

# Todo

DICIEMBRE 2014

# Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

NÚMERO 11

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES



LA CLÁSICA SAGA DE LUCHAS GUILTY GEAR  
REGRESA A LAS CONSOLAS, ESTA VEZ  
DEBUTANDO EN LA NUEVA GENERACIÓN,  
CON EL ESPERADO Xrd SIGN.

## PELEAS A RITMO DE ROCK



**GUÍA NAVIDEÑA**  
¿QUÉ REGALAR A  
LOS FANS DE LOS  
VIDEOJUEGOS?

**TOP TEN**  
LOS MEJORES  
JUEGOS DE LA  
PLAYSTATION VITA

**POKÉMON**  
EL VILLANO QUE  
LA COMUNIDAD  
GAMER CREÓ...

UNA REALIZACIÓN DE PLAYADICTOS



# Todo Juegos.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

Únete a una Comunidad de Gamers como tú



# ¡Feliz Navidad!

**E**s cierto que, a estas alturas, el título de esta editorial no tiene nada de original, pero no existe mejor forma de representar en una frase los sentimientos que, como equipo, intentamos transmitirles a ustedes.

Ha sido, para nosotros, un privilegio el poder acercarnos a ustedes a través de estas páginas, que creamos con mucho cariño entendiendo que somos una comunidad gamer que goza y disfruta de una pasión común.

Pese a las dificultades de emprender un proyecto de este tipo, hemos intentado cumplir en las fechas establecidas, en pos de traerles siempre las novedades frescas de aquellos juegos que estamos todos esperando.

Pero, además, hemos intentado ir mejorando en cada entrega, soltando la pluma e intentando traspasar en palabras todo aquello que sentimos cada vez que tomamos un control o jugamos con el viejo teclado y mouse.

Nos gustan los videojuegos, nos gusta contar historias y esperamos seguir con ustedes por mucho tiempo más, sabiendo que no siempre es fácil mantener proyectos de este tipo, realizados por un equipo amateur de alma.

Por eso, no nos queda más que desearles a todos una feliz Navidad, deseárnosla también a nosotros mismos, y de paso esperar que el próximo año sea aún mejor que éste.

De paso, los invitamos desde ya a esperar nuestra próxima edición, **el 2 de enero**, con lo mejor del año para nosotros. ¡Un abrazo!

**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

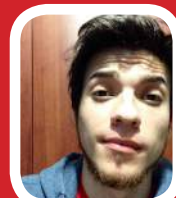


Jorge Rodríguez

#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



UNA REALIZACIÓN DE



06

## QUÉ REGALAR EN PLAYSTATION 4

**10 GUÍA NAVIDEÑA**  
Te sugerimos que regalarle a los fans de Microsoft, Nintendo y PC.

**30 BARRIO AKIBA**  
Recordando uno de los grandes manga: Fullmetal Alchemist.

**38 TOP TEN**  
¿Quién dijo que la PS Vita no tiene juegos? Aquí nuestro ránking.

**44 POKÉMON**  
Nos volveremos cazadores de mitos tras un inesperado villano.

32

## GUILTY GEAR Xrd SIGN

54

## HISTORIAS DE FÚTBOL

- 46 EN CARTELERA**  
La llegada de Ground Zeroes al PC marca este fin de año.
- 48 CÓDIGO MUERTO**  
Al rescate de las emociones en las conferencias gamers.
- 52 ZONA RETRO**  
Killer Instinct, el genial debut de Nintendo en el género de peleas.
- 58 OCTAVO PASAJERO**  
Una de las grandes trilogías del cine: El Hombre Sin Nombre.

# GUÍA NAVIDEÑA GAMER



Qué comprar en cada plataforma de videojuegos

A close-up, high-angle shot of Master Chief's helmet and upper torso. He is wearing his iconic Mjolnir armor, which is dark and metallic with some red and white markings. A thick, dark fur collar is visible around his neck. The background is a dark, starry space with some faint blue lines. The overall tone is serious and dramatic.

Guía Navideña

**PlayStation 4**

# **FIELA SU DESTINO**

**El juego de Bungie fue el más importante este año para la consola y se empina como un imperdible de su catálogo.**

**Roberto Pacheco**  
**#NEGGUS**

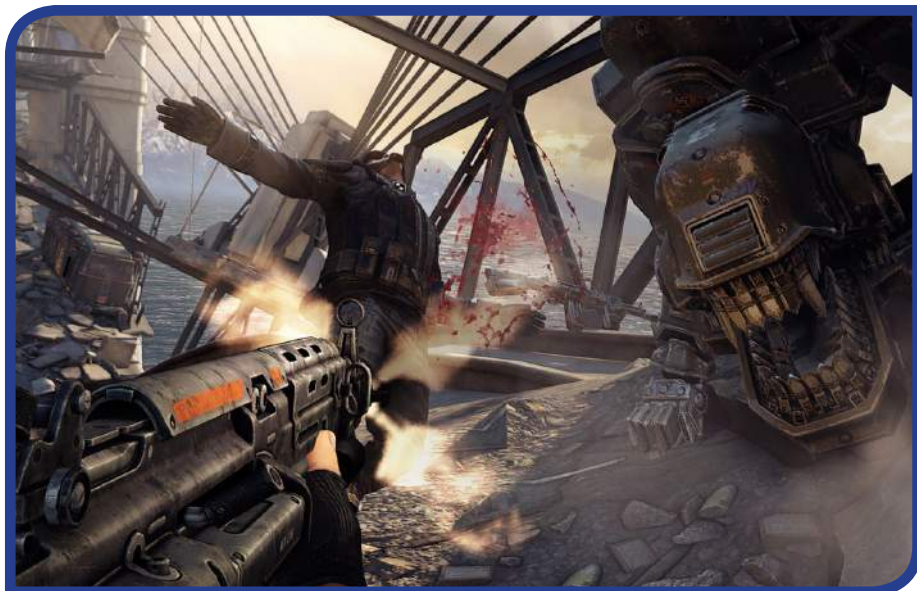
Aunque la nueva generación de consolas llegó hace poco más de un año, Sony nos ha sorprendido con títulos de variados géneros desde el lanzamiento de su consola PlayStation 4. Sin embargo, los nombres y la calidad de los que vimos este 2014 estuvieron algo lejos de lo que muchos esperábamos.

Por eso, esta es una guía para orientarte y recomendarte ciertos juegos destacados de algunos de estos géneros, para que los disfrutes, ya sea en forma individual o acompañado de amigos, cosa de que no te pierdas estos infaltables para PlayStation 4.

## DESTINY

Imposible no arrancar destacando el juego que, sin duda, marcó el año de la consola. Y es que, más allá de las críticas que recibió por parte de algunos (por lo general, gente que no jugó el título ni enganchó con él), es casi imposible entrar a PS4 y no ver a nadie de tus amigos conectado al título de **Bungie**.

Se trata de un juego ambicioso, que intentó fusionar el shooter más clásico con el MMORPG, llegando a una suerte de híbrido que puede resultar insípida para los fanáticos de cada rama, pero que en la suma desemboca en un juego adictivo, muy entretenido y que, al cabo,



*Solo contra el mundo, como siempre, B.J. Blazkowicz intentará acabar con los nazis en **Wolfenstein: The New Order**.*

cumple con lo que tanto se le criticó a Bungie al limitar el matchmaking: **ayuda a crear comunidad**.

Encima, los fanáticos acaban de recibir su primera expansión, **The Dark Below**, que de algún modo “resetea” los progresos si quieres llegar más allá del nivel 30, obligándote a reengancharte con sus misiones, su multijugador y, por supuesto, sus incursiones... en este caso a la Profunda Oscuridad.

## WOLFENSTEIN

Este ya es un shooter en toda regla, aunque sin un componente que hoy parece básico en el género: el modo multijugador en línea. **En este caso, no obstante, casi ni lo necesita.** Y es que, si eres seguidor de la historia y te llama la atención la época alemana nazi, este título no podrá faltar en tu colección.

Claro que deben tener en cuenta que en este **The New Order** los estudios Bethesda y Machine Games te sitúan en un mundo alternativo, en el que los nazis han ganado la Segunda Guerra Mundial.

Gracias a este juego, la saga volvió a sus inicios de crueldad y supremacía nazi. Tanto así que fue censurado en Alemania por los íconos e imágenes que aparecían en el título. El juego mezcla súperhombres, aeronaves gigantescas, robots e incluso, una villana muy... extraña.

El juego es entretenido y, gracias a su estilo clásico, te hace pasar del sigilo extremo a la lucha frente a frente antes los super armados nazis. Su ambientación y sonido se llevan el primer lugar, con una banda sonora extremadamente rica y un doblaje al castellano a la altura de lo requerido.

## THE EVIL WITHIN

Hablando con un conocedor del horror en cine y videojuegos, llegamos a la conclusión de que The Evil Within **es un survival horror de los que de hace mucho tiempo no se hacen**. Un juego que se puede parecer, por ejemplo, a Resident Evil 4, pero que aumenta de forma considerable el terror y la acción.

Su ambientación es increíble y añade toques de crueldad en criaturas que no pueden sino hacer recordar al clásico Silent Hill. Su historia es japonesa pura, con esa excentricidad que los identifica y que mantiene concentrado al jugador toda la partida.

Es un juego que llamará la atención de cualquier aficionado al terror, pero que también podrá ser el título principal de cualquiera que quiera tener una aventura, sin importarle los sustos.

Te aclaro que el juego es largo, divertido y difícil, ¿pero qué es un título de terror sin estas características? Si te gustó Resident Evil 4, juegalo, ya que es un sucesor natural (de hecho, su creador es el mismo, **Shinji Mikami**) y no te decepcionará.

## JUST DANCE 2015

Por que siempre somos criticados por no bailar, qué mejor de hacerlo a nuestra pinta con Just Dance 2015, que cuenta con 40 canciones de reconocidos artistas que renuevan el variado catálogo de temas del juego.

El título se basa en los grandes éxitos de la música americana, sin embargo, desde Ubisoft han introducido en sus repertorios clásicos o canciones graciosas. A **Robin Sparkles** con 'Let's Go to the Mall' en Just Dance 4. Y, en esta ocasión, a canciones conocidas de **Miley Cyrus**,

**Lady Gaga, Rihanna o Katy Perry**, se le unen otras como el 'Tetris' de los **Dancing Bros**, 'La Macarena' de **Los del Río** o 'Ain't No Mountain High Enough' de **Marvin Gaye y Tammi Terrell**.

El juego es divertido y aún más lo son las coreografías. En general, sigue con su fórmula de otros años, agradeciendo esta vez las mejoras que hacen a este juego el mejor de baile presente para la actual generación.

## PES 2015

El año pasado, la franquicia de Konami se quedó abajo de la nueva generación. Por eso, este año la tarea parecía difícil, pero la compañía japonesa supo enmendar el rumbo y se sacó de la manga el mejor juego de la saga en mucho tiempo, casi desde la época de PlayStation 2.

No sólo mejoraron la física en el campo y pulieron la jugabilidad, sino que además le incorporaron un modo **Mi Club** que fue todo un golazo. Es que si bien no es tan vasto y complejo como su competencia directa, que es el modo Football Ultimate Team de FIFA 15, es un gran primer paso pensando en optimizar la fórmula el 2016.

Si lo que buscas es un juego de fútbol con el que pasar un buen rato con tus amigos en PlayStation 4, en estos



*The Evil Within es un canto al pasado y a ese survival horror puro que tanto nos gustó en generaciones anteriores.*



*¿Te crees valiente? Juega Dragon Age en su máxima dificultad. Esa es de machos...*

momentos no hay una mejor opción que PES 2015... eso sí, perdonándole -como es habitual- el tradicional pero de la saga: su falta de licencias oficiales.

### INFAMOUS: SECOND SON

Junto con el cada vez más hermoso **DriveClub** (otro título que podría haber estado en esta lista, más allá de su borrascoso lanzamiento), este título de Sucker Punch se anotó como el principal exclusivo "first party" de Sony para su PlayStation 4.

Y, pese a esta presión, el juego cumple totalmente con lo exigido: tiene gráficos más que destacados (de los que

hace gala en el "modo foto" que crearon para el juego y que se ha convertido casi en un estándar de Sony), una historia que te mantiene enganchado y un protagonista como **Delsin Rowe** que no destiñe en la comparación con su antecesor, Cole.

De hecho, el título ya tuvo un spin off, **First Light**, protagonizado por Abigail Walker, la desconfiada conductora de neón, y al que podrán acceder sin costo los usuarios de PlayStation Plus durante el próximo mes.

### DRAGON AGE

Imposible cerrar esta lista sin mencionar al que ha

sido, quizás, el mejor juego del año. Con **Inquisition**, de nuevo el estudio **BioWare** nos demuestra su capacidad para contar grandes historias ambientadas en mundos fantásticos.

Un título que, desde el comienzo, te cautiva con su excelente personalización, sus imponentes escenas cinemáticas y, sobre todo, su jugabilidad. Un título que fácilmente te consumirá más de 50 horas de juego, si es que quieres convertirte en un verdadero cazador de dragones, y que vuelve a colocar a Dragon Age como una franquicia dominante en el campo de los RPG.

