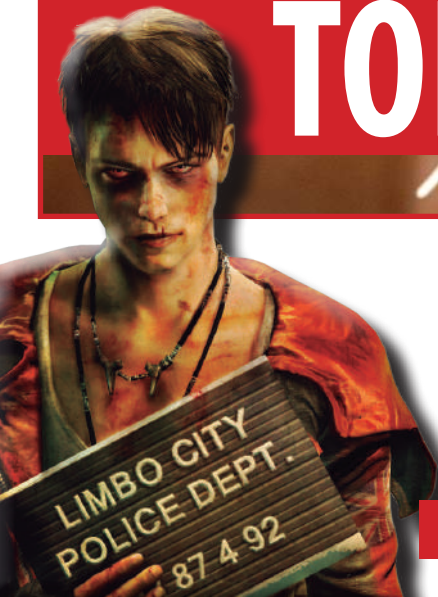
Todo Juegos
OPINIÓN EN MODO HARDCORE
MARZO 2015
NÚMERO 16

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES



EL PRODUCTOR STEVE PAPOUTSIS NOS EXPLICA EN DETALLE TODO LO NUEVO DE BATTLEFIELD: HARDLINE

TOLERANCIA CERO



DMC
DANTE DEBUTA RECARGADO EN LA "NEW GEN"

MOBAS
¿POR QUÉ ES EL GÉNERO DE MAYOR CRECIMIENTO HOY?

CENSURA
UN MAL AL QUE NO ESCAPAN LOS VIDEOJUEGOS

UNA REALIZACIÓN DE PLAYADICTOS

facebook.com/todojuegos.cl

@ todojuegos_cl

TodoJuegos.cl

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO

16 AÑOS LIDERES EN ENTRETENCIÓN DIGITAL

+ 1.200 TÍTULOS DISPONIBLES EN VIDEOJUEGOS

+600 PELÍCULAS BLURAY



ACCESORIOS

CONSOLAS

FIGURAS COLECCIONABLES

JUEGOS USADOS

¡Súmate a nuestra comunidad!

Foro PlayAdictos

- Comunidad
- Noticias
- Juegos
- Videos
- Sorteos
- Ayuda
- Chat



www.PlayAdictos.net

¡Tenemos nuevo blog!

Estamos más que contentos. Si hace ya varios meses iniciamos este proyecto, una revista apoyada y financiada por la tienda TodoJuegos, pero independiente desde el punto de vista editorial, hoy hemos dado un nuevo paso con un remozado blog.

Blog TodoJuegos es un espacio donde no sólo encontrarán cada quincena los artículos y las secciones más destacadas de nuestra revista, sino que con el apoyo de la comunidad del foro PlayAdictos se mantendrá con informaciones frescas y artículos de interés.

Es cierto que, como medios, estamos asociados a una tienda de videojuegos, que tiene sus propios y válidos intereses desde el punto de vista comercial, pero no nos ha temblado la voz aquí para criticar lo que nos parece mal de la industria, le moleste a quien le moleste.

Y el Blog TodoJuegos no será la excepción.

No lanzaremos publirreportajes disfrazados de columnas de opinión ni haremos reportajes mendigándole a un estudio una copia de su juego. No es nuestro estilo ni nos interesa.

Si bien se trata de medios soportados por comunidades de gamers aficionados, igual que ustedes, tratamos de mantener los estándares que a nosotros mismos nos dejan tranquilos y satisfechos con nuestro trabajo. Y eso parte por decirles siempre lo que pensamos.

Así que los esperamos para opinar y debatir. Y los animamos a que si desean escribir en el blog se comuniquen con nosotros.

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 Y DIAGRAMADOR
Jorge Maltrain Macho
#Maltrain



EQUIPO DE REPORTEROS



Felipe Jorquera
#LdeA20

Andrea Sánchez
#Eidrelle





Jorge Rodríguez
#Kekoelfreak

Roberto Pacheco
#NeggusCL





Alejandro Abarca
#Feniadan

David Ignacio P.
#Aquosharp





Ignacio Ramírez
#Mumei

Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou



UNA PRODUCCIÓN DE

TodoJuegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

UNA REALIZACIÓN DE

playadictos
TU COMUNIDAD GAMER

Indice



06 QUÉ TRAE BATTLEFIELD: HARDLINE

14 **ZONA RETRO**
A 29 años del primer Zelda, recordamos al mejor de todos.

24 **CHOZA INDIE**
Kickstarter ha permitido volver atrás y reflotar los Computer RPG.

28 **MOBAS**
El género que partió con un simple mod es hoy todo un fenómeno.

