Todo Juegos
OPINIÓN EN MODO HARDCORE
DICIEMBRE 2014
NÚMERO 10

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES



A LA ESPERA DE LA TERCERA ENTREGA DE KINGDOM HEARTS, SU REMIX ASOMA COMO UNA OPORTUNIDAD DE ORO PARA REVISITAR LA SAGA.

UN MÁGICO REGRESO



ACE ATTORNEY
PHOENIX WRIGHT LLEGA EN FORMA DE TRILOGÍA

THE CREW
PARA RECORRER ESTADOS UNIDOS DE PUNTA A CABO

BORDERLANDS
EL JUEGO QUE ARRANCÓ CON EL SHOOTER-LOOTER

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

playadictos

TU COMUNIDAD GAMER

Visita nuestros Índices de Temas Oficiales y encontrarás todo lo que necesitas saber sobre los títulos de PlayStation 4 y Xbox One.













www.playadictos.net

Y los juegos llegaron...

Durante un buen tiempo fue común escuchar aquella manida frasecilla de que las nuevas consolas "no tienen juegos", como si el arranque de PlayStation 4 y Xbox One hubiese sido muy distinto al de sus predecesoras, que recién tras uno o dos años comenzaron a sumar sus grandes éxitos.

Es cierto que el arranque fue lento, pero los últimos dos meses han servido para cubrir cualquier vacío en términos de género. Si te gustan los juegos de disparos, tienes para regodearte con dos **Call of Duty**, **Far Cry** o un **Battlefield** que sigue dando la pelea.

Si buscas rol, el fantástico **Dragon Age** va a robarte muchas horas, aunque también puedes ir a algo más en la onda Souls con **Lords of the Fallen** o **Bound by Flame**. Y así podemos seguir con el género que quieras: survival horror, acción, aventuras, mundos abiertos, deportes, peleas, carreras...

Los juegos ya llegaron, sobre todo en noviembre, y las perspectivas son halagüeñas considerando los grandes lanzamientos fijados en los primeros meses del año, con títulos como **Evolve**, **The Order: 1886**, **Battlefield: Hardline**, **The Witcher 3** o **Bloodborne** como parte de los más destacados.

Eso sí, esperamos que los desarrolladores sean más respetuosos con nosotros, los gamers, y nos entreguen desde el primer día las experiencias que buscamos y no debamos esperar uno o más parches para disfrutar como corresponde un juego que, suponemos, ha sido testeado hasta el hartazgo. Es lo mínimo.

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



12 **DESTINO JAPÓN**
Jugamos Onechanbara Z2 Chaos, con sus chicas mata zombies.

20 **CHOZA INDIE**
Las aventuras gráficas están de vuelta y aquí algunos ejemplos.

28 **AL RESCATE**
Darksiders y Little King's Story, dos títulos que vale la pena revisitar.

30 **BORDERLANDS**
El arranque de una saga que es una oda al shooter-looter.





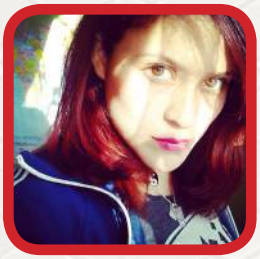
36 **SHINJI MIKAMI**
Revisamos en primer plano la vida del maestro del survival horror.

42 **FINAL FANTASY XIV**
¿Vale la pena pagar mensualmente por jugarlo? Decídelo tú mismo.

46 **KILLZONE**
El tapado de Sony sigue buscando su espacio entre los grandes FPS.

50 **EN CARTELERA**
Destiny se agranda con su primera expansión. Mira todo lo que trae.

¿Tu deseo gamer para el 2015?



ANDREA SÁNCHEZ
#EIDRELLE

Antes hubiera dicho a The Last Guardian, pero ya es una leyenda. Mis deseos se basan en nuevas creaciones que reúnan más creatividad que los tantos refritos. Deseo ser sorprendida el 2015.



FELIPE JORQUERA
#LDEA20

Deseo el despegue definitivo de las actual generación de consolas, pues falta ese título que rompa con los esquemas y se transforme en una joya. Mis esperanzas están puestas en The Witcher 3.



PATRICIO MAKIEVSKY
#CLINT EASTWOOD

Que las desarrolladoras trabajen más y hablen menos. Y no me refiero sólo a Ubisoft, jeje, ya que si nos ponemos críticos fue un año en que varias promesas nos terminaron decepcionando.



DAVID IGNACIO P.
#AQUOSHARP

Dudo que se cumpla, pero deseo que la industria sea realmente más profesional, es decir, sin vaporware ni parches día uno ni betas disfrazadas de versiones finales. Soñar no cuesta nada.



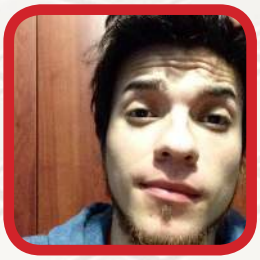
RAÚL MALTRAIN
#RAULAZO

Deseo que las grandes compañías dejen de recortar material en sus juegos para usarlos de DLC. Por otro lado, que el nuevo Final Fantasy sea mejor que el 13 (fácil) y esté a la altura de los clásicos.



IGNACIO RAMÍREZ
#MUMEI

Soy más bien pasivo con este tema y, al cabo, sólo me dejo querer con cada cosa que aparece en el camino, aunque estoy expectante a ver con qué producto la industria puede sorprenderme.



ROBERTO PACHECO
#NEGGUSCL

Espero que se respeten las fechas de los próximos lanzamientos y que no se modifiquen por retrasos. Ha sido algo que ha marcado el inicio de la generación y una de las cosas más decepcionantes.



JORGE RODRÍGUEZ
#KEKOELFREAK

Que la inspiración e innovación indie siga empapando al público y los estudios grandes, pues con la potencia de las nuevas máquinas se podrían llevar a cabo hasta los sueños más desquiciados.



BENJAMÍN GALDAMES
#TATSUYA-SUOU

Que haya más juegos de origen asiático en Chile. Hay muchas joyas que aún faltan por llegar y esperemos que vean la luz y las empresas de origen asiático se atrevan a expandir sus fronteras.



JORGE MALTRAIN
#MALTRAIN

Mi deseo es que la realidad virtual no sea un volandero de luces y se estrene como algo realmente innovador y con grandes juegos, capaces de ofrecernos experiencias dignas de la ciencia ficción.



Una pista digna DE LA "NEXT GEN"

La octava generación de consolas será la que tenga el estandarte de los multijugadores online. En este contexto, Ubisoft nos propone conocer The Crew, un videojuego de carreras en un mundo abierto en el que tenemos para recorrer a nuestro antojo los Estados Unidos de costa a costa y que la firma francesa no duda en definir como un MMORPG.

Ignacio Ramírez
#MUMEI



El estudio **Ivory Tower** no se fue con chicas y en el próximo gran lanzamiento de Ubisoft, **The Crew**, nos ofrecerá como principal pista de carrera nada menos que los Estados Unidos en toda su extensión Un escenario de lo más ambicioso y que podremos recorrer de forma totalmente libre, de punta a punta, a través de montañas, playas, desiertos y bosques, además de visitar las doce ciudades más emblemáticas del país.



Como dato, para dimensionar en algo el mapeado del que hablamos, **hacer un viaje de costa a costa nos llevara unos 40 minutos**.



Si bien con la sola promesa del enorme mapeado del que dispone The Crew nos aseguramos que tendremos una gran variedad visual en el juego, también hay que agregarle el factor de día y noche junto al climatológico, cuyo peso se sentirá en todo momento al volante, **en un estilo de conducción a medio camino entre un simulador y un arcade**.



Hasta hora todo muy lindo, pero nada que no hayamos visto en referentes de conducción de mundo abierto como **Burnout Paradise** o los emblemáticos **Need For Speed** de la PS2. Eso sí, el factor diferenciador con el que Ubisoft nos promete

que The Crew tendrá su propia identidad será **su componente multijugador**.

UN MUNDO ONLINE

En todo momento jugaremos conectados, siempre viendo a otros jugadores recorriendo los Estados Unidos junto a nosotros y todos potenciales rivales o aliados, pero el número máximo en pantalla será solo ocho.

Pero no te preocupes, ya que si ocho personas te suenan a la nada misma en tan extenso mapeado, el juego cuenta con un sistema de conexiones dinámicas que hará que siempre tengas gente entrando y saliendo de tu partida.

Algo similar a lo visto en el reciente **Destiny** y, siguiendo el ejemplo de este, Ubisoft no vio nada mejor que tomar prestadas las siglas MMO a falta de un nombre real para el género.

Aunque el juego tiene un modo historia un tanto desarrollado –cuenta con lindas cinemáticas y todo-, en todo momento se nos obligara a estar conectados, **por lo cual será imposible de jugar en modo offline**.

Pero no todo es malo ya que tanto las competiciones secundarias como las principales (que nos harán avanzar en su poco novedosa narrativa policiaca) se podrán jugar acompañados, con excepción de unas pocas por motivos argumentales.

El número máximo de gente que podrá cooperar con nosotros será de cuatro, convirtiendo las competiciones en un 4vs4. Pero no te preocupes si en tu equipo hay un vago que no hace nada y le deja la carrera al resto, ya que, aunque el objetivo sea común para todos los jugadores, **siempre hay competitividad**, por bien quién lo hace mejor y quién ha sido más relevante en la prueba, obteniendo más o menos puntos de experiencia y recompensas en forma de piezas para el vehículo.

UN TOQUE ROLERO

Contamos con un nivel de experiencia como jugador cuyo máximo de momento se conoce que será de 50, pero el cual sería obvio pensar que se amplíe en un futuro, considerando que el juego se jacta de ser un MMO.

Como es de esperarse, a medida que vamos aumentando nuestro nivel como conductor nos van otorgando diferentes habilidades y piezas para nuestros vehículos, además de desbloquear otros nuevos.

Cada vehículo es personalizable en gran magnitud, de maneras tanto estética como mecánicamente posibles y en modelos que van desde clásicos a los más actuales, pertenecientes a marcas como Ferrari, BMW, Aston Martin, Bentley, Lamborghini, Shelby, Dodge, Ford, Chevrolet o Nissan.

No hay parte mecánica o de la carrocería que no podamos modificar. **Hasta la tapicería se puede personalizar** y no se quién carajo se fijaría en ella en plena carrera.

Cada vehículo puede tener hasta seis configuraciones: **Serie**, que es tal y como sale del concesionario; **Calle**, con mejoras para que ya sea un vehículo deportivo y sobre todo competitivo; **Tierra**, con suspensión y neumáticos mejorados para resistir carreras por la montaña o la playa; **Rally**, un vehículo que se adapta a diferentes tipos de terrenos para carreras mixtas; **Rendimiento**, la configuración más furiosa que podemos tener para competir; y **Circuito**, que como su nombre lo indica es la configuración adecuada para carreras en circuitos cerrados.

Sí, no todo es mundo abierto en The Crew, y también hay competiciones deportivas en circuitos cerrados.

Pero digamos que a ti no te gustan esas cosas superfluas de tunning y, además, no entiendes un carajo de me-



cánica. **Lo único que quieres es pisar el acelerador y sentirte poderoso**. Bueno, no te preocupes, los vehículos se pueden mejorar de manera automática y, además, antes de cada carrera el juego se ocupa de elegir el mejor vehículo disponible en nuestro garaje. Así, solo queda darle al pedal.

Con tan variado y extenso mapeado es imposible que la sensación al volante sea la misma en todo momento, por lo cual Ubisoft destacó el esfuerzo que ha puesto Ivory Tower para diferenciar los distintos tipos de superficies, ya sea asfalto, tierra o arena, al igual que los diferentes tipos de vehículos.

Cada tipo de prueba y vehículo siempre necesita un periodo de adaptación y cambiar nuestra mentalidad al volante. Y para enfrentar sus distintos parajes, además de las prestaciones de nuestro auto también podemos elegir entre una gran variedad de cámaras, para todos los gustos, incluida la de cabina.