A dramatic scene from the game Titanfall. A large, dark, metallic Titan mech is on the left, with a Pilot in a futuristic suit crouched on its arm. The Pilot is aiming a weapon towards the right. In the background, a city is visible under a hazy, orange sky, suggesting a sunset or a battle scene. The overall tone is intense and action-packed.

**Guía Navideña**

**Xbox One**

# EL TITÁN A LA CABEZA

Un muy buen año se anotó la consola de Microsoft, que en marzo anotó a Titanfall como su primer exclusivo de peso.

Jorge Maltrain Macho  
#MALTRAIN

Pese a que en Chile aún no despegó al ritmo que se hubiese supuesto, lo cierto es que **Xbox One** ha sabido revertir su mal arranque en esta generación gracias a una agresiva política de rebaja de precios (habrá que ver si no está perdiendo dinero con la venta de consolas a cambio de ganar con potenciales suscripciones) y a sacar ese fracaso que es Kinect de la ecuación.

Sumó, además, un interesante catálogo de juegos que sólo puedes encontrar en su consola, junto con títulos multiplataformas que redondean una variada oferta para los poseedores de la consola de Microsoft.

### TITANFALL

No fue el bombazo que algunos suponían, pero aún así el título de **Respawn Entertainment** se convirtió en el juego que inició el repunte de la consola, con ventas aceptables y una jugabilidad bastante innovadora, que marcó la pauta respecto de varios shooters que le siguieron y adoptaron eso de los saltos por los escenarios o combates estilo parkour.

Basado netamente en un entretenido modo online, Titanfall se convirtió en el primer exclusivo de fuste de la consola y, con esa carga sobre sus hombros, fue capaz de sostener un catálogo

que, en los primeros meses del año, no era demasiado generoso más allá de los títulos de lanzamiento.

A la espera del anuncio de una secuela, que parece asegurada, la comunidad online se mantiene bastante activa, pese a la irrupción de otros shooter emblemáticos y con mucho arrastre entre los fanáticos de Xbox, como **Call of Duty** o **Halo** (aunque es necesario decir que, con los problemas del multijugador en The Master Chief Collection no han sido muchos los que emigraron).

### SUNSET OVERDRIVE

Tras algunos porrazos en el camino, con este alocado shooter **Insomniac Games** retomó el buen camino que llevaba con varios títulos que marcaron su paso por las consolas de Sony. Esta vez, con un título que tomó parte de la jugabilidad mostrada en Titanfall, pero lle-

vandola al extremo, agregándole mucho humor del más bizarro y un arsenal de armas que no vamos a encontrar en ningún ejército.

El punto fuerte de este título está claramente en su modo multijugador y está pensado para que se lo regales (o te lo autoregales) a alguien que disfrute de títulos donde matar enemigos es el objetivo y, ojalá, conectado con amigos en línea porque en ese esquema la diversión está más que garantizada.

### ALIEN ISOLATION

Tras esa abominación que es Colonial Marines, pocas esperanzas teníamos de que la saga del alienígena cabezón volviera a entusiasmarnos ya sea en PC o consolas, pero este título de los chicos de **The Creative Assembly** no sólo nos ganó el corazón por la nostalgia y por cada detalle de amor por la franquicia que se advierte mientras re-



*Sunset Overdrive apuesta (y cumple) por la acción alocada.*

corremos la Sebastopol, sino además por la calidad del juego, que responde totalmente a las expectativas.

Se trata de un juego ideal para regalarlo a aquellos que tengan **nervios de acero y una cuota de masoquismo**, porque sobre todo en sus dificultades más altas será un título que nos obligará a estar con todo los sentidos puestos para no alertar al maldito -e invencible- bicho.

Y todo esto en una nave que estará repleta de unos humanoides que odiamos, unos seres “humanos” que no lo harán mucho mejor y unos compañeros de ruta que, la verdad, terminan siendo un cacho más que una ayuda.

### MINECRAFT

No por nada Microsoft se metió la mano a su -enorme- bolsillo y, para no ser menos, le compró por la friolera de 2.500 millones de dólares la

franquicia al sueco y ex desarrollador indie **Markus “Notch” Persson**, quien acá hizo el negocio del siglo y a esta hora debe estar echadito al sol y muerto de la risa en una playa del Caribe.

No es que esta versión de Minecraft sea una revolución en algún sentido ni muy distinta a cada una de las que hay diseminadas en cuanto plataforma hay, pero es indudable que cualquier poseedor de Xbox One debería considerar tener en su catálogo este universo en constante crecimiento, donde la creatividad es un dogma.

### FORZA HORIZON 2

No era sencilla la tarea que tenían los muchachos de **Playground Games**, ya que el juego original había sido muy bien recibido, al igual que la quinta entrega de Forza el año pasado. Además, tenía encima la competencia de **The Crew**, que

también apostó a la conducción en un amplio escenario de mundo abierto.

El resultado, sin embargo, fue más que óptimo, al punto que dejó la vara bastante alta para los juegos de su tipo en términos de jugabilidad, mientras desarrollamos nuestras habilidades como pilotos y vamos conquistando las principales pistas europeas y del mundo.

Un regalo perfecto para todos quienes gusten de la velocidad, pero sin complicarse demasiado con cambios de velocidad, derrapes y ese tipo de maniobras. Claro, las pueden hacer y se sentirán como **Lewis Hamilton**, pero si lo suyo busca menos lo simulador y más la diversión pura, aquí se van a la segura.

### SHADOW OF MORDOR

Hay que sacarse el sombrero con la gente de **Monolith Productions**, que cuando pocos se lo esperaban, al fin le hizo honor a la franquicia del genio **J. R. R. Tolkien**, con este título que combina perfectamente la acción pura con elementos de rol.

En esta aventura nos hundaremos en la piel de **Talion** (que tiene el plus de ser interpretado por mi actor de doblaje favorito, **Troy Baker**), un explorador del pueblo de Gondor quien es asesinado por la Mano Ne-



*Alien es un maldito, con todas sus letras, en Isolation.*

gra de Sauron, junto con su esposa y su hijo. Por cierto, seremos resucitados por un espectro de origen élfico y, cómo no, tendremos una sed de venganza que nos marcará durante la historia.

El juego tiene un atractivo sistema de combate, muy similar al que vemos en la saga de Batman, con algunos alicientes como **el sistema Némesis** que personalizará nuestra rivalidad con algunos enemigos. Por ello, si te gustaron los juegos del Caballero de la Noche, este título no te decepcionará.

### VALIANT HEARTS

Este juego descargable, que se puede encontrar también en la plataforma de PlayStation, merece en mi opinión un lugar en cualquier lista, gracias a sus hermosos gráficos dibujados y una historia que te llegará al corazón.

**The Great War** toca, como su nombre lo indica, lo ocurrido durante la Primera Guerra Mundial, pero no obligándonos a tomar un rifle y despachar enemigos a punta de balazos, sino mostrándonos la crueldad de un conflicto global como éste.

Lo cierto es que **Ubisoft** nos regaló un gran juego de aventuras y puzzles que lo recomiendo, sobre todo, para educar a nuestros hijos mientras juegan.



*Forza Horizon 2 refrescó la fórmula de su primera entrega y apuesta por la diversión en un mundo abierto.*



*La acción es brutal en Shadows of Mordor... y lo agradecemos sinceramente. Un juegazo en toda regla.*



*Valiant Hearts es una verdadera obra de arte. Ideal, sobre todo, para quienes gustan de la historia.*



Guía Navideña

Wii U

# EL AÑO DE SMASH

Un gran 2014 tuvo la consola de sobremesa de Nintendo, con varios títulos que asoman imperdibles para tu catálogo.

Andrea Sánchez  
#EIDRELLE

**S**i bien Wii U no ha tenido un notable año en lo que a ventas se refiere, gran parte de toda esa pérdida de Nintendo se ha reemplazado por los grandes éxitos de algunos de los videojuegos que tuvimos este año para todos los fanáticos de la compañía nipona, que en el balance **tuvo un cierre de año más redondo de lo que se esperaba.**

A pesar de las flaquezas, Nintendo demostró tener cartas bajo la manga con nuevas historias en las que zambullirnos y con algunos juegos que nos llenan de añoranza.

Quien conoce la gran trayectoria que tiene Nintendo sabe que se caracterizan por entregar grandes títulos de acción, batalla y aventura. Este año no fue la excepción y **no se necesita ser un experto en videojuegos para sumergirse de lleno en sus aventuras,** de modo solitario o bien en compañía de amigos o familiares.

Wii U recalca la importancia que tiene como consola de sobremesa el integrar a las horas de entretenimiento infinitas a las familias y a la compañía que más acomode. Además, hemos visto cómo también ha podido integrar el que se pueda jugar en línea, de manera local y mundial, yendo más allá de sus límites originarios.



***Hermosos escenarios y niveles de complejidad creciente han sido un sello de Donkey Kong a lo largo de su historia.***

Por ello, si todavía tienen alguna duda respecto a qué regalar o regalarse para la consola de la Gran N, aquí una lista de sus imperdibles.

### **SUPER SMASH BROS**

A pesar de ser un juego de batalla, es un muy buen referente para compartir con los amigos y familia. Representa, de hecho, una de las maneras más entretenidas de competir con los tuyos.

Este juego forma parte de la historia de Nintendo desde 1999, transformándose desde entonces en una saga icónica de la compañía, tanto por reunir a los más importantes personajes que han desfilado por sus consolas como por su calidad.

Lo que hace la diferencia en Super Smash Bros son los personajes que se van integrando al elenco, además de los favoritos de todos.

La batalla la lideran sus más de 50 personajes, que te sorprenderán con diferentes habilidades, nuevos objetos y escenarios que nos sumergirán en épicas batallas donde el último en pie gana.

En el nuevo título no sólo podrás jugar con un máximo de 8 usuarios sino que también podrás batallar con diferentes jugadores en línea. A esto se le suman los diferentes modos de juegos, de los cuales sorprende su cantidad, asegurando así las horas infinitas de entretenimiento.

### **DONKEY KONG COUNTRY**

El famoso gorila es todo un referente de Nintendo, formando parte de la compañía desde hace muchos años, con sus primeras franquicias en consolas como la NES o, luego, la añorada Super Nintendo. Es un personaje reconocido mundialmente y un sello de la compañía.



*Bayonetta 2 mejoró la fórmula de su primera entrega con una secuela a ratos superior.*

Para la añoranza de muchos, a comienzos de año **Donkey Kong volvió en el juego Tropical Freeze**, un título de plataformas que destaca de inmediato por su llamativo colorido gráfico.

Es importante mencionar que es un juego para la familia, **aunque es un título de plataformas con cierta complejidad**, por lo que representará un desafío para quien se ponga al mando.

Este título nos trae una vez más una aventura en etapas que se deben ir pasando para avanzar. Esto, en medio de la invasión de los frígomas, lo que obligará a

Donkey Kong y compañía a recuperar su hogar en la Isla Donkey Kong.

es una historia fríamente calculada, que te atraerá por sus nuevas mecánicas, **ademas de contar con siete mundos ocultos que te dificultarán el camino...** en particular si crees que se trata sólo de un Donkey Kong más y subestimas su dificultad. No es una buena idea...

### **BAYONETTA 2**

El título desarrollado por Platinum Games es uno de los que ha tenido de las mejores calificaciones este año y no por nada fue uno de los candidatos a los Game

Awards de esta temporada.

Es un hack and slash que llega a la consola para abrir paso entre los juegos considerados "más infantiles", abriendo así un nuevo campo en cuanto a categorías.

El juego de acción trae la llegada de **la bruja más sexy de la historia**, Bayonetta, que tal como en su precuela llega con un sinfín de luchas y batallas por liberar. Nuevas armas y habilidades son las novedades de esta atípica heroína, que viene recargada con ataques renovados para combatir y darle la paliza de la vida a todo aquel que se cruce en su camino.

Lo bueno de todo es que si no jugaste el primer Bayonetta, **el juego debuta en Wii como parte del paquete y en su propio disco**. Como para agregarle más valor al producto. De esta manera, podrás saborear las mejores luchas con armas y a golpe limpio que nos otorga la hechizante y hermosa bruja.

### MARIO KART 8

Si hablamos de franquicias importantes, siempre llegarán a nuestra mente títulos como Mario Kart, que no solo llevan bastante tiempo formando parte de las diferentes consolas de Nintendo, sino que también están dentro de la historia e infancia de muchos de nosotros.

Mario Kart 8 es un juego de carreras que cuenta con un gran elenco. Hablamos de los personajes más conocidos de la Gran N. Los más veteranos y famosos mundialmente son Mario, Luigi, Yoshi y Peach, quienes serán los encargados de protagonizar, junto a un variopinto elenco, **las carreras más alocadas de la franquicia y en circuitos que expresen la alta definición**.