34 **CENSURA**
Varios videojuegos han sufrido en carne propia esta nefasta práctica.



18 DEVIL MAY CRY



38 WHITE NIGHT

42 **CHOQUE DE TITANES**
Mario y Donkey Kong vuelven a verse las caras, frente a frente.

44 **AKIRA TORIYAMA**
El mangaka más conocido y su influencia en los videojuegos.

52 **CON POLÉMICA**
Tras perder el nombre, vuelve el juego que honra a Harvest Moon.

55 **EL AQUO-SETE**
Toda la información de la industria en nuestro particular estilo.

¿Qué opinan de las remasterizaciones?



Roberto Pacheco
#NeggusCL

Hasta un cierto punto creo que son bienvenidas, ya sea por un tema de recordar antiguos juegos favoritos o para tener la posibilidad de jugar alguno que no pudimos tener. Y es que el límite se cruza cuando las compañías se aprovechan de vender este tipo de juegos a precios exagerados y sin añadir un par de mejoras más que la visual. Sobre todo si esto se vuelve la norma al inicio de una nueva generación.



Felipe Jorquera
#LdeA20

Creo que en algunos casos son una buena opción para disfrutar de títulos de pasadas generaciones que en su oportunidad no disfrutamos. Un claro ejemplo y que además agradezco que hayan remasterizado es Grin Fandango, título que en su tiempo no tuve la suerte de poder jugar. Con lo que no estoy de acuerdo es con juegos que no llevan ni un año en el mercado y ya tienen su propia remasterización.



Jorge Rodríguez
#Kekoelfreak

Si son de juegos descontinuados, imposibles de conseguir y con hartos años a cuestas, las remasterizaciones se justifican plenamente. Pero la norma es hacerlo de juegos fáciles de conseguir y con dos años de antigüedad. Flojera, avechucheo de parte de las editoras y la evidencia de que el gamer promedio actual es un *graphic whore* que se olvidó de que el gameplay es lo más importante en un videoJUEGO.



David Ignacio P.
#Aquosharp

Las remasterizaciones no me molestan. Suelen traer contenido extra y mejoras. Lo que me apesta es la hipocresía y lo digo porque hay muchos títulos que dicen ser nuevos, pero en realidad son remasterizaciones disfrazadas, como por ejemplo Mario, donde cada entrega es una simple repetición de la idea original, pero maquillada para hacerla parecer diferente. Una verdadera vergüenza para la industria.



LA GUERRA AHORA es en las calles...

Conversamos en extenso con Steve Papoutsis, vicepresidente de Visceral Games, para hablar de Battlefield: Hardline, que dejará los conflictos bélicos tradicionales a un lado y apostará por la lucha cotidiana entre policías y ladrones.

Jorge Maltrain Macho
#Maltrain



Dentro de la industria de los videojuegos, pocas franquicias tienen el peso de **Battlefield**, que no por nada está siempre en lo alto de las listas de los más vendidos con cada nueva entrega.

Por eso, para **Electronic Arts** no fue sencillo asumir las fuertes críticas que recibió la cuarta entrega tras su lanzamiento y que, al día de hoy, parecen muy injustas viendo la calidad final del trabajo de **DICE**, que supera largamente a varios títulos posteriores en cuanto gráficos y jugabilidad.

Por fortuna, la firma no entró en pánico y no cayó en el error de Activision con Call of Duty o Ubisoft con Assassin's Creed, de forzar la entrega anual de la franquicia.

Y así, mientras DICE comenzó a trabajar en una quinta entrega con miras al 2016, le dio la responsabilidad de llenar el vacío con un spin off a uno de sus estudios más competentes, **Visceral Games**, que en la generación pasada la rompió creando esa magnífica saga que es **Dead Space**.

Para Battlefield 3 desarrollaron el DLC "End Game", pero **Battlefield: Hardline** sería su primer gran acercamiento a uno de los buques insignia de EA. Y fue algo que, según nos confesó **Steve Papoutsis**, vicepresidente y gerente general de Visceral Games, les generó sensaciones encontradas.

"Por un lado, el que nos propusieran esto fue muy emocionante, porque Battlefield es una saga seguida por millones de jugadores en el mundo. Al mismo tiempo, sin embargo, era preocupante el tener que responderles y hacer un título que disfrutaran", explicó Papoutsis.

La tarea no era menor y, ante ese desafío, decidió asumir personalmente la tarea de productor ejecutivo de un juego que, desde el comienzo, tomó un rumbo distinto.

