4 o Xbox One.

Jerónimo Quintero:
"El motor Fox Engine puede dar aún más de lo que hemos alcanzado. El año pasado fue un primer paso y esta vez lo llevamos más allá, pero creo que recién estamos ***arañando la superficie*** *con él, así que los fans pueden estar seguros que cada entrega será mejor que la anterior".*

El juego estará disponible el 11 de noviembre y desde ya pueden reservarlo en el sitio web de **TodoJuegos** por $ 35.000 para las consolas de la nueva generación y a un precio especial de $ 25.000 en PlayStation 3 y Xbox 360.

Quintero, al respecto, explicó que "si bien una novedad importante es que el juego saldrá para la nueva generación, no queremos dejar al margen a todos aquellos que nos han preferido en las consolas anteriores y por eso hacemos esta promoción".

Lo cierto es que, más allá del resultado final, un hecho claro es que finalmente **Konami ha entendido que tiene que ponerse el overol** para recuperar terreno con su rival, FIFA, y el propio Hosada así nos lo señaló claramente.

"Si FIFA mejora, estamos obligados nosotros a hacer un esfuerzo doble y a mejorar también. La industria funciona así y, en definitiva, **eso es algo positivo para todos**. Para nosotros como desarrolladores, porque nos obliga a sacar toda nuestra creatividad, pero también para los usuarios, que tienen la oportunidad de ir probando juegos cada vez de mayor calidad", sentenció el japonés.

"MI CLUB": LA RESPUESTA DE KONAMI AL "FUT"

Pocas dudas hay en torno a que si hay un aspecto que le permitió a FIFA despegarse de PES fue en el modo online y en particular con el adictivo Football Ultimate Team (FUT), que permite comprar sobres con dinero real (o ganado en el juego) para armar varios equipos y jugar con ellos contra otros.

PES se había resistido a hacer cambios o incorporar algún tipo de microtransacciones, pero eso cambiará con esta versión. "Algo que nos ha faltado profundizar es el modo online y eso comenzaremos a remediarlo con este juego", afirmó Jerónimo Quintero.

Es allí donde entrará en juego el nuevo modo "Mi Club", que "le permitirá a los jugadores crear sus propios equipos, ya sea con microtransacciones o generando dinero dentro del juego a través de sus partidos. Y ese equipo que creen podrán utilizarlo online a través de los diferentes modos".

Si bien no quisieron adelantar mucho ni pudimos observarlo en acción en la versión mostrada en Chile, nos explicaron que funcionará igual que en FIFA en algunos aspectos como la química o el "espíritu del equipo" que será incluso más importante que el nivel de tus jugadores. "Los usuarios tendrán que elegir su director técnico, la táctica que utilizarán, los jugadores a cargo y la química, que será un aspecto clave, pues el cómo se relacionen entre ellos los futbolistas de tu equipos determinará cuán bien llevarán adelante lo que planifiques", explicó.

Por cierto, cuando escuchamos la palabra "microtransacciones" en cualquier juego, existe el temor de que haya una ventaja para quien utilice dinero real, más allá de sus capacidades dentro del juego. Algo que, en rigor, se da en parte con FIFA, pues a punta de billetera tarde o temprano tendrás lo suficiente para una crack como Ronaldo o Messi, cuyas compras a los usuarios que no invierten dinero puede tomarles semanas.

Si bien Manorito Hosada nos aseguró que quienes compren puntos no tendrán grandes ventajas, nos permitimos ponerlo en duda hasta ver el sistema funcionando.

Lo que sí nos adelantó el productor japonés es que la compra se haría por medio de representantes... y que uno de ellos sería... ¡Castolo!

Otro aspecto clave del nuevo sistema es que, tal como en el caso de FIFA, habrá actualizaciones semanales de los jugadores, cuyo nivel podrá bajar o subir de acuerdo a su rendimiento real, "ya sea si un jugador se lastima o comienza a hacer banca".

Hosada aseguró, además, que han invertido en mejorar la red de servidores, "que está alojada en Londres y vigilamos de forma permanente para que todo funcione bien cuando el juego sea lanzado". Algo que incluirá la detección de tramposos, que serán puestos en una "lista negra". En buena hora.





LA JOYA ESCONDIDA DE KONAMI

Una gran historia, un atractivo sistema de combate y el reunir a 108 personajes hacen de Suikoden II uno de los mejores juegos de rol de la historia.

Jorge Maltrain M.
#MALTRAIN

Es singular mi historia con este juego. Lo compré sin saber nada de él allá a fines del siglo pasado, sólo porque era de rol y, como nuevo fanático del género, me dedicaba a comprar todos los RPG que llegaban para **PlayStation**. Ojo, hablamos de una época en que no teníamos ningún tipo de distribución oficial y lo mejor a lo que podíamos acceder era a las copias "paraguayas" de buena calidad.

Estuvo, sin embargo, reposando largamente en mi estantería mientras me dedicaba a explorar mundos de fantasía, a luchar con dragones o vivir en universos paralelos. Y es que algo le faltaba a este **Suikoden II** para convencerme de jugarlo. A lo mejor fueron sus gráficos algo antiguos o pudo ser que, en general, muy poco se escribía de él en las revistas españolas que nos llegaban con meses de desfase.

No es para menos. A este título, sin duda, lo dañaría haber sido lanzado en septiembre de 1999, el mismo mes en que saldría el hermoso **Final Fantasy VIII**. Y muchos "analistas" que lo calificaron -a la rápida- fueron poco claros para advertir la maravilla que tenían en sus manos.

Algo que me quedó claro apenas decidí darle una oportunidad, poco antes del cambio de generación. Y es que fue un amor a primera vista con este título, que tiene una de las mejores historias que he vivido en un juego, con una trama política que ya se quisiera el mejor libro de **Robert Harris**, un ágil sistema de combate y, principalmente, la opción de reclutar a 108 personajes.

La primera entrega del juego (en lo personal, lo jugué después) era correcta, pero esta secuela la supera y corrige en todo. No en vano sus creadores, el escritor **Yoshitaka Muramaya** y el diseñador **Junko Kawano**, lanzaron el primer Suikoden como "una forma de ganar experiencia en el desarrollo de videojuegos", según han explicado, y con un guión preliminar de lo que sería la historia de esta versión.



Suikoden II toma lugar varios años después de esa primera entrega y se enfoca en la invasión de la ciudad estado de Jowston por parte del Reino de Highland. Y de inmediato veremos a nuestro protagonista, a quien nombraremos a gusto, envuelto en una intriga política que por poco le cuesta la vida, junto a su amigo de la infancia, **Jowy Atreides**.

Allí comienza nuestra épica aventura, durante la cual tendremos el placer de reclutar a los **108 personajes** ("estrellas del destino") que nos ayudarán en batalla o se sumarán a nuestro castillo, que irá creciendo y será distinto cada vez que regresemos a él tras haber sumado a un nuevo aliado contra nuestro enemigo, **Luca Blight**.

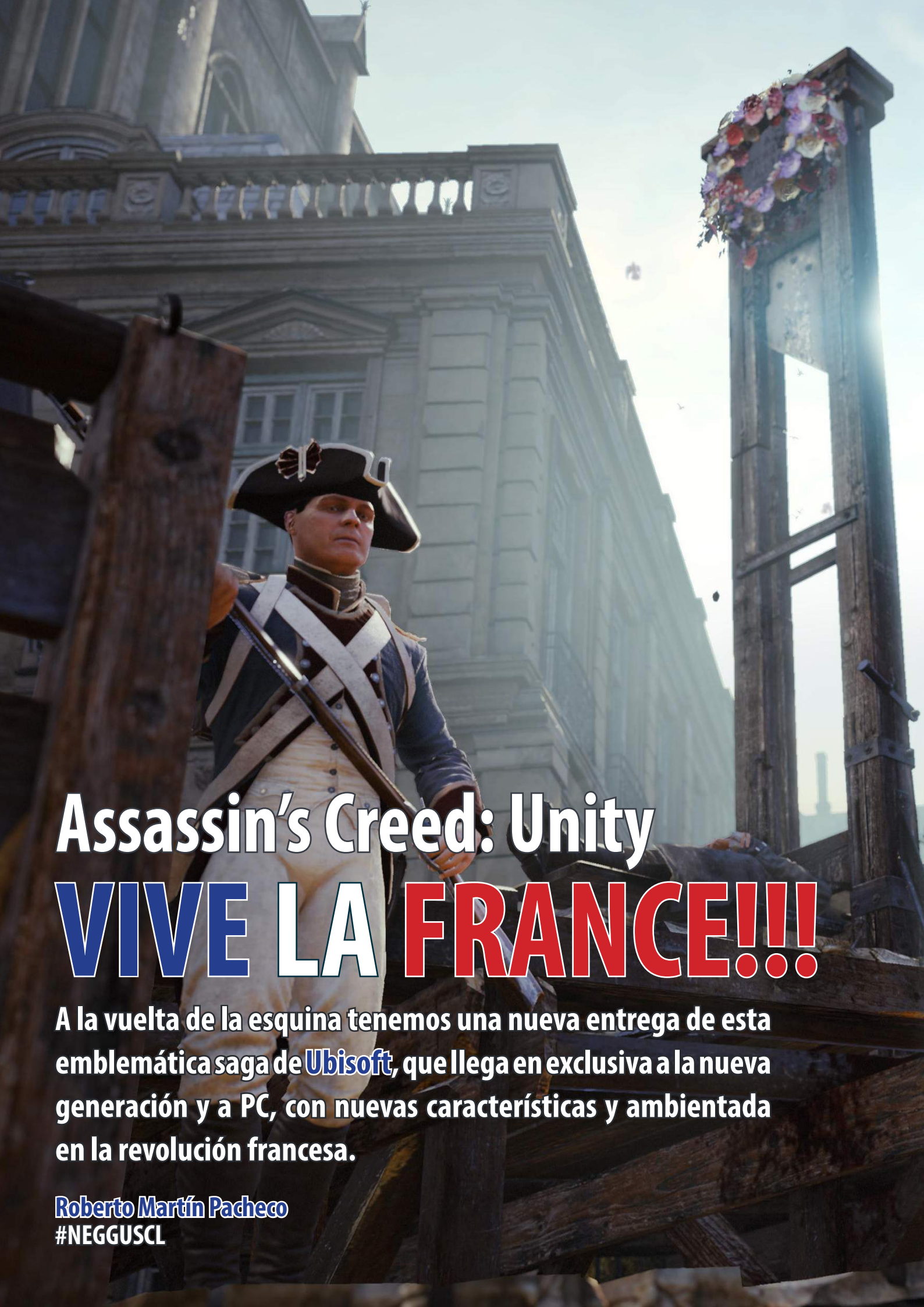
En cuanto al combate, encontraremos de tres tipos: el tradicional por turnos y con un equipo base, duelos individuales y batallas masivas que le añaden un llamativo toque estratégico. Esta variedad, sumada a la "caza" de los compañeros, te harán explorar durante largas horas cada rincón del reino.



Suikoden II fue lanzado en PlayStation y tuvo una versión en PlayStation Portable (PSP) que salió sólo en Japón, junto con el Suikoden original. **Konami**, por desgracia, no ha dado luces de sacar la versión normal o la portátil en occidente para la colección clásica en la tienda digital de PlayStation, pese a que es uno de los títulos más pedidos por los fanáticos.

De hecho, **una copia física del juego no se encuentra por menos de 250 dólares** en sitios como eBay.

No obstante, en las últimas semanas, a través del Twitch oficial de Konami, uno de sus trabajadores comenzó a transmitir sus partidas del título, sumando miles de visitas y de ruegos para que, por fin, lo lanzaran para PS3 o Vita. Sería un bombazo...



Assassin's Creed: Unity
VIVE LA FRANCE!!!

A la vuelta de la esquina tenemos una nueva entrega de esta emblemática saga de Ubisoft, que llega en exclusiva a la nueva generación y a PC, con nuevas características y ambientada en la revolución francesa.

Roberto Martín Pacheco
#NEGGUSCL



Como ya es una costumbre por estas fechas, estamos a la espera del lanzamiento del nuevo **Assassin's Creed** del año por parte de nuestros amigos de Ubisoft. Esta vez, **Unity** llega solamente para Xbox One, PlayStation 4 y PC, es decir, se saltará la pasada generación con un título ambientado en la revolución francesa y que narrará la historia de **Arno Victor Dorian**, un maestro asesino de ascendencia franco-austriaca, nacido en Versalles.