Debo decir que este juego también apela a la añoranza, con escenarios que conocemos bien de los Mario Kart de otras consolas. Es, además, un juego que podrás disfrutar solo o acompañado.

Y es que puedes jugar en línea con otros usuarios y desafiarte a gente de todo el mundo. Los nuevos personajes y nuevos objetos son los que te llevarán a continuar con las carreras, transformándose en un vicio constante de la entretenimiento sobre ruedas.

### LEGO BATMAN 3

Si bien no se trata de un título exclusivo de la consola de Nintendo, **Beyond Gotham** está totalmente orientado al público más familiar propio de la firma japonesa.

Y es que este juego no hace diferencia alguna y usuarios de todas las edades pueden disfrutarlo, ya que no se requiere ser experto para liderar una aventura en Lego.

La magia de la compañía de las piezas de construcción llegó a los videojuegos hace ya varios años, cautivando a los aficionados en diferentes categorías y logrando

hacerse con franquicias de algunas de las películas más destacadas.

Beyond Gotham es la secuela directa de **DC Super Heroes** y es la mezcla perfecta de acción y aventuras para asumir la responsabilidad de salvar el mundo de las terribles garras de **Brianiac**.

Un personaje inmerso en un plan malévolos que consiste en alimentar el cristal a costa de otros. La travesía es aventurarse con la Liga de la Justicia y unir fuerzas con los villanos más astutos. Incentivándonos, así, a asumir el papel como un superhéroe que debe rescatar a la Tierra de su completa destrucción.

Por cierto, no es todo y no podría terminar sin mencionar otros estrenos a tener en cuenta como Pac-Man And The Ghostly Adventures 2, Sonic Boom y el siempre divertido Just Dance 2015.



*Mario y Zelda son algunos de los personajes de Mario Kart.*



Guía Navideña

**PC**

# **SIGUE SIENDO EL REY**

**Por variedad y calidad, los ordenadores siguen siendo el mejor lugar para disfrutar de los videojuegos. Acá una prueba.**

**Ignacio Ramírez**  
**#MUMEI**

**S**e termina 2014. Otro año que dejamos atrás en compañía de nuestro PC demostrando una vez más porque es y será el sistema superior por excelencia. Cuántos momentos imborrables habremos vivido en 1080P/60fps. Cuántos mods nos han sorprendido haciéndonos exclamar "wow quiero jugar eso". Qué cantidad de juegos indies que nos hacen creer que no todo está contaminado por sagas anuales con lanzamientos en estado beta. Sólo miren el número de sagas consolas que migraron este año al PC. **¿Qué exclusividad consola?** Ja ja ja, este año el PC prácticamente no supo lo que era esa frase (*estúpida Wii U*).

Tratando de controlar un poco mis reacciones a la hora de describir mi evidente estilo de vida orgásmico (bien sabido entre los privilegiados poseedores de un PC gamer), **es hora de hacer el filtro entre la grandeza y la excelencia**, definir al victorioso y al caído. A fin de cuentas no todo es color de rosa en este utópico mundo del PC. Después de todo, las pobres tarjetas de crédito siempre sufren cuando a Steam se le planta la idea de entrar en época de ofertas.

Creo que me estoy desviando del tema... como sea, a lo que mi capacidad de sintaxis (cegada por la bendita po-

sesión de un PC gamer) ha estado tratado de llegar en estos párrafos, es que estamos a fin de año y, como es tradición, es hora de elegir a las mejores aventuras que nos tocó vivir a los PCeros este 2014. Así, aprovechando que es época navideña, puedes desatar tus impulsos consumistas sin miedo teniéndome como tu guía.

## **DARK SOULS 2**

"Como la polilla acudiendo a la luz de una llama, un día, sin saber muy bien por qué, te encontrarás frente a las decrepitas puertas de Drangleic". Ese será el verbo que nos de la bienvenida a nuestra primera parada en esta guía. Señoras y señores, ante ustedes Dark Souls 2.

Estamos en un lugar desconocido, sólo habitado por gente maldita y cuya concepción parece ser la consecuencia de un armamento arquitectónico cuyas bases se sostienen en la memoria de las mismas almas que lo habitan. **Es un lugar para quedarse y contemplarlo**, a lo cual nos responderá con un relato que nosotros debemos decodificar.

Este no es un lugar en el cual con sólo presionar un botón te sentirás un dios. Aquí todo supone una cuota de peligro, desde el cerdo más pequeño hasta un dragón que ha contemplados eones

pasar ante él. Pero no te preocupes, nada es imposible ya que aquí la dificultad no es el objetivo, si no cómo el juego busca sentirse auténtico. Esa sensación de logro que se cuele por las venas cada vez que consigues lo que creías imposible. Como una droga, la primera vez que la pruebes seguramente no te gustará... pero con el tiempo dudo que sepas dejarla.

## **FAR CRY 4**

Es hora de visitar el lugar más alto del mundo, Kyrat nos espera. Aquí encarnaremos a **Ajay Ghale**, un joven que lo visitará para esparcir las cenizas de su madre, sin imaginar que se verá envuelto en una guerra civil entre el particular dictador Pagan Min y un grupo guerrillero llamado Senda Dorada.

Tenemos todo un gran escenario para recorrer, pero estamos en el Himalaya y literalmente exploraremos de arriba abajo el denso mapeado del juego. **Es imposible decir que no hay nada que hacer**, pues hay tareas por doquier y nos queda a nosotros ver cómo las encararemos. ¿Por qué no montados sobre un elefante?

Una sensación de libertad como pocas es la que se siente cuando tomas el control en Far Cry 4. ¿Te gusta arrasar enemigos a lo Rambo? Hecho. ¿Prefieres la tensión

de comportarte como un depredador sigiloso? Bien, mira el variado arsenal del cual dispones, analiza el escenario y tus habilidades y elimina toda una base sin ser visto. Un sandbox en toda regla.

### ALIEN ISOLATION

Para dejarnos sorprender en nuestra siguiente parada necesitaremos valor, mucho valor. Debemos tener la determinación para subirnos a una nave que se ha convertido en el patio de recreo de un Alien que en todo momento estará al asecho dispuesto a sorprenderte y devorarte de mil maneras. Seguramente para los que disfrutaron del terror de la película de **Ridley Scott** será un reto irresistible.

Sin dar mucho detalle, nos metemos en el pellejo de la hija de Ellen Ripley, **Amanda**. El horror comienza cuando tras ciertos incidentes no vemos atrapados en la Sevastopol. La intensidad de todo va in crescendo. Nos asecha un alien y cada vez que desaparece de pantalla la paranoia se deja sentir. Deberás buscar suministros, resolver puzzles, evitar enemigos humanos y huir de sintéticos que se vuelven locos. Una orquesta de paranoia.

**Se trata del mejor título inspirado en Alien jamás visto**, así de categórico. No sólo es fiel al espíritu de la



*Far Cry 4 deslumbra con sus magníficos escenarios y con su fauna vive por toda el escenario.*



*Una verdadera obra de arte se mandaron los chicos de Supergiant Games con su bello Transistor.*



*Un dato para graficar lo notable de Shovel Knight: fue elegido el mejor juego indie del año. Simplecito.*

película de Scott sino que potencia los pequeños detalles de la misma, los adapta, los hace suyos y los pone en una historia interactiva en la cual por primera vez te metes en el pellejo de Ripley, literal y figurativamente.

## TRANSISTOR

Pero en nuestro viaje no todo será grandes ciudades, también hay pequeños pueblos que tienen mucho que mostrarnos. Uno de ellos fabricado por Supergiant Games. **Este título quiere dejar claro que los videojuegos no son menos que el cine o la música.** Son un arte en igualdad de condiciones, que no tiene por qué vivir a la sombra de otras expresiones del alma del ser humano.

Una vez visites Transistor no te darás ni cuenta de cómo el juego entra por tus ojos y oídos, con un apartado artístico que sólo se consigue cuando el artista dialoga con la obra y no con el público.

El juego te produce una conexión, el querer avanzar para ir descubriendo el imaginario de ciencia-ficción creado por la artista **Jen Zee** acompañado de la sensual banda sonora creada por **Darren Korb**. Su atrevimiento a la hora de no llevar de la mano al jugador forma parte de la propia experiencia.

La pequeña gran obra dise-

ñada por **Amir Rao** y **Greg Kasavin** no se caracteriza por ponerle la cosas fáciles al jugador a la hora de explicar el funcionamiento de su sistema de combate, que consta de varios conceptos presentes en otros RPG de acción, como turnos dinámicos, una barra de tiempo que nos permite planificar una estrategia o factores como los bonificadores por atacar a un enemigo por la espalda. Pero que también introduce elementos propios, como un original sistema de coberturas o poder graduar la dificultad del juego con limitadores que pueden hacernos ganar más experiencia a cambio de un mayor reto.

## SHOVEL KNIGHT

Llegamos a nuestra última parada, tal vez la más difícil de comprender por muchos de quienes me leen, pues su principal atractivo es la nostalgia. Que quizás no es más que un arma peligrosa. Es un espejismo, una distorsión de algo de lo que sólo guardamos la parte buena.

En presentación, Shovel Knight parece otro juego que trata de subirse a la moda de juegos que buscan parecer retro y con el arma de la nostalgia intentan hacernos creer que, comprando el juego de turno, vamos a disfrutar tanto como de pequeños... que vamos a volver a ser igual de felices.

Afortunadamente, nada más tomar el mando y comenzar la aventura, te das cuenta que Shovel Knight no intenta parecer un juego antiguo: **ES un juego antiguo**, que por mera coincidencia sale en pleno siglo XXI para que lo disfrutemos y volvamos a experimentar lo divertido y adictivo que es un juego así.

El aspecto gráfico, el sonido, y sobre todo la jugabilidad, que recuerda a cosas como **Super Mario World**, **Ducktales** y hasta a **Megaman**, todo se sintetiza de una hermosa manera: darnos un plataforma en 2D guiado con un ritmo variado que intercala fases normales, pantallas de bonus y jefes finales épicos para que aburrirse resulte imposible. Todo unido a una dificultad progresiva y muy ajustada que nos va poniendo en nuestro sitio a medida que avanzamos y nos hace siempre querer jugar un poquito más antes de dejarlo.

Y así termina este tour. Es claro que hay lugares y momentos que dejé sin visitar, como **Dragon Age: Inquisition**, **Shadow of Mordor** o **This War of Mine**, pero a este humilde redactor no le da el tiempo para jugar todo lo que sale y no le gusta hablar sobre cosas que no ha experimentado. Eso sí, con las escalas que hicimos creo que dejé claro que este fue un gran año para jugar en PC.



# PlayStation 3 IRREVERENCIA TOTAL

Aunque sin el nivel de lanzamientos de otros años, la consola sabe mantenerse con multiplataformas y alguna sorpresa.

Patricio Makievsky  
#CLINT EASTWOOD

El año llega a su fin, y podemos decir que el catálogo de las nuevas consolas comienza a tomar forma, pero eso no significa que PlayStation 3 deje de entregarnos los excelentes títulos a los que nos tiene acostumbrados. Es más, estos últimos meses ha estrenado juegos que hasta la misma PS4 envidiaría. Por eso, les traemos un resumen de los títulos imperdibles de este año para la consola.

### SOUTH PARK

Después de un largo proceso de desarrollo entre Obsidian Entertainment y South Park Digital Studios, **South Park: The stick of the Truth** ve la luz en marzo de este año, como un juego de acción y rol por turnos que nos sitúa como el niño nuevo de la ciudad que termina siendo clave en esta épica aventura.

El título se basa en el universo de esta divertida serie,

que contará con una gran cantidad de personajes y el humor negro que la caracteriza, acompañada de armas legendarias, magia y una banda sonora digna de un juego de rol (*con una esencia absurda claro, ja ja*), todos elementos muy bien logrados. Tanto que **nos hará pensar que estamos frente a un episodio jugable**, un manjar para los fans y para los no tanto y un título que no se arrepentirán de jugar.

### CASTLEVANIA

En febrero se lanzó este **Lords of Shadow 2**, último juego de la saga, siendo otra vez MercurySteam el responsable de su desarrollo y Konami de su distribución. Su principal aliciente es que en este título encarnaremos al mismísimo **Drácula** por primera vez en la franquicia.

Es un juego de acción que busca parecerse a los capítulos clásicos de Castlevania, pero manteniendo los elementos que caracterizan a Lords of Shadow. Una mezcla bastante llamativa, que se suma a que visualmente el juego es impecable y logra sacar un gran provecho del motor gráfico de la consola. Sumado a una banda sonora imponente, supera en todo sentido a su predecesor.

### TALES OF XILLIA 2

Si hay un juego exclusivo de Play 3 que muchos fanáticos



### Castlevania nos pone en la piel de... ¡Drácula!

quisieran haber visto en PS4 ese fue éste, que continuó la excelente primera entrega, ahora con otros protagonistas: **Ludger y Elle**.

Se trata, por cierto, de un juego de rol que tiene como principal aliciente la posibilidad de jugar las batallas de forma cooperativa, con acción dinámica en vez del clásico juego por turnos.