"Cuando comenzamos a hablar del tema del juego, notamos que había muchos FPS bélicos que nos gustaban, pero pensamos de inmediato en que queríamos


Trabajar en equipo será clave.



¿Policía o ladrón? Tú eliges...

hacer algo nuevo. A eso se sumó el que veíamos grandes historias sobre el mundo del crimen en el cine o el comic, que nos sirvieron de inspiración finalmente para enfocarnos hacia la guerra en las calles", comentó.

Fue el tener ese tema distinto el que los motivo a dar un paso arriesgado y que pocas veces (nunca según Papoutsis) se había hecho: lanzar una temprana beta al mismo tiempo que anunciaban el juego en la pasada E3.

Para Visceral la idea era que, "junto con anunciar el juego, darle la oportunidad a los fanáticos de probar un título que estaba en un temprano desarrollo. Y esa beta la lanzamos por dos razones. Primero, porque prefe-



NICK MENDOZA

Recién nombrado detective de Miami, proviene del lado equivocado y es el primer miembro empleado legítimamente tras varias generaciones en su familia. Es un solitario y está decidido a tener éxito. Su vocación de detective es la validación de que ha dejado atrás el hombre al que temía llegar a ser.

KHAI MINH DAO

Representa la primera generación vietnamita-americana de su familia. Natural de L. A., decidió darle la espalda a la costa oeste y su rebeldía la llevó al estrellato. Tras un ascenso meteórico, demostró ser una detective inteligente, reconocida entre sus compañeros. No teme dejarse llevar por su temperamento.





MARCUS BOONE

Después de algunos viajes a Irak como analista de inteligencia, "Boomer" volvió a casa para aplicar esas habilidades en el mundo criminal, actuando como especialista para diversos personajes nefastos. Aunque es un hacker, quiere ser uno de los chicos buenos y su vieja amiga Khai le da esa oportunidad.



Todo vale a la hora de huir de la policía.



El transporte aéreo no estará ausente.



La historia se contará en diez episodios.

ríamos que probaran el juego antes de escuchar de él. Y, segundo, porque queríamos estar seguros de que, al lanzarlo, la experiencia general fuera estable y grata".

"Es cierto que tenía algunos problemas, pero todos ellos nos sirvieron para recibir mucha retroalimentación por parte de la comunidad. Y en estos casi ocho meses los hemos implementado y algunas cosas han cambiado drásticamente esperando que sean del gusto de los jugadores", aseguró Papoutsis.

JUEGO CON HISTORIA

Es cierto que un FPS se distingue por su modo multijugador, pero confieso que en lo personal soy de los que agradece y celebra cuando un estudio pone énfasis en la campaña en este tipo de juegos. Y eso es lo que nos promete Visceral.

Papoutsis nos aseguró que su estudio se enfocó en crear una campaña original y atractiva, con toques cinemáticos al punto de que varios

de los personajes están creados con los rostros de los actores reales que les ponen las voces.

Sin ir más lejos, los fanáticos de esa gran serie que es **The Shield** reconocerán al actor Benito Martínez, quien interpretaba al jefe David Aceveda y aquí tendrá el rol de **Julian Dawes**. O los seguidores de Bones descubrirán al actor Eugene Byrd, uno de los ex ayudantes de la doctora Brennan en esa serie y quien aquí sera Marcus "Boomer" Boone.

Incluso, de forma insólita para un shooter, el modo campaña puede superarse sin disparar una sola bala, lo que demuestra el enfoque hacia la historia.