MAPEADO Y RETOS

Entre las misiones principales y secundarias que hallaremos repartidas por todo los Estados Unidos destacan las típicas de ve "hasta tal punto antes que se acabe el tiempo", escapar de patrullas de policías, seguir algún vehículo, eliminar algún auto -la que gana mucho en diversión si las hacemos con amigos- y **las típicas carreras de toda la vida**, ya sea en circuitos cerrados o abiertos entre ocho competidores.

Además de las misiones, también tenemos que sumar los retos de habilidad, que son **más de 900 pruebas repartidas por todo el mapeado** y que nos otorgaran puntos de experiencia



dependiendo de nuestro rendimiento. Algunos de dichos retos consisten en subir una montaña antes de que se agote el tiempo, seguir una línea en el asfalto de la manera más fiel en el menor tiempo posible o lograr el salto de mayor distancia.

También existirán algunos coleccionables y secretos escondidos por el mapa, como los cementerios de autos, vehículos abandonados bastante peculiares que, en caso de encontrarlos, podemos quedarnos con algunas de sus piezas para crear nuevos coches.

Pero el juego no acaba allí. Ivory Tower promete tenernos meses entretenidos gracias al modo **Guerras de Facciones**, una competición a nivel global en la tendremos que elegir entre una de las cinco facciones disponibles en Estados Unidos.

La competición dura un mes, plazo en el cual los conductores de la facción ganadora recibirán recompensas especiales, iniciándose a principios de cada mes una nueva guerra en cual podremos participar y cambiar de facción de manera libre durante las 3 primeras semanas.

CONCLUSIÓN

Con unas ambiciones tan grandes como su mapeado, The Crew quiere ser un referente en los juegos de conducción, poniendo énfasis en su apartado multijugador, que promete ser un disfrute con amigos, pero que no busca menospreciar a los más solitarios, dándoles una experiencia igualmente rica.

Así, sólo queda posicionarse en el punto de partida marcado para el 2 de diciembre, a bordo de una PS4, Xbox One o PC y ver si esta carrera es todo lo divertida que sus ambiciones prometen.



Zombies, espadas, sangre... Y CHICAS EN BIKINI

Tuvimos la ocasión de importar directamente desde el país asiático Onechanbara Z2 Chaos, un título enfocado a los adultos y que entretiene gracias a un sencillo sistema de combate. ¿Lo mejor? Su fanservice, sencillamente genial.

Benjamín Galdames Aracena
#TATSUYA-SUOU

Desde el principio de este artículo, quiero pedirle discreción a los lectores ya que este juego, aunque no contiene escenas de desnudez explícita, sí que contiene un material cargado de *fanservices*, por lo que se trata de un juego que está orientado de forma directa al **público adulto**.

Debo contarles que encargué a Japón la edición con "precompra" de **Onechanbara Z2 Chaos**, de la cual me llamó la atención primero que todo su DLC: un set de "trajes" para que dos de las protagonistas estuviesen sólo vestidas con frutas.

Y lo de "trajes" es un eufemismo, pues se trata simplemente de dos frutillas y un plátano que cubren a duras penas a nuestras protagonistas. Sin duda, un lindo detalle por parte de los creadores (¡si los fanservice ya eran geniales en PS2, ahora son el doble de geniales en PS4 con gráficos mejorados!)

Lo siguiente que me percaté es que... **¡tiene un folleto de manual!** Y de los bonitos, no de esos pedazos de basura que nos entrega Ubisoft. Y, para cerrar esa primera buena impresión, el sello fue que posee doble carátula, es decir, puedes sacarla de su caja, invertirla y dejar la alternativa a gusto. Esto nos permite elegir entre una con





Kagura y Saaya u otra donde están Aya y Saki. Otro detalle que los fans agradecemos.

4 PROTAGONISTAS CON 8 RAZONES PARA AMARLAS

El punto fuerte del juego, sin duda, no es el habitual en los juegos de hoy en día, ya sea un gran argumento o gráficos punteros.

Aquí todo es más sencillo: sólo toma a tu protagonista y mata zombies como desquiciado... con el aditivo de que, como buen juego japonés que se precie, las sensuales heroínas tienen un par de enormes, descomunales y hermosos... brazos con los cuales vamos a matar a los enemigos (*¿es que estaban pensando en otra cosa?*).

Un gran punto a favor es que este título tiene una cantidad casi exagerada de contenido desbloqueable para los personajes, desde trajes

y accesorios hasta estilos de pelo. Algo que no hace sino querer jugarlo muchas veces para ver cada opción.

El sistema de combate es muy fluido, por lo que no se tienen grandes problemas de adaptación. Si alguien se anima a importarlo, sin saber japonés por cierto, también es positivo que el título no tenga tantos diálogos, **ya que no incorpora ninguna clase de subtítulos**, así que todo se desarrolla con audios en idioma nipón.

Los enemigos resultan ser bastante variados y las batallas dejan un buen sabor de boca en los jugadores, sin sacrificar lo que es la dificultad. Básicamente, se genera esa comunión tan deseada entre una dificultad decente y una jugabilidad suave.

Un título, en definitiva, que tuvo buenas ventas para PlayStation 4 y que demuestra que no necesitas actores de Hollywood ni gráficos de punta para hacer lo que todo juego busca: **entretener**.

MENCIÓN HONORÍFICA

Para cerrar esta edición quiero incluir una pequeña lista mensual de aquellos juegos lanzados en territorio oriental y que, de acuerdo a los estándares y gustos que pueden apreciar en mi sección, merecen una oportunidad. Y esta vez elegí a tres imperdibles.

* **Omega Quintet (PS4)**
* **Dangan Ronpa: Another Episode (PlayStation Vita)**
* **Senran Kagura 2 Shinku (3DS)**



Noticias | Videos | Juegos | Cine | Sorteos



playadictos
TU COMUNIDAD GAMER

Únete a una Comunidad de Gamers como tú



www.PlayAdictos.net

El mágico regreso de KINGDOM HEARTS

Una de las recopilaciones más esperadas del año llega por fin a Playstation 3 y con toda la magia de Disney. En esta ocasión, tendremos la posibilidad de disfrutar de tres grandes títulos: Kingdom Hearts II Final Mix, Kingdom Hearts Birth by Sleep Final Mix y la galería de Kingdom Hearts: ReCoded.

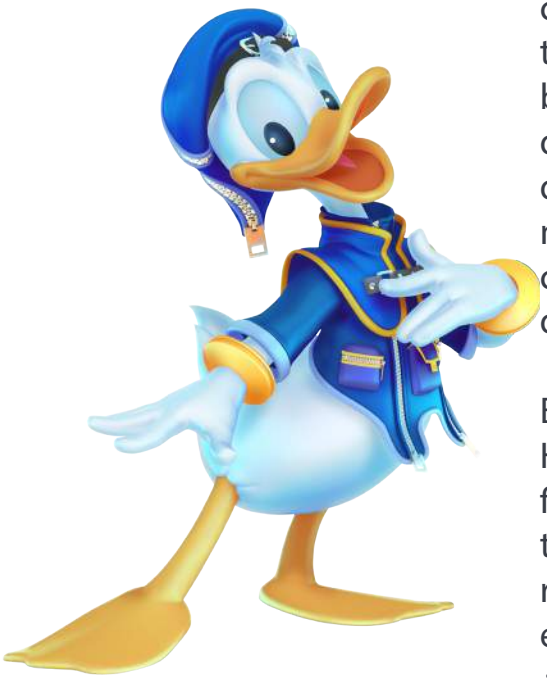
Felipe Jorquera Lastra
#LDEA20



Diciembre es un mes en el que son pocos los títulos que ven la luz, pero al menos este año por fortuna tendremos un titulo que más de alguno espera hace mucho tiempo: la nueva recopilación de **Kingdom Hearts**, que en esta ocasión nos incluye tres juegos imprescindibles para los amantes de los RPG de acción.

El año pasado fue el estreno del primer recopilatorio **Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX**, donde se nos contaba el inicio de las aventuras de **Sora**, **Donald** y **Goofy**.

Esta vez el título contará con la remasterización en HD de **Kingdom Hearts II Final Mix** de Playstation 2, versión que hasta hace poco era exclusiva de Japón; **Kingdom Hearts Birth by Sleep Final Mix**, lanzado sólo en PSP; y finalmente **Kingdom Hearts: ReCoded**, que sólo incluirá las cinemáticas restauradas.



KH2: FINAL MIX

Como muchos de los fanáticos saben, Kingdom Hearts II 2 salió al mercado el año 2005 en exclusiva para Japón, para luego de unos meses dar el salto a todo el mundo. Se lanzó como secuela oficial de **Kingdom Hearts: Chains of Memories** (incluido en el primer recopilatorio) y aquí viviremos en un comienzo el prologo de 6 días con Roxas, para luego tomar el papel de nuestro protagonista Sora.

Atravesaremos los fantásticos mundos de películas como Mulan, El Rey León, La Bella y la Bestia, Los Piratas del Caribe y muchas más.

Llegará, claro, en su versión "final mix", que incluye nuevas habilidades, nuevos complementos para nuestro equipo, nuevas zonas de batalla, nuevos modos de dificultad, un modo teatro que desbloquearemos al finalizar el juego y se agregan coronas para valorar nuestro desempeño en las misiones.

En su momento, Kingdom Hearts II fue un portento gráfico en Playstation 2 y con el toque en HD que le da esta remasterización, la verdad es que luce bastante bien. ¿Pero dónde notaremos más



el cambio al HD? Sin duda, en los modelados de los personajes y escenarios, donde notaremos una mayor nitidez e iluminación.

KH: BIRTH BY SLEEP

Otro de los títulos de esta gran recopilación que, tal como el anterior, nos llegará cargado de novedades. En su momento, al anunciarse que Kingdom Hearts llegaba a PSP, muchos se hicieron con la portátil de Sony para disfrutar de este grandioso juego y vaya que valió la pena, pues Kingdom Hearts Birth by Sleep fue uno de los grandes títulos de la portátil (y una saga que a todas luces desearía tener la PS Vita).

El videojuego es una precuela directa del primer Kingdom Hearts, que nos situaba

diez años antes del primer juego. En esta ocasión tomaremos el control de **Terra**, **Aqua** y **Ventus**, tres jóvenes portadores de la Llave Espada, aunque el juego nos entrega algunos detalles del comienzo de la historia de **Sora** y **Xehanort**.

Algunas de las novedades del título en su versión "final mix" eran nuevas armas, habilidades y enemigos, más niveles de dificultad, batallas extra en el "Coso Virtual" y una de las novedades que más apreciarán los jugadores: **poder mover la cámara a nuestro antojo**, lo que era imposible en la PSP.

Sin dudas al que le sienta mejor la remasterización en HD es a Birth by Sleep, que mejora de manera notable su aspecto gráfico y en cosas como los efectos de sonido.

Pero no todo podían ser buenas noticias, ya que Square Enix decidió eliminar el multijugador en su modo arena. Una decisión que parece inexplicable, dado que perfectamente PlayStation 3 soportaría el multijugador.



KH: RECODED

Para finalizar y tal como ocurrió con 358/2 Days en Kingdom Hearts 1.5 ReMIX, sólo nos llegarán las cinemáticas del título de Nintendo DS Kingdom Hearts ReCoded. Eso sí, lo harán totalmente rediseñadas para la alta definición. Y, tal como los otros juegos, contará con audio en inglés y subtítulos en español, además de soporte para trofeos, algo que claramente fue añadido.

Si eres uno de los que se muere de ganas por probar la tercera entrega de la saga, puede que esta recopilación haga que la espera se vuelva un poco más amena.

Si en cambio nunca has disfrutado de estos grandiosos juegos, esta es la oportunidad ideal de hacerlo, con las mejoras gráficas prometidas y en alta definición.