Todo comenzará en Elympos, donde Ludger se encontrará con la pequeña Elle y juntos se verán forzados por el destino a emprender una aventura épica y con varias sorpresas y detalles que gustarán a quienes disfrutaron la historia original.

### ASSASSIN'S CREED ROGUE

Este capítulo de la famosa saga, lanzado recién por **Ubisoft Sofia** y exclusivo de la actual gen, es la secuela de Assassin's Creed IV: Black Flag, del cual mantiene en-

tornos similares, específicamente la exploración naval.

En esta ocasión interpretamos a **Shay Patrick Cormac**, un Assassin traicionado por su hermandad y que busca venganza, en una aventura que pretende terminar el arco argumental centrado en Norteamérica. Rescata todos los elementos de Black Flag e integra algunos nuevos, como las zonas polares que llevan consigo pequeños icebergs, los cuales tendrán uno que otro uso y el hecho de que ahora nuestro barco también puede ser abordado. Si eres un fanático de la saga o nunca has probado un Assassin's Creed, es una muy buena alternativa.

Por supuesto que PlayStation 3 también nos ofrece la oportunidad de jugar varios otros títulos que la rompieron como Destiny, Far Cry 4 o Dragon Age: Inquisition, así que... ¡a jugar se ha dicho!



# Xbox 360

# UN TOQUE DE HALO

**Aunque sin el nivel de lanzamientos de otros años, la consola sabe mantenerse con multiplataformas y alguna sorpresa.**

**Roberto Pacheco**  
**#NEGGUS**

**E**s un hecho de la causa que, a estas alturas, la Xbox 360 está viviendo sus últimas horas. Microsoft está totalmente concentrado en su Xbox One y, a diferencia de PlayStation 3, no tiene juegos de origen japonés que, pudiendo ser localizados, renueven un catálogo con ya escasos exclusivos.

No obstante, la consola sigue cumpliendo gracias a los variados títulos multi-

plataforma que recibió, muchos incluso lanzados en la nueva generación, pero que se pueden disfrutar en la previa, pues si bien hay alguna diferencia en gráficos, la experiencia en su forma de juego es la misma, por lo que no es un pecado el no renovar nuestras consolas.

### **HALO: SPARTAN ASSAULT**

El juego, que en primera instancia fue lanzado para móviles, llegó a Xbox Live

con 30 misiones que están ambientadas entre el tercer y cuarto título de Halo. Su jugabilidad es sencilla y, por lo mismo, un fan duro de los shooter podría encontrarlo algo monótono. Las misiones duran de 5 a 6 minutos, por lo que en un par de horas podemos completar el juego, pero si deseas sacar logros y terminar el juego con calificación perfecta te tomará bastante más.

Un punto a favor es la posibilidad de desbloquear habilidades, armas y potenciadores que hacen el juego más entretenido. Dependerá de las muertes que hagas el maximizar tu puntaje, aunque existen las siempre nefastas microtransacciones para subir de nivel de forma más sencilla. La idea, claro, es jugar y desarrollar nuestra habilidad en el juego.

Los seguidores de la saga pueden estar tranquilos, porque el juego tiene ese sabor original a Halo y, aunque su historia no tiene un sentido relevante, los enemigos y aliados e incluso la banda sonora, harán la experiencia mucho más satisfactoria.

## BORDERLANDS

Aquí es muy simple la ecuación. Si eres fanático de esta saga y fuiste de los que recorrió Pandora, arma en mano, destruyendo cuanto bicharraco te salió al camino, en-

tonces es un hecho que vas a disfrutar esta **Pre-Sequel**, que nos trae de vuelta a varios personajes conocidos y que mantiene esa característica de llevarte a explorar cada recodo de la luna en que se desenvuelve en busca de nuevas armas, equipamiento o municiones.

El juego, que de momento es exclusivo de la generación pasada, te ofrece más de **30 horas de diversión** si es que los tuyos son los shooters, manteniendo dos aspectos clave: lo entretenido de su juego cooperativo y el sentido del humor que desborda en cada personaje.

## WORLD OF TANKS

Bien vale la pena destacar este título, que tiene como gran aliciente el hecho de que es... totalmente gratuito. En efecto, esta **Xbox 360 Edition** nos presenta el mismo juego de tanques que vemos en ordenadores,

pero adaptado de muy buena forma a la consola.

Tras descargar e instalar el juego, que por si no lo sabes ya tenía un rico universo de jugadores en PC antes de saltar a la 360, tendremos que elegir desde nuestro garaje un pesado tanque con el cual iremos a dar batalla.

Por supuesto, el juego está ambientado en la **Segunda Guerra Mundial** y, por ello, en nuestro derrotero veremos mapeados que nos recuerdan esos parajes europeos, con molinos tan propios de la época o campiñas donde haremos frente a los enemigos en equipos de hasta quince jugadores.

Aquí no hay mucho que regalar, salvo que tu amigo no tenga Xbox Live y quieras comprarle una suscripción, ya que en este caso es obligatoria para poder descargar y disfrutar el juego.



*Borderlands: The Pre-Sequel te ofrece diversión y humor.*



# Nintendo 3DS UN AÑO DE JUEGAZOS

**Cinco títulos destacaron este año en una consola que dejó más que satisfechos a sus fans, con varios exclusivos de peso.**

**Benjamín Galdames**  
#TATSUYA-SUOU

**S**e acercan fechas de regalos, aguinaldos, un dinero extra y Tatsuya, su servidor, está aquí para orientarles en qué regalar (o autoregalarse, claro) para la **Nintendo 3DS**.

Primero que nada, intentaré ser lo más objetivo posible en cuanto a los juegos, ya que hay varios tipos que si bien personalmente no recomendaría en Destino Japón, mi sección habitual, sí

voy a hacerlo en este catálogo de 3DS por su indiscutible alto contenido y calidad.

Sin más dilación vamos a darle una repasada a los juegos que deberíamos tener, con una cuenta regresiva con lo mejor para el final.

### **KIRBY: TRIPLE DELUXE**

Nuestro amigo rosado y recordete se gana un espacio en esta lista por ser de aquellos juegos de plataforma

que mezclan a la perfección la potencia gráfica de la 3DS con las capacidades natas de la consola, como la pantalla táctil, el 3D y el micrófono. Esto, además de incluir un nuevo modo multijugador, lo que te dará horas y horas de diversión. Más enemigos, el mismo Kirby de siempre y más poderes que absorber.

### PROFESSOR LAYTON

El querido profesor se abre paso en este catálogo de 3DS con **The Azran Legacy**. Para los que ya estén acostumbrados a los juegos de misterio, hayan probado o no algún título de la saga del Professor Layton, este título se volverá extremadamente enviciante y consumirá tus horas como si se tratara de Mario recogiendo monedas en las fases de bonus.

Puzzles completamente ingeniosos que nos llevarán a lo profundo de nuestra mente, haciéndonos pensar y sacarle brillo a nuestras neuronas, en una aventura llena de giros dramáticos y emocionantes y que hacen merecido su lugar en la lista.

### POKÉMON

Es hora de abandonar el trabajo, dejar la escuela o la universidad y decirles a nuestra familia que queremos ser maestros Pokémon y alimentarnos de Pokecubos. Y cómo no con esta entrega doble: **Rubí Omega y Zafiro Alfa**.



**Bravely Default es un gran exponente del querido JRPG.**

Con este título entramos en terreno de titanes con nuestro top 3. Pokémon es una franquicia que difícilmente necesita presentación, garantizando horas y horas de batallas, nuevos desafíos, geniales enemigos, un equipo Magma/Aqua mejorado y dos regresiones primigenias para los Pokémon legendarios. Un juego a tener muy en cuenta.

### BRAVELY DEFAULT

Un juegoazo, aclamado por la crítica y amado por los gamers. Uno de aquellos títulos que, al igual que en el caso del Profesor Layton, te hará gastar muchas horas de juego, con su sistema de trabajos y peleas por turnos, con cada personaje mostrando habilidades únicas y exclusivas que lo distinguen.

El juego en esencia es un RPG, pero de los antiguos, así que si eres de los fanáticos de la vieja escuela te en-

cantará. Y si recién te vienes integrando al mundo de los videojuegos, es una joya infaltable y por eso su merecido lugar en nuestra lista.

### SUPER SMASH BROS

Según mi opinión, **es el que merece estar en primer lugar en el catálogo**. Y es cierto que ya lo destacamos para Wii U, pero acá estamos ante un título con algunas diferencias, más allá de la potencia de una u otra máquina.

¿Recuerdan cuando pasábamos horas y horas lanzando a nuestros amigos fuera del mapa en el Super Smash Bros de Nintendo 64?

Pues han vuelto esos buenos momentos y más cargados que nunca, con una amplia variedad de objetos, personajes y gráficos que hacen de este el juego perfecto para comprar para uno o regalarle a cualquier poseedor de esta consola.

# PlayStation Vita

# ¡POR LA LIBERTAD!

**Ya lo destacamos en el Top Ten y ahora, en esta guía, volvemos a demostrar el vasto catálogo que tiene la portátil de Sony.**

**Jorge Maltrain Macho**  
**#MALTRAIN**

**Y**a valoré, en nuestro Top Ten del mes, la rica variedad del catálogo de PlayStation Vita con los mejores de su historia. Pues bien, acá una nueva prueba con aquellos que destacaron este año y que asoman como grandes alternativas para regalar esta Navidad.

### **FREEDOM WARS**

Imposible no arrancar con el título más importante del año en la consola, desarrolla-

do en exclusiva para ella por Shift Dimps y Sony Japón. **Un título que nos recuerda a la clásica película de ciencia ficción THX 1138**, aquella que filmó George Lucas hace más de 40 años y donde las libertades individuales estaban reducidas a la mínima expresión.

Aquí la acción nos situará en un futuro muy distante, cuando la humanidad vivirá en verdaderas fortalezas lla-

madas Panopticons donde se nos obliga a ser miembros activos de la sociedad y, al mismo tiempo, cualquier crimen te puede condenar por miles de años... en nuestro caso, una cosa poca: **un millón de años de condena.**

Para reducirla, tendremos que tomar nuestras armas y, en un estilo similar a los *Monster Hunter*, enfrentarnos en equipo a poderosos enemigos. Un juego que todo poseedor de la Vita debería tener en cuenta y que si buscas un regalo será muy bien recibido, te lo aseguro.

### FINAL FANTASY X-X2

Tanto se dice que la PS Vita es una consola sólo de "ports". Pues bien, en este caso, esta versión remasterizada y HD de estos dos juegos de rol clásicos de **Square-Enix** salió en exclusiva para la portátil y será "porteadá" a su hermana PlayStation 4 el próximo año. ¿Cómo les quedó el ojo?

En efecto, la compañía japonesa se luce en este caso, con una pulida adaptación de los juegos de PlayStation 2, que rescata lo mejor de las aventuras de Tidus y Yuna, con gráficos que te alucinarán sacando a flote toda la potencia gráfica de la Vita.

Un regalo ideal para cualquiera que haya disfrutado los juegos originales o que sea amante del rol japonés.



*Hatsune Miku es la reina de los juegos musicales en Vita.*

### HATSUNE MIKU

Los juegos musicales tienen mucha aceptación en el público asiático y de a poco se han ido ganando un espacio en occidente. Y Miku, con su juego **Project Diva F** vuelve a demostrar por qué es la idol más popular, con un set de canciones que encantará a los amantes del J-Pop.

Ojo que nuevamente este fue un título que salió primero en la Vita y después fue porteadó a PS3. Tardó dos años en llegar desde Japón, por cierto, pero no pierde nada de su frescura, pues claramente es un juego en el que predomina su jugabilidad y banda sonora por sobre cualquier cosa.

¿A quién regalárselo? A cualquiera que haya disfrutado antes con títulos como los clásicos *Beatmania*, *Dance Dance Revolution* o que disfrute con las intros y cierres de las series de anime.

### TALES OF HEARTS R

Si bien en occidente no ha vendido lo que merece, en Japón la PS Vita es la única consola que le puede seguir algo el ritmo de ventas a la todopoderosa 3DS. Por eso, los amantes de los juegos orientales no paran de recibir juegos de renombre y buena factura para ella.

Un ejemplo es este título, que es un acabado remake del juego que pasó por la DS en algún minuto, pero que nunca salió del país asiático. Esta vez, sin embargo, los ídolos de **Bandai Namco** siguen sacándonos sonrisas al localizar este título, encima a nuestro idioma, para revivirla como corresponde.

Encarnando al joven héroe **Kor Meteo**, nos adentraremos en una historia típica de la saga *Tales* y que, por lo mismo, hacen de este título una opción imperdible para un seguidor de la franquicia.



# LA ODISEA DE LOS HERMANOS ELRIC

Parece imposible encontrar un manga que esté a la altura de Fullmetal Alchemist, que en sólo 108 capítulos dictó cátedra con su gran historia y brillantes personajes.