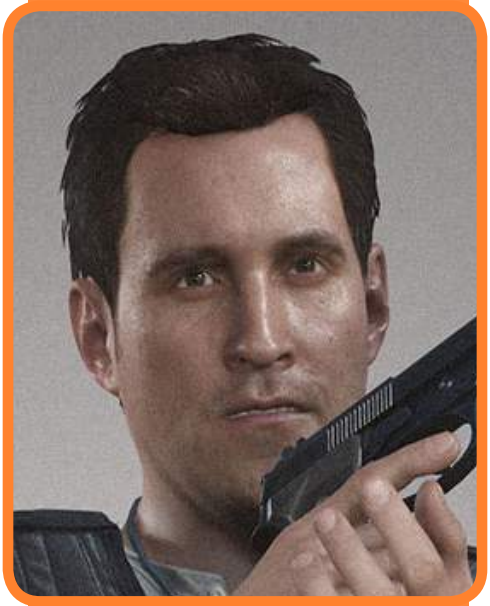


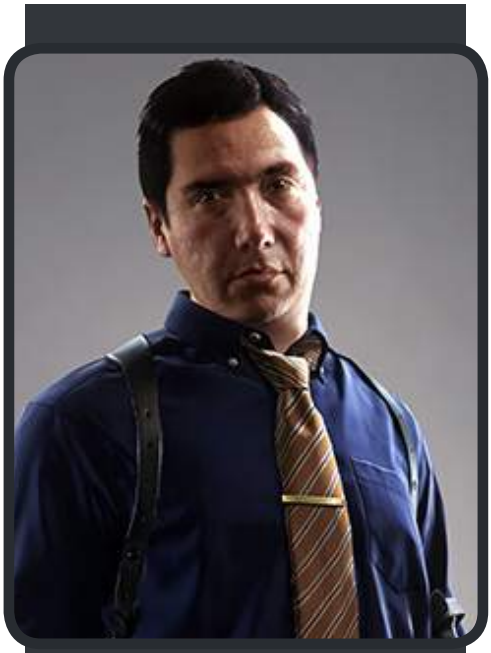
TYSON LATCHFORD

Pasó su juventud inhalando cocaína, pero se convirtió en un criminal de clase media alta que pasa más tiempo con las hojas de cálculo que haciendo el trabajo sucio. Su trabajo es asegurarse de que la droga llegue donde debe llegar. Cuando no está trabajando, se le suele encontrar jugando al golf.

CARL STODDARD

Ex héroe de fútbol universitario, ama a su ciudad, a su país y a su tarjeta de identificación, aunque probablemente no en ese orden. Entró a la policía para evadir el Ejército y no tardó en ascender a detective. Es un policía corrupto, pero que a punta de carisma se logró establecer en el mundo criminal.





JULIAN DAWES

Conocido por reclutar policías jóvenes y convertirlos en detectives estrella, su oficina ha sido un lugar de idolatría para toda una generación de Miami. Bendecido con el carisma de un político y los ojos de un científico forense, está claro que su carrera va bien encaminada para llegar a las jerarquías más altas.

"Creo que la historia es muy buena y, al final, cada jugador definirá la forma en que quiere enfrentarla", comentó Papoutsis, dejándome con el hype por las nubes.

MODOS DE JUEGO

Volviendo al multijugador, el ejecutivo nos explicó que Hardline será como "un lugar ya conocido para los jugadores tradicionales de la franquicia, que se sentirán como en casa, pues mantiene el sistema de balance roca, papel y tijera que es tan crítico en Battlefield. Es algo que hemos trabajado duro, junto con la comunidad, para mantenerlo y para que el juego sea balanceado y entretenido".

Con ese parámetro como regla, Visceral Games asumió el desafío de probar cosas nuevas agregando a los tradicionales **Conquista** y **Todos Contra Todos: Equipo**, habituales en la saga, otros cinco modos nuevos.

Dos de ellos, según Papoutsis, están pensados claramente en los jugadores más avezados, como serán **Rescate** y **Punto de Mira**: "Son partidas muy rápidas y cortas, de 5 contra 5, que creemos disfrutarán quienes buscan experiencias competitivas".

Otro de los modos que ha dado mucho que hablar es **Puente** (Hotwire), donde se reemplazan las "banderas" en los mapas por vehículos marcados que debemos capturar y conducir a toda velocidad evitando que el equipo rival nos neutralice.

Otro modo que promete es **Atraco**, con un tono muy similar a lo visto en **PayDay**, donde tendremos que elegir si robamos un lugar y llevamos el botín a un punto de extracción o asumimos el rol de policías e intentamos atraparlos antes.

Por último estará **Dinero Sangriento**, del que ya vimos algo en la primera beta y que es una especie de mezcla entre los modos Conquista y el capturar la bandera tradicional en los FPS.



Plataformas:
PS4 - PS3 - PSVita
XOne - X360 - PC
WiiU - 3DS

STEVE PAPOUTSIS

Antes de Hardline, formó parte del equipo de desarrollo de la saga Dead Space y trabajó en títulos como Lord of the Rings, James Bond o Tiger Woods PGA Tour. Es ingeniero de audio y fue bajista de la banda de rock "No Use For a Name".



Al comienzo habrá nueve mapas disponibles, pero damos por descontado que esto se ampliará muy pronto a punta de DLC y expansiones.

El nuevo enfoque, además, le permitió a Visceral sumar nuevos vehículos y armamentos a algunos que ya se han visto, por lo que las novedades no deberían ser pocas.

Papoutsis recalca, no obstante, que "lo principal es que los jugadores prueben por su propia cuenta el juego y esperamos que las betas les hayan dejado sensaciones positivas", de cara al título que se lanzará el próximo **martes 17**, para PlayStation 4, Xbox One, PS3, 360 y ordenadores.