Kingdom Hearts HD 2.5 ReMIX debería llegar a nuestro territorio durante la primera semana de este mes, pero ya puedes asegurar tu copia reservándola en el sitio web de **TodoJuegos** por $ 25.000.



HORA(S) DE AVENTURAS

Otro género olvidado por el mainstream llega de vuelta con juegazos que reviven antiguos tiempos de gloria.

Jorge Rodríguez Martínez
#KEKOELFREAK

El género de las aventuras en las que resolvemos puzzles tiene tanto pedigree como el del roguelike. Sus genes fueron heredados de las aventuras de texto, **un nicho no comercial creado por programadores para gente del mismo oficio**, como desafío a sus habilidades intelectuales-deductivas o incluso de ingeniería inversa, ya que por la altísima dificultad muchos hacían trampa metiendo mano al código del juego.

La era comercial recién se inicia a inicios de los ochenta con los exitosos lanzamientos de **Zork**, **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** y **Adventure international**.

En esta época solo veíamos en nuestras pantallas monocromas, texto que nos describía el entorno donde estaba nuestro personaje, los objetos que teníamos cerca o los posibles caminos a tomar. Para interactuar debíamos teclear comandos como mirar, ir a, recoger, empujar o hablar. Si nuestra acción era posible, en pantalla nuevamente aparecía un párrafo describiendo las consecuencias de nuestras acciones.

Lo que parece la pesadilla de todos los *"graphic whores"* que ahora rasgan vestiduras porque los juegos llegan "apenas" a 900p, era el sueño de quienes buscan



Machinarium fue tan exitoso que, incluso, fue capaz de romper la barrera del PC y lanzarse en PlayStation 3 y Vita.

buenas historias en el entretenimiento electrónico.

Con la llegada de las tarjetas CGA y EGA, **hacen su arribo las aventuras gráficas propiamente tales**, donde el poco amistoso interfaz de sólo texto era reemplazado por el point and click gracias a la incorporación del mouse y sus eternos paseos en pantalla en busca de objetos útiles.

Objetos, por cierto, que usados oportunamente sobre otros artefactos o personajes nos permitían obtener recursos y pistas para resolver complicados puzzles (creo que todos vivimos un momento eureka jugando estos quebraderos de cabeza luego de días o incluso semanas atascados en una pantalla), lo que a su vez nos daba acceso a nuevas pantallas, capítulos y desarrollo de las ricas tramas que son tan propias del género.

La época de oro de las aventuras gráficas se vivió entre finales de los 80' y mediados de los 90' , con joyas como **Maniac Mansion** (que incluso fue portada a la NES); las sagas de Sierra **King Quest**, **Space Quest** y el picaresco **Leisure Suit Larry**; todas las obras maestras de Lucas Arts realizadas por la mancuerna de oro Ron Gilbert-Tim Schafer (**Monkey Island**, **Indiana Jones**, **Grim Fandango** y un larguísimo etcétera); las oscuras **Darkseed**, **I Have no Mouth** y **Gabriel Knigth**; la comedia de **Simon the Sorcerer** y **Discworld**... y podría seguir enumerando.

Fueron tiempos de gloria, pero que se vieron incapaces de hacerle frente a la nueva moda de los entornos en 3D y la masificación de los videojuegos a un público muchísimo más amplio.



Broken Age lanzó su primer acto el año pasado y estamos a la espera del segundo.

El género permaneció en hibernación hasta que los indies tuvieron la autonomía para traer de vuelta esos desafíos mentales endiablados, esos diálogos rebosantes de estilo y esas historias intrincadas digna de las mejores novelas. Cuatro ejemplos tenemos de aquello.

MACHINARIUM

El primero del listado en volver a llamar la atención sobre las aventuras gráficas, en aquel lejano 2009, reinstalando un género que permaneció agonizante durante todos estos años.

Los checos de **Amanita Design** trabajaron como hormigas para prescindir por completo de diálogos o textos, logrando desarrollar toda la trama e interacción de los increíblemente carismáticos personajes a través de globos de diálogos (como en los comics) contenedores de animaciones.

Parte de su éxito se debió a que contaba con un sistema de pistas disponibles por nivel, que facilitaba resolver los desafíos que enfrentaban nuestros robots en un mundo postapocalíptico muy similar al de la película **Wall-E**, diseñado cuidadosamente con dibujos a mano. Era un excelente regreso al primer plano para este género

BROKEN AGE

El regreso de **Tim Schafer** al género que le dio la gloria fue precedido por una espectacular recaudación en Kickstarter, una serie documental que detalló el proceso de creación y un par de amigotes famosos que dieron vida a algunos personajes, como fueron **Elijah Wood** (el valiente Frodo en las películas del Señor de los Anillos) y **Jack Black** (el profesor de Escuela de Rock).

Si bien el juego no estuvo a la altura de las expectativas por su escasa dificultad -en lo personal lo considero una *"DavidCagesización"* del género-, es una tremenda ex-

periencia jugable.

Esto, gracias a su cuidado arte animado más propio de cuentos ilustrados que de videojuegos, un excelente doblaje, historias que discurren en forma paralela y absolutamente independiente y un guión en apariencia infantil, pero que esconde una vuelta de tuerca tramposa, oscura y digna de **The Twilight Zone**. Ideal para iniciados.



Gemini Rue, de acuerdo a muchos analistas, fue el mejor juego de aventuras del 2011.

GEMINI RUE

Wadjet Eye Games recrea un singular noir en un universo cyberpunk, con un clarísimo referente en el Blade Runner fílmico y en la literatura de Philip K. Dick y Orson Scott Card.

La trama desarrolla en paralelo las historias de **Azriel**, un ex asesino que se mueve entre las decadentes calles de la colonia minera de Barracus, y **Delta Six**, encerrado en unas instalaciones médicas high tech de misteriosos propósitos.

Un pixelart que recuerda los tiempos de gloria de **Fate of Atlantis**, una interfaz que rememora el entrañable **SCUMM** y una historia de ciencia ficción que aborda temáticas típicas del género pero con adecuada profundidad y seriedad, convierten al juego de **Joshua Nuernberger** en un imprescindible en nuestra colección.

DEPONIA

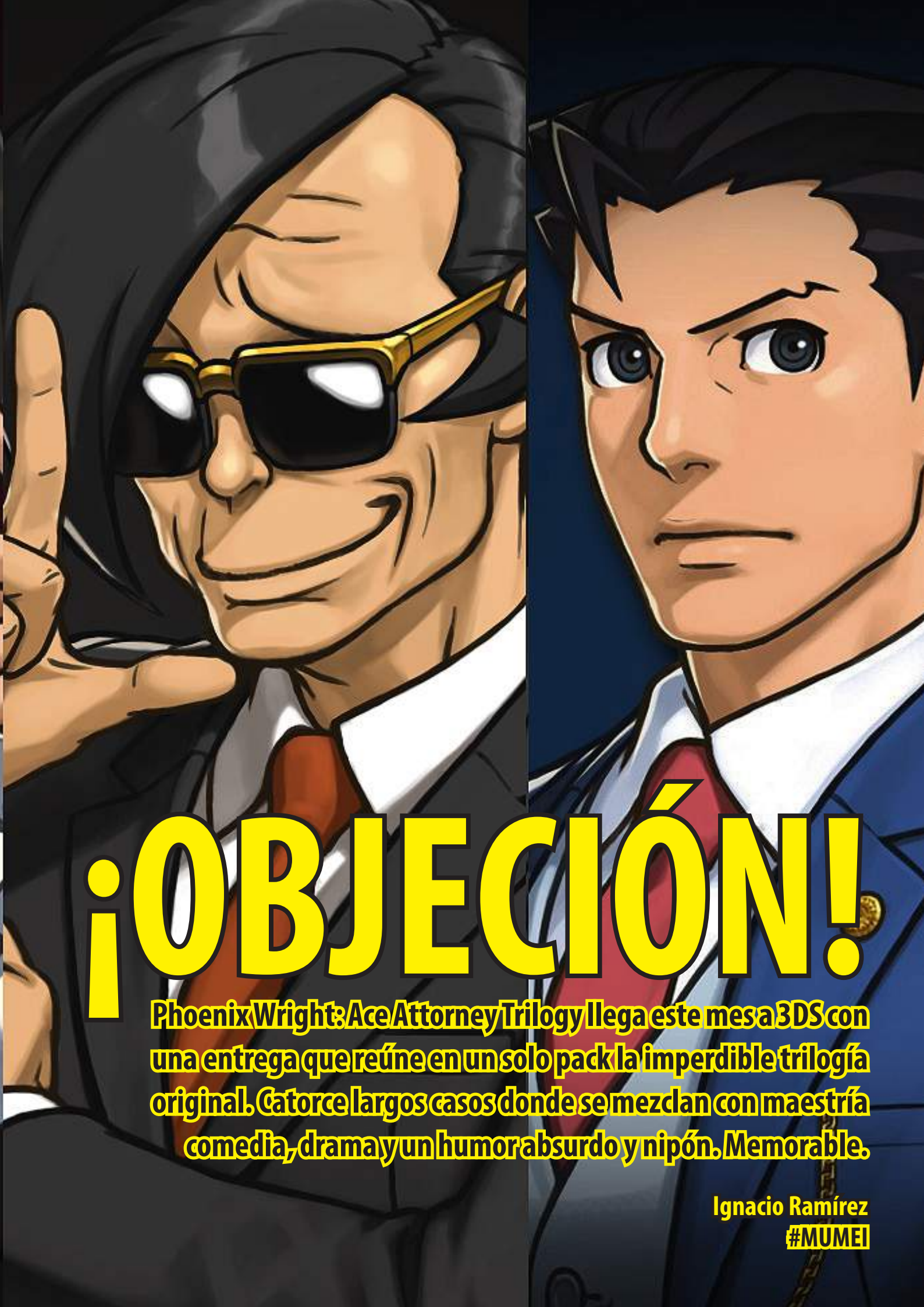
Un universo steampunk con reminiscencias claras al manga **Alita Battle Angel** es lo que nos trae el estudio alemán **Daedalic** con este título, donde el chatarrero Rufus ansía vivir en la ciudad flotante de los acaudalados y no perderá la oportunidad "caída del cielo" de la señora Goal, habitante de la zona alta a quien encuentra entre sus montañas de escombros y a quien decide ayudar, sobre todo cuando se da cuenta que su esposo es prácticamente su clon.

Un estilo visual digno del mejor filme de animación, un humor que es clara herencia de los hits de los 90' y puzzles que por ningún motivo harán de la experiencia un paseo, nos obligan a estar atentos a los futuros trabajos de estos desarrolladores, que en siete años suman casi una treintena de juegos y no por nada son apodados los Lucas Arts alemanes.



Deponia destaca por su muy pulido aspecto visual.





¡OBJECIÓN!

Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy llega este mes a 3DS con una entrega que reúne en un solo pack la imperdible trilogía original. Catorce largos casos donde se mezclan con maestría comedia, drama y un humor absurdo y nipón. Memorable.

Ignacio Ramírez
#MUMEI

Quien más, quien menos, todo aficionado al género de las aventuras gráficas debería conocer las aventuras y desventuras de quien debe ser el abogado más famoso de la historia de los videojuegos. Junto a **Phoenix Wright** nos embarcaremos en tres aventuras que fueron todo un descubrimiento para los usuarios que las disfrutaron en su momento en una DS (hablando de occidente, claro… en Japón, ya podían disfrutar de sus aventuras desde las entregas originales para Game Boy Advance).

Las tres entregas de la saga Phoenix Wright presentaron a la comunidad un plantel de personajes que, tanto por su simpatía como por su carisma, encandilaban al más detractor del humor japonés. Y, claro, debo destacar la genialidad de los desarrollos argumentales de las mismas: sin duda, de los mejores guiones vistos nunca en este género de videojuegos.