Jorge Maltrain Macho  
#MALTRAIN

**E**sta es una historia que no puede comenzar peor. Los protagonistas son dos pequeños, **Edward y Alphonse Elric**, quienes viven en Amestri y, pese a sus cortos años, han pasado por las peores experiencias. Sin saber por qué, su padre los dejó y, algunos años después, su madre murió a cau-

sa de una enfermedad, por lo que el mayor, Edward, decide algo terrible: **resucitar a su madre con alquimia**, una técnica científica muy avanzada, pero que no permite actos como el descrito.

Como ya pueden suponer, todo se va al carajo rápidamente. Alphonse, quien es-

taba presente en la ceremonia, está a punto de morir y es salvado por Edward, quien sacrifica su brazo derecho para sellar el alma de su hermano, que queda cautiva en una enorme armadura.

Al mismo tiempo, él pierde su pierna izquierda, aunque luego podrá reemplazar am-

bas extremidades por unas metálicas conocidas como automail y que son fabricadas por su gran amiga **Winry Rockbell**, una genio de la mecánica que será una suerte de Pepe Grillo del siempre impetuoso Edward.

Muy pronto, atormentado por la culpa, Edward emprenderá el camino para convertirse en alquimista estatal (una especie de ejército que controla el país), demostrando aptitudes innatas. Se ganará el apodo del “**alquimista de acero**”, por razones más que obvias, e iniciará su búsqueda de la piedra filosofal que, supuestamente, le devolvería a su hermano -quien, por cierto, lo acompaña durante sus aventuras e incluso pelea a su lado- la forma humana.

El manga de esta serie, creado por la mangaka **Hiromu Arakawa**, arrancó en agosto del año 2001, **siendo producida nada menos que por Square-Enix**, los mismos creadores de Final Fantasy, y publicada mensualmente en la revista Shonen Gangan.

Por cierto, fue un éxito absoluto, gracias a una historia de intrigas políticas fantástica y a un ramillete de personajes inolvidable. Desde el poderoso alquimista de fuego, **Roy Mustang**, hasta los carismáticos **homúnculos**, portadores de trozos de

la piedra y que representan a los siete pecados capitales.

El manga, que ha sido el favorito de los fanáticos en más de un ránking, tuvo un final extraordinario en junio de 2010, tras 108 capítulos, sumando dos versiones de anime (**ver recuadro**).

Square-Enix no dejó pasar el éxito de la franquicia y publicó tres juegos de rol y acción: **The Broken Angel**, **Curse of the Crimson Elixir** y **The Girl Who Surpasses God**. Los tres salieron en PlayStation 2, pero contaban historias alternativas y tuvieron un éxito sólo relativo.

A estos se sumaron varios más, producidos también por **FUNimation** o **Namco Bandai**, que incursiones en géneros como la lucha o la acción pura, para las portátiles Game Boy Advance, DS

## BROTHERHOOD

En 2003 se produjo la primera saga de anime de la serie, dirigida por Seiji Mizushima, que culminó tras 51 episodios sin dejar conformes a los fans, pues a mediados de su desarrollo se desligó del manga y tuvo una historia y un final distintos. El entuerto se corrigió en 2009, con la salida de **Fullmetal Alchemist: Brotherhood**, que sí se ciñió a la excelente historia creada por Arakawa. Dirigida por Yasuhiro Irie, la serie sumó 64 episodios inolvidables, en los que -esta vez sí- cada personaje fue representado con el cariño que los fans exigían.

.....  
o PSP, además de la Wii. Sin embargo, la mayoría no salió de Japón y la verdad es que no estaban a la altura de una serie que, sin duda, marcó una época y que, hasta hoy, sigue sin ser superada.



*Roy Mustang, superior de Edward, es un auténtico bad ass con su capacidad para dominar el fuego con un chasquido.*



A stylized, low-poly illustration of the character Rock from the Guilty Gear series. He is shown from the chest up, wearing his signature yellow and black jacket with a large, dark, rectangular patch on the chest. His right arm is raised, showing a yellow gauntlet. The background is dark with some mechanical elements and a red light source in the upper left.

# Guilty Gear **PELEAS Y ROCK**

**Este mes regresa en PlayStation una de las franquicias que ha hecho historia en el género de las peleas y que promete volver a deleitarnos con su jugabilidad y banda sonora.**

**David Ignacio P.**  
**#AQUOSHARP**

Es indiscutible que los años 90 fueron la época de mayor esplendor para los juegos de pelea. Por eso, no resulta para nada extraño que hacia fines de ella, más precisamente en el año 1998, fuera cuando nació la aplaudida saga **Guilty Gear**.

Fue una franquicia nueva que vino a instalarse en un mundo dominado por títulos como **Street Fighter**, **Mortal Kombat**, **King of Fighters** y muchos otros que ya habían alcanzado un lugar de privilegio entre el público gamer.

Creo no equivocarme al señalar que el principal motivo por el cual esta nueva franquicia logró ganarse tan rápidamente su espacio entre los grandes del género fue su **originalidad**. Y, a pesar de tener ciertas semejanzas (hasta cierto punto inevitables) con juegos anteriores, un conjunto único de cualidades le dieron ese toque inconfundible gracias al cual los asiduos a los combates lo recibieron con los “puños” abiertos.

El a estas alturas ya clásico título fue una obra cuya aparición se debe, principalmente, al muy honorable señor **Daisuke Ishiwatari** en conjunto con el trabajo realizado por el estudio **Arc System Works** y publicado por la compañía **Sammy** (la que



luego pasaría a fusionarse con Sega).

Originalmente lanzada para la consola PlayStation, a pesar de que la primera entrega no obtuvo todo el éxito esperado, aun así alcanzo para que dos años más tarde se realizara una secuela llamada **Guilty Gear X**, que llegó a los arcade y a consolas.

Esta vez, sin embargo, se mostró un gran avance respecto al primer episodio ya que se implementaron mejoras en las mecánicas del juego y en el apartado gráfico. Posteriormente se fueron sumando otras continuaciones y revisiones, tales como XX, XX Reload, Isuka, XX Slash y XX Accent Core, entre otras. Cada una aportando, en mayor o menor medida, a incrementar la popularidad de la saga con sus respectivas mejoras e innovaciones.

Pero para entender mejor que significa GG vamos a desgranarlo, con el fin de analizarlo más en profundidad. En primer lugar, tomemos el aspecto que primero salta a la vista. Me refiero a lo llamativo de sus personajes. Comenzando con **Ky Kiske** y **Sol Badguy**, quienes son los protagonistas principales, sin olvidar a **Baiken**, **Axl Low**, **Anji Mito**, **Millia Rage**, **Potemkin**, **Chip Zanuff**, etc.

Todos ellos hacen gala de su

diseño estilo anime, con facciones faciales muy marcadas, exagerando a veces los rasgos femeninos o masculinos, vestuarios o accesorios muy particulares y, en algunos casos, características físicas que le imprimen a cada uno de ellos ese carisma que en muchas ocasiones es tan difícil de plasmar y que los hace irrepetibles.

El argumento es otro punto digno de destacar, nada muy original que digamos, pero de todos modos logra ser **lo suficientemente rebuscado para llegar a ser interesante**, ya que nos narra un relato que se desarrolla en los alrededores del siglo 22, momento en el cual la humanidad se encuentra en disputa para obtener el control de "la magia" con una raza de guerreros llamados los Gears, quienes originalmente fueron concebidos debido a esta nueva fuente de energía, pero que luego se revelaron contra los responsables de su creación.

Es por este motivo que las Naciones Unidas debieron recurrir a lo que se conoce como **La Sagrada Orden de los Caballeros Santos**. Fue así como comenzó la Guerra Santa, también conocidas como las Cruzadas. Estas batallas se prolongaron por décadas hasta que finalmente los Holy Knights alcanzan la victoria y logran confinar a

**Justice** (su principal rival) a la prisión dimensional.

Posteriormente se suceden otros acontecimientos relacionados. Algunos llevan a la inclusión de nuevos personajes, tales como **Testament**, **Dizzy** e **I-No**, mientras otros hacen mención a eventos que tienen relación con hechos anteriores, los cuales no tenían una explicación del todo clara. De ese modo se conoce la existencia de la **Administración Post Guerra**, organización que jugará un rol clave en el desarrollo de la historia.

La música es, sin lugar a dudas, el elemento más distintivo y a pesar de que en mi vida real (si es que se puede llamar de aquella manera) he sido muy cuestionado por mi gusto en estas artes, creo no equivocarme al decir que **la banda sonora de Guilty Gear es sin lugar a dudas la mejor entre todos los juegos de esta categoría** y, tal vez, de cualquier clase de juegos.

Los temas de rock pesado son su marca registrada y pasan a ser el principal elemento de fondo de las peleas, generando un ambiente totalmente adrenalínico el que supera incluso al diseño de los escenarios.

Podría tratar de explicar los motivos que me impulsan a

escribir estas fuertes declaraciones, pero creo que sería poco inteligente. Lo más adecuado es, simplemente, dejar que ustedes se hagan su propia idea y en caso de que jamás hayan escuchado alguno de sus "temazos", los dejo cordialmente invitados a disfrutar de algunos, partiendo obviamente por el principal:

**Fatal Duel:**



**No Mercy:**



**The Irony of Chaste:**



**Riches in Me:**



Aquí quiero detenerme y darme el lujo de destacar el que es, para mí, lejos el mejor de todos los OST, el de origen coreano compuesta por el recientemente fallecido **Shin Hae Chul**, en colaboración con la banda **N.EX.T** (New Experimental

Team) especialmente para XX Reload. Lo comparto para que puedan regocijarse.



Hace pocos días fue liberado el demo de la última entrega que se titulará **Guilty Gear Xrd -SIGN-**, en el cual podemos tomar el control de los dos personajes principales y jugar el modo arcade en casi toda su extensión.

Como he señalado con anterioridad, nunca es buena idea dar una acabada opinión a partir de una muestra tan mezquina como lo es un demo. No obstante, es posible dar a conocer los aspectos que primero se hacen notar, entre los cuales se destaca de inmediato **el evidente continuismo en el aspecto gráfico**, el cual tiene como base de su desarrollo el Unreal Engine 3 con imágenes en cel shading.

Y aquí no pretendo desmerecer el trabajo de los desarrolladores, pero para nadie

es un misterio que esta forma de "dibujo" no es tan "artística" como la que se hace a mano.

No estoy diciendo tampoco que el resultado no sea positivo, al contrario, las animaciones mostradas en las escenas introductorias y en momentos decisivos de las peleas están bastante bien logradas de igual forma que las secuencias cinemáticas.

La jugabilidad es el corazón y alma de un juego de pelea y, por esta misma razón, no quise profundizar aún en el tema. Puede parecer algo contradictorio, pero debido a su importancia sería poco profesional de mi parte referirme a este factor, ya que todavía es demasiado pronto y me es imposible comprender y conocer todas las modificaciones que presenta este nuevo capítulo.

Recordemos que en Guilty Gear nos enfrentamos a muchas posibilidades de



combos, saltos, cancelaciones, parrys, deslizamientos, combinaciones de botones, sistemas de defensa, destrucciones automáticas, etcétera.

Aunque no es menos cierto que, al igual que Tekken, tiende a exagerar, por decirlo de cierto modo, **con el fin de aparentar una mayor complejidad en su sistema de lucha**. Es decir, por ejemplo, un movimiento simple lo dividen y subdividen de modo que parezca tener una dificultad más elevada a la que ya tiene.

El juego estará disponible para la venta en su versión final (léase con un toque de ingenua esperanza lo de "versión final", ya que esta mas que claro que en nuestros tiempos muchas veces lo que obtenemos son betas que aparentan ser productos terminados) en los próximos días para las dos consolas de sobremesa de Sony, PlayStation 3 y PlayStation 4.



## LO MEJOR DE LA **QUERIDA VITA**

**Ya es recurrente escuchar eso de que la portátil de Sony no tiene juegos. Una mentira del porte de una casa y que, de algún modo, vamos a desmentir con este ránking que ha sido uno de los más difíciles de hacer.**

**Jorge Maltrain Macho**  
**#MALTRAIN**

**A** estas alturas de su existencia, es indudable que nuestra querida PlayStation Vita no tuvo de parte ni de Sony ni de la comunidad gamer el respaldo que merecía, sea por las razones que fueren. Aquí lo del huevo o la gallina cobra más validez que nunca.

Sin embargo, quienes tienen una consola saben que la consola tiene un catálogo repleto de excelentes títulos y se ha convertido en un paraíso tanto para los amantes de los JRPG como para quienes disfrutan de los juegos indie, con una variedad que no tiene ninguna otra consola en el mercado.

Aquí presentamos una lista de diez títulos imperdibles y ni siquiera aquellos con mejores notas entre los “expertos”, que suelen dejar mucho que desear con sus análisis... por ejemplo, con el caso del excelente **Dragon's Crown**, que fue víctima de bullying por estúpidas razones.