NEIL ROARK

Antaño un prometedor programador de software antipiratería que decidió usar sus millones para iniciar una lucha contra la pérdida de oportunidades en Norteamérica. En su caso, esto supuso atrincherarse en una mansión de Hollywood para grabar vídeos online acerca de la importancia de la privatización.

TONY ALPERT

Padre de Dune. Líder separatista de una comuna casi sectaria de individuos situada en medio del desierto de California. Tony Alpert se distanció de los ideales de sus inicios como hippie y los reemplazó por un odio incondicional. Es uno de los socios en el mundo del hampa del corrupto oficial Stoddard.



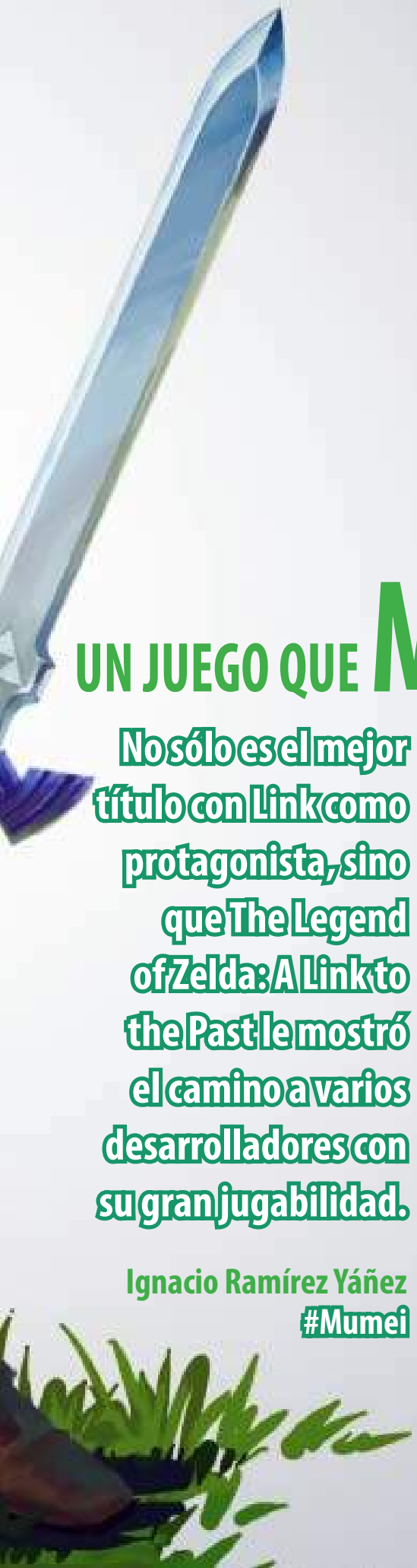


DUNE ALPERT

Hija de Tony y criada en el culto de amantes de las armas que lidera su padre en el desierto. Después de que casi se fugó con "Boomer" hace unos años, su padre la mantiene muy cerca de él. Eso no impide que el detective Nick Mendoza fuera capaz de reclutarla para intentar llegar a su padre a través de ella.

Zona Retro





UN JUEGO QUE MARCÓ UN HITO

No sólo es el mejor título con Link como protagonista, sino que The Legend of Zelda: A Link to the Past le mostró el camino a varios desarrolladores con su gran jugabilidad.

Ignacio Ramírez Yáñez
#Mumei

Hace unos días, más concretamente el 21 de febrero pasado, se cumplieron 29 años del lanzamiento del primer **The Legend of Zelda**. Coincidentemente, me tocaba hacerme cargo de la sección retro de la revista (*cosa curiosa si consideramos que soy el más joven del grupo de vagos que escribimos en ella*). Pero no hablaré de la primera aventura de Link. Los invito a ir más allá y conmemorar este aniversario hablando del mejor título de la saga: **A Link to the Past**.

The Legend of Zelda: A Link to the Past corresponde al tercer título de la serie y el único que apareció en **Super Nintendo**. Que su lanzamiento se produjera sólo unos meses después del estreno de esa bestia de consola de Nintendo provocó que los aficionados esperaran durante demasiado tiempo una continuación, que llegaría con **Ocarine of Time** casi seis años después.

Pasó más de un lustro entre un juego y otro (*omití la suerte de pla-*

cebo que resulta el Link's Awakening), algo que no se estila tanto hoy en día.