El juego trae muchísimas novedades que, según ha contado la mayoría de los afortunados que lo ha probado, van más allá de las misiones cooperativas o las mejoras gráficas, **sino que se refieren principalmente al nuevo sistema de parkour**, tanto para subir a edificios de manera diagonal, como para descender de ellos u ofrecernos mucho más realismo a la hora de dar saltos.

Lo último, por cierto, ha sido uno de los grandes pedidos de los fans desde las primeras versiones de la saga.

Desde Ubisoft afirman que el jugador podrá moverse con más libertad que en sus versiones anteriores. "Pretendíamos recrear el París del siglo XVIII con un elenco único de personajes, lugares maravillosos y un sistema de juego que ofreciera un nivel de actividad casi sin límites. Y nos hemos asegurado de que cada rincón de París tenga su propia identidad", afirma **Alex Amancio**, director creativo del título.

El estudio agrega que habilitaron un nuevo sistema de contratos llamados **"Historias de París"**, que van en lugar de las ya clásicas misiones de contratos, en donde el personaje debe seguir, vigiliar y asesinar objetivos.

También se ha revelado el Café-Théatre, que será el nuevo hogar de la hermandad asesina y el centro de operaciones de nuestro personaje principal.



MODO COOPERATIVO

Esta función es una de las más llamativas y una adición a los tradicionales modos de juego presentes en la saga. **Tendremos misiones cooperativas para dos o cuatro jugadores**, como lo pudimos ver en una conferencia de prensa presentada por Ubisoft, en donde cuatro asesinos se infiltraban en un palacio francés para asesinar al Marqués de Buillón.

Contará con un sistema de *matchmaking* online, aunque obviamente podremos jugar con nuestros amigos, lo que facilitará de gran manera la comunicación para asesinar a cada objetivo.

También tendremos la posibilidad de explorar todas las zonas de París con nuestros amigos, buscando ítemes coleccionables o incluso haciendo misiones del juego. Lo destacable es que las podremos rejugar todas, ya que tendrán un sistema aleatorio de enemigos y objetivos.

Pero hay aquí una parte desilusionante: **sólo las misiones de mundo abierto o secundarias se podrán jugar de forma cooperativa**, limitando a un único jugador las misiones principales.



Igualmente, los fans pueden agradecer este modo cooperativo, ya que se han añadido asesinatos sincronizables y la posibilidad de desbloquear algunas habilidades especiales para ocupar con nuestros compañeros.

ADIOS MULTIJUGADOR

Desde el año 2010, Assassins Creed contaba con un modo multijugador competitivo en todas sus versiones, pero lamentablemente con Unity, este modo se acaba.

Así lo explicó uno de los desarrolladores del juego, **Bruno St. Andre**, diseñador de niveles de Assassin's Creed Unity, asegurando que "esta vez desarrollamos la mecánica de la cooperación en vez de la de confrontación".

Recordemos que, originalmente, Assassin's Creed sólo estaba enfocado en una aventura de un jugador, pero Ubisoft integró desde Brotherhood este modo en que los jugadores debían ir a la caza de otros asesinos. Y, aunque no podría decir que era sobresaliente, sí creo que de algún modo era único.

No se ha descartado que en algún DLC futuro se incluya este modo competitivo. pero a raíz de esto ya han sembrado algunas dudas de que la no inclusión de este modo se debe a un tema de jugabilidad o simplemente a la falta de tiempo para poder agregar este elemento.

RESOLUCIÓN POLÉMICA

Ubisoft optó por dejar en la misma resolución de 900p a las versiones de Xbox One y PlayStation 4 "para evitar debates y todo eso". Así lo indicó el productor **Vincent Pontbriand** hace unos días.

Lo cierto es que el tiro le salió por la culata si fue así, ya que la comunidad de PS4 salió de inmediato a reclamar por esta **"paridad forzada"**, pues la consola de Sony claramente puede alcanzar los 1080p como ocurre en la gran mayoría de los juegos, incluyendo los propios títulos lanzados por Ubisoft.

EN TRES EDICIONES





NOTRE DAME
Se venderá sólo en las tiendas Game y Gamestop en el extranjero e incluirá una figura de Arno con una bandera francesa de 39,5 cms., un libro de arte y la caja exclusiva de Notre Dame.

BASTILLE
Incluye el juego, la banda sonora, el libro de arte y dos litografías. Disponible tanto para PlayStation 4 como Xbox One, pero el que desee reservarlo en la tienda Uplay recibirá una misión adicional (The Chemical Revolution) además de tres packs: The Prussian Pack, the Musketeer Pack y el Shooter Pack.

GUILLOTINE COLLECTOR
Sólo disponible a través de Uplay. Está para las tres plataformas, incluye el libro de arte, un tarot, una caja musical de madera, un mapa de París y la figura de Arno frente a una guillotina.

El que Microsoft tenga un acuerdo con Ubisoft por este Assassin's Creed tampoco le ayudó mucho a la compañía, que tuvo que salir de inmediato a capear la tormenta, afirmando que "no recortamos nuestros juegos"... algo que, la verdad, pocos creen.

En el comunicado que lanzaron a través de su blog oficial agregan que "nos hemos pasado cuatro años construyendo el mejor juego que podríamos imaginar. ¿Por qué deberíamos dar un paso atrás al hacer eso?".

La cosa es que, **si eso fuera cierto, entonces dejaría aún peor parado al estudio**, pues incluso con títulos bigeneracionales desarrolladores de compañías menores han logrado sacar sus juegos con la fórmula 1080p y 60fps en PS4 e, incluso, en algunos casos en la One.

Assassin's Creed: Unity, en definitiva, sólo alcanzará los 900p y 30fps en ambas consolas, lo que dejará con gusto a poco a la gran mayoría de usuarios, sobre todo, de la máquina de Sony. En especial aquellos que tengan pantallas de gran tamaño.



Pasando a algo más positivo, Ubisoft ha decidido darnos una experiencia única en cuanto al idioma, pues Unity tendrá doblaje al español latino, con tres grandes actores de voz presentes: **Mario Castañeda** (Goku, Dragon Ball Z), **Ricardo Méndez** (Eiichi Takashi, Death Note) y **Alfredo Gabriel Basurto** (Sesshomaru, Inuyasha).

Ahora bien, saltando de las consolas al PC, Ubisoft también dio a conocer los requerimientos que tendrá Unity, que para algunos PC gamers asoman como una locura, ya que en algunos casos tendrán incluso que pensar en renovar su tarjeta gráfica ***(ver recuadro)***.

En mi opinión, los requerimientos mínimos del juego están bastante exagerados.

Como les contábamos, Ubisoft tiene un acuerdo comercial con Microsoft y, por ende, además de las tres ediciones disponibles ***(ver recuadro)*** que, por desgracia, será difícil ver por nuestros lados, Microsoft lanzará un bundle especial que incluirá una Xbox One, un mando inalámbrico, un headset, un mes de Xbox Live Gold y, además de Unity, otros dos títulos de Ubisoft para descargar: **Rayman Legends** y **Assassin's Creed: Black Flag**.

Por ahora, quienes deseen reservar este juego para sus consolas y tenerlo a partir de este 13 de noviembre, cuando sea lanzado en esta parte del mundo, ya pueden encontrarlo en el sitio web de **TodoJuegos**, por $ 35.000.

Au revoir, mes amies!!!

PC: REQUISITOS

Sistema Operativo:
Windows 7 SP1
Windows 8/8.1 de 64 bits
Procesador:
Intel i5-2500K @ 3,3 GHz
AMD FX-8350 @ 4,0 GHz
Memoria:
6 GB de RAM
Gráficos:
NVIDIA GeForce GTX 680
AMD Radeon HD 7970
Disco Duro:
50 GB disponibles.
Tarjeta de sonido:
DirectX 9.0c

Eso es lo mínimo, aunque lo recomendado habla de usar Windows 8, un procesador Intel I7-3770 o uno AMD FX-8350, 8GB de RAM y una tarjeta gráfica NVIDIA GeForce GTX 780 o AMD Radeon R9 290x.



DUNGEONS & CHAOS

Un subgénero viejísmo de los RPG revive a punta de muertes permanentes y mapas procedurales.

JORGE RODRÍGUEZ MARTÍNEZ
#KEKOELFREAK

El popular **Don't Starve** y el próximo a ser relanzado **The Binding of Isaac** (*¡en una edición que quiero, pero right now!*), esconden en sus entrañas elementos de un subgénero del RPG sólo apto para de esos gamers jarcoretas capaces de terminar el Demon's Souls con el joystick de un Atari.

Es necesario remontarse a inicios de los 80', cuando unos estudiantes universitarios hacen mal uso de servidores dispuestos para fines académicos y programan en UNIX un juego que reunía muchas de las fijaciones adquiridas de leer alta fantasía.

En el **Rogue** original encarnamos a una arroba (sí, esa misma que va en los mails y tuits) que recorría unas mazmorras "bellamente ilustradas" en código ACSII, donde enfrentábamos a todo tipo de amenazas encarnadas en letras, números y símbolos, que representaban metafóricamente a goblins, orcos, trolls e incluso dragones.

Como en todo RPG que se precie, nuestra aguerrida arroba podía incrementar sus estadísticas al subir de nivel, conseguir mejoras de equipo, enfrentar a esos horrendos monstruos en combates por turnos y saquear sus tesoros mientras descendía mazmorra tras mazmorra hasta recuperar el **Amuleto de Yendor** y comenzar el viaje de vuelta.

Además de tener unos gráficos que nos hacen mirar con una sonrisa los requerimientos del **Evil Within** en PC, tenía otras dos cualidades propias de las limitaciones técnicas de la época y que se transformarían en un sello: los mapas se generaban aleatoriamente en cada juego nuevo y no había forma de guardar la partida.

Los frikis de entonces se enviciaron con el desafío de adentrarse en cada partida a una mazmorra completamente nueva, donde no se puede memorizar detalle, tratando de llegar al nivel más profundo sin conocer la muerte permanente, **propiciando el nacimiento del género Roguelike**, en honor al juego que lo inició todo.

Como es parte del ADN indie innovar en mecánicas, muchos estudios y diseñadores han pedido prestadas algunas de estas características para lanzar juegos como los ya mencionados al inicio,



Chasm llegará este año tanto a PC como a PlayStation 4.

consiguiendo algunos títulos que son excelentes estudiantes y otros que resultan ser novedoso híbridos de otros géneros. Repasemos.

DUNGEONS OF DREDMOR

Lanzado el 2011 por el estudio canadiense **Gaslamp Games**, es el juego que lleva más lejos el concepto de Roguelike, si no fuera por sus bonitos gráficos pixelados.

Se trata de un RPG por turnos con un looteo enorme, un descendente dungeon generado aleatoriamente, el grupo de sirvientes del mal más peligroso y kawaii que ha visto el género, expansiones oficiales y una comunidad freńetica de modders que han lanzado desde artefactos y misiones nuevas hasta árboles de progresión de personajes. Y con la opción, sólo para maestros, de la muerte permanente.

Piensen en un Diablo light-descafeinado-descremado en SNES y habrán entendido el concepto.

CHASM

Uno que me faltó incluir en la primera choza, por su innegable carácter Metroidvaniesco. En el juego controlamos a **Daltyn**, un joven soldado enviado al pequeño pueblo minero de Karthas para liberarlo del azote de fuerzas paranormales.

Tiene todas esas características que nos hicieron amar al **Symphony of the Night**: un arte pixelado macabro y detallado, una banda sonora espeluznante, leveleo y looteo al por mayor, nuevas habilidades que nos permitirán explorar zonas inaccesibles previamente y exploración hasta decir basta gracias a sus mapas generados aleatoriamente.

La gente que ha probado la versión alfa hecha cohe-



Legend of Dungeon logró financiarse gracias a Kickstarter.

tes y desean que el estudio Discord se haga cargo de la saga **Castlevania**. Pues talento no les falta.

LEGEND OF DUNGEON

Un beat'em'up cooperativo de hasta 4 jugadores, con mazmorras generadas proceduralmente y bellamente iluminadas por luces dinámicas sobre un cuidado y efectista pixel art.