Metiéndonos en la piel del joven abogado Phoenix Wright, podíamos embarcarnos en la búsqueda de pistas y pruebas por las diferentes escenas del crimen, para luego enfrentarnos a las diferentes sesiones del juicio en el que, por cierto, debemos desvivirnos por salvar la integridad de nuestro cliente. Y, claro, no nos lo iban a poner fácil. Los fiscales se nos lanzarían a la yugular sin contemplaciones, aprovechando cualquier resquicio dejado por un fallo en nuestro planteamiento o provocado por alguna mentira –o media verdad- en la confesión de algún testigo.

Por desgracia para quienes ya disfrutaron de estas aventuras en DS, contenido nuevo no hallarán, pero sí se han hecho retoques para modernizarlo. Los gráficos siguen siendo esos dibujos de corte japonés que desbordan carisma y personalidad (no usaron, por fortuna, los terribles diseños HD del port para iOS), pero con mayor resolución y el obligatorio efecto 3D, bastante apañado.

No lo vimos en la demo, pero sería esperable añadir una sección con artworks o algo similar para sumar a esta compilación de juegos que tienen su origen en la venerable Game Boy Advance.

Por otra parte, a sólo semanas de concretarse el estreno de **Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy** en 3DS, Capcom ha anunciado que el pack recibirá ciertos cambios en occidente, los que estarán centrados en los diálogos, que recibirán algunos ajustes menores. Aunque la compañía no ha especificado en qué consistirán, de seguro los fans más dedicados serán capaces de darse cuenta y no tardaremos mucho en saber a través de internet dónde hubo retoques.

Otra noticia que puede desanimar a los más fanáticos es que la trilogía, que incluye los juegos **Phoenix Wright: Ace Attorney**, **Justice for All** y **Trials and Tribulations**, sólo estará disponible en formato digital a través de la eShop de Nintendo, a partir de este 9 diciembre.

Será, en todo caso, una oportunidad de oro para que muchos se puedan adentrar en una de las rarezas japonesas más frescas y divertidas surgidas desde tierras niponas.



UNA NUEVA RIVAL:
FRANZISKA

Shu Takumi, el creador de la saga Ace Attorney, ha revelado algunos nuevos detalles sobre la trilogía original de la saga, la cual asegura que fue acondicionada en algunos aspectos debido a la inmensa popularidad de la que gozaba el fiscal Edgeworth entre el público japonés.

"La historia que yo escribí originalmente para Justice for All (segunda entrega de la saga) presentaba a Edgeworth como fiscal", dijo Takumi.

"Pero el primer juego se puso a la venta cuando estaba desarrollando el segundo y el fiscal Edgeworth se convirtió en un personaje extremadamente popular entre los fans", explicó el creativo.

Takumi, entonces, comenzó a preguntarse "si, dado que Edgeworth era un fiscal brillante, no sería un poco triste hacerle perder caso tras caso frente a Phoenix. Esto me llevó a crear una nueva rival y el resultado fue Franziska von Karma. Esto me obligó a reescribir la mayoría de los diálogos del juego por completo".





DARKSIDERS APOCALÍPTICO

Volvemos a rescatar aquellos juegos infaltables para tu consola y en esta ocasión el tema en común son aquellas desarrolladoras que ya no existen, pero que aun así serán recordadas gracias a los títulos que tocaremos a continuación.

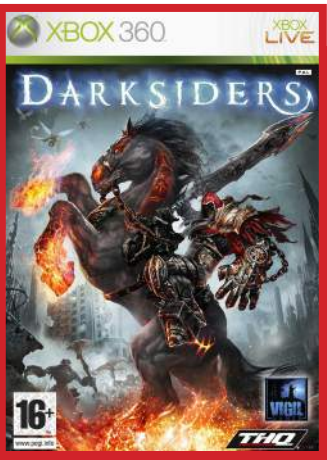
El primero es Darksiders, un videojuego de acción hack and slash desarrollado por **Vigil Games**, empresa norteamericana fundada por el famoso dibujante de cómics **Joe Madureira** (X-men, Battle Chasers o The Ultimates) y **David Adams**, antiguo empleado de NCsoft. Fue producido por la difunta **THQ** para PlayStation 3, Xbox 360 y PC y fue presentado en la E3 del 2007, aunque sería lanzado recién a principios del 2010.

Se inspira en el apocalipsis y nos cuenta que desde el principio de los tiempos existe una lucha entre el cielo y el infierno, que da como consecuencia el surgimiento del consejo carbonizado que actúa como moderador para que se respeten ciertas reglas.

Aquí es donde entramos nosotros, asumiendo el rol de **Guerra**, uno de los cuatro jinetes del apocalipsis y quien es declarado culpable por el inicio prematuro de este proceso que llevó a la destrucción de la Tierra.

Así, es condenado a su eliminación, pero se zafa llegando a un trato: será colocado de nuevo en la Tierra, pero encadenado a **El Vigía**, con el fin de averiguar qué es lo que causó todo el desastre... aunque esto le cueste cien años, la pérdida de sus poderes e incluso de su caballo **Ruina**.

En una primera impresión, es fácil compararlo a juegos como **God of War**, pero gracias a su estructura de mundo abierto, exploración, resolución de puzles y otras varias similitudes, diríamos que es más parecido a un **The Legend of Zelda**. Sus diseños artísticos son simplemente geniales, lo que no es de extrañar viniendo de Madureira. Asegura cerca de 15 horas de juego las que, al ser muy variadas y divertidas, dan como resultado una gran rejugabilidad.



Plataforma: PS3, X360 y PC
Género: Acción, Aventuras
Desarrollador: Vigil Games
Lanzamiento: Enero, 2010



LITTLE KING'S STORY PARA REINAR

Continuamos con un título exclusivo de la consola nintendera, Wii. El juego del que hablamos es **Little King's Story**. ¿No has oído de él? Si es así, este es el momento de enterarte y unirlo a tu lista.

Se trata de un título de estrategia desarrollado por la desaparecida empresa **Cing**, la cual estuvo a cargo de varios juegos para Nintendo DS, móviles y algunos para PS2 y Wii. El proyecto, lanzado el 2009, fue guiado por **Yasuhiro Wada**, el mismo creador de la serie Harvest Moon, quien inspirado en el cuento "El Principito" dio vida a esta historia.

Todo comienza cuando dos ratones entran a la casa de nuestro pequeño protagonista, **Corodo**, quien al verlos sale persiguiéndolos hasta el bosque. Nunca volverá a casa, pues durante su incursión encuentra una corona que lo convierte en un precoz rey al que tanto animales como humanos obedecen.

El objetivo del juego es que Corodo logre expandir su nuevo reino, **Alpoko**. Para ello tendremos varios ciudadanos a nuestra disposición, a los que podremos enseñar distintos oficios para que nos ayuden con el uso estratégico de sus habilidades. Además tendremos que realizar otras actividades, como peleas, búsquedas, construcciones, mantener la economía y hacer crecer a la población.

Los aspectos positivos del juego son su estética agradable, tierna, llena de color y bien lograda. La historia posee personajes carismáticos, sorpresas y un toque de humor que nos simpatizará. Además, ostenta un buen repertorio musical a cargo de **Yoko Shimomura**, quien ya destacó en Kingdom Hearts.

Lo negativo, podría ser que la historia es bastante guiada y lineal, pero logra sobreponerse, resultando un juego equilibrado, muy bien logrado y valorado en su momento. Sin duda, un imperdible de la consola.

Patricio Oleg Makievsky
#CLINT EASTWOOD



Plataforma: Nintendo Wii
Género: Estrategia, Simulador
Desarrollador: Cing
Lanzamiento: Julio, 2009





Borderlands: una oda AL SHOOTER-LOOTER

En sólo 5 años, la obra de Gearbox se convirtió en un hito de los videojuegos. Cruza de géneros, cooperativo hasta cuatro jugadores, un look cartoon y el humor como protagonista son parte de su fórmula.

Jorge Rodríguez Martínez
#KEKOELFREAK

"No hay descanso para los malvados, el dinero no crece en los árboles".
Cage the Elephant

Pandora. Ese pedruzco que flota en el espacio con la misma promesa de riqueza mineral que tenía el lejano Oeste... y no es menos hostil. Sus pocos habitantes humanos, ex-convictos convertidos en mano de obra barata en las minas, fueron abandonados a su suerte cuando la tierra dejó de entregar su riqueza, volviendo a sus viejas costumbres de saqueo y perversión.

Los poderosos que controlaban las mineras han abandonado el planeta, llevando consigo valiosa tecnología alienígena encontrada en diversas ruinas, para dejar atrás el fin de la hibernación de la feroz fauna animal-insectoide que emerge de cada recoveco.

Pero persisten las leyendas de tesoros ocultos. Una bóveda que es una promesa de gloria para quienes la encuentren, oculta por antiguos visitantes de otros mundos que junto al tesoro también guardaban su avanzada tecnología militar.

Muchos creen que la cámara es solo una leyenda, un cuento de viejos. Pero unos pocos valientes (o bien descerebrados), **conocidos como cazadores de la cámara**, quieren llegar hasta ella a toda costa para que sus nombres se inscriban en los relatos contados a la luz de una fogata durante las generaciones futuras...

Borderlands se asomó tímidamente por primera vez en la E3 del 2007, pero era un juego visualmente muy distinto al que ahora reconocemos fácilmente.

EL CONCEPTO DE JUEGO Y SU UNIVERSO

La gente de **Gearbox** jamás ha ocultado su admiración por la saga protagonizada por el Jefe Maestro. Querían crear un juego que tuviera esos mapeados abiertos del primer **Halo** del que tanto aprendieron cuando hicieron su conversión a PC. Y para agregar más sabor local a su receta, querían de alguna forma introducir el frenesí adictivo que provoca la masacre y posterior saqueo de tesoros tan típico de **Diablo**.

Con la combinación de ambos nacía el género, bauti-





zado por ellos mismos, del **shooter/looter**.

Si la herencia genética en el gameplay podía ser claramente identificada, la pandilocura tiene un referente cinematográfico admirado por sus creadores que pocas veces se ha usado en videojuegos: **Paul Verhooven**.

Hasta antes de hacer este artículo, no había caído en la cuenta de que el director holandés impregnó a todas sus películas clásicas, además de la evidente ultraviolencia de la primera **Robocop**, de un humor negrísimo, satírico en lo social e incluso autoparódico que en casos como el de **Starship Troopers** conducen a la incomprensión y son confundidos con apología a gobiernos facistas y militarizados.

LA HUELLA DIGITAL DEL PÁRAMO EXTRATERRESTRE

Al comienzo de su desarrollo, **Randy Pitchford** y su equipo texano siguieron la corriente del mercado y diseñaron un universo space opera de corte "realista". Para fortuna de los fans de la saga, en un punto se dieron cuenta de que su juego se estaba convirtiendo en otro shooter genérico y que sería necesario algo más que un fuerte componente cooperativo para diferenciarse del resto de productos en el mercado.

Dieron un arriesgado paso, y definieron el sello distintivo de su franquicia con un oportuno y fresco estilo gráfico de **cel shading**, dando la espalda a un mercado atiborrado del gris y pardo tan propio de **Gears of War** y sus imitadores conceptuales. Volvieron los cielos azules y los colores chillones a nuestras pantallas.

Esta transformación venía justificada porque algo no encajaba con la visión de juego caótico y frenético que tenían en mente.

Ese look sci-fi indistinguible de cualquier otro juego (y que si miran el trailer, podría pasar incluso como expan-

sión del reciente **Destiny**) no era un buen comparsa de los enanos punketas chillones que corren blandiendo sus hachas para acabar con nosotros, ni con esos bandidos kamikazes que se inmolan mientras alzan el puño con dinamita, ni de esos precisos críticos que hacen estallar cabezas manteniendo un cerebro intacto que rebota hasta nuestros pies.