El título ha permanecido en el recuerdo de los aficionados por su excelsa calidad, aunque tuvieron la oportunidad de recordarlo en **Game Boy Advance** traducido al castellano y acompañado con el multijugador Four Swords. Hace nada llegó su segunda entrega para Nintendo 3DS, **A Link Between Two Worlds**, que intentaba recuperar las mismas sensaciones. Y casi lo consigue.

Lo que hasta el día de hoy hace tan grande y mítico a A Link to the Past es su perfecta composición. **Cada "castillo" es una estudiada prueba de acción e inteligencia**, con una curva de dificultad para que cada paso sea más complicado que el anterior, pero su ritmo sea uniforme.

Si bien los combates no resultan muy complicados, al alternarlos con trampas y acertijos consiguen el efecto deseado, que no es otro que el jugador no quiera volver a soltar el mando.



El momento más épico del juego.

Un elemento muy importante que aparecería por primera vez en la saga es **"La espada Maestra"**, la cual sólo la pueden conseguir aquellos que superan los desafíos de las Diosas y reúnen los tres colgantes. El momento en que la empuñas por primera vez debe ser, sin duda, uno de los momentos más míticos del mundo de los videojuegos, además de ser una clara referencia al mito del Rey Arturo. Lo mismo pasa con diferentes elementos que pasarán a formar parte de la mitología de la saga en general.

Otro elemento que fue muy llamativo en su día fue el tener dos mapeados donde se desarrolla la aventura. Y es que llegados a cierto punto de la historia nos damos cuenta de que deberemos explorar una versión oscura de Hyrule para poder liberar a las doncellas y vencer a **Gannon**.

Esto sorprendió muchísimo a los jugadores porque duplicaba el mapeado a recorrer y explorar. Es como si lo que hubieras realizado en Hyrule fuera un preámbulo, un calentamiento para la verdadera aventura.

Otra característica que mejoraron muchísimo respecto de las entregas de NES fue la estructura del mapeado. Este juego bebe directamente del primer título de la saga, pero incluye elementos

que, aunque no son exclusivos de la segunda entrega, sí que los explotó muy bien.

Por ejemplo, las pequeñas submisiones, la interacción con los NPC que pueblan este juego o la forma tan sutil de guiarte por dónde has de ir.

Durante el juego tienes una sensación de libertad, **pero es algo absolutamente falso**, ya que los programadores incluyeron ciertos obstáculos que, hasta que no tengas cierto objeto en concreto, te impedirán explorar esa parte del mapeado.

Con las mazmorras pasa lo mismo, pues en este título cambian el planteamiento. En vez de ser un conjunto de salas conectadas por puertas, hay mazmorras que son un puzle en su conjunto y para su resolución has de resolver otros pequeños puzles. Esto unido a diferentes pisos de altura y a que cada mazmorra tiene una temática diferente nos dio **una de las mejores experiencias** que haya podido disfrutar un fanático de esta saga (o cualquier otra).

Los enemigos al final de cada mazmorra merecen una atención especial. Eran grandes jefes finales, cada uno con una rutina distinta y muy diferentes entre ellos, haciendo que nunca tuvieras la sensación de agotamiento, siempre sorprendiéndote y queriendo ver más de lo que el juego te va a ofrecer.

The Legend of Zelda: A link to the Past es **un título clave** no sólo para el desarrollo de la franquicia, sino también para la historia en general de los videojuegos. Su puesta en escena, la jugabilidad y todo el mundo que nos presenta son elementos que han marcado el camino que a día de hoy recorren todavía las nuevas entregas de la saga.

Un verdadero hito en la historia de los videojuegos que presentaba un reto importante para los curtidos en mil batallas, con un sistema de mazmorras cuyos ingeniosos puzles nos mantendrían horas dando vueltas por sus estancias.

Pero no sólo se basaba en mazmorras este título, pues presentaba un completo mundo que explorar libremente con la ayuda de objetos clave que, además de abrirnos nuevos caminos, ampliaban las posibilidades jugables, así como una variada fauna con la que interactuar. Sólo para que se hagan una idea, sin las bases de A link to the Past no existirían grandes obras de hoy en día como **Dark Souls**.

Este es un juego al que el paso del tiempo no le hace daño, sino que más bien lo continúa ayudando. Aunque en su estreno la única queja real que podías hacerle era que venía sólo en inglés (*bueno y que Link tenía el pelo rosado*) hoy en día ya no te puedes quejar ni de eso, pues no toma más de 5 minutos hallar en Google la ROM parchada al español para, al igual que yo, disfrutar donde más prefieras (*en mi caso PSP*) de este hito en la historia gamer.