RobotLovesKitty, el estudio a cargo, nos promete la acción frenética del combate real heredero de Final Fight pero en un entorno medieval-fantástico atiborrado de poderosas armas y equipo que mejorarán nuestras características, magia destructiva, trampas mortales y enemigos al acecho que quieren hacer cumplir la temida función de muerte permanente de todo buen Roguelike.

Y el bendito tesoro que podremos encontrar en el nivel -26 de la mazmorra y podremos disfrutar sólo de completar el camino de vuelta a la posada donde empezó la aventura. La carencia de juego online sigue siendo el gran reclamo de este título.

FTL: FASTER THAN LIGHT

En este juego de estrategia en tiempo real lo que hacemos es gestionar a una tripulación de diversas razas y habilidades, con las que indirectamente conducimos a una nave de la Federación que ha interceptado valiosa información que puede traer la victoria frente a las fuerzas rebeldes. Y, para eso, deberemos atravesar **20 sistemas planetarios** que se generarán de forma aleatoria, tratando de escapar de desconocidas flotas enemigas en cada uno de ellos, para pasar al siguiente a velocidad superlumínica.

En la lucha por mantener segura nuestra valiosa carga deberemos hacernos cargo de redistribuir la energía de la nave, disparar nuestro armamento contra el enemigo u ordenar a nuestra tripulación que se haga cargo de las reparaciones. Un maldito chupavidas que te hará repetir una y otra vez "sólo un sistema más".

Si les interesó el género y sus cruces, atentos también a **Starcrawlers**, **Darkest Dungeon**, **Heavy Bullets**, **Below** y **Crypt of the NecroDancer**.



FTL podemos encontrarlo en ordenadores e iOS.

TodoJuegos.cl

16 años líderes en entretención digital

LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO





+1.200 títulos disponibles en Videojuegos
+600 películas Bluray

ACCESORIOS - CONSOLAS - FIGURAS COLECCIONABLES - JUEGOS USADOS

Encuéntranos: Facebook.com/Todojuegos.cl - @todojuegos_cl





CoD: Advanced Warfare

APUNTANDO ALTO

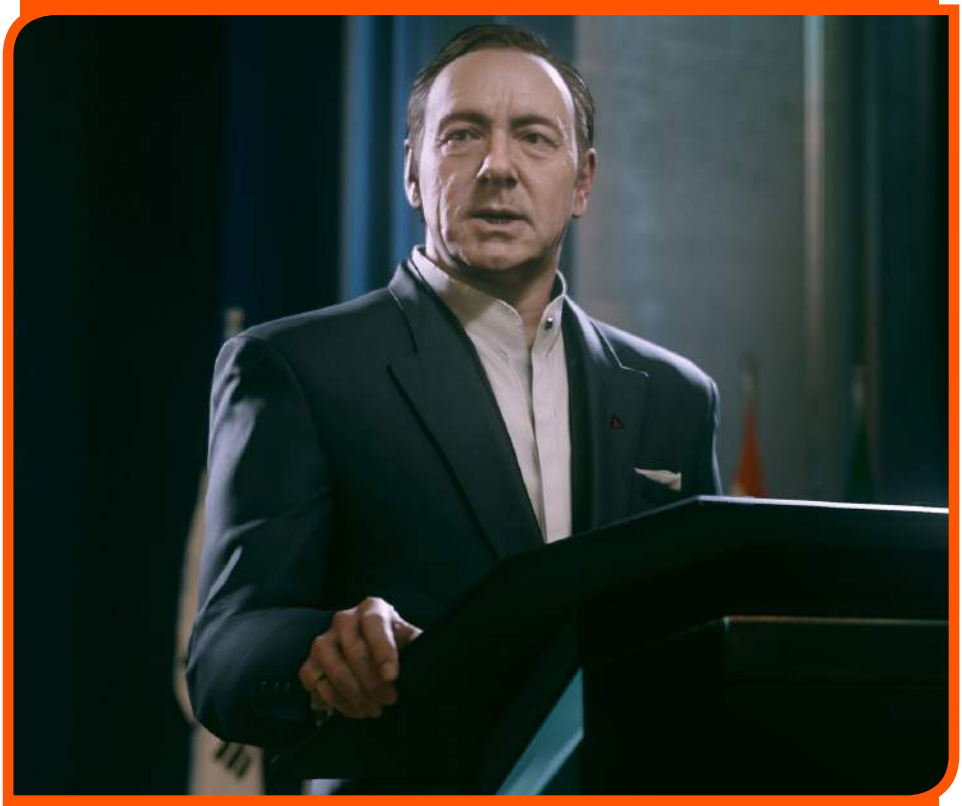
Sledgehammer Games pretende corregir los errores que se cometieron en Ghosts y refrescar la saga Call of Duty. En el papel, pinta bien. Veremos si se cumple en la realidad cuando el juego sea lanzado, el 4 de noviembre, en consolas y PC.

David Ignacio P.

#AQUOSHARP

Ya es casi inminente. Cada segundo que pasa nos acerca irremediablemente al arribo de la enésima secuela de **Call of Duty** y me atrevería a decir que la expectativa es más alta que nunca por dos motivos básicamente. Primero, **porque Advanced Warfare será el primero totalmente "next gen"** (eso suponemos y esperamos). Y, además, **por llegar justo después del peor CoD de la historia**, lo cual le agrega un toque de morbo al lanzamiento.





¿Podría llegar a ser aún peor? Los fanáticos de la saga nos encomendamos a todas las divinidades habidas y por haber, verdaderas y ficticias, para que esto no ocurra.

Quedando ya muy poco para recibir la "Guerra Avanzada", parece llamativo o incluso extraño que en esta ocasión no estemos bombardeados cada cinco minutos de trailers, eventos y comerciales recordándonos de aquello, **tal vez por el temor de elevar demasiado el *hype*** a un punto que, después, sea improbable cumplir con todas las expectativas generadas.



De todos modos, algo ya sabemos, y entre filtraciones, videos y entrevistas tenemos las principales novedades que el estudio desarrollador, **Sledgehammer**, incorporará en este nuevo título.

En el artículo anterior se mencionó una escueta referencia sobre lo que nos depara Advanced Warfare. Ahora sabemos que la historia estará ambientada en el año 2054, donde el contexto es una sociedad distópica en la que las grandes corporaciones militares se han vuelto más poderosas que los mismos gobiernos, transformando a los políticos en títeres con los cuales controlan y manipulan al pueblo (*algo no muy difícil de vislumbrar*). Todo esto empacado en "increíbles" cinco horas de duración.

Glen Schofield, gerente y cofundador de Sledgehammer, aseguró que nunca en su vida había investigado de tal manera para un proyecto, tanto en universidades como en instituciones relacionadas al campo de la tecnología. Incluso **trabajó con un experto del Pentágono** que se dedica a pronosticar los conflictos futuros. Todo esto para ayudar a darle realismo y credibilidad al argumento, por medio del diseño de armas, comunicaciones y dispositivos militares.

En medio del poco alentador panorama en que estará sumida la humanidad, tomaremos el control de un soldado de la corporación Atlas, quien será el protagonista principal durante toda la campaña, a diferencia de lo que ocurría en Modern Warfare o Blacks Ops donde existían múltiples personajes principales. Esto, según los creadores, para facilitar la continuidad del relato.

En esta ocasión, el protagonismo lo tomará el ex marine **Jack Mitchell**, quien después cargará sobre sus



hombros con la jamás nunca antes vista responsabilidad de... salvar al mundo.

Respecto al multiplayer, contaremos para empezar con un total de 14 mapas. Una cantidad decente, tomando en cuenta lo que han ofrecido las versiones anteriores o lo que muestran otros FPS.

Entre estos se encuentra **Atlas Gorge**, el cual es una "reinvención" (*un curioso termino para evitar decir que es una copia*) del clásico Pipeline de CoD 4, pero obviamente adaptado para el nuevo estilo de lucha con exoesqueletos y todos los artilugios de ultratecnología que utilizan los soldados.

Para disponer de este mapa habrá que adquirir el pase de temporada, la edición Atlas Limited, Atlas Pro o Digital Pro. No es necesario ser Nostradamus ni conocer el método predictivo de Red Quake Alert para saber que, con el paso del tiempo, se irán adicionando nuevos escenarios… para quienes paguen por tenerlos.

Tras revisar algunos videos que adelantan lo que se viene en cuanto al multijugador, **es bastante notorio que se está haciendo un esfuerzo por renovar el estilo del gameplay**. Esto, por la forma en la que están dispuestas y diseñadas las estructuras, lo cual tiene directa incidencia en la forma de jugar, que había sido hasta ahora mayoritariamente horizontal. Esta vez, en cambio, está disponible la posibilidad de dar saltos que permiten subir a lugares elevados y acceder a niveles que antes estaban fuera de alcance, privilegiando así la verticalidad del combate.

Uno de los pilares de esta entrega son **las extraordinarias posibilidades de diferenciación**. Me llama la atención el estratosférico número de opciones que tendremos para crear al personaje: un total de **20 mil millones** entre vestimenta, físico, indumentaria e instrumentos. Encontrarse con alguien idéntico sería virtualmente imposible y esto tiene directa repercusión con la interacción en las redes sociales, que tan populares son actualmente.

Nada muy útil en realidad, pero mientras los elementos fundamentales funcionen correctamente, cosas como éstas nunca estarán demás.

Otro de los elementos que se destacan tienen relación con el concepto de ***quickscoping***, el cual es bien conocido por cualquiera que se haga llamar a sí mismo un fan de los shooters. Pero, para no dejar con la duda a algún novato, lo definiremos como la técnica que consiste en centrar al rival para luego liquidarlo rápidamente tras hacer zoom.

El debate sobre si requiere o no de verdadera habilidad es interminable, pero no es momento para eso. Lo que nos concierne por ahora son las declaraciones de **Michael Condry**, integrante del equipo de desarrollo de Sledgehammer, al respecto: "Hemos dedicado mucho tiempo y nos hemos concentrado en ello, así que creo que los jugadores que escojan una clase de francotirador verán que es una experiencia gratificante, pero no serán todopoderosos en relación a sus compañeros".

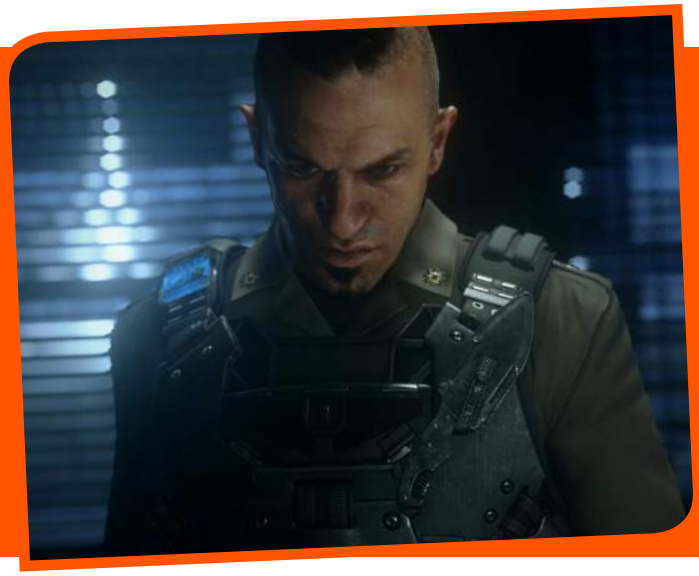
Junto con esto, ha asegurado que en esta ocasión pretenden lograr que los snipers no sean una clase aventajada por defecto y que, para lograr el equilibrio, han trabajado e invertido bastante tiempo con el fin de implementar mejoras y capacidades específicas en las armas, las cuales evitarán estos inconvenientes.