Tampoco encajaba con esos personajes secundarios que desde el comienzo se retratan con personalidades insanas, burlonas, irrespetuosas y con la mala costumbre de llenar sus discursos con constantes metarreferencias frikis. Parecía que la personalidad del juego fuera más cercana a una caricatura clásica de la Warner, pero con Ketamina hasta las cejas, mucha sangre, tripas y un humor negrísimo.

Y si el cel shading es el estandarte más fácilmente reconocible por aquellos que no son fans (transformado en excusa barata para no jugarlo por su look "infantil"), los que nos hemos convertido en acólitos sabemos que ese es apenas el envoltorio de ese caramelo rellenado con Peta Zetas.



Los chistes visuales, las referencias a la cultura pop, los diálogos absurdos y poco profundos dignos de película de Tarantino, los guiños a otros juegos y una trama cliché que pareciera enorgullecerse de su debilidad, se robustecen con un humor que es herencia de los Monty Python y que no veíamos en los videojuegos desde que **Ron Gilbert** y **Tim Schafer** dejaron de producir una camada de maravillosos títulos para la otrora gloriosa Lucas Arts.

El humor que atraviesa la cuarta pared aún lo podíamos encontrar en algunos referentes, gracias a secciones graciosas en juegos como los **Metal Gear** o las obras de Suda 51; algo de violencia splatstick aún existía gracias a **MediEvil** o los **Raving Rabbids**, pero el juego como comedia en sí mismo había desaparecido.

Acercarse a Borderlands esperando la epicidad de **Uncharted** es tan irresponsable como comprarle **Manhunt** al hermanito de 7 años.





FPS RARA AVIS

A la primera parte siguieron cuatro expansiones, un demake 16-bitero en flash, un shooter cenital para smartphones, una secuela que alcanzó a una mayor cantidad de público al simplificar algunos de su aspectos roleros, cuatro nuevas expansiones que incluyen a la joya de la corona, **Tiny Tina Assaault on Dragons Keep**, un auténtico canto de *HAMOR* al juego de rol tradicional y al RPG electrónico, la presecuela lanzada recientemente y una aproximación puramente narrativa de la mano de la gente de Telltale Games.

Y, de paso, se ganó una fanaticada que convirtió a Borderlands en el best seller de 2K y que, además, llena las convenciones ñoñas con coloridos cosplays de casi todo su carismático elenco.

Tengo clarísimo que Borderlands no es para todos los públicos y tal vez menos para el nacional.

Es un juego que ha apostado desde su comienzo fuertemente por el cooperativo, cuando la mayor parte del público prefiere el enfrentamiento y la competencia.

Está plagado de referencias y guiños a la cultura pop en general y al videojuego en particular, con un nivel de ñoñería al que sólo habían llegado los **Fallout** clásicos.

Cada uno de sus personajes es bastante autoconciente de que pertenece a un medio al que le falta muchísimo por madurar y ser realmente serio y eso por supuesto que incomoda entre un público que a la fuerza quiere mostrase maduro, porque se pone al frente de juegos con estética realista y violencia.

Y su descarado humor está más cercano a la escuela británica que a la socarronería gringa que nos es familiar.

Eso sí, tal vez su mayor "desventaja" en el escenario actual videojueguil es que **jamás ha aspirado a convertirse en una saga con una "gran historia"**.

La riqueza de las aventuras en Pandora dependen de nuestro deseo de explorar el yermo postapocalíptico extraterrestre, arrasar con sus psicóticos habitantes y apoderarnos de las extravagantes armas que nos vayamos encontrando... y, en el camino, convertirnos en despiadadas, deslenguadas, autoreferentes y progresivamente más poderosas máquinas de matar.

Sólo queda esperar **una tercera parte** que promete cumplir con las expectativas donde Destiny falló, con mapeados más extensos, llenos de niveles hábilmente diseñados para la exploración y con un montón de planetas donde descubrir muchas más historias de matones, megalómanos, antihéroes y robots con más woop woop que inteligencia artificial.



Shinji Mikami
EL MAESTRO DEL HORROR

Tenía sólo 24 años cuando llegó a la firma japonesa **Capcom**. Recién se había graduado de la Facultad de Comercio de la Universidad de Doshisha, pero a esas alturas ya se había dado cuenta que lo suyo no eran las cifras internacionales del mercado, sino que la creación artística en una industria en pleno crecimiento como la de los videojuegos.

Shinji Mikami tuvo, además, la fortuna de encontrarse con una empresa que creía en darle oportunidades a los jóvenes talentos, liderados por la doctrina de quien sería el mentor de varios desarrolladores nipones que harían historia: **Tokuro Fujiwara**, quien puede que no te suene de nombre como un Kojima o un Miyamoto, pero que podría apostarte que te hizo sufrir más que ninguno con su obra maestra, **el sádico Ghost 'n Goblins**.

Gracias a la visión de Fujiwara y, claro, a la falta de "veteranos" de la industria, Mikami llegó en un momento en que los jóvenes tenían más oportunidades (y más rápido) de liderar sus propios equipos y lanzarse a crear.

Eso sí, Fujiwara no les puso la tarea fácil y los obligaba a trabajar como nunca en sus vidas. "Yo iba a casa dos veces a la semana cuando trabajaba para él", recordó Mikami en una entrevista con el sitio **Polygon**.

Y eso se sumaba a que, por entonces, los sueldos tampoco eran demasiado altos. Al punto que el joven japonés tuvo que dejar a un lado su intención de casarse, ya que apenas le alcanzaba para mantenerse a sí mismo.

Una historia similar a la que les hemos contado con otros desarrolladores nipones en esta sección y que viene a reflejar los orígenes de una industria que ha evolucionado para bien... y para mal.

"Era un tiempo distinto y si yo le pidiera a mis empleados que hicieran lo mismo que me pedían a mí, seguro que sería demandado", explica Mikami, aunque al mismo tiempo cree que el enfoque de Fujiwara era más efectivo para entrenar a la gente rápidamente que el tradicional en la industria moderna.

"A veces siento que soy muy blando con mi equipo", agrega Mikami, quien hoy está a la cabeza de su propio estudio, **Tango Gameworks**... aunque para eso aún nos resta avanzar en esta historia.



Junto a Suda 51 (derecha), otro crack de la industria, con quien trabajó en el desarrollo de Shadows of the Damned.

Lo cierto es que, gracias a las oportunidades que tuvo en Capcom, muy pronto sacó a la venta el primer juego con su nombre, para la GameBoy: **Hatena? no Daiboken**. Un juego de preguntas que no haría mucha historia, claro, pero no le pidamos mucho a algo que hizo en tres meses.

Era el ritmo de la industria entonces. De hecho, en poco tiempo sumó varios otros proyectos que pasaron sin pea ni gloria, basados en franquicias del cine como Aladino o Roger Rabbit.

Pero Mikami tenía interés en otra cosa. En otro género. En algo que le hizo clic cuando, siendo un joven estudiante de secundaria, uno de sus profesores les leyó en clase una conocida historia japonesa de fantasmas, traiciones y venganza: **Totsuya Kaidan**.

Su oportunidad llegaría hacia mediados de los noventa, cuando Capcom decidió reflotar una idea que nació con el juego **Sweet Home**, lanzado años antes para la Famicom y que, en un entorno pixelado, se arriesgaba a contar una historia de terror sicológico con toques de rol.

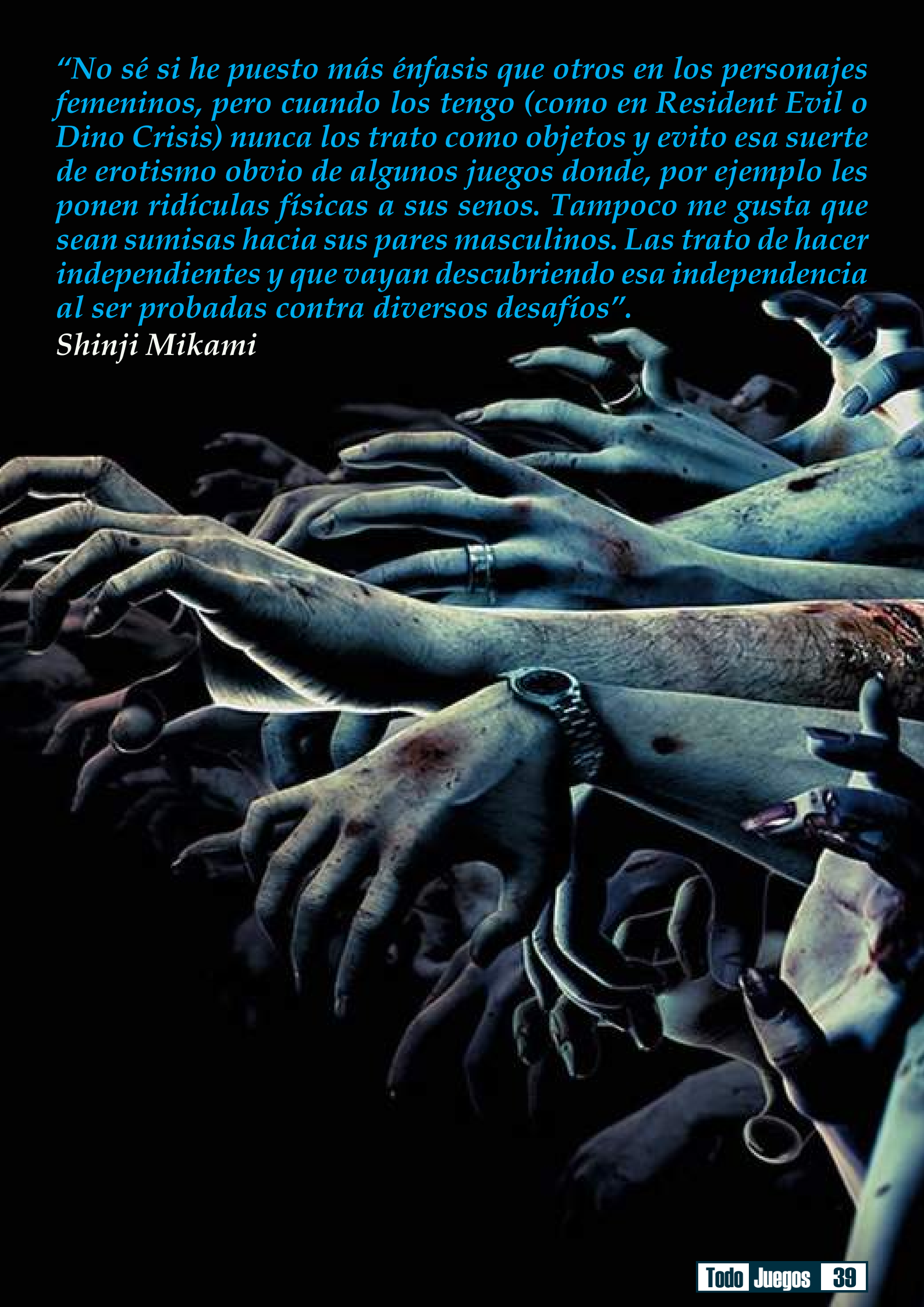
Mikami recogió el guante, sí, pero está claro que el producto final sería muy distinto. No sólo porque cambió los buscadores de tesoros por un equipo SWAT, porque reemplazó a los fantasmas con zombies inspirados en las películas de George Romero o por darle un enfoque más de aventuras a su obra.

Su historia sería más compleja, con una siniestra corporación (**Umbrella**) esparciendo un virus que convierte a los humanos en muertos vivientes. Además, aprovechó las mejoras gráficas que le permitían la PlayStation y la Sega Saturn, inventando un género: **el survival horror**.

Nace así **Biohazard**, que por estas latitudes conoceríamos como **Resident Evil**.