Dante regresa con SED DE REVANCHA

Luego de su lanzamiento y éxito en la generación pasada, Devil May Cry vuelve de forma renovada y con más de alguna mejora en su sistema de juego para decir presente en las nuevas consolas.

Roberto Pacheco
#NeggusCL



Es un hecho de que cada desarrolladora o distribuidor intenta sacarle el mayor provecho posible a sus franquicias, sobre todo si en la pasada generación tuvieron un papel importante en algún momento. Las opciones son variadas, desde sacar alguna remasterización o republicar versiones completas junto a todos los contenidos descargables pertenecientes a él.

Pues bien, esta vez le toca a **DmC: Devil May Cry**. Hablamos de uno de los títulos más menospreciado y que, por lanzamientos simultáneos a él, no tuvo la popularidad que tal vez merecía.

Esta vez, **Capcom nos da otra oportunidad para probarlo y esta en la nueva generación**, corriendo a 1080p y añadiendo importantes mejoras en el juego, así como también trajes y apariencias nuevas. Todo esto nos da la posibilidad de dejar a un lado al Dante de pelo negro por el Dante clásico de entregas anteriores.

Y es que fueron variadas las conclusiones que pudimos obtener de su primera edición. Un sistema de combate variado y accesible a cualquier jugador que no estuviera acostumbrado a este tipo de juegos y en donde el personaje acababa estando muy lejos de sus aventuras anteriores.

Y aunque cumplía en técnica, sin contar algunos problemas en texturas, ofrecía fluidez y un ambiente increíble gracias a su banda sonora.

DIFICULTAD A GUSTO

Una de las novedades importantes, se muestra en un video lanzado recientemente, en donde nos enseñan un nuevo modificador de dificultad del juego llamado **"Must Style"** y en el cual estaremos obligados a tener rango "S" de combo para poder hacerle daño a nuestros enemigos.

"El modificador de dificultad, será un gran reto para todos los jugadores y los ayudará a perfeccionar sus habilidades dentro del juego", comentan en la japonesa Capcom.

De hecho, es una buena alternativa para aquellos jugadores que prefieren retos extremos o aquellos que, al terminar el juego, no le encuentran mayor sentido a volver a terminarlo en la misma dificultad (*creo que nuestro redactor LdeA20 estará más que agradecido*).

A raíz de esto, también te comentamos que DmC: Devil May Cry Definitive Edition contará con un **Modo Turbo.** Este modificador aumentará hasta en un 20% la velocidad del juego en todo sentido. Te dejamos un video de cómo se verá este modo.

PALACIO SANGRIENTO

El modo Palacio Sangriento se viene implementando desde **Devil May Cry 2**. En ese entonces eran 9.999 pisos, en los cuales la lucha terminaba cuando nos enfrentabamos contra los jefes finales del juego.

Luego, en **Devil May Cry 3: Special Edition**, este modo volvía a tener







los 9.999 pisos de antes, aunque esta vez se agregaba como recompensa un traje, incluso sin tener que completar el modo difícil del juego.

En **Devil May Cry 4**, los niveles se redujeron a 101, en los cuales cada 20 pisos nos encontrábamos con un jefe. A diferencia de sus otras versiones, sólo podíamos viajar de un nivel a la vez, además de tener un tiempo limitado.

Como era de suponer, en esta oportunidad tampoco podía ausentarse este desafiante modo.

En DmC: Definitive Edition, **el modo Palacio Sangriento contará con 101 niveles**, en los cuales el jugador deberá hacer frente y eliminar a oleadas de enemigos desde la parte más baja, hasta llegar al final del palacio. Este modo se desbloqueará luego de que el juego se complete al menos una vez.

¿JUNTO A BAYONETTA?

El productor de Marvel Vs Capcom 2 y Super Street Fighter II Turbo HD Remix, **Rey Jiménez**, comentó acerca de sus de deseos de ver lo que sería un cruce entre Bayonetta y Devil May Cry, dos juegos que han nacido de la mano del creativo **Hideki Kamiya**.

"Como desarrollador y a la vez jugador, me encantaría ver un juego así, pues sería de los más locos que se hayan visto. Estoy seguro de que Capcom es capaz de hacer cosas muy interesantes con ello, aunque no sé si ocurra algún día", admite Jiménez, sabiendo que las opciones son remotas, pero atractivas.

YA TIENE FECHA

Este 10 de marzo se lanzará en Estados Unidos esta versión, que llegará en formato físico y digital para PlayStation 4 y Xbox One, con la promesa de Ninja Theory de haber escuchado la retroalimentación de los fanáticos.