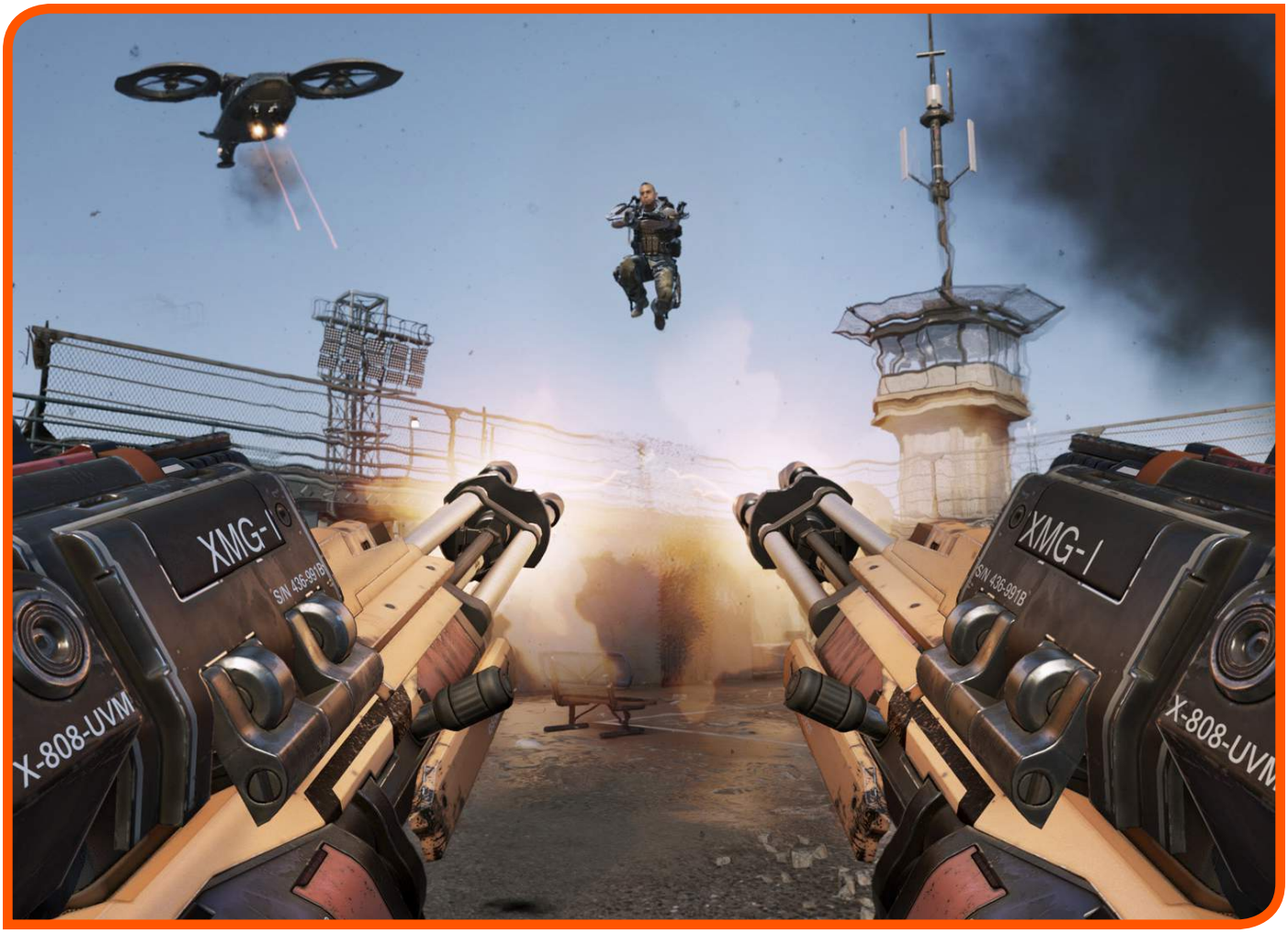
No pretendo poner en tela de juicio las palabras de este personaje ni tampoco quiero negarle el beneficio de la duda, pero cosas como estas hacen que el déjà vu se torne casi insoportable. Nos han estado diciendo lo mismo año tras año y, más allá de algunos retoques cosméticos, **todo sigue igual**. Sólo queda tener fe en que en esta ocasión sí obtendremos resultados tangibles.

Pero no sólo del online competitivo vive CoD. No nos olvidemos del cooperativo, en esta oportunidad bajo el nombre de **Supervivencia Exo**, una modalidad para hasta cuatro jugadores (dos en modo local) donde el objetivo será enfrentar y exterminar las oleadas de enemigos que una tras otra nos atacaran sin piedad.

Esto, en esencia, no tiene







nada de nuevo, pero se supone que al menos veremos algún cambio superficial en la forma de jugar ya que cada cierto tiempo o según las metas alcanzadas se activarán objetivos específicos y, junto con esto, los mapas irán cambiando para evitar que la acción se torne demasiado monótona.

Cabe destacar que muy recientemente se dio a conocer el rumor sobre **un posible modo zombie**, a partir de la filtración de uno de los trofeos, el cual dice "completa una oleada adicional del modo Exo Survival". Si bien la descripción no hace referencia directa a la participación de muertos vivientes, la imagen filtrada dio para muchas hipótesis, así que tendremos que estar atentos a ver si es o no cierto, aunque parece más que probable.

Si con todo esto aún hay gente que está disconforme, **entonces el modo Uplink los terminara por encantar** (*nótese el sarcasmo implícito*). Se trata de una especie de baloncesto bélico donde la idea es introducir una bola de energía en el portal de cada equipo. Quien la lleve será incapaz de disparar, pero si puede dar pases a sus compañeros de equipo o lanzársela a un rival para luego eliminarlo.

Lamento profundamente el tener que cerrar este informe sin poder hablar de cosas realmente importantes, **como lo son los servidores dedicados o mejoras sustantivas en el netcode**, pues de esto no hay nada confirmado aún y solo se conocen especulaciones.

Pero a la vuelta de la esquina está el 4 de noviembre, día en que el juego será lanzado para las consolas PlayStation 4, Xbox One, PS3 y Xbox 360, además de PC, así que impacientarse a estas alturas no tiene mucho sentido.

Después de todo, si CoD nos vuelve a fallar no nos faltará un BF4 Premium o Far Cry 4 para pasar las penas, ¿no?



MUÉVETE AL RITMO DE MIKU

La súper idol japonesa vuelve de la mano de Sega, que sigue explotando el mundo de los juegos de baile al más puro estilo DDR, pero ahora con botones.

BENJAMÍN GALDAMES
#TATSUYA-SUOU

Miku y todo su elenco de Vocaloid nuevamente se presenta ante nuestros ojos y esta vez con un poder gráfico increíble para darle vida a **Miku Hatsune Project Diva f2nd** en PlayStation 3 y PS Vita.

Sus diseños perfectamente delineados, escenarios novedosos y animados, además de un extenso flujo de animaciones, hacen que **sea parte obligatoria** de tu biblioteca de juegos nipona.

Contaremos con muchos personajes en esta entrega de la idol más popular de Japón, entre los cuales destaco por supuesto a **Hatsune Miku**, la protagonista y la estrella de todo este cuento.

Otro aspecto clave, por supuesto, es el de la música y, en este caso, las muchas más canciones disponibles harán que este juego sea **mucho más extenso y rejugable**, algo que a mi juicio es un aspecto muy importante en este tipo de juegos, debido a que al no tener una línea argumental, deben contar con

incentivos y desafíos que motiven a retomarlo, más allá de que te puedan gustar las canciones de turno o su entretenida mecánica.

Si tuviera que destacar algunas de las canciones, creo que hay cuatro de ellas que se llevan las palmas y que todo fanático de la música pop japonesa debe escuchar (y jugar en este caso).

- *"Levan Polkka"*
- *"Romeo and Cinderella"*
- *"Paradichlorobenzene"*
- *"World is Mine"*

A estas canciones, **emblemáticas de Vocaloid**, se suman muchas más, como ya les mencioné, así que es cosa de que cada uno las descubra de acuerdo a sus gustos.

BUSCANDO AMÉRICA

Es sabido que el 90% de los juegos de origen asiático no llegan o tardan mucho en cruzar el charco, pero como



hemos ido analizando aquí en **Destino Japón**, lentamente esa exclusividad se ha ido perdiendo, abriéndose nuevas oportunidades al un mercado asiático aquí en nuestro continente.

El vivo ejemplo de esto es Vocaloid y me centraré más que nada en Miku Hatsune, la idol principal, pues la cantidad de merchandise que se vende de ella es impresionante. Desde gente que hace cosplay hasta coleccionistas que tienen absolutamente todo lo que diga "Vocaloid" en la etiqueta.

Eso ha llevado a que empresas como SEGA decidan probar suerte en esta parte del mundo con sus videojuegos y con resultados muy positivos, ya que la crítica ha apoyado abiertamente el título.

Y claro, como redactor de este humilde espacio, debo decir que me siento orgulloso de ver a todos los que gustan de este tipo de juegos ser los precursores de este renovado interés por estos títulos que, hace unos años, ni soñábamos con ver por estos lados. Y enhorabuena que así sea...

MIKU HATSUNE

La primera Vocaloid que salió. Se caracteriza por su pelo y su carisma. Una idol que ha logrado expandir su fama por todo el mundo.



LEN Y RIN

Los hermanos infaltables de Vocaloid. Los dos siempre están vinculados en las canciones y los fanáticos aman ver cómo cantan a dúo.



LUKA

La Vocaloid que cortó la diferencia entre habla japonesa e inglesa. Se le considera como la bilingüe y es la numero 3 de los Vocaloid.





READY... FIGHT!!!

El género de los juegos de pelea ha entregado grandes sagas, las que nos robaron largas horas ya sea en los arcade o consolas. Aquí algunas de ellas.

David Ignacio P.
#AQUOSHARP



Hace un tiempo, tuve el privilegio de escribir un artículo sobre **King of Fighters** que causó cierto revuelo. Pequeño, pero revuelo al fin. Y es que, cuando se trata de preferencias en un tema que despierta tantas pasiones, es comprensible que las cosas se tomen casi de forma personal.

En primera instancia pensé contraatacar de manera aún más feroz para demostrar que tengo la razón y soy -obvio- el dueño de la verdad absoluta, pero lo reflexioné y, gracias a este momento zen, opté por hacer algo que puede sonar contradictorio tomando en cuenta el contenido de este texto, pero que creo es la mejor opción.

Decidí que no pelearía, sino que usaría este espacio para mostrar mi agradecimiento a todos quienes con su trabajo y dedicación nos han entregado momentos únicos e irrepetibles a través de sus obras en mi querido género de los juegos de pelea.

Me esforzaré por ser lo más imparcial posible, destacando lo positivo de cada título, aunque dejando en claro que todo lo que escribo es nada más ni nada menos que mi opinión, la cual obviamente no puede dejar contentos a todos, pero espero representar a la mayoría de quienes han pasado incontables tardes después de clases en los arcade (*o flippers como solían llamarse en mi tierra*), gastando los pocos pesos de los que se disponía para el almuerzo o para el pasaje para invertirlos en un objetivo mucho más noble… el de superarse cada vez más, llevando sus habilidades a límites insospechados, convertirse en uno con la máquina… **y, sobre todo, sacarle la cresta al gil del lado**.

Por cierto, sé que es casi una insolencia dejar tantos otros afuera de este listado, pero seguro el amigo lector entenderá que este es sólo un pequeño y humilde homenaje. Por eso, vaya la mención para sagas tremendas como **Fatal Fury**, **Dead or Alive**, **Soul Calibur**, **Blazblue**, **The Last Blade**, **Virtua Fighter**, **Bloody Roar**, **Art of Fighting**, **Darkstalkers**, **Rival Schools** y tantos otros.

Espero entiendan que traté de nombrar a los más representativos, aunque tengo muy presente que más de algún fanático se sentirá ofendido porque me olvidé de su preferido, que pudo ser uno no tan conocido como **Star Gladiador**, **Kabuki Klash**, **Waku Waku 7**, **Psychic Force**, **Battle Arena Toshinden**, **World Heroes**, **Time Killers** o quizás un crossover de DC o Marvel… pero no alcanzo a nombrarlos a todos y, al final, como bien se dice por ahí, lo comido, lo bailado y lo peleado no nos lo quita nadie.

Por cierto, utilizaré a modo de abreviatura lo siguiente:
M.A.: Mayor aporte.
M.E.: Mejor entrega.
D.D.D.: Digno de destacar.

Street Fighter



Lejos el más legendario. Es conocido hasta por el peor de los neófitos y es el principal referente del género. Cuando los juegos de pelea aún estaban en pañales, emergió del talento de los japoneses de Capcom el título que se convertiría con el tiempo en el número uno indiscutido, al punto que sólo el faraón de los babosos podría no comenzar un ranking o análisis de este tipo con "El Peleador Callejero".

Ya se dijo anteriormente, pero no está de más reiterarlo, que es el más importante, trascendente e influyente de entre todos. En términos de relevancia, Ryu es Dios y Dios es Ryu. Me atrevería a decir que la industria de los videojuegos no sería el negocio multimillonario que es hoy si no fuera por títulos como Street Fighter.