Y ojo que a esta lista se suman muchos otros como **Rayman**, **Limbo**, **Toukiden**, **Virtua Tennis 4**, **Uncharted** y un largo etcétera. Si le sumamos la opción de jugar títulos de PS One y PSP, más el fantástico Remote Play y el próximo PS Now, seguimos creyendo que tener la Vita es una gran decisión.

## Persona 4 Golden



01

No hay dos opiniones aquí. Por lejos, el mejor juego para la portátil de Sony es este título de **Atlus**, que si bien es una revisión del título lanzado para PlayStation 2, agrega una cantidad exclusiva de elementos, desde personajes hasta historias, que lo convierten en una experiencia nueva y fresca. Excelente historia, humor, rol y citas... la combinación perfecta.

## Suikoden II



02

Este podría decirse que es un "bonus track", pues no es un juego hecho para la PS Vita, sino un port de PS One. Pero tanto costó que **Konami** lo lanzara, que su reciente salida digital lo convierte en una joya.

## Tearaway



03

¿Quién más que los genios de **Media Molecule** podrían aprovechar con tanta inteligencia cada característica de la consola? Una historia mágica, con personajes entrañables y que, incluso, será portada a PS4.

## Spelunky



04

Hay que decir que su creador, **Derek Yu**, es un genio. Sólo eso explica que pudiera hacer esta maravilla de juego. Muy difícil, desafiante, engañoso, hasta sádico... una aventura imperdible y con preciosos gráficos retro.

## Gravity Rush



05

Fue uno de los primeros juegos que tuvo la consola y hasta hoy conserva su atractivo. **Sony Japón** nos regaló una aventura en la que controlamos a Kat, una pequeña heroína que tiene la capacidad de manejar la gravedad. Una secuela debe ser de lo más pedido en Vita.

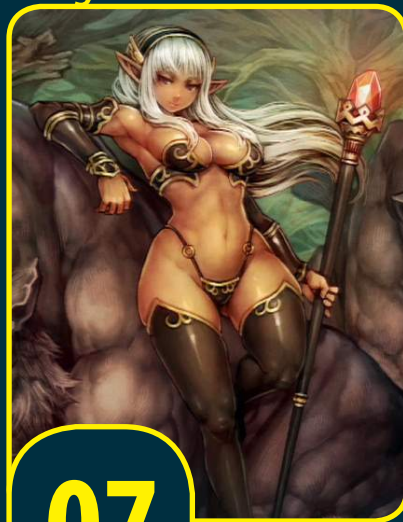
## Soul Sacrifice Delta



06

Divertido y desafiante, este título creado por **Keiji Inafune** nos presenta una aventura donde tendremos que enfrentar a grandes monstruos tanto en solitario como en línea. Se agradece, además, su política de lanzar muchos DLC... pero todos gratis.

## Dragon's Crown



07

Antes de que saliera, este título de **Vanillaware** había sido objeto de bullying mediático por una estupidez: su diseño gráfico con exhuberantes protagonistas femeninas. Lo cierto es que, al cabo, el juego es una maravilla si buscas un beat'em up con toques de rol.

## Final Fantasy X-X2



08

Una excelente revisión de estos clásicos títulos hizo la gente de **Square-Enix**, que en un pack doble juntó dos de los títulos clásicos de la saga Final Fantasy. Las aventuras de Tidus y Yuna no se han visto más hermosas que en la palma de nuestras manos con la Vita.

## Mortal Kombat



09

Se gana su lugar en este ranking porque **NetherRealm Studios** hizo un estupendo trabajo trayendo el juego a la portátil, al punto que debe seguir siendo, pese a que salió hace más de dos años, como el mejor título de peleas de la consola. El más brutal sin duda.

## Danganronpa 2



10

Aquí, en rigor, encapsulo tanto esta entrega como la primera parte, pues ambas obras de **Spike Chunsoft** destacan por abrimos a un género, el de las novelas visuales, que parece ajeno y hasta aburrido. En este caso, podrán notar que es todo lo contrario.



**playadictos**  
TU COMUNIDAD GAMER

Únete a una Comunidad de Gamers como tú





El Retrovisor

# POKÉMON Y EL VILLANO QUE LA COMUNIDAD CREÓ

Como verdaderos cazadores de mitos de los videojuegos, intentaremos desmenuzar una de las controversias más grandes ligadas a la saga en internet.

Ignacio Ramírez  
#MUMEI

**P**ara empezar, recordemos aquellos Pokémon Rojo, Azul, Verde o ese donde un Pikachu nos stalkea... y luego, al leer la palabra “villano”, ¿cuál es la primera imagen que normalmente generarían sus cerebros? ¿El Team Rocket? ¿Giovanni?

Qué sucedería si les digo que hay otro personaje que también puede encarnar ese papel, pero que para muchos pasa inadvertido, ya que en el juego, durante el transcurso de la aventura, nunca se le denominará como tal y simplemente estará ahí, visible para quien quiera verlo.

Descubrir a este personaje no requerirá de una sidequest, visitar alguna zona oculta o cumplir ciertos requisitos. Más bien se necesita de un punto de vista distinto, **jugar a ver la otra cara de la moneda**.

Sólo haciendo esto nos daremos cuenta de sus hitos más destacables o reprochables, de los cuales el más famoso es arrebatarse su mayor sueño a un huérfano, llevándose con ello la única muestra de aprobación paternal a la que el susodicho podía acceder. Tal vez todavía suena a poco, pero hay algo más, el que también se le atribuya el dar muerte a uno de los amigos de este huérfano...

Es en este momento cuando ustedes -mis queridos lectores- empiezan a demostrar interés en mi artículo y reaccionan sorprendidos exclamando: **¡Oh! ¿Pero quién es ese gusano que no conoce moral alguna!?**

A lo que yo responderé: ***Damas y bestias, el personaje al cual se le atribuyen tan cuestionables actos es nada más y nada menos que Red, nuestro protagonista*** (Ahora es cuando ponen cara de WTF! pues si no mi introducción fue en vano).

Entonces, ¿cómo fue que personificando a Red (yo *jugué Pokémon Rojo, no sean vagos y cada cual adapte los personajes a la versión que jugó*), el mismísimo protagonista, nunca nos dimos cuenta de tales actos?

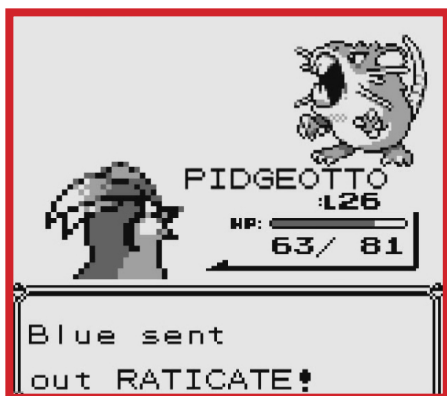
Puede que estuviéramos preocupados en demasía por nuestra misión de atrapar todos los Pokémon para convertirnos en el mejor maestro Pokémon. Tal vez muchos sólo éramos unos simples niños sin pelo donde ya saben. A lo mejor la mayoría sólo estaba engeguedada por robarle el dinero a los maltrechos cazabichos que dejamos a nuestro paso o hay gente a la que le gusta seguir hablando de sus juegos favoritos -me incluyo- en Internet e inventar historias sobre ellos.



***Nos volveremos a encontrar con Azul en la Torre.***

Es hora de narrar los hechos y aclarar la situación. En un punto de nuestra aventura, más específicamente a bordo del SS Anne, nos encontraremos con **Azul** y, como suele ser habitual, querrá desafiarnos a una batalla Pokémon a pito de nada (*bueno yo igual sería algo violento si mi abuelo – mi único familiar- no tiene idea de cómo me llamo*). Como la cobardía es una palabra que no conocemos, lo aceptamos y nos lanzamos a la batalla.

Azul lanzará al combate a un Pidgeotto, un Kadabra, un dientudo Raticate y al Pokémon al cual es débil nuestro inicial (*sí, es un cabrón*). Obviamente ganaremos y seguiremos nuestro viaje con normalidad. Después de todo, **ganarle a Azul será nuestro pan de cada día**.



### *La última vez que vimos a Raticate con vida.*

Nuestro viaje progresa, ya nos encontramos en pueblo Lavanda y es hora de conocer la Torre Pokémon, un cementerio de Pokémons.

Dentro de la torre nos encontraremos una vez más al molesto hinchabolas de Azul, y sí, adivinaron, como él odia lo habitual, nos retará a una batalla. Pero ahora hay algo diferente, esta vez su Raticate ya no está en su equipo. Además, ¿qué hace Azul en un cementerio? ¿Acaso estos dos datos tienen alguna relación entre sí que mi cerebro no logra dilucidar?

Bueno, sin temor a equivocarme, **creo que esto me deja como el asesino**. ¿Pero realmente es así? ¿De verdad yo fui quien hizo que el inocente Pokémon viera la luz al final del túnel?

No, más bien la pregunta correcta sería... ¿realmente el pobre Raticate está muerto?

Cabe mencionar que, según el mito, el Raticate muere al

quedar mal herido tras nuestro combate a bordo del SS Anne. Y como este va navegando y al no contar con un centro Pokémon en su interior, Azul no tendrá como sanar las graves heridas que le propinamos al pobre Raticate, quien no le queda más que terminar muerto.

También según el mito, supuestamente Azul se encuentra mirando una tumba cuando lo encontramos en la Torre Pokémon, la cual se cree pertenece a su Raticate... hecho, por cierto, que es una completa mentira.

Pero pensemos un poco y sigamos nuestra lógica. ¿Por qué sólo su Raticate murió si vencimos a todos sus Pokémon a bordo del SS Anne?

Otro dato. Cuando nos encontramos a Azul en la Torre, él ahora tiene un Cubone y, si recordamos bien, nosotros en la torre nos terminaremos enfrentando a un fantasma, que es nada más y nada menos que un Marowak, evolución de Cubone y **probablemente su madre** si hilamos bien todo la historia que rodea al lugar.

Datos que nos darían como respuesta el por qué de Azul en la torre: **simplemente visitaba la tumba de la madre de Cubone**.

Y, ya que hablamos de fan-

tasmas, recordemos que Raticate es del tipo normal y en la Torre sólo habitan Pokémon tipo fantasmas, los cuales son inmunes a los tipos normales.

O sea que, en otras palabras, Raticate es un inútil total en esta zona, por lo cual es obvio que se ganó un lugar en el PC de Azul.

Y ahora es cuando los lectores que aún creen en el Viejito Pascuero se preguntan... ¿y por qué no aparece nunca más en una de las mil batallas que luego le ganaremos al hinchador de Azul?

Bueno, recordemos que Azul logra consagrarse como campeón de la liga y luego lo enfrentarás para arrebatarte el título. Y dudo que resulte muy intimidante o épico enfrentar en el duelo que literalmente te otorgará una de tus máximas metas a un Raticate. Sería algo ilógico. **Es como si un Pachirisu ganara la Pokémon World Championships...** (esperen...



### *Enfrentando a Azul... la historia de nunca acabar.*

*eso sí paso... pero bueno, creo que igual se entendió lo que quise decir).*

Ahora debería estar más que claro que nunca matamos a nadie, que sólo fue un mito que generó la comunidad en internet, como otros de los miles que existen. Pero lo que sí es cierto, es que le arrebatamos su mayor logro -campeón de la liga- y nos quedamos con la aprobación del viejo friki de los Pokémon de **Oak** -su abuelo- mientras él se gana un reproche de su parte.

Pero vamos, es obvio que quien quiera cumplir sus anhelos debe dejar gente en el camino como resultado. Nada es color de rosa y esta vez, guste o no, fue a Azul a quien le tocó cargar el peso del fracaso.

Aun con todo esto, me gusta pensar en que la historia es cierta y tener a Azul como un ejemplo. Es sólo un niño, pero no ve reprimido su sueño sólo por la muerte de un amigo. Es más, según el mito, esto lo impulsa a seguir con más determinación.

Y aun cuando le arrebatamos el título, que poco pudo disfrutar, él sigue queriendo mejorar. Para él no existe el fracaso, sólo el aprendizaje, y a fin de cuentas **siempre será el personaje de mayor aparición en los juegos de**



**Pokémon**, además de ser el único líder de gimnasio que no usa un tipo de Pokémon definido, convirtiéndolo así en el más difícil de todos.

¿Ven? No todo era tan malo como lo pintan en el mito de internet. Nosotros no somos asesinos y Azul nunca perdió a ninguno de sus Pokémon.

Además, jamás se perdió una generación de Pokémon –a excepción de la sexta generación- el muy florérito.

De cualquier modo, siempre seremos ese ser bajo y despreciable que le robaba el dinero a los malditos cazabichos que derrotaba. "Smell ya later".

A close-up of Solid Snake from Metal Gear Solid: Ground Zeroes. He is wearing his iconic black tactical suit with a FOX logo on the shoulder and a green night-vision device over his eyes. He is holding a black tactical device with a glowing green lens. The background is dark and blurry.