Así, le incluyeron todos los DLC lanzados a la fecha para el juego, además de agregar nuevos look, remozados modos de juego e, incluso, se habla de que también sería agregada una escena inédita.

Faltan pocos días, entonces, para descubrir si las promesas se convierten en realidad.



Plataformas:
PlayStation 4
Xbox One



Evocando la edad dorada de LOS COMPUTER RPG

Cuatro casos ejemplares en los que el financiamiento vía Kickstarter ha permitido desarrollar juegazos que evocan a una época que lideraba Black Isle Studio a finales de los '90.

Jorge Rodríguez Martínez
#Kekoelfreak

Muchos creen que los juegos de rol se inventaron con **Final Fantasy**. Nop, tampoco partieron con **Dragon Quest**. ¡Ni con el **Wizardry**! ¡No insistan!

Los juegos de rol en sus auténticos orígenes son **una especie de obra de teatro** donde se puede improvisar. Caja jugador sería un actor desempeñando un papel y hay un director de juego que determina si la improvisación es válida o no.

¿Se acuerdan cuando jugábamos a policías y ladrones y no faltaba el amigo que no caía nunca muerto por las balas?

En los juegos de rol eso se resuelve con reglas, probabilidades y tiradas de dados. Sip, esas cifras que aparecen como características de personaje son herencia directa de la época de los juegos de rol de lápiz y papel, donde era necesario que **un narrador** preparara una historia, interpretara a todos los NPC y aplicara las reglas de los gruesos manuales llenos de tablas, monstruos, tesoros y mapas.

Los juegos de rol electrónicos son una simplificación de una actividad lúdica bastante compleja. Y hubo una era dorada donde algunas compañías quisieron ser lo más fieles posibles al espíritu de aquellos libracos y sesiones de juego, donde los combates y el leveleo eran apenas una parte de otras muchas mucho más relevantes.

En algún momento les hablaré de **Baldur's Gate**, **Planescape Torment** o los originales **Fallout**. Todos juegos que trasladaban al dedillo las mecánicas y reglas de los manuales en los que estaban inspirados.

Ahora corresponde nuevamente darle una mirada a estudios indie que se han propuesto hacer un revival de este género, que es taxonomizado habitualmente como **Computer RPG**, ya que todos esos gloriosos juegos jamás salieron en consolas. Y el que ha conseguido salir a flote gracias a exitosas campañas en el sitio web **Kickstarter**, con resultados más que satisfactorios con los productos salidos a la fecha.

SHADOWRUN RETURNS

El primero en salir al mercado del lote. Basado en



Crear a los personajes en Shadowrun es toda una gozada.

un juego de relativo éxito a inicios de los 90', nos encontramos en un universo cyberpunk en donde conviven la magia, la chamanería y el pirateo informático. Además, se encuentra poblado por razas propias de **Dungeons and Dragons**, y nos encontraremos con enanos, elfos y semiorcos como personajes jugables para encarnar a los shadowrunners.

Podremos crear desde cero a nuestro protagonista y controlar a un grupo de hasta 4 personajes para completar un modo campaña que no es la gran cosa, ya que el juego brilla con luz propia al entregar herramientas de construcción para que podamos crear nuestros propios módulos y compartirlos por toda la red.

El modo campaña se enriqueció con la expansión **Dagerfall** y acaba de ser financiada con éxito una nueva campaña ambientada en Hong-Kong. Ideal para viudos del juego de SNES y para aquellos que odiamos el FPS de Xbox 360.

WASTELAND 2

De los mismos creadores del Wasteland original (*reunidos en la actualidad en el estudio inXile Entertainment*), el juego que inspiró a los Fallout isométricos, nos llega esta largamente esperada secuela (*¡26 años! Y yo llorando por le retraso de Half Life 3*...) donde cada acción que tomemos tendrá repercusiones en nuestra campaña.

Si eres de los que disfrutan de los paseítos de la mano que te da **Bioware** en sus juegos, aléjate de un título que te recordará insistentemente que pasaste por una aldea sin ayudar a sus moribundos habitantes o que te confrontará al hijo del sheriff que mataste para conseguir ese ansiado botín.

Esta nueva versión nos permitirá crear al detalle a toda nuestra party de cuatro personajes, **con una hoja de personajes tan compleja como la de Dark Souls**, pero donde apenas un tercio está dedicada al combate y al uso de armas. Eso es rol de verdad. Un GOTY que pasó piola al lado de los monstruos marketeros del 2014.

PILLARS OF ETERNITY

El hijo espiritual de