M.A.: Ser el padre de todos los demás, el Zeus del fighting.
M.E.: Street Fighter 3 Third Strike.
D.D.D.: Se ha logrado mantener firme hasta la fecha como el máximo exponente.

Mortal Kombat



Este título fue la respuesta norteamericana al dominio japonés en el género de los juegos de peleas. Y nació porque dos jóvenes como Ed Boon y John Tobias pensaron que podían "hacer algo mejor", creando un juego que arrasaba en las máquinas arcade, donde los gamers se atiborraban en interminables filas esperaban su turno para poder echar una ficha y sumarse a la batalla.

En esta saga, el combate se tornó más sangriento que nunca y sumó otros elementos innovadores y llamativos, que la llevaron a ganarse un lugar de privilegio.

Si bien es cierto la técnica de captura digital ya había sido utilizada con anterioridad, fue con Mortal Kombat que llegó a su máximo esplendor. Imposible olvidar las "fatalities" o el toasty.

M.A.: Demostrar que nunca se derrama suficiente hemoglobina.
M.E.: MK 2.
D.D.D.: Ser el principal responsable de la creación del ESRB.

King of Fighters



Desde su aparición en 1994 se ganó el fanatismo de los gamers de casi todos los rincones del mundo, principalmente de Asia, Latinoamérica y Medio Oriente. Y, gracias a él, la humilde SNK marcó a fuego su nombre en la historia, al punto que todo lo que se pueda imaginar y recordar de la década de los 90 en cuanto a la escena fighter está impregnada de King of Fighters.

Sus personajes son únicos, su estilo es inconfundible y su jugabilidad es inigualable.

Se podrán escribir miles de análisis, revisiones y/o comparaciones, pero como dicen por ahí, en la cancha se ven los gallos y en los salones de arcade el rey ha sido y por siempre será la saga del "Rey de los Luchadores".

M.A.: Llevar la complejidad de la lucha a niveles insospechados.
M.E.: KOF 98.
D.D.D.: Es inagotable y sigue reviviendo cada vez que se le da por muerto.

Killer Instinct



Si hasta ese momento predominaban las combinaciones, desde la llegada de Killer Instinct lo que todos los gamers querían hacer era simplemente un combo.

Podía ser triple, súper, hyper, brutal, master, awesome, blaster, monster, king, killer o el ya orgásmico Ultra Combo (sin olvidarnos, por supuesto, del más troll de todos, el combo breaker).

Gráficamente impresionante en su época, significó un salto cualitativo en su clase, pues tenía todo lo necesario para triunfar y, de hecho, en esta generación sigue haciéndolo con su reedición.

Eso sí, por desgracia pocos quedan a cargo de aquellos que originalmente le dieron vida en la por entonces grandiosa Rare.

M.A.: Mostrar un nivel de calidad visual y de sonido que nunca antes se había visto.
M.E.: KI 2.
D.D.D.: Fue una IP creada a manos de Nintendo… aunque hoy en día parezca difícil de creer.

Tekken



Pasar de las clásicas dos dimensiones al 3D no fue difícil gracias al Puño de Hierro. Y es que, pese a no ser el primero en implementar este estilo, Tekken ha sido por lejos el de mayor éxito y el buen recibimiento de sus numerosas secuelas dan prueba de aquello.

La saga, creada por Namco hace exactamente 20 años, hace gala de una cantidad de movimientos numerosísimos y de una variedad tan diversa de personajes que es difícil de igualar para cualquier otro rival en el género.

Además, siempre ha destacado por sacarle el jugo a las consolas en que sale, dado su excelente nivel gráfico, y por una banda sonora que le agrega aun más emoción a los ya excitantes combates.

M.A.: Demostrar que también se puede pelear en tres dimensiones.
M.E.: Tekken 3.
D.D.D.: Hizo que pandas, canguros, "troncos" y dinosaurios se enfrentaran como nunca antes.

Guilty Gear



Cuando ya daba la impresión que todo se había visto y que las peleas iban en franco declive en comparación con los shooters, que comenzaban a ganar terreno en el mundillo gamer, apareció como por arte de magia una franquicia que vino a renovar lo que se veía como inmutable, ganándose un lugar donde ya parecía no haber espacio disponible.

La estética estilo anime de **Guilty Gear**, fusionada al rock y el heavy metal, fueron los ingredientes perfectos para una mezcla explosiva y que sigue dando frutos.

Y no sólo porque está a punto de lanzarse en la nueva generación de consolas, sino porque sus creadores, **Arc System Works**, lo tomaron como base para expandirse en el género con otra saga importante como es **BlazBlue**.

M.A.: Refrescar el ambiente con nuevos aires.
M.E.: Guilty Gear X.
D.D.D.: Su inconfundible banda sonora.

Samurai Shodown



Agarrarse a combos y patadas ya era cosa del pasado. Desde este momento en adelante las katanas (entre otras armas blancas) serían las principales aliadas de los valerosos guerreros que osaran disputar un respetuoso enfrentamiento. No es fácil resumir todo lo grandiosa que ha sido esta saga, pero basta decir que ha sido todo un deleite tanto observarla como "protagonizarla", ya sea por sus elementos novedosos, como el diseño de personajes o el colorido tratamiento de las imágenes, o por el hecho de tener a un árbitro, mascotas, un tipo que corre lanzando comida, la barra de ira, en fin.

Me atrevo a señalar sin temor a equivocarme que el juego de **SNK**, como ningún otro, logra reunir toda la mística de lo que significa un juego de pelea.

M.A.: Introducir el uso de armas.
M.E.: Samurai Shodown 4.
D.D.D.: Ver a Haohmaru, Genjuro o Hattori Hanzo transformados en monos cabezones no tiene precio.



¿QUÉ ES LA PLAYSTATION TV?

Es la pregunta que muchos se hacen, ante las fallas de Sony al promocionar este producto. Aquí intentaremos darles algunas luces sobre esta verdadera Vita de sobremesa.

Jorge Maltrain Macho
#MALTRAIN

Hace más de un año, durante el Tokyo Game Show, el director de Sony, **Andrew House**, presentó un producto que prometía ser un fiero competidor de aparatos como el Apple TV o el Chromecast: su **PlayStation Vita TV**.

El producto fue lanzado sólo en Japón, donde la portátil de Sony tiene un buen pasar, a diferencia de lo que ocurre en el resto del mundo, y por algunas semanas tuvo buenas ventas... hasta que, rápidamente, el boom pasó.

En occidente tuvimos que esperar cerca de un año para tener el aparato en nuestras estanterías, esta vez renombrado a **PlayStation TV**, con carcasa negra a diferencia de la blanca original y con un lanzamiento bastante silencioso por parte de Sony.

Ni grandes avisos en los medios ni comerciales en televisión para explicar de qué rayos se trataba un producto que, bien promocionado, perfectamente podría ser un éxito de ventas por su razonable precio y cualidades.

Para ser claros, **la PlayStation TV es casi completamente una Vita de sobremesa**. Incluso, el bundle del producto viene con un control DualShock 3 compatible, en caso de que el cliente nunca haya tenido PlayStation 3 o sus mandos hayan pasado ya a mejor vida.

Los poseedores de la portátil de Sony se sentirán como en casa apenas enciendan la máquina, que por cierto es muy fácil de configurar y tendrán funcionando en apenas unos minutos. Y esto porque la interfaz es exactamente la misma de la Vita, con aquellos íconos circulares que se despliegan al toque.

Otro punto llamativo (y a favor, en mi opinión) es su minúsculo tamaño. En efecto, la PS TV cabe fácilmente en el bolsillo de la camisa, es muy liviana y asoma como ideal, por ejemplo, para llevarla a casa de un amigo para disfrutar de algunos juegos.

Y he aquí su punto fuerte: los juegos. Partiendo porque es compatible con un extenso catálogo de títulos que han salido para la Vita. Es decir, si eres de los que ha ido acumulando en su lista los juegos regalados de Vita como parte de la suscripción a PS Plus, ahora podrás disfrutar de la mayoría de ellos descargándolos en la memoria integrada de 1 GB.

Esto incluye, además, la mayoría de los juegos digitales de PSP o PS One disponibles en la tienda virtual, desde un **Crash Bandicoot** hasta **Vagrant Story**. Teniendo en claro que el aparato no mejora sus texturas, podrás disfrutar de estos títulos conectando tu PS TV a tu televisor con un cable HDMI.

También podrás jugar títulos de PS Vita que tengas en sus tarjetas originales, insertándolas directamente a la PS TV. Y, por si fuera poco, la máquina te permite utilizar el **Remote Play** tal como funciona en la PS Vita.

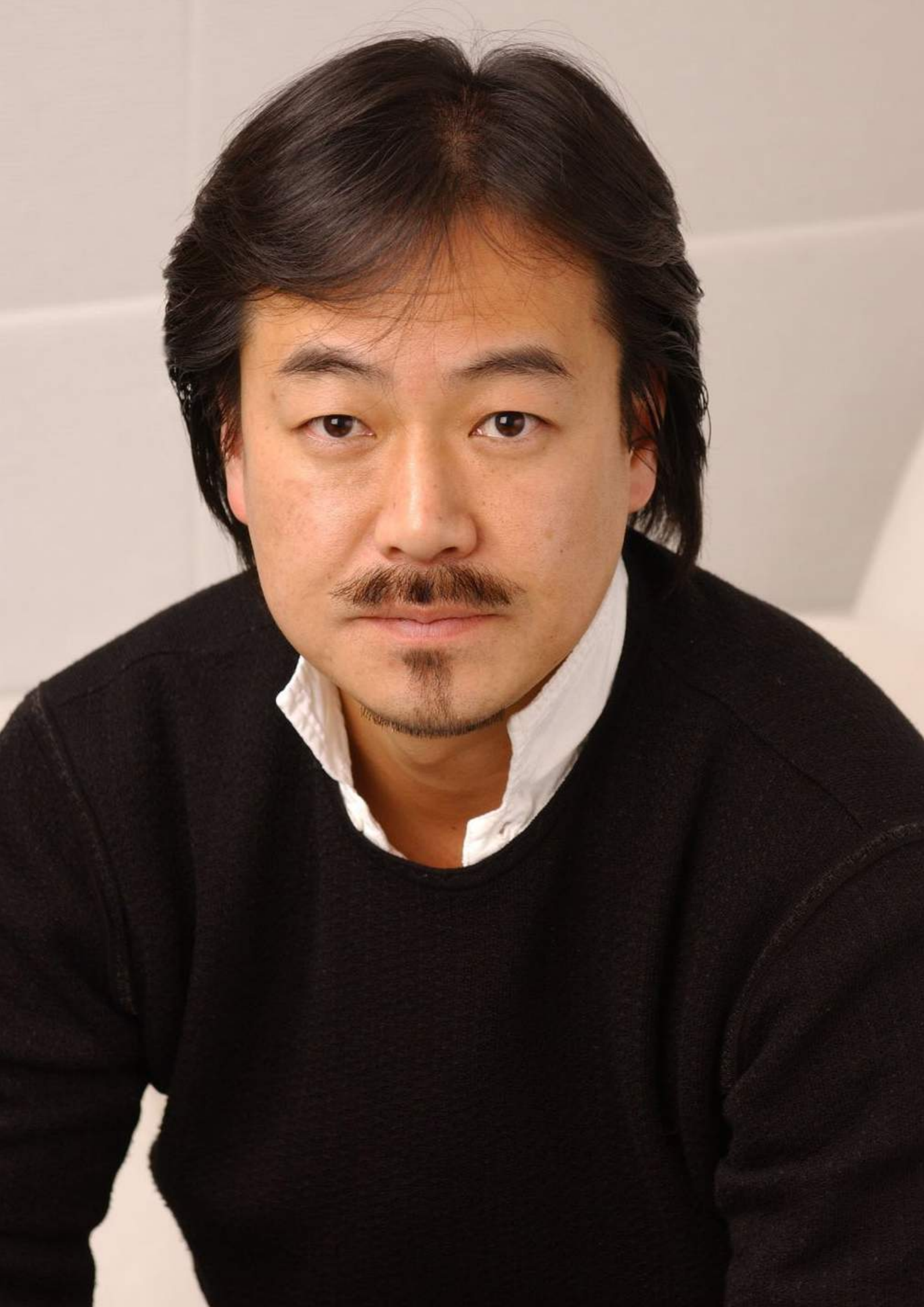
¿Qué significa esto? Imagina que tienes una PlayStation 4 en el living de tu casa y estás en medio de una partida de **Destiny** o **The Evil Within**, cuando llega una visita inesperada de tus padres y tienes que desocupar el salón.