"No sé si he puesto más énfasis que otros en los personajes femeninos, pero cuando los tengo (como en Resident Evil o Dino Crisis) nunca los trato como objetos y evito esa suerte de erotismo obvio de algunos juegos donde, por ejemplo les ponen ridículas físicas a sus senos. Tampoco me gusta que sean sumisas hacia sus pares masculinos. Las trato de hacer independientes y que vayan descubriendo esa independencia al ser probadas contra diversos desafíos".

Shinji Mikami





CAPCOM, A LO ELECTRONIC ARTS

Fue toda una sorpresa cuando Shinji Mikami decidió abandonar Capcom para emprender el rumbo solo. Pero él lo explica porque en la década pasada la compañía se fue enfocando más hacia lo comercial, reduciendo la posibilidad de tomar riesgos en términos creativos.

"Capcom comenzó a convertirse en algo un poco grande, por lo que comenzaron a modelar su estructura de negocios imitando a Electronic Arts en términos de administración, costos, recursos humanos y presupuestos", comenta.

Y lo ejemplifica, pues "en el antiguo Capcom, si un productor llegaba con una buena idea a una reunión con un gerente, se la aprobaban de inmediato". En sus últimos años en la firma, no obstante, "antes de eso había mucha investigación de mercado y muchos analistas involucrados".

Si bien Mikami aclara que ese era el curso natural de una compañía exitosa e inserta en una industria muy competitiva, no deja de sentir que "me gustaba mucho más cuando Capcom era pequeña".

Fue su momento de gloria. El juego fue un éxito tanto de ventas como de crítica y, en lo personal, le permitió dar rienda suelta a su creatividad, desarrollando las posteriores secuelas de la saga hasta su cuarta entrega, pero además con el margen para apostar por nuevas franquicias como **Dino Crisis**.



Del mismo modo, Mikami mantuvo la senda que le marcó Fujiwara y se encargó de darle oportunidades a otros desarrolladores jóvenes, participando desde diversos cargos en sus obras.

Así, por ejemplo, tuvo bajo su alero a **Hideki Kamiya**, el creador de juegos como Bayonetta, formando parte del desarrollo de juegos como **Devil May Cry** o **Viewtiful Joe**. Lo mismo hizo con **Shu Takumi**, junto al que trabajó en varios títulos de **Phoenix Wright: Ace Attorney**.

En los primeros años de la década pasada, sin embargo, algo comenzó a cambiar en Capcom. Según Mikami, la compañía comenzó a ser "demasiado grande" y enfocada más hacia el negocio.

Por eso, luego de dirigir **God Hand**, decidió emigrar y trabajar de forma independiente, produciendo dos obras imprescindibles: **Vanquish**, un excepcional shooter de robots realizado para Sega junto con Platinum Games; y **Shadows of the Damned**, un alocado título en el que trabajó con **Goichi Suda**.

Para entonces, quería probar nuevos rumbos y no seguir anclado al terror, pese a las peticiones de Sega, por ejemplo, de lanzar un nuevo título de terror. "Si hubiese querido hacer eso, mejor me quedaba en Capcom", acota.

Pero si bien disfrutó la experiencia de trabajar con amigos y enfocado en la acción, Mikami sentía que algo le estaba faltando no sólo a él sino que a la industria. Y así, asentado en su propio estudio, **Tango**, creado el 2010, se dio a la tarea de resucitar su querido survival horror.

Fue así como nació el proyecto de **The Evil Within**, título del que hablamos hace un par de números y que fue lanzado con bastante éxito.

¿Qué viene ahora? Por ahora, no lo sabemos, pero si de algo podemos estar seguros es de que será un juego tan genial como ha sido cada obra que lleva su firma.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN



Final Fantasy XIV
¿VALE LA PENA?



Uno de los MMORPG más llamativos, sin duda, es este título de Square-Enix. Al ser de pago mensual, sin embargo, muchos se lo piensan dos veces. Aquí te ayudamos a decidirte.

Benjamín Galdames Aracena
#TATSUYA-SUOU

© 2010-2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. FIN

Hoy en día, muchos juegos online ofrecen distintos tipos de mundos. Algunos profundos y bizarros, otros caricaturescos y familiares para la persona. Otros son de disparos y tiros e incluso, algunos universos en línea nos ofrecen la posibilidad de ayudar a construir una casa o un mundo completo (*como es el caso de Minecraft cuando se juega de este modo*).

Pero hay un mundo que predomina en el género del MMORPG y es el basto universo de **Final Fantasy XIV**, que se encuentra disponible para PC y las consolas de sobremesa de PlayStation.

¿CÓMO FUNCIONA?

Lo primero que debemos tener en cuenta que es online y de pago. Esto quiere decir que debes pagar dinero mensualmente para poder continuar jugando. ¿Y vale la pena? Eso lo decides tu querido lector, pero ojalá pueda ser lo suficientemente claro para ayudarte a decidirlo.

LOS GRÁFICOS

Un punto fuertísimo en este aspecto, ya que estos juegos van orientados a sacar al jugador de la realidad e introducirlos en un mundo completamente nuevo y mágico. Y qué mejor manera de hacerlo que puliendo y sacándole brillo a nuestros computadores o consolas.

Se aprecia ya desde lo básico, con un cuidado entorno, pastos muy bien detallados, árboles frondosos, movimientos de objetos, en fin. Las sombras también se pueden apreciar bastante bien.



En cuanto a nuestro personaje, gráficamente se ve más detallado que cualquier otra cosa en el juego. Suma a eso que los hechizos que invocas, los golpes y otros efectos visuales son increíbles y una de las cosas que más se disfrutan en el juego.

Tengo el juego en las tres plataformas y puedo asegurar que en ninguna se aprecian problemas de caídas de frames. Todo corre de forma muy fluida, lo que demuestra el empeño del equipo desarrollador (*algo que parecería de perogrullo, pero que cuesta conseguir hoy en día en algunos juegos*).

LA MÚSICA

La banda sonora es, sin duda, espectacular. Incluso las peleas con simples bichos se vuelven casi épicas, al punto que dan ganas de tomar un bastón y salir a la calle a luchar contra una que otra cosa que nos topemos.

Los dos puntos cúlmines de esta obra de arte, musicalmente hablando, son los efectos ambientales y la música usada en las batallas.

Los efectos ambientales abarcan desde nuestros pasos hasta elementos como el sonido del mar, el viento o los rugidos de los enemigos. Como ya mencioné, el juego esta destinado a introducirnos en su universo, hacernos sentir parte de él y con tantos efectos sonoros parece imposible no sentirlo.

La música de batalla contra los jefes es diferente en la mayoría de los casos. Cuando vamos a una raid o debemos pelear contra ciertos jefes en las misiones principales, la banda sonora convierte a la experiencia en algo único e irrepetible. No sólo nos bastará con derrotarlos una sola vez.

HORAS DE JUEGO

Todo MMORPG tiene una larga duración, pero Final

Fantasy XIV es el infierno de la duración y es algo que me llamó la atención de inmediato. Y es que en todo MMORPG llega un minuto en el que ya somos los reyes de reyes y matamos prácticamente a todo lo que vemos, hacemos PVP o andamos sin equipamiento en ropa interior dando vueltas en las ciudades principales.

Pero no es así en este Final Fantasy. Tras un año jugando, puedo asegurarles que llevo no más del 30% completado. Y no es que mi equipamiento sea malo o lo juegue de forma casual, sino que sencillamente es muy extenso y tenemos misiones tras misiones haciéndolo muy adictivo. De hecho, si tienes novio(a) te recomiendo mantener una distancia prudente con este juego...

MASCOTAS Y BESTIAS

Final Fantasy XIV tiene un sistema de mascotas, las cuales no luchan por nosotros y son solo ítemes de lujo, al igual que todas las monturas que existen, que ya son muchas y siguen en aumento.

También tenemos un bestiario que debemos ir completando y que, al cabo, hacen muy difícil completar el juego al 100%. Mis respetos a quien lo haya conseguido.

CLASES Y OFICIOS

A diferencia de algunos MMORPG donde debes escoger una clase y un número limitado de oficios, ¡aquí podemos ser todo al mismo tiempo! Claro que, cómo no, nos vemos limitados a usar sólo un rol a la vez.

Me explico. El arma que utilizamos nos permite cambiar entre clases (haciendo una misión antes, claro). Por ejemplo, si quiero ser mago blanco, debo usar su arma. Pero si por algún motivo quiero subir de nivel mi arquero, debo usar esa arma.
Lo mismo aplica para los oficios. Claro, el equipo entero está limitado a clases y cuando encuentras algo es para sólo una clase en específico. Puedes imaginar cuánto tiempo toma tener todo en el nivel máximo.

Espero que este breve resumen les sirva para tomar una decisión si es que han tenido dudas, pero en lo personal no tengo sino alabanzas hacia un título que no se arrepentirán de probar si son amantes del género, ya que resulta increíblemente extenso y divertido.





KillZone
EL ETERNO TAPADO

El juego de Guerrilla Games entró a competir al duro universo de los FPS con altibajos e innovando, pero aún a la espera de meterse de una vez por todas entre los grandes del género.

DAVID IGNACIO P.
#AQUOSHARP

Siempre es complicado cuando se analiza un juego exclusivo ya que, de uno u otro modo, tiende a perderse la imparcialidad. En esta ocasión intentaré ser lo más objetivo posible al hablar de uno de los FPS insignia de PlayStation: nada menos que **KillZone**, que ya tiene a su haber cuatro entregas principales y dos más para consolas portátiles.



Fue en un mundo invadido por shooters en el que los muchachones de **Guerrilla** dijeron "nosotros también podemos" y fue así como estos holandeses dieron a luz su producto estrella en el 2005 y sólo para la PS2.

El juego de inmediato se hizo notar, aunque no precisamente por ser exitoso en críticas o ventas. Fue más bien uno de esos títulos que generan opiniones dispares. En general lo calificaron como un buen esfuerzo, pero sin grandes resultados. Eso sí, pese a cosechar notas mediocres, al menos no pasó desapercibido, ya que su peculiar jugabilidad destacó y lo alejó de lo genérico.

Uno de los aspectos principales que resaltó fue la intención de darle una sensación de peso al arma. Cualquiera que lo haya jugado habrá notado la gran diferencia que existe, por ejemplo, al compararlo con **Call of Duty**, donde los soldados parecen deslizarse suavemente sobre hielo. En KillZone, en cambio, la forma de moverse y apuntar es radicalmente distinta. Es más, el sistema de cobertura que se implementa al disparar tras algún obstáculo es una de sus características más reconocidas y mejor logradas.

Dejando de lado el gameplay pasamos a uno de los aspectos más destacables de la franquicia que es el apartado gráfico. Y para esto, nada mejor que recordar el polémico tráiler presentado en la E3 del mismo 2005.

Y digo polémico porque fue en ese año en que se anunciaban las "maravillas" que PS3 sería capaz de ejecutar, pero en muchos casos las promesas no cumplieron las expectativas creadas.

Dos años después, en el evento de 2007, se presentó un nuevo tráiler, el cual se asemejaba mucho mas al resultado final. En este video se observa una comparación y cada uno es libre de juzgar por sí mismo.

Pero no es necesario ponerse tan quisquilloso tratando de encontrar hasta los más rebuscados detalles. Es innegable que en consolas KillZone es uno de los máximos exponentes visuales y, junto a **Crysis**, hace las delicias de todos los *graphic whores*.

Una de las principales debilidades de la saga ha sido su argumento, que puede resumirse en la clásica guerra o disputa interplanetaria entre los habitantes de Helghan y Vekta, con los agregados políticos y sociales que conllevan esta clase de conflictos.

El juego nunca ha sabido explotar este trasfondo de forma exitosa, de modo de que el jugador se sienta inmerso



en la historia. Tal vez esto se deba a la narrativa excesivamente simplista o a lo poco carismáticos de sus personajes. De hecho, me resultaría sorprendente si alguien pudiera nombrar de memoria a los protagonistas de alguna de las entregas.