En Cartelera

# METAL GEAR SOLID: GROUND ZEROES

## ¿ME EXTRAÑARON?

El juego de Hideo Kojima, que sirve de prólogo al esperado The Phantom Pain, hará su estreno en ordenadores tras ofrecernos un jugoso adelanto en consolas.

Roberto Pacheco  
#NEGGUS

**Y**a es un hecho. **Metal Gear V: Ground Zeroes** ya está confirmando para PC, entregándose tanto sus requisitos mínimos como recomendados para disfrutar en ordenadores el juego de Big Boss.

La demo... perdón, Ground Zeroes, dejó demostrada la capacidad gráfica que era capaz de alcanzar el motor **Fox Engine** tanto en PS4 y Xbox One como en las consolas de la generación anterior.

Por ello, este 18 de diciembre los fanáticos de Snake lo tienen marcado en su agenda, pues Konami llevará el título al PC. Eso sí, nuestros tarros tendrán que cumplir requisitos un poco exigentes, pero necesarios para correrlo de forma decente.

### REQUISITOS MÍNIMOS

- SO: Windows Vista 64-Bit o superior.
- CPU: Core i5 SandyBridge 4Core (4 Thread) 2.7GHz o superior.
- Memoria: 4 GB RAM o superior.
- Tarjeta gráfica: GeForce GTX 650 o superior.
- DirectX: Versión 11.

### RECOMENDADOS

- SO: Windows Vista 64-Bit o superior,
- CPU: Core i5 SandyBridge 4Core (4 Thread) 2.7GHz o superior.
- Memoria: 8 GB RAM.

## SECRET PONCHOS

Este shooter indie, que acaba de llegar a PS4 por intermedio de PlayStation Plus, pone la acción dentro de una ambientación única junto un grupo de forajidos armados hasta los dientes. Luego de la decepcionante, pero no llamativa sorpresa de que **DriveClub** en su versión para PS Plus estaba retrasada, Secret Ponchos llega de la mano de una extraordinaria ambientación, que es el pilar fundamental del juego.

Se trata de un shooter muy atractivo que desarrolla su trama en el viejo oeste, donde un grupo de pistoleros debe hacerle frente a forajidos y bandoleros. Tiene la posibilidad de jugarlo hasta ocho jugadores en tres diferentes modos de juego.

Con cinco mapas, que realmente no dan para mucho, es bastante en-



tretenido sobre todo en su modo online. Tal vez los de paladar más fino encontrarán que le falta en jugabilidad o en detalles como la selección de personajes o armas, pero cumple con creces para ser un desarrollo indie.

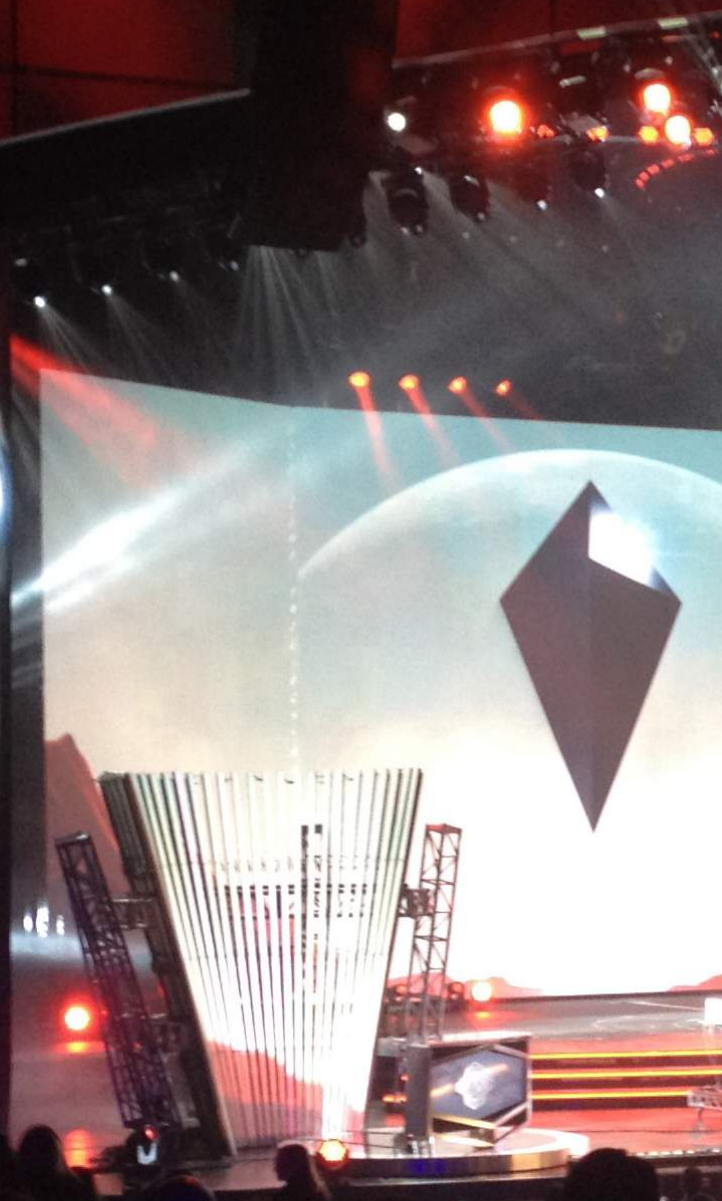
Visualmente cumple y si bien no tiene una variedad de efectos gráficos, guarda un aroma retro y sin tanto retoque que se agradece. Por cierto, es imposible que no evoque a **Sunset Riders**, un juego de Konami que, al más puro estilo de Contra en el lejano oeste, nos deleitó en la SNES en 1993.

- Tarjeta gráfica: GeForce GTX 760 o superior.
- DirectX: Versión 11.

A su vez, la página web de **Nvidia** ha publicado imágenes con comparativas de Ground Zeroes en PC y PS4, con la idea de mostrar las mejoras técnicas que ha presentado el título. También se

han publicado características exclusivas de esta versión, como sombras adicionales por escena, Sombras de mayor resolución, un aumento de detalle a través en distancias y opciones para ajustar características gráficas como efectos, iluminación, filtrado de pantalla, filtrado de texturas o sombreado.

# Código Muerto



*"Hay algo que da esplendor a cuanto existe, y es la ilusión de encontrar algo a la vuelta de la esquina".*

*G.K. Chesterton*

A pesar de la creciente masificación del entretenimiento electrónico, a la fecha no contamos con un evento comparable en glamour a las premiaciones de los **Grammy** o al festi-

val de **Cannes**. Sí contamos con varias ferias y conferencias cada cierto tiempo, pero siguen siendo más instancias para generar negocios.

La tajada visible de la E3 es

apenas **una pequeña porción de todo lo que ocurre tras bambalinas** y lo que se exhibe al público ha ido mermando año tras año el espíritu de espectáculo, sobre todo con la gran cober-

# UNA TRIBUNA DE EMOCIONES

Los Game Awards y la PlayStation Experience fueron dos eventos que marcaron la pauta para futuras ferias de videojuegos. Que tomen nota para la próxima E3.

Jorge Rodríguez Martínez  
#KEKOELFREAK



tura de portales, blogs y filtraciones en foros de las más sabrosas novedades.

Los escenarios de la Games-Con, Tokio Game Show y E3 son liderados, en el mejor de los casos, por los diseñadores más locuaces y desenvueltos del equipo o estudio de turno, generando muchí-

simas veces situaciones jocosas o derechamente ridículas en sus presentaciones por la falta de manejo escénico. En las peores situaciones, nos hemos enfrentado a encorbatados hombres de negocios que olvidan por completo que su audiencia no es de millonarios inversores, sino que de potenciales

consumidores de su producto que se aburren con cifras frías e insípidas, y que están en el mundo del videojuego por la emoción de vivir experiencias imposibles en estos mundos virtuales.

A pesar de las apabullantes novedades que se puedan mostrar en cada feria, sigue

faltando un elemento que logre aunar todo ese caudal de información, que racionalmente debería dejarnos satisfechos, pero que es incapaz de estremecer nuestro corazoncito gamer.

La última E3 es el mejor ejemplo. Atiborrada de títulos y novedades de cada compañía, **pero muy mezquina para crear momentos que todavía recordemos.**

Los fans de los realitys de cocina, tan de moda en nuestra TV, tienen claro que el “emplatado”, la superflua presentación de nuestro menú, **es tan importante como la calidad de las materias primas**, el proceso de preparación y el sabor obtenido al final como recompensa.

Los feriantes han olvidado por completo el emplatado. La última vez que me emocioné frente a una presentación fue cuando frente a mis

ojos corrió ese promocional que a muchos nos vendió humo, pero era un humo que nos permitió imaginar una forma totalmente distinta de jugar y enfrentar el juego, de interactuar con nuestros amigos y de integrar al amigo que no sabe nada de videojuegos. Como buen comercial de bancos o de bebida gaseosa, la promoción de la **Project Natal** en la E3 del 2009 nos vendía una fantasía, enganchaba con nuestra suspensión de la incredulidad y nos hacía parte de una promesa de sueños que nunca fue cumplido. Muy pocos se pusieron a pensar en los framerates, en el posible downgrade y si sería mejor la versión de la otra compañía, como sucede actualmente.

La constante carencia de impacto emocional en las actuales presentaciones nos transformó en cínicos haters centrados en crear revuelo en las redes sociales para ar-

gumentar quién es el peor niño del barrio consolero.

Hasta que llegó el maravilloso fin de semana anterior, cuando dos eventos videojueguiles al fin se centraron en transmitir algo del vértigo y las intensas emociones que sentimos frente a la pantalla con un mando en nuestras manos.

Los **Game Awards** son un primer paso hacia ese glamour que nunca ha existido en la industria del entretenimiento más importante en la actual economía mundial. Se dio un paso al frente para dejar atrás la premiación propia de una conferencia o seminario profesional, donde se debe cumplir con el protocolo de reconocer al mejor en determinada área. **Esta vez hubo espectáculo.** Y uno de muy buen nivel.

Inteligentemente, se aprovechó el escenario para que las tonadas de Super Mario Bros. que nos acompañan desde hace años y son reconocidas por cualquier forastero a la afición, nos dieran la bienvenida al show, bajo la dirección del mismísimo **Koji Kondo**. Los presentadores fueron escogidos con más cuidado y nadie hizo un papelón ni fue carne de gifs animados. Se hizo un merecido reconocimiento a referentes de la industria olvidados por las nuevas



*Neil Druckmann observa con admiración a Ken y Roberta Williams.*

generaciones, como el patrimonio de **Roberta y Ken Williams**, fundadores de Sierra On Line y responsables de una de las aristas del boom de las aventuras gráficas en los 90', y el homenaje lo presenta el actual referente de la narrativa lúdica, **Neil Druckmann**, director creativo de Naughty Dog, quien no escatimó palabras de elogio para la pareja por la influencia en su trabajo.

Muchos trailers y teaser nos encandilaron, destacándose lo bien montado del metraje/gameplay mostrado y la presentación previa ominosa, innecesaria, pero apelando a la emoción.

**Geoff Keighley**, periodista y organizador de los Video Game Awards por muchos años, y que además ofició de hombre ancla, ha dado un paso importante en darle notoriedad a una premiación que era el hazmerreir tanto de aficionados como de la prensa generalista, pero aún hay mucho por pulir.

Y para dar lecciones de comunicar épica gamer llega Sony al día siguiente con su **PlayStation Experience** conmemorando los 20 años del lanzamiento de su primera consola. Debieron colocar una advertencia al inicio del show para los que tenemos más edad y podemos tener problemas cardíacos.



Todo lo visto fue una obra maestra de cómo se debe montar este tipo de espectáculos y, **sin ser para nada un Sonyer**, debo caer rendido ante la capacidad de los organizadores para disponer cada pieza de la presentación en pos de tener un constante in crescendo emotivo, con discursos que apelaban a nuestro pasado jugón en común, a una pasión por el videojuego perfectamente equiparable a la que pueda sentir otro por algún deporte, con la aparición de franquicias en pantalla que llenaron nuestros corazones de ilusión y el regreso de algunas caídas en combate que nos pusieron la piel de gallina.

Si hasta el anuncio de los títulos indie que nadie conocía estuvo bien planificado, permitiendo llamar la atención de un público que siempre está más pendiente del triple A de turno. La curación de los conteni-

dos exhibidos fue tan precisa que resultó extenuante, emocionalmente hablando, para los espectadores, pues casi no había respirado ni espacio para que nuestros ojos dejaran de brillar, ilusionados con todos esos hermosos mundos que podremos jugar en un futuro cercano.

Sony logró algo que hasta hace un par de meses creía imposible: **ablandó el corazón de un cínico gamer desilusionado de la industria** y para nada entusiasmado por la new gen. Y ambos eventos se transforman inmediatamente en las varas con las que serán medidos sus pares en el futuro.

Señores organizadores de la E3 y las Nintendo Direct, hablen a nuestros corazones con HAMOR. Hagan que creamos de nuevo en el viejito pascuero y regálennos ilusión. Las ventas y las horas de juego invertidas correrán por nuestra cuenta.

La compañía Rare, antes de dejar el alero de Nintendo, nos dejó grandes obras que marcaron la historia de los videojuegos. Una de ellas fue este genial título de peleas, el primero de la "Gran N" en este género. ¡Vaya debut!

**Jorge Maltrain Macho**  
#MALTRAIN

Cuesta imaginar hoy en día, viendo el derrotero de **Nintendo**, que fuera en la compañía japonesa donde nacería una de las grandes sagas de los juegos de pelea: **Killer Instinct**.

Fue, de hecho, el primer título de este género tan popular desarrollado por la

compañía japonesa, desarrollado por los genios de la "extinta" **Rare** (sí, es cierto que la firma aún existe, pero no es ni la sombra de aquella que crearon los hermanos Stamper y que, bajo el alero de Nintendo, trabajó en títulos del calibre de éste, de **Donkey Kong Country** o de **GoldenEye 007**).

Lo cierto es que el juego, pese a ser un debut en toda regla, fue un éxito sonoro gracias a que Rare supo crear un juego que mantuvo la variedad de combos de otros títulos del género, pero sin complicar demasiado las cosas. Por experiencia propia, puedo decir que la patadita rastrera del esquelético Spi-



## KILLER INSTINCT COMBO BREAKER!!!

nal podía bastar para que el jugador más novato pudiera hacer sudar a cualquiera.

El juego fue lanzado originalmente en la inolvidable **Super Nintendo**, en octubre de 1995, exhibiendo un nivel gráfico adelantado para su época, con hermosos escenarios en los que se desenvolvían los once personajes de la historia y que ven adornando esta página.

Por cierto, un año antes había hecho su debut en arcades, llamando de inmediato la atención entre los fanáticos del género, que veían por segunda vez que una franquicia no creada en Japón les ofrecía diversión a raudales. ¿Cuál fue la primera? **Mortal Kombat**, claro.

Como es natural, el juego tenía un arco histórico en el que se desenvolvía, pero que en rigor no tenía demasiada importancia. En este caso, participamos en un torneo creado por una malvada corporación que uti-

liza esta competencia para probar sus nuevas armas, en medio de un mundo futuro en que reina el caos.

Tendremos que superar a cada uno de nuestros enemigos (otros humanos o maléficos experimentos) hasta llegar a una pelea final con **Eyedol**, que es un señor de la guerra liberado por **Ultratech** desde una dimensión alternativa para poner a prueba nuestras habilidades.

Quienes hayan jugado este título en su momento, o lo hagan en un emulador, saben que una de las características principales del juego es su sistema de enlace de combos, desde el triple hasta los más poderosos, como el killer, el ultra o el ultimate.

Además, emula los "fatalities" de Mortal Kombat con sus "**sin piedad**" o sus "**humillaciones**". Y todo al ritmo de una genial banda sonora metalera, que venía en un CD aparte en el juego y el cual, por cierto, aún guardamos...



EYEDOL



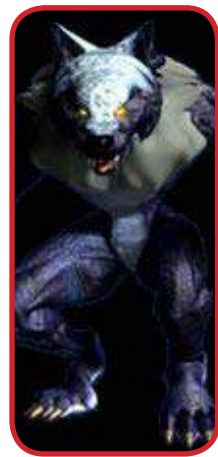
JAGO



ORCHID



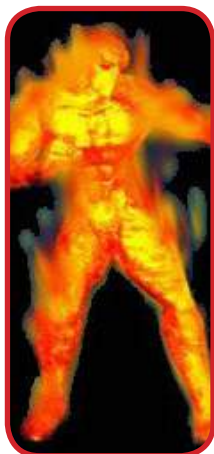
SPINAL



SABREWOLF



GLACIUS



CINDER



RIPTOR



COMBO



THUNDER



FULGORE



# HISTORIAS DE FÚTBOL

Este año se revitalizó la batalla entre Konami y Electronic Arts por entregarnos el mejor juego del deporte más hermoso del mundo. Y si bien el ganador es una decisión personal, creo que es bueno echar un vistazo al futuro de FIFA y PES.

**Jorge Maltrain Macho**  
#MALTRAIN



Soy un fanático de los juegos de fútbol. De aquellos que baja cada demo que nos ponen a disposición tanto **Konami** como **Electronic Arts** para revisar, con mis propias manos, cuáles son los cambios que podemos esperar entre una versión y otra.

En pos de la transparencia, hago pública mi preferencia por la saga de origen ja-

ponesa. Soy un seguidor de Pro Evolution Soccer desde los tiempos del “¡¡¡shuto!!!” que un desopilante relator japonés vociferaba cada vez que remataba a portería.

No soy, sin embargo, un fundamentalista. Sin ir más lejos, hace dos años, motivado por la falta de novedades entre un año y otro, decidí cruzar la vereda y probar el FIFA 13 con su tan comenta-

do modo FUT. Y la experiencia fue gratificante al punto de que me gasté varios dólares (demasiados, mea culpa) armando el equipo de mis sueños... para encontrarme que **Messi era un paquetazo** al lado de cualquier jugador con “pace” sobre 90...

El año pasado, no obstante, sucedió algo extraño y que ratifica mi impresión de que una saga de fútbol anual

no se justifica. Por un lado, quise darle la oportunidad al PES 2014, **pero la vuelta al redil fue una pesadilla**, con un juego que, al menos hasta su actualización de noviembre (dos meses después de su lanzamiento) era un desastre en todo aspecto.

Como buen hincha de Cobreloa (*sí, burlense no más por la campañita de este año*), lo de Konami el año pasado fue un golpe tan fuerte como el tener a los dirigentes que hemos tenido en los últimos años en el gigante naranja. Y es que, realmente, creía que el autogolazo podría haber llegado a matar a la saga. Me equivoqué, por suerte...

Por otro, cuando di el paso natural al FIFA 14, aun cuando lo hice en la nueva generación de consolas, **no me encantó lo suficiente** como

para jugarlo más de un mes... y hablamos de una época en que el catálogo era bien menor en mi nueva Play 4.

Este año la historia ha sido distinta y me ha reforzado esa tesis. De hecho, siento que, en la práctica, Konami hizo un paréntesis el año pasado con su peor Pro Evolution Soccer de todos los tiempos y esta vez, con el excelente PES 2015, demostró que la saga anual sólo sirve para llenarse los bolsillos.

### ¿CAMBIOS REALES?

Veamos el caso de FIFA. Creo que, de algún modo, la saga de Electronic Arts alcanzó su techo en términos jugables. Con la cantidad de modos que tiene, ¿con qué más podría sorprendernos el estudio como para que se justifique el tener que volver a gastar 40 mil pesos?

Creo que, salvo seguir mejorando la física del balón, el realismo en el cuerpo a cuerpo y haciendo cada vez más reales y fluidos los gráficos, no hay mucho más que ver.

Y poco de eso cambia cuando vemos que el equipo a cargo tiene apenas doce meses para lanzar un nuevo título, siendo que además nunca deja de trabajar en actualizaciones, mejoras y otras yerbas. ¿Acaso no sería lo mismo si lanzaran un parche en septiembre que actualizara equipaciones y los traspasos de cada equipo?

Obviamente, el negocio no está ahí, pero hablo desde la perspectiva del jugador y no del desarrollador. ¿O es que alguien puede creer, realmente, que los cambios entre FIFA 14 y FIFA 15, por ejemplo, son significativos?



Haciendo un paralelo con los shooters, Electronic Arts con FIFA no ha seguido su propio ejemplo con **Battlefield**, que este año hizo un paréntesis para darle descanso a su público, acercándose más a lo de Activision con sus entregas anuales de **Call of Duty**.

Ojo que lo mismo corre para Konami, aún cuando creo que la firma tiene más espacio para progresar en comparación con FIFA, porque su nuevo modo **Mi Club**, que es un excelente intento

de emular lo de FUT en FIFA, aún está lejos de alcanzar al modo estrella de su competencia, en términos sobre todo de actualizaciones.

### CONSEJOS PARA PES

Y en este punto me detengo, ya que siento que Konami va en el camino correcto, pero necesita urgentemente hacerle algunos ajustes a su nuevo modo. Partiendo por lo que mencioné arriba, ya que es un despropósito que no le suban el estatus a **Alexis Sánchez**, pese a su gran arranque de temporada, en desmedro de otros que con suerte han jugado o que han vivido lesionados.

Otro punto no menor es la escasa capacidad que tiene uno, a diferencia de lo que ocurre en FUT, para armar un equipo a su pinta. Si bien es mucho más probable tener una gran estrella (el primer día ya tenía a **Cristiano Ronaldo**, **Franck Ribery** y **Mario Götze**, algo impensando en el juego de EA), tener al crack que más te gusta es más difícil que verle un partido bueno a **Felipe Flores**.

Y acá no se necesita un PES 2016 para hacer algo tan sencillo como colocar más representantes de diez estrellas, cada uno con características de búsqueda diferenciadas. Es decir, no tener que contratar a uno para que nos busque a un "delantero"



y punto, sino que, tal como ocurre con los agentes menores, pudieran buscar por liga o por características.

Por ejemplo, si voy tras **Arturo Vidal**, contratar a tres agentes (el máximo posible) y combinar a uno que busque un volante, otro que vaya por uno sudamericano y otro que sea de la liga italiana. Ya las opciones se reducen. ¿Es algo tan difícil de parchar o es que van a incorporarlo en el próximo PES como la novedad del año?

Lo cierto es que, sea cual sea la elección de ustedes,

amigos gamers, estamos en un excelente momento para disfrutar del deporte rey en consolas. Ambas franquicias han alcanzado grandes cotas de calidad (por eso veo que es tan difícil evolucionar a algo mejor en sólo un año) y la elección ya pasa sólo por una cuestión de historia, de piel o de cuántos amigos tengo que juegan lo mismo.

Por desgracia, pese a mi reflexión anterior, hay una cosa que tengo bien clara y es que, igual el próximo año estaré pendiente de los demás, probaré ambos juegos y volveré a comprar alguno.

## EL HOMBRE SIN NOMBRE

**E**sta no sólo es la última revista del año, sino también la oportunidad para darle el broche de oro a esta sección que intenta hablarles tanto de lo actual como de lo clásico en el cine, la TV y el Blu Ray.

Pero, como además es una edición en la que les hemos tratado de aconsejar qué comprar en esta Navidad, me tomo la libertad de cerrar el 2014 con una trilogía imperdible, con tres títulos que están entre mis favoritos de todos los tiempos.

La primera película es **Por un Puñado de Dólares**, título dirigido en 1964 por el genio italiano Sergio Leone, quien con esta cinta daba por inaugurado el género del spaghetti western, que no era otra cosa que la realización de las típicas películas de vaqueros, ya en retirada en Estados Unidos, ahora con un toque italiano.

La historia, por cierto, no tenía nada de original, pues

estaba “basada” claramente en otra obra maestra, **Yojimbo**, del genio japonés Akira Kurosawa. De hecho, valga comentar que hubo un juicio por plagio, pues los italianos no pagaron los derechos, y tuvieron que ceder el 15% de las ganancias a los nipones... que, por cierto, ganaron mucho más con esta cinta que con su gran filme original.

Esta anécdota, en todo caso, no le resta mérito alguno a esta cinta, gracias a tres factores: la dirección de Leone, con esos primeros planos y esos silencios tan reconocibles; la música apoteósica de Ennio Morricone; y, por supuesto, la actuación tranquila y soberbia de Clint Eastwood.

Pocos apostaban a su éxito, pero éste fue arrollador, apenas apareció el “hombre sin nombre”, el personaje interpretado por Eastwood y que se ha convertido en un ícono, con su poncho y su cigarro a medio fumar.

Lo cierto es que tras este golpe a la cátedra, vinieron otras dos cintas de tanta o mayor calidad, como fueron **Por Unos Dólares Más**, en 1965, y la que sin duda es la más popular de todas, **El Bueno, El Malo y El Feo**, al año siguiente.

Todas fueron obras maestras que catapultaron a la fama internacional a sus realizadores, pero sobre todo a un Eastwood que, de forma muy inteligente, supo administrar su imagen de tipo duro con otras sagas como **Harry el Sucio**.

Si tuviera que recomendar una trilogía para regalar, habría dos en mi lista: la de **El Padrino** y ésta. Más aún ahora que llegó en un pack en Blu Ray que, además de los típicos añadidos extra, presenta una calidad de imagen que ya se quisiera una película actual. Si además hablamos de alguien que disfrutó el juego **Red Dead Redemption**, entonces es un regalo a la segura.



# TodoJuegos.cl

16 años líderes en entretenimiento digital

**LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO**



**+1.200 títulos disponibles en Videojuegos**  
**+600 películas Bluray**

**ACCESORIOS - CONSOLAS - FIGURAS COLECCIONABLES - JUEGOS USADOS**

Encuétranos: [Facebook.com/TODOJUEGOSCL](https://www.facebook.com/TODOJUEGOSCL) - [@todojuegos\\_cl](https://www.instagram.com/todojuegos_cl)