Pues bien, puedes guardar tu partida, salir del juego, dejar tu consola en el modo de reposo y retomar la acción en otra pieza, a través de tu PlayStation TV y jugando en un segundo televisor, tal como si estuvieras ocupando tu PS4. Y puedes detener o guardar en cualquier momento para retomar la aventura en tu consola.

El único e incomprensible problema que le encontramos al aparato es que sería ideal para ver, por ejemplo, películas de **Netflix**, uno de los pocos servicios de televisión que son compatibles con el mercado chileno y que funciona de maravillas en todas las plataformas de Sony... menos en esta. Lo peor es que, oficialmente, no parece que vaya a incorporarse. Una decepción.

Pese a ello, el aparato es impecable, sobre todo para jugar, y lo puedes encontrar en **TodoJuegos** (por ahora, sólo el bundle que incluye un control, un juego y una tarjeta de memoria de 8GB) por sólo $ 114.900. O bien puedes participar desde ya en el sorteo de una que haremos en el foro **PlayAdictos** el próximo mes de diciembre.





Hironobu Sakaguchi
UN TOQUE DE FANTASÍA

A comienzos de 1987, en un escondido rincón del recién formado estudio Squaresoft, el joven **Hironobu Sakaguchi** se hizo una promesa: si su próximo juego era un fracaso, dejaría su aventura en los videojuegos y volvería a estudiar Ingeniería Eléctrica en la Universidad Nacional de Yokohama. Con ese desafío en mente, le puso nombre a la saga en la que venía trabajando: **Final Fantasy**.

Sakaguchi, para entonces, tenía 24 años y su apuesta por dejar los estudios para hacer carrera en la industria de los videojuegos no estaba dando resultados. Si bien había participado en la creación de varios títulos, ninguno lo sumergía en esos mundos de ensueño que lo motivaron a abandonar sus estudios y a embarcarse en esta emergente industria.

Fueron, no obstante, años de mucho aprendizaje para el joven japonés, quien aprendió dos cosas que se volverían claves en su carrera: **su capacidad para formar equipos** y **el buen ojo para descubrir nuevos talentos**.

Sakaguchi había llegado en 1983 a la recién formada compañía **Squaresoft**, que funcionaba en un departamento arrendado donde el joven japonés pasaba gran parte del tiempo, pues allí disponía de aire acondicionado y baño, dos "lujos" que no alcanzaba a costearse con su pobre remuneración.

Pese a las penurias, Sakagouchi recuerda esa época con cariño. **"Lo pasé muy bien cuando empecé en la compañía"**, recordaría hace un tiempo en una entrevista al sitio británico Eurogamer.

Sakagouchi había decidido entrar a la industria tras ver los estimulantes juegos que salían desde Japón para la Apple II. "Cuando era un estudiante, esos innovadores y creativos títulos gatillaron mi interés en todos los aspectos del desarrollo de videojuegos", explica.

Y fue jugando que se convirtió en creador, porque cada vez que terminaba un juego sentía que no era suficiente y él mismo comenzaba a tejer sus propias historias y a crear mundos fantásticos.

Al entrar a Squaresoft, sus primeros pasos como diseñador los dio realizando tres juegos para ordenadores: la aventura **The Death Trap**, su continuación **Will: The Death Trap II** y un RPG que



marcaría un hito importante, **Cruise Chasser Blassty**, que sería no sólo el primero del género para Sakaguchi, sino que tendría música creada por un entonces debutante llamado... **Nobuo Uematsu**.

Squaresoft, por entonces, había formado dos equipos y, con la llegada de la NES de Nintendo, comenzó a lanzar títulos acorde a los gustos del momento para sobrevivir. Fue así como Sakaguchi participó en varias aventuras en 3D que no le motivaban, pero que estaban de moda.

Lo bueno de ese periodo es que, en su equipo, estaba un experto en esa tecnología nueva, **Nasir Gebelli**, otro joven talento que ayudaría a Sakaguchi a convertirse en el rey de los juegos de rol.

Hacia fines de 1986, no obstante, todo el esfuerzo que habían realizado parecía en vano. Y su equipo, de a poco, comenzaba a ser el segundo en importancia dentro de una empresa que, encima, estaba al borde del colapso.

Mientras el "otro equipo" tenía a veinte personas, Sakaguchi sólo contaba con siete. Para colmo, Squaresoft no tenía el menor interés en financiar un RPG... hasta que todo lo cambió un título de Enix que fue todo un éxito en Japón: **Dragon Quest**.

El juego fue bien recibido entre los fans y, gracias a ello, Sakaguchi obtuvo el pase para desarrollar un título que, según su visión, tendría que tener **tres pilares básicos**: una historia épica, un gran mundo para explorar y una banda sonora emotiva.

El equipo a su cargo, a esas alturas tan convencido como él, trabajó con un ahínco doble al sentirse menoscabados dentro de la propia firma. Y, para ganar respeto, Sakaguchi hizo una apuesta arriesgada: tomó una muestra de su juego y la llevó a dos de las principales revistas japonesas. En una no le dieron bola. En la otra, **nada menos que Famitsu**, le dedicaron un extenso reportaje, alabando la visión del joven desarrollador.

Eso le dio crédito fuera de la compañía y generó cierta expectativa entre los aficionados del género. Aún así, Squaresoft no le tuvo nunca demasiada fe al juego y sólo tras los ruegos de su creador, en 1987, la compañía lanzó 400.000 copias y no la mitad, como tenían presupuestado.



Durante los años siguientes, **el juego sumaría más de 2 millones de copias vendidas**, pero más importante aún es que se convertiría en la piedra fundacional sobre la que se levantaría la principal saga de rol de la historia.





Sakaguchi, en tanto, se convirtió en un miembro clave de la compañía y durante los siete años siguientes se abocaría a desarrollar la saga hasta la sexta entrega, en las cuales ejerció como director primero y productor y escritor en la última de ellas.

Final Fantasy VI marcó, en lo personal, un punto de quiebre, pues al año siguiente de su lanzamiento, en 1995, se convertiría en presidente de Square USA. Y, desde esa posición, trabajó en diversos roles en un sinfín de títulos que marcaron a fuego a Squaresoft durante su mejor época.



En la década siguiente, su nombre estaría asociado a títulos del calibre de Front Mission, Chrono Trigger, Super Mario RPG, Final Fantasy



SOL, SURF Y VIDEOJUEGOS

Como pocos en la industria, **Hironobu Sakaguchi** ha vivido en carne propia el mayor de los éxitos, con el desarrollo de la saga Final Fantasy, y el mayor de los fracasos, con el desastre de Spirits Within.

Por eso, tras sortear el oleaje de la vida, el japonés se ha dedicado de lleno a su segunda pasión, el surf, en la soleada Hawai donde vive.

Desde allí supervigila cada proyecto de Mistwalker. Y si bien dirigió **The Last Story**, divide su tiempo entre Tokio y Hawai mientras dura cada desarrollo, por lo que muchas veces debe conformarse con trabajar vía videochat para mantenerse comunicado.

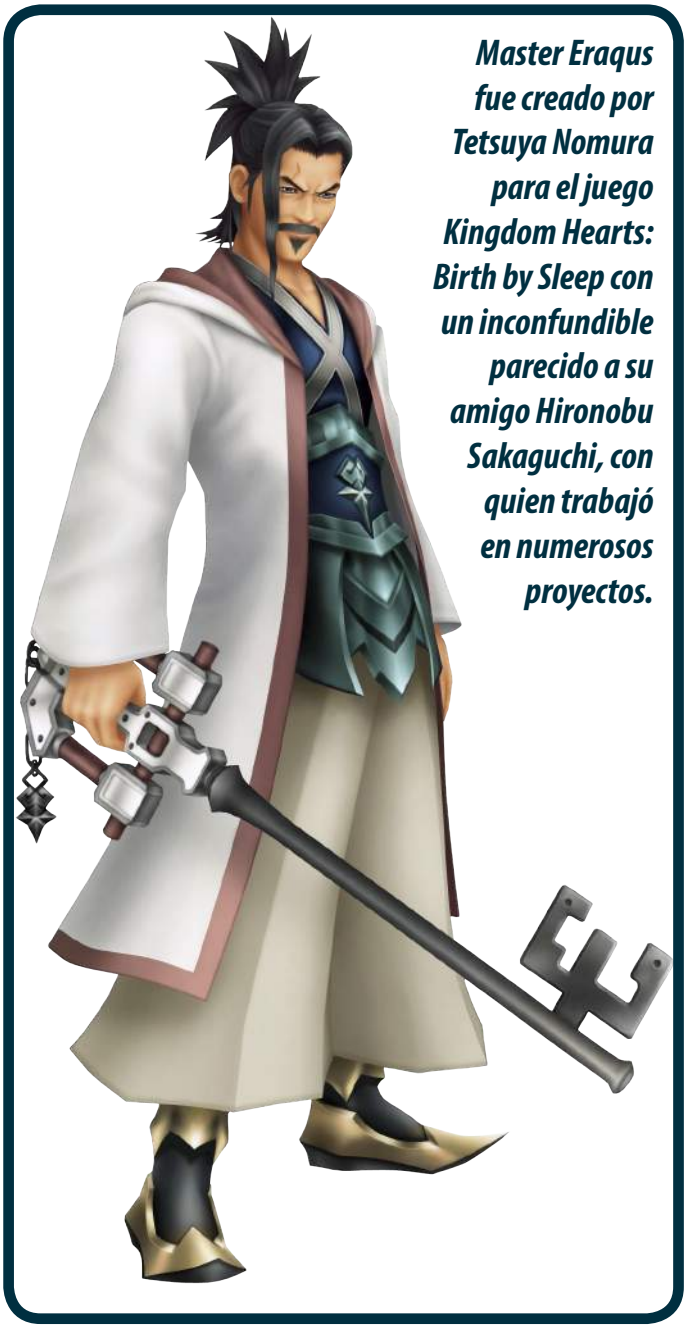
De hecho, su pasión por el surf la plasmó en **Party Wave**, un juego para iOS que dirigió y que, a decir verdad, tiene poco de su sello.

¿Volveremos a tenerlo a pleno en un título? Difícil saberlo. Y así como alguna vez quiso hacer una continuación de **Chrono Trigger** (*para variar, Square Enix se opuso*), quién sabe si algún día recomponen relaciones y la firma japonesa cede en su orgullo, escucha a sus fans y le entrega ese desafío. Sería, sin duda, glorioso...

Tactics, Einhänder, Xenogears, Parasite Eve, Brave Fencer Musashi, Ehrgeiz, Legend of Mana, Vagrant Story o Kingdom Hearts. Y sólo por nombrar algunos juegos y sagas que llevan su firma.

Y todo esto, claro, sin dejar de mencionar los siguientes títulos de la saga Final Fantasy, hasta el X-2, pasando por esas maravillas que fueron el 7 ó el 8.

Pero esa espiral ascendente tuvo un punto de quiebre y que, extrañamente, no tuvo que ver directamente con los videojuegos, sino que con el cine.



Master Eraqus fue creado por Tetsuya Nomura para el juego Kingdom Hearts: Birth by Sleep con un inconfundible parecido a su amigo Hironobu Sakaguchi, con quien trabajó en numerosos proyectos.

Sakaguchi asumió el ambicioso rol de director de la película animada **Final Fantasy: The Spirits Within**, que tuvo un costo de 137 millones de dólares. Y aunque no era una mala cinta, no fue del todo bien recibida ni por la crítica ni por el público, que no entendió ese salto de los fantásticos mundos terrenales, a una aventura espacial tan alejada de la saga.

La cinta recaudó magros 85 millones de dólares en el mundo y casi llevó a la quiebra a la compañía que él ayudó a salvar hacía tres lustros. Los accionistas no se lo perdonaron y su posición en la firma comenzó a decaer rápidamente. **Más aún luego de la fusión con Enix**. Por eso, hacia 2004, renunció a su puesto y se fue a Hawai, donde vive hasta hoy, combinando su pasión por los videojuegos con la del surf.