En contrapartida, como uno de los puntos altos se destaca el apartado sonoro, tanto los efectos como la banda sonora, que ha estado nominada e incluso ha ganado uno que otro premio.

UNA GRAN SECUELA

Las segundas partes nunca son buenas rezan algunos, pero en esta ocasión nada más alejado de la realidad.
La secuela, en este caso, es por mucho el punto más alto en lo que va de la marca. Un juego que se podría catalogar de soberbio en todo sentido, con una campaña de duración suficiente para hacer sufrir a más de alguno principalmente por su dificultad en nivel elite, la que por supuesto estaba fundamentada en gran parte en la excelente inteligencia artificial de los enemigos.

Gráficamente impresionante, con una música memorable y, sobre todo, con un modo multijugador que en mi opinión fue el mejor de la pasada generación junto con el de Modern Warfare 3. Y tal vez el principal motivo por el cual el online logró ser tan exitoso fue porque estableció una marcada diferenciación con sus similares.

KillZone 2 tenía un modo de juego principal en el cual estaban mezcladas las más conocidas y populares misiones de otros juegos, es decir, team deathmatch, domination, demolition, etc.

Todo esto para lograr un total de 7 puntos y cualquiera que haya tenido la suerte de jugarlo sabe que era primordial el trabajo en equipo. Las distintas clases que había para escoger debían ser seleccionadas de modo que cada integrante fuera capaz de cumplir su rol de manera correcta. La estrategia era un factor clave para lograr el triunfo y esto se veía reflejado principalmente en que las habilidades especiales de cada soldado debían ser utilizadas sabiamente, de modo de complementarse con los compañeros y obtener ventajas sobre el rival.

Cómo olvidar la capacidad de hacerse invisible del **sniper**, que se mantenía siempre y cuando se estuviera totalmente inmóvil (*ideal para camperos*). O la del **ingeniero** que tenía la capacidad de crear torretas y vehículos aéreos tipo drones, que funcionaban de forma autónoma y eran capaces de hacer mucho daño si eran colocados en los lugares correctos. O el **táctico**, cuya labor era decisiva pues por medio de algo similar a una señal de humo marcaba el punto de resucitación, algo tan simple como relevante y que, al cabo, era lo que terminaba decidiendo la victoria.

Todo lo anterior se desarrollaba en catorce excelentes mapas. Ninguno muy simple

ni excesivamente complejo en su diseño y capaces de albergar a un máximo de 32 jugadores, el número exacto para librar intensas y frenéticas guerras virtuales.

Y por si todo esto fuera poco, había además un muy bien pensado sistema de clanes que facilitaba el ingreso a las partidas y permitía la creación de escuadrones, integrando la opción de modificar características para una personalización total.

tal vez esto se vio facilitado por la gran base de jugadores chilenos en ese entonces (*la mayoría proveniente de un extinto foro llamado gcl*). Pero haya sido el motivo o no, lo importante es que fue un deleite haber combatido en aquellas épicas batallas.

EL BAJÓN DE LA TERCERA

Pero, como dicen por ahí, todo lo que sube tiene que bajar y las cosas buenas siempre llegan a su fin. Por desgracia, en la tercera parte esto se vio reflejado en forma casi idéntica a como sucedió con **El Padrino III**.

final es pésimo y no logra nunca acercarse al memorable clímax alcanzado en la pelea contra **Radec**.

Y ni hablar del multijugador. Todo lo bueno logrado se vio opacado por el insoportable lag, que fue a mi juicio la principal causa de la mala recepción de este título.

De lo poco positivo rescataría que al menos se vio la intención de innovar, pues muchos cambios fueron introducidos en las clases y sus respectivas habilidades, así como otros detalles en las mecánicas del juego.





Olvidaba mencionar la que fue, quizás, la característica más importante y gracias a la cual todo lo anteriormente mencionado logró llegar a buen puerto y no quedarse solo en buenas intenciones. **Hablo de la excelente calidad de la conexión**. Puedo asegurar, como fiel usuario durante un año, que aquello se dio en cerca de un 99% de las partidas. Si los servidores dedicados eran reales o sólo un mito no lo sé, pero

Si bien el juego mantuvo los buenos gráficos (hasta con el agregado 3D) y se hizo un gran trabajo en lo musical, por desgracia la vara parece haber sido muy alta y no se cumplieron las expectativas.

Esto lo digo sin ninguna intención de hacer **spoiler**, pero hay que ser francos: **el**

La más reciente apuesta fue **KillZone Shadow Fall** y aunque no pasé tantas horas como en los anteriores, es claro que superó a su predecesor, pero sin llegar al nivel de KZ2. Ahora sólo queda esperar que alguna futura secuela logre devolverle a la saga su antigua gloria.



Destiny: The Dark Below
PEGA UN ESTIRÓN



Tras convertirse en uno de los grandes estrenos del año, el título de Bungie se apresta a recibir su primera expansión, que como principal novedad anuncia una nueva raid.

Felipe Jorquera Lastra
#LDEA20

En Cartelera

DESTINY

Ya van casi tres meses desde que se lanzó al mercado el nuevo juego de **Bungie** y son miles los jugadores que se han pasado horas y horas disfrutando de esta gran aventura. Pero justo cuando el juego comienza a volverse repetitivo en ciertos aspectos, nos llega su primera expansión y cargada de novedades.

"Destiny fue creado como un universo vivo que permite mejorar la experiencia post-lanzamiento en tiempo real", comentó **Harold Ryan**, presidente de Bungie.

"Además, nos da la posibilidad de satisfacer a los aficionados que buscan más contenidos. Hemos visto a través del feedback que la gente desea tener nuevas actividades, material y armas. Y, por supuesto, las inmensamente populares raids. La comunidad nos ayuda a dar forma a nuestras decisiones de desarrollo y eso es lo verdaderamente importante para nosotros", recalcó.

The Dark Below (La Profunda Oscuridad, en nuestro idioma) vendrá a darle nuevos aires a Destiny. Algo que necesitaba con urgencia, pues traerá consigo nuevas armas y armaduras legendarias, además de exóticas.

Junto con ello, se agregarán nuevos contratos y la bendita posibilidad de agregar cinco más a nuestro inventario (para poder llevar diez al mismo tiempo) y la de aumentar nuestro nivel a 32.

Pero esto no se queda ahí, pues se agregarán nuevos "asaltos" y misiones que podremos completar solos o con nuestros amigos.

El modo multijugador también tendrá su cuota de novedades, con mapas de tres nuevas localizaciones donde podremos combatir con otros guardianes.
El mayor aliciente, en todo caso, será la segunda raid o incursión, que volverá a poner a prueba a seis valientes guardianes en la que promete ser una misión tanto o más desafiante y entretenida que la Cámara de Cristal.







EN DETALLE
Para que no queden dudas, revisemos punto por punto todo el contenido que traerá consigo esta expansión.

> Nuevas armas, armaduras y equipamiento para conseguir, incluyendo objetos legendarios (los morados) y exóticos (los amarillos).

> El nivel máximo de luz se ha elevado hasta 32 y se han añadido cinco espacios extra para recompensas.

> Nuevas búsquedas y misiones en el modo historia. Después de años ocultándose entre las sombras de El Nido, un nuevo personaje, **Eris**, ha aparecido con una siniestra advertencia: nuestros enemigos pretenden invocar a un dios, **Crota**, para destruir a la Tierra. Encuentra a Eris en la Torre para llevar a cabo búsquedas especiales que incluyen tres nuevas misiones en las que podrás incrementar tu luz y obtener nuevas recompensas.

> Un nuevo asalto cooperativo, **La Voluntad de Crota**, que te enfrentará a ti y a tu escuadra contra **Omnigul**, mientras ella trabaja para expandir el ejército de El Nido a las órdenes de su maestro.

> Tres nuevos mapas para el multijugador competitivo:

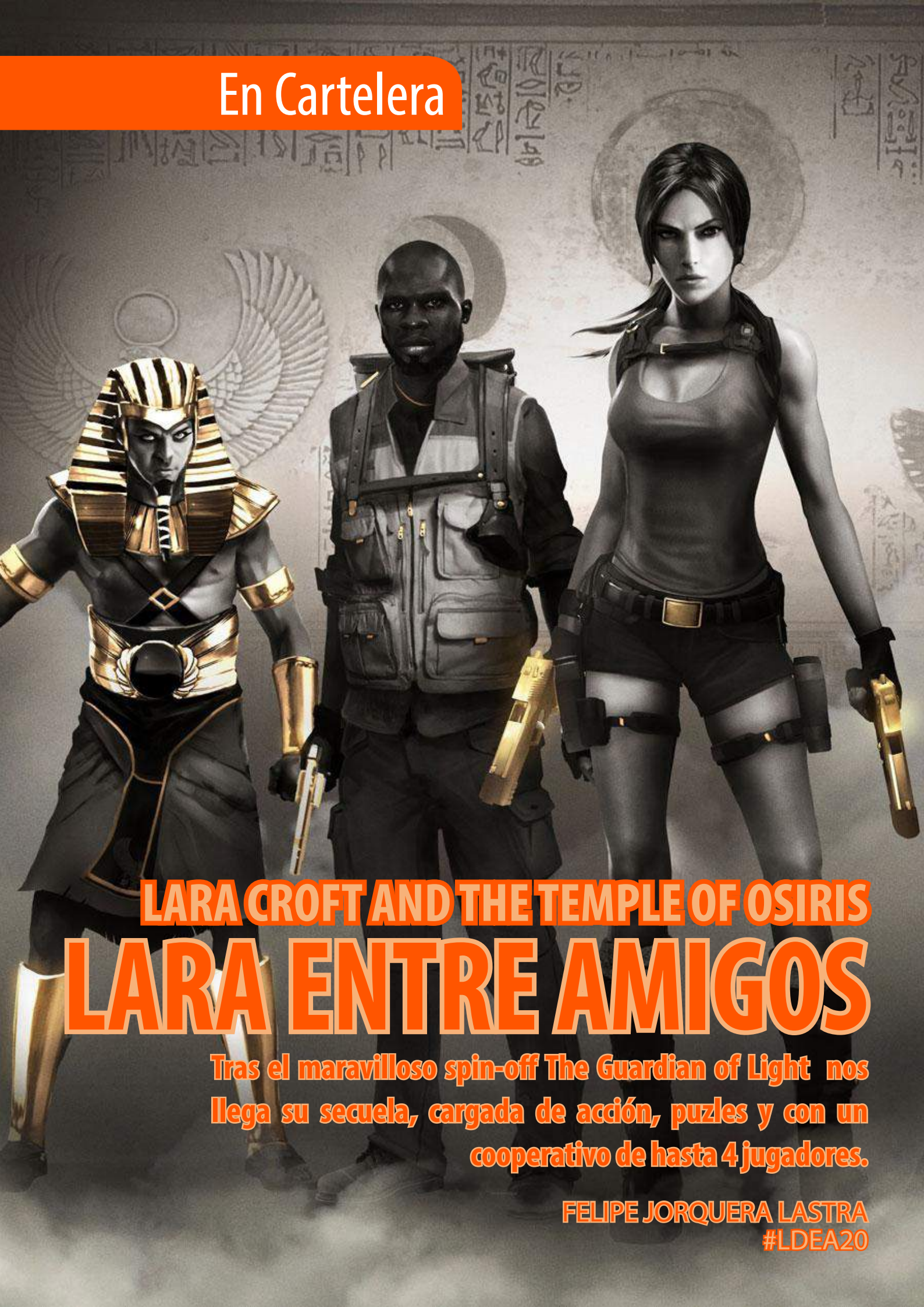
- **Panteón:** ambientado en el Jardín Negro, en un antiguo templo Vex. Es un mapa que cuenta con pasillos estrechos.
- **Skyshock:** un viejo arsenal de defensa interplanetario que ofrecerá tanto vehículos como combates de infantería.
- **La Caldera:** un templo de El Nido abandonado, donde primará el combate cuerpo a cuerpo.