Al irse, firmó un contrato de "no competencia" con Square Enix, así que tuvo un tiempo para planificar su próximo paso: crear el estudio **Mistwalker** y asociarse con Microsoft para lanzar dos juegos de rol. El primero fue **Blue Dragon**, que no fue un gran título pese a tener en el equipo a Uematsu y nada menos que a **Akira Toriyama**, creador de Dragon Ball.

Mucho más imponente sería el segundo, **Lost Odyssey**, del cual escribió la historia y fue dirigido por **Daisuke Fukugawa**. Es lejos el mejor juego JRPG de la generación pasada y muchos esperamos ver algún día su secuela.

Mistwalker lanzaría otros títulos, como **The Last Story** para Wii o **Terra Battle** para móviles, pero lo cierto es que la mano de Sakaguchi se nota cada vez menos en ellos... quizás porque el japonés hoy prefiere gozar de la vida y el surf antes que entrar de lleno en los avatares de la industria.

Mientras tanto, los fans de sus historias seguiremos esperando que vuelva a llevarnos de la mano por esos mundos fantásticos que pocos han retratado como él.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN



XENOBLADE CHRONICLES INDISPENSABLE

Una vez más te mostramos esos videojuegos que no puedes dejar de lado. Y en esta ocasión el tema central son los famosos RPG. A veces amados y otras odiados, si en tu caso es la primera opción, lo mejor es que sigas leyendo y te enteres de dos imperdibles juegos que quizás no conozcas.

Partimos con **Xenoblade Chronicles**, un título del género ARPG exclusivo de Wii y, a estas alturas, un indispensable para todo conocedor de la consola nipona. Publicado por **Nintendo** y desarrollado por **Monolith Soft**, empresa asociada a Xenosaga. Por supuesto, no podemos evitar mencionar que parte del personal corresponde a antiguos empleados de Square Co. (*¿les suena verdad?*).

Todo comienza con una gran batalla entre dos deidades, Bionis y Mechonis, una lucha que azotaría viento, tierra y marea, y que duraría cientos de años. Un día ambos titanes caen heridos de gravedad quedando sumidos en un profundo sueño, provocando que sobre sus cuerpos se forje la tierra y la vida, la que pronto sería habitada por los humas y sus archienemigos, los mekons.

Tras esto la historia da un salto en el tiempo y de un momento a otro nos vemos sumergidos en una brutal guerra entre estas dos razas, en la que deberemos controlar a un guerrero que porta una legendaria espada de nombre **Monado**. Pero esto no es más que un prólogo, ya que daremos otro salto temporal para, por fin, conocer a nuestro protagonista, **el joven Shulk**, quien está destinado a salvar el mundo.

Se puede controlar tanto con mando remoto y nunchuk como con mando clásico. El sistema de batallas es en tiempo real, lo que agrega mucho dinamismo, los personajes poseen una larga lista de personalizaciones, el diseño de estos y del entorno es de primera y, como si fuera poco, tiene una excelente banda sonora. Una joya que deja en claro que Nintendo tiene mucho más que ofrecer que su famoso fontanero.



Plataforma:
Nintendo Wii
Género:
Rol, Acción
Desarrollador:
Monolith Soft
Lanzamiento:
Abril, 2012



THE LAST REMNANT PARA FANÁTICOS

Y el siguiente turno corresponde a **The Last Remnant**, un título lanzado el 2008 en exclusiva para Xbox 360, aunque al poco tiempo llegaría al PC. Estuvo a cargo de la archiconocida desarrolladora **Square Enix**, empresa que dio vida a otras sagas importantes del género, como Final Fantasy, Dragon Quest y Kingdom Hearts.

En esta historia encarnaremos a **Rush Sykes**, un joven que busca a su hermana raptada, de nombre **Irina**. Durante el desarrollo del juego, encontraremos una trama divisible en dos partes. La primera, dedicada a la búsqueda de la chica y donde conoceremos a nuestros principales acompañantes. A partir de la segunda parte, que es bastante más dinámica, aparece un misterioso villano al que tendremos que enfrentar: **El Invasor**.

Sobre los aspectos más técnicos del juego, en la jugabilidad destaca un mundo abierto y amplio que por momentos podemos explorar con mucha libertad. Esto, además de un aspecto innovador en los combates: el manejo de unidades completas de personajes (además del de un personaje por turno), que irán creciendo con el correr de la aventura y a las que tendremos que dar una formación táctica según necesidad.

En lo que respecta al apartado gráfico, resalta lo bien logrado de los personajes, las escenas cinemáticas y los paisajes, sobre todo en las ciudades. Y sobre la musicalización, las composiciones se conjugan con la historia y los entornos, logrando un resultado notable.

Sus puntos bajos son su exploración lineal y ajustada a la historia, pues si bien decíamos que hay momentos para explorar libremente, son muy pocos. Además, está la facilidad de las misiones secundarias, el poco carisma del personaje principal (lo que se compensa con los secundarios) y el poco acabado en los entornos fuera de las ciudades. Aún así, **vale la pena darle una oportunidad**.

Patricio Oleg Makievsky
#CLINT EASTWOOD



Plataformas:
Xbox 360 y PC
Género:
Rol
Desarrollador:
Square Enix
Lanzamiento:
Noviembre, 2008



HALO: THE MASTER CHIEF COLLECTION
EL PACK DEFINITIVO

El Jefe Maestro aterriza en la nueva generación con una colección que, sin duda, es el aperitivo perfecto para esperar la llegada del próximo Halo 5: Guardians.

FELIPE JORQUERA LASTRA
#LDEA20

Cuando hablamos de la franquicia **Halo**, nos estamos refiriendo a una serie de los mejores videojuegos creados por Microsoft desde que se lanzara al mercado la Xbox original.

Por eso, a la espera del próximo lanzamiento de **Halo 5: Guardians**, previsto para el próximo año, la **The Master Chief Collection** que nos tiene preparada el estudio 343 Industries asoma, simplemente, como imperdible.

Y es que no sólo contará con versiones retocadas de Halo: Combat Evolved Anniversary, Halo 2, Halo 3 y Halo 4, sino que además incluirá una serie con actores reales llamada Halo Nightfall y, por si esto fuera poco, la beta para probar Halo 5 Guardians.

Llevamos casi un año desde que se lanzaran al mercado las nuevas consolas y hemos visto cómo las compañías reciclan juegos de la pasada generación para lanzarlos en la nueva. Y este caso parecería no ser la excepción, **salvo porque el estudio ha querido llevar esta reedición un paso más adelante**, sobretodo con Halo 2.

Y es que **343 Industries** no sólo ha mejorado la resolución y la tasa de frames del videojuego, si no que han decidido mejorarlo completamente, en términos de texturas, iluminación, música , efectos sonoros e, incluso, hasta en la geometría de algunos escenarios.

Son, sin duda, muchas las mejoras que encontraremos en esta remasterización, pero el estudio ha querido mantener la propuesta jugable que logró llevar a Halo 2 a ser unos de los mejores shooter en su tiempo.

Tanto cariño le han puesto al trabajo que los fanáticos más acérrimos de Halo 2 **podrán cambiar el juego a su versión original** con unos simples ajustes que estarán disponibles en todo momento, algo que seguramente agradecerán.

Otras de las mejoras notables que veremos en esta nueva versión aniversario de Halo 2 será que todas las cinemáticas estarán creadas desde cero y tendrán un estilo más acorde con los tiempos que corren.

Serán, en total, **cerca de 50 minutos de escenas** que, de acuerdo a lo visto en los adelantos, se verán realmente espectaculares.

En cuanto al modo multijugador, que sin duda es el plato fuerte de la saga Halo, contaremos con la no despreciable suma de 100 mapas, incluidos los que aparecieron mediante DLC en los cuatro títulos que componen esta reedición.

Además de esto, si sólo queremos jugar una sola modalidad, como por ejemplo "Dominio", tendremos la posibilidad de entrar al matchmaking de los cuatro títulos sólo con la modalidad escogida anteriormente.

Sin duda, si pretendemos volver a jugar la saga Halo, esta es la mejor oportunidad para hacerlo. O, si por el contrario, aún no pruebas estos magníficos videojuegos, con este pack llega la ocasión de sumergirte como nunca en la historia del Jefe Maestro.

Los cuatro títulos tendrán una resolución de 1080p y una tasa de 60 frames por segundo, además de garantizarnos servidores dedicados para una experiencia online lo más perfecta posible.

Ahora, una noticia buena y una mala. La buena es que agregaron un nuevo prólogo y un epílogo que funcionará como puente hacia Halo 5: Guardians. ¿La mala? Que deberás descargar **un parche con contenido de 20 GB** el primer día. Paciencia.

El juego se pondrá a la venta este 11 de noviembre en exclusiva para Xbox One. En cuanto a la beta de Halo 5, se espera que esté habilitada a fines de diciembre.



LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM

CONOCE A TU ENEMIGO

El caballero oscuro regresa, acompañado de la Liga de la Justicia, para hacer frente a Guasón y Lex Luthor. Acompaña a Batman y sus amigos en esta divertida aventura.

Ya viene siendo habitual que, año tras año, veamos algún juego de Lego basado en alguna franquicia importante del cine o del mundo de los comics y esta vez no será la excepción.

De la mano de los padres de los juegos de la franquicia Lego, **TT Games**, nos llega la última aventura del Caballero Oscuro, donde veremos una fórmula mucho más pulida respecto a los anteriores títulos lanzados al mercado y que suman a Marvel Super Heroes, Harry Potter, Star Wars o El Señor de los Anillos, entre varios otros.

Toda esta experiencia que ha acumulado el estudio hace que este nuevo videojuego de Lego se transforme en unos de los más ambiciosos de la franquicia, tomando como protagonista a uno de los superhéroes más populares, **Batman**, quien en esta ocasión vivirá una aventura, tal como lo índica el título del juego, **fuera de la oscura ciudad de Gotham**.

Claro, en algunos pasajes del juego tendremos que visitar la ciudad del Hombre Murciélago, pero básicamente el título nos llevará a recorrer distintos lugares basados en las licencias de DC Comics.

Esta nueva aventura comienza donde la dejó el aclamado **Lego Batman 2: DC Super Heroes**, aunque en esta ocasión la Liga de la Justicia necesitará nuestra ayuda para detener el plan maligno de dos de las grandes mentes criminales de este universo: **el Guasón y Lex Luthor**.

Junto a sus secuaces, un variopinto número de enemigos, planean robar todos los anillos de los Linterna Verde para crear un arma que destruiría todo el planeta... aunque, como era de esperarse, la historia está planteada de forma más "cómica" a la que uno podría esperar en los comics o en una película.

El título mantiene la jugabilidad vista en anteriores entregas, pero esta vez añade unas cuantas mejoras muy interesantes. Una de ellas es que se incluirán niveles de disparos, donde podremos controlar una nave de forma horizontal, a la usanza de juegos como **Resogun**.

Otra es que cada personaje (serán unos 150 entre héroes y villanos) contará con habilidades especiales que se podrán cambiar de forma inmediata y en el momento que lo necesitemos.

Lego Batman 3: Beyond Gotham llegará a nuestro país el 11 de este mes para una multitud de plataformas: Playstation Vita , Playstation 3 , Playstation 4 , Xbox 360, Xbox One , Wii U , 3DS y PC.











TALES OF HEARTS R

MÁS ROL PARA TU VITA

Si eres amante de los juegos de rol japoneses, pocas plataformas pueden llenarte más el gusto que una PlayStation Vita, cuyo catálogo sigue creciendo para los fans del género. Y uno que se suma este mes será **Tales of Hearts R**, que tras ser lanzado en la portátil PSP, llegará remasterizado para la máquina de Sony.

Tales of Hearts R nos narra la historia de **Kor Meteor**, un valeroso joven que vive en una pequeña aldea junto al mar, donde recibirá de su abuelo un arma muy especial conocida como **Soma**.

Kor conocerá a una misteriosa chica, **Kohaku,** quien está embrujada y a la cual, obviamente, intentaremos salvar de su destino. El problema es que todo resulta mal y es ahí donde arrancará la aventura de nuestro héroe, que para nosotros ya tiene fecha: el 11 de noviembre y en exclusiva para PS Vita.

DIGIMON

Bandai Namco trae este Digimon: All Star Rumble, el nuevo juego basado en la popular franquicia de monstruos. El título contará con una docena digimones seleccionables y a los que podremos "digievolucionar" durante los combates. Se espera que el juego aterrice en nuestro territorio este 11 de noviembre y estará disponible para PlayStation 3 y Xbox 360.

NEVER ALONE

Ayuda a Nuaa y a su inseparable zorro ártico, a superar cientos de puzles y explora Alaska para descubrir los secretos de la tribu iñupiaq. El título ofrecerá modos para uno y dos jugadores, incluyendo un modo cooperativo. Se estrenará este 4 de noviembre en PC, PlayStation 4 y Xbox One.



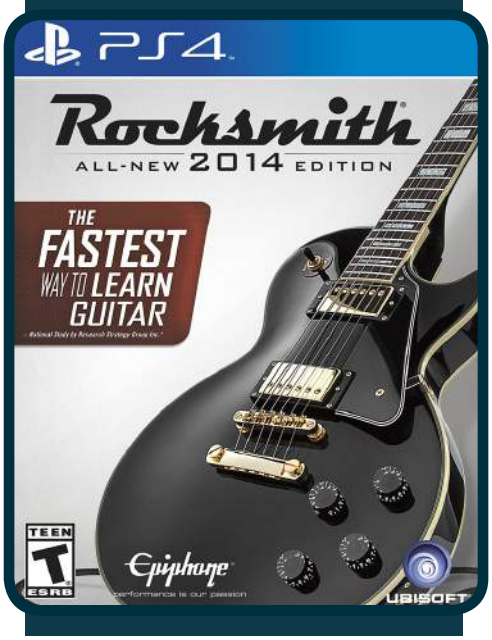


TROPICO 5

Conviértete en el presidente de una isla paradisíaca, administra la política del país, la economía y la sociedad con el toque característico de la saga en esta nueva aventura que llega, este 11 de noviembre, a Xbox 360. El juego ya se estrenó en ordenadores en mayo y el próximo año saldrá en PlayStation 4.

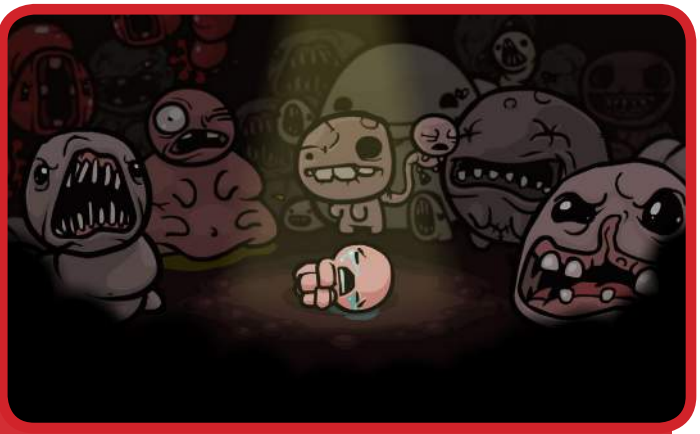
ROCKSMITH 2014

Ubisoft trae para la nueva generación este título, con una edición especial que, como principal novedad, contará con las facilidades para sacar máximo provecho de las funciones sociales de PlayStation 4 y Xbox One. Así que toma tu guitarra y conviértete en una estrella desde el 4 de este mes.



THE BINDING OF ISAAC

Este ha sido uno de los mejores títulos independientes de los últimos tiempos y, en su momento, sólo pudieron disfrutarlo los usuarios de ordenadores. Sin embargo, su creador Edward McMillen lo trae de regreso como The Binding of Isaac: Rebirth, que contará con un sinfín de mejoras: 450 ítemes, que son más del doble de los que había en el juego original y su expansión, Wrath of the Lamb; 50 enemigos más y 15 nuevos jefes; y aumentará de 150 a 500 el número de habitaciones y, según el propio desarrollador, la mayoría de ellas será más espeluznante que las ya conocidas. Y, como si fuera poco, además contará con un nuevo capítulo final. ¿Algo más? Que esta vez no sólo saldrá para PC, sino que también lo hará para Xbox One y PlayStation este 4 de noviembre. Y ojo, que en la consola de Sony será "gratis" vía PS Plus.





LA RENOVACIÓN DE LA LIBRETA

Los estudios chilenos no sólo producen videojuegos, sino también apuestan a las aplicaciones móviles. Es el caso de Learning Shift, que busca modernizar las salas de clases.

Raúl Maltrain Cárdenas
#RAULAZO

En el campo del desarrollo, muchos estudios chilenos complementan la creatividad en torno a videojuegos con otro tipo de aplicaciones móviles en el que vuelcan sus inquietudes. Es el caso de **Learning Shift**, parte de VG Chile, formado por profesionales con sede en Chile y Estados Unidos y que tiene como particularidad el trabajar exclusivamente en el desarrollo de contenidos de aprendizaje.

Así lo han demostrado, por ejemplo, con tres juegos para móviles en los que te ponen a prueba mientras ayudan a practicar español: **Adventure in the Andes**, en el que asumes el rol de un viajero que busca a un amigo perdido en el Altiplano; **Caramba**, un adictivo juego de palabras; y **Can we have a word**, orientado a personas que están aprendiendo nuestro idioma y lo desean practicar de forma divertida.

Por eso, su último empren-

dimiento ha sido todo un desafío, pues no se trata esta vez de un juego, sino de una innovadora aplicación que busca modernizar nuestra vieja libreta de notas.

Llamada **La Libreta**, esta aplicación para teléfonos móviles y según nos cuenta **María Paz Zúñiga**, desarrolladora de contenido educacional en el estudio, la aplicación permite "registrar comunicaciones, avisos de tareas, eventos, compra de materiales y emergencias, pero además se pueden enviar fotos y videos a los padres y familiares seleccionados en sus teléfonos".

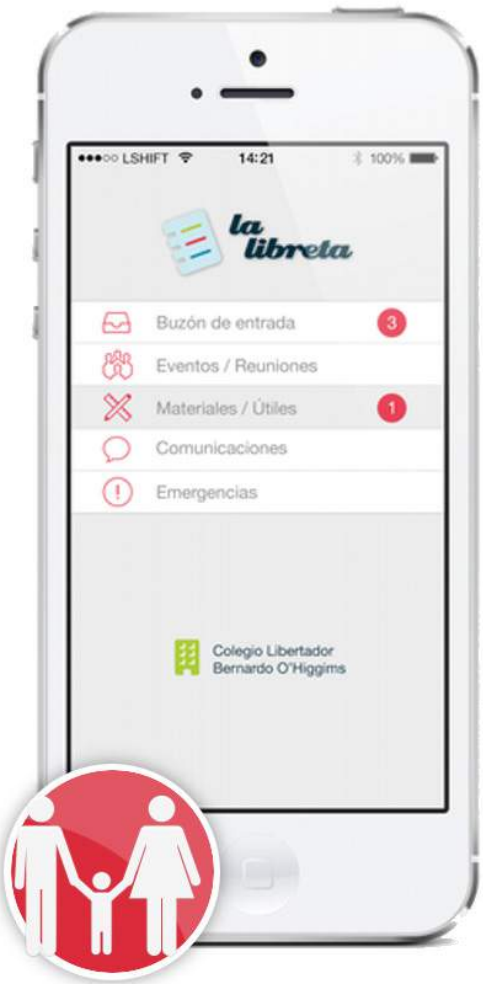
Zúñiga explica que con La Libreta han buscado "mejorar y modernizar la comunicación entre el colegio y los padres. Con esto, buscamos que queden atrás los textos de citaciones a reuniones o los informes en papel, pues ahora el colegio puede entregar información de los niños de manera más completa y cercana".

Algo que "incluye el envío de fotos y videos que ayudan a los papás a estar más conectados con la educación de sus hijos". Y además, según la desarrolladora, "a los profesores les simplifica la forma de comunicarse con los padres, creando un canal seguro, confiable e instantáneo".

La app, disponible para aparatos de iOS y Android, ya ha comenzado a implementarse en varios colegios y jardines de Santiago, comenzando también el proceso a tomar cuerpo en regiones, **"incluyendo a sitios tan remotos como Chiloé"**, nos asegura María Paz Zúñiga.

Para el estudio chileno, lo que les tiene más orgullosos es que la aplicación se está convirtiendo en un producto de exportación, pues ya han tenido contacto con realidades de otros países, partiendo por México, por lo la app bien podría irse ajustando a las necesidades que tienen otros recintos educaciones de Latinoamérica.





La Libreta tiene una versión gratuita y otra de pago, que añade funcionalidades como reportes diarios o datos estadísticos. Para todos, además, tienen disponibles sesiones de capacitación respecto a la app, con el fin de que le saquen el mayor provecho posible.

Un dato. Este 4 de noviembre, la **Fundación QuéVeo** entregará sus premios anuales por el "aporte valórico y los contenidos de calidad" en plataformas como la televisión, la publicidad o los sitios web. Y La Libreta fue una de las nominadas en la categoría de Mejor Aplicación Educativa. Enhorabuena.

El Octavo Pasajero



EL TERROR DE ANNABELLE

Era una muñeca que formaba parte de la colección de la cadena de juguetes Raggedy Ann y su pieza estrella en los '70. Y es hoy la protagonista de esta cinta de terror, precuela de El Conjuro y también dirigida por John R. Leonetti.

Por cierto, Annabelle y El Conjuro tienen un hilo conductor, aunque me atrevo a decir que hay algunos cabos sueltos que quedan por resolver y cerrar. Aunque, claro, es muy probable que el director se guarde otra historia bajo la manga.

Esta muñeca, que parece estar maldita o poseída, llega a las vidas de una pareja joven felizmente casada, John y Mia Form, para quienes la misa dominical era parte de la rutina. Bastan unos minutos para entender que ese típico, bonito y tradicional matrimonio terminará por estropearse cuando John llega con el regalo perfecto para su esposa, quien por cierto estaba embarazada.

Una noche, la tranquilidad se rompe pues al ser atacados por Annabelle Higgins, marcando el inicio de la película de manera sangrienta y espeluznante. Ella era la hija de unos vecinos y se da a entender que formaba parte de una secta satánica.

Lo cierto es que, tras ese primer suceso sangriento, del que no contaremos demasiados detalles para que los vean ustedes mismos, el embarazo de Mia se complica y le ordenan mantener reposo absoluto... todo esto, mientras a su alrededor comienzan a ocurrir una serie de eventos paranormales y, claro, ya sabemos a quién culpar, ¿no?

Así, entre incendios, ruidos extraños y Higgins apareciendo por la casa de forma fantasmal, los Form deciden buscarse un nuevo hogar... no sin antes cometer el peor error de sus vidas.

Y es que la muñeca, que había sido tirada al contenedor de basura por John, reaparece entre las cajas de la mudanza. Por cierto, en lugar de quemarla o algo, toman la inteligente decisión de... dejarla junto al resto de la colección (*inserte un facepalm a gusto aquí*).

Así arranca esta cinta, basada en una historia real al punto que la muñeca famosa, maldita o no, sigue conservada como pieza de museo. Y parece cierto que ha sido parte de sucesos trágicos, sobretodo de quienes se burlaron de ella sin saber que sería por última vez...

UNA HISTORIA DE HORROR AMERICANA

Ya que noviembre es el mes del terror por la fiesta de Halloween, nada mejor que recomendar la serie American Horror Story, cuya tercera temporada, llamada Coven, ya se encuentra disponible en BluRay en TodoJuegos.

La serie marcha por su cuarta temporada y se caracteriza porque cada una de tiene sus propias historias, locaciones y personajes. De ahí que tengan nombres: Murder House, Asylum, Coven y Freak Show, que es la actual.

Coven se desarrolla tres siglos después de los juicios de Salem, luego que las brujas sobrevivientes han decidido enviar a las más jóvenes a una escuela especial para protegerse. Gran panorama para los amantes del género.

TodoJuegos.cl

Reserva tu juego y asegúralo al mejor precio



En Todojuegos puedes reservar los juegos que están por salir al mercado, asegurando el stock y el mejor precio del mercado.

LO PROMETIDO ES DEUDA Y TODOJUEGOS PREMIA A:

Julio Páez López

POR COMENTAR NUESTRAS REVISTAS DE OCTUBRE

*** El ganador debe comunicarse con maltrain@todojuegos.cl para coordinar la entrega del juego ***