> Nueva raid (incursión) para seis jugadores, **El Fin de Crota**, que estará enclavada en lo más profundo de la Boca del Infierno.

> En tanto, los jugadores de PlayStation también tendrán acceso a una misión cooperativa exclusiva llamada **Mente Imperecedera**, junto con algunas otras ventajas. Por cierto, la exclusividad de Sony se extenderá al menos hasta el otoño de 2015.

El primer DLC de Destiny lo podemos conseguir por 19,99 dólares si decidimos comprarlo por separado, mientras que si adquirimos el "pase de temporada" (que además de la primera expansión vendrá con la segunda llamada **House of Wolves** o Casa de los Lobos) nos costará 34,99 dólares.

Tendremos que esperar hasta el 9 de diciembre para adentrarnos en la oscuridad más profunda de la luna y expandir nuestra leyenda.



LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS

LARA ENTRE AMIGOS

Tras el maravilloso spin-off The Guardian of Light nos llega su secuela, cargada de acción, puzles y con un cooperativo de hasta 4 jugadores.

FELIPE JORQUERA LASTRA
#LDEA20

Si hablamos de un personajes que tuvo uno de los mejores reboot en la pasada generación, sin duda nos vendrá a la mente **Lara Croft** y su gran Tomb Raider de Crystal Dynamics. No obstante, el título que nos convoca se apoya en una jugabilidad totalmente distinta, apostando por el cooperativo para cuatro jugadores.

Se basa en gran medida en **Lara Croft and the Guardian of Light**, siguiendo su formato, con vista isométrica, decenas de puzles, exploración, mucha acción y, por sobre todas las cosas, cooperación entre los jugadores.

Si en aquel juego disponíamos de un cooperativo para dos personas, esta vez tendremos la suerte de disfrutar de **un cooperativo de hasta cuatro personas**, dándole un plus al título en el aspecto en que más destaca, ya que deberemos resolver puzles bastante ingeniosos donde la participación de todo el equipo será fundamental.

En esta ocasión, el juego ha optado por unos mapas dinámicos, que se adaptarán a los jugadores activos. Así, en caso de ir en solitario, tendremos puzles basados en una persona para hacer la aventura sin problemas. En todo caso, aunque jugar en solitario estará disponible, recomendamos disfrutar el juego con amigos, ya que es allí donde alcanza su punto máximo de diversión.

La historia nos cuenta las aventuras de Lara por Egipto, donde irá en busca del misterioso templo de Osiris, pero no será la única tras el mismo objetivo, pues un conocido rival se topará con nuestra heroína, el también arqueólogo **Carter Bell**, que en un descuido desatará la ira del dios **Set**, desatando una maldición sobre ambos de la que sólo podrán zafarse encontrando al mismísimo Osiris. Poquita cosa...

Pero estos dos personajes no serán los únicos en esta travesía, pues tendremos la ayuda de las deidades de **Isis** y **Horus**, que cuentan con sus propias habilidades y poderes. Así, mientras Lara y Carter podrán lanzar un gancho y aferrarse a las superficies para poder llegar a zonas altas o cruzar abismos, las deidades tendrán un poder mágico que les permitirá crear plataformas y llegar a superficies más elevadas.





Si eres de los que espera Rise of the Tomb Raider, está claro que **Lara Croft and the Temple of Osiris** es una gran opción para hacer más corta la espera de un título que se espera que llegue en un año más. ¿Y cuándo estará disponible? A partir del próximo martes 9, para Playstation 4, Xbox One y ordenadores.

La Tiendita de Aquosharp



LOS SONYERS SON SUPERIORES

Supongo que los ávidos lectores de la revista y en especial de mi sección habrán notado que durante su aún corto transcurso ha existido una tendencia hacia la odiosa comparación entre plataformas, servicios y productos. Pero hasta hoy se había evitado la principal y más importante. La madre de estas comparaciones: **los seguidores de cada marca**.

Aunque no sé si seguidores sea la palabra mas adecuada. Podría también referirme a "ellos" como defensores, pero creo que por las particulares cualidades de estos personajes, **el concepto que mejor los representa es el de fanáticos** y me permitiré adaptar el conocido dicho a nuestro mundillo gamer: "dime qué consola tienes y te diré quien eres".

Para empezar las hostilidades develaré un detallado perfil elaborado por prestigiosas instituciones relacionadas al área del marketing, a los estudios de mercado, socioeconómicos y culturales, que muestran las características más importantes de cada segmento. Desgraciadamente no puedo revelar mis fuentes ultrasecretas.

En primer lugar de la escala evolutiva están los propietarios de consolas PlayStation.

1. **Rango etario:** Adultos jóvenes, en promedio de 25 años en adelante.
2. **Nivel educacional:** Profesionales, en su mayoría con postgrados.
3. **Nivel intelectual:** CI de 190 hacia arriba.
4. **Gustos y preferencias:** Literatura y cine de alta alcurnia, música clásica, bellas artes en general, vida y alimentación sana, meditación, taichí, etc.
5. **Personalidad:** Exigentes y perfeccionistas.
6. **Valores:** Honestos, solidarios y humildes.
7. **Estilo de vida:** Exitosos, triunfadores de nacimiento, amados por las mujeres y envidiados por los hombres.
8. **Atributos físicos:** Caucásicos, nórdicos y con ciertos rasgos arios.

Se desprende de esto que los consumidores de Sony toman una decisión con fundamentos sabios y su fanatismo tiene sólidas bases. Podría decirse que quienes representan a lo mejor de la sociedad quieren poseer y se merecen lo mejor que ésta es capaz de ofrecerles.

Más atrás asoman los dueños de consolas de Microsoft.

1. **Rango etario:** Impúberes, imberbes y adolescentes de unos 15 años.
2. **Nivel educacional:** Octavo básico en escuela con nombre de misil.
3. **Nivel intelectual:** Capacidad neuronal apenas suficiente para sostener las funciones vitales.
4. **Gustos y preferencias:** Portadas de LUN, películas de Nicolás López y Michael Bay, reggaetón, comida chatarra y bebidas gaseosas.
5. **Personalidad:** Mediocres, envidiosos, carentes de sentido del humor.
6. **Valores:** Celibato y castidad.
7. **Estilo de vida:** Mayoritariamente parasitario, inseparable de las glándulas mamarias de sus no nupciales progenitoras.
8. **Atributos físicos:** Sobrepeso evidente y acné.

Los datos entregados revelan que en el grupo no existe una decisión de compra. En su gran mayoría, obtuvieron la consola por medio de apropio ilegitimo o a través de instituciones gubernamentales de beneficencia y su apego a ellas no se justifica por motivos racionales.

En el último, más bajo e insignificante peldaño se sitúan los lacayos de Nintendo.

1. **Rango etario:** Los hay de todas las edades. Algunos dicen que nacen nintys y otros dicen que se hacen en el camino.
2. **Nivel educacional:** Estudios técnicos en peluquería y cocina.
3. **Nivel intelectual:** A pesar de ser prácticamente nulo, estos individuos muestran una gran capacidad para actividades tales como estilismo, diseño y alta costura.
4. **Gustos y preferencias:** Sagas como Twilight y 50 Sombras de Grey, Erasure, Madonna y George Michael. Mayoritariamente veganos, consumidores de bebidas cola y practican ballet o zumba.
5. **Personalidad:** Inestables y en contacto con su lado femenino.
6. **Valores:** Valientes, muy valientes.
7. **Estilo de vida:** Pasaron de ocultarse a vivir libremente y sin miedo en años recientes.
8. **Atributos físicos:** No hay un tipo definido, pero todos se destacan por sacarse el mayor partido gracias a su buen gusto en la moda.

Queda muy en claro que para el consumidor de "la gran N" es primordial el aspecto sentimental y, al momento de elegir, se dejan llevar por el lado más emocional y nostálgico.

Ahora que ya tenemos una noción mas clara de cómo es y cómo se comporta cada bando nos es más fácil entender sus motivaciones. El usuario de PlayStation vive en su mundo de perfecta armonía y para él los juegos son una forma de entretención. Por esta razón se dedica a disfrutarlos en paz.

Por el contrario, el xboxer necesita urgentemente escapar de su miserable realidad, ya que no soporta el hecho de ser la escoria gamer. Muy en su interior saben que son lacras y su consola es el fiel reflejo de su patética existencia.

Igual o más triste es la vida del Ninty, pero no malgastaré mis últimas líneas refiriéndome a ellos.

Creo que, al cerrar mi columna, es necesario recordar aquella popular frase de la televisión ochentera: **"Las opiniones vertidas en este programa (columna) son de exclusiva responsabilidad de quien las emite y no representan el pensamiento de esta revista".**

Y ojalá entiendan que la vida, sobre todo en el mundillo gamer, está para tomarla con **HUMOR**. Por mi parte, tengo claro que, como siempre, esta Tiendita ha hecho gala de un discurso ameno, donde la tolerancia y el respeto son fundamentales. ¿O no?

El Octavo Pasajero



SE INICIA LA REVOLUCIÓN

Sinsajo, el inicio del final de la trilogía homónima de **"Los Juegos del Hambre"**, es una novela que mezcla ciencia ficción y aventura, obra de la pluma de Suzanne Collins. Y esta película que la versiona es, sin duda, uno de los títulos más esperados del año.

En esta ocasión se espera la revolución o más bien el inicio de ésta, a la injusta realidad de la tiranía en Panem, lugar donde vive nuestra protagonista, la valiente **Katniss**, interpretada por Jennifer Lawrence.

Lo cierto es que el hilo conductor en lo que corresponde a esta primera parte de Sinsajo es que ahora deben atenerse a las consecuencias de lo sucedido en la cinta anterior **"En Llamas"**.

Esta secuela es dirigida por **Francis Lawrence** (nada que ver con la actriz, por cierto, pese al alcance de apellido) y demuestra la realidad de una joven cansada de las injusticias, liderando con sus agallas y a la vez con el odio y la rabia que la llevaron a convertirse en un emblema de la rebelión, sin quererlo.

Todo esto le daba a Katniss el absoluto mérito por ser una sobreviviente en dos Juegos del Hambre. Pero, por otro lado, vemos cómo esta batalla es sin duda la esperanza de los distritos, es decir, el claro reflejo de una protagonista con dos caras, la de la revolución y la de esperanza.

Una Katniss que es rescatada por los rebeldes, liderados por la presidenta **Alma Coin** (Julianne Moore) junto a su asistente **Plutarco** (el fallecido Phillip Seymour Hofman), quienes aprecian su popularidad y cómo podría alimentar a la población para levantarse en contra de los opresores.

Por otro lado vemos como **Peeta** (Josh Hutcherson), ha sido utilizado para promocionar la obediencia a sus líderes, haciendo propaganda del poder del capitolio. Como supondrán, es aquí donde arranca la trama con Katniss uniendo fuerzas para ir en su rescate. ¿Será capaz de lograrlo?

Recordemos que la historia se dividió en dos partes, así que preparémonos para quedar con la historia a medio camino y, de seguro, en un punto en el que contaremos las horas para su final.

Andrea Sánchez
#EIDRELLE

TORTUGAS NINJA: IDEAL PARA LOS MENORES

Hacia fines de los '80, un grupo de tortugas ninja mutantes se tomó las pantallas de la televisión para encandilar a los más pequeños, que disfrutaban con las peripecias de **Rafael**, **Leonardo**, **Donatello** y **Miguel Ángel**.

Más de dos décadas después, **Michael Bay** se encargó de traerlos de vuelta, con la bella **Megan Fox** como eje de la historia en el papel de la periodista April O'Neil, quien intenta desenmascarar a una banda criminal.

La cinta, claramente, no va a ser nominada al Oscar, pero sí entretiene tanto a los nostálgicos como a los menores que, de cara a las vacaciones, tienen una alternativa ideal para ver la película ahora en su edición en **BluRay**.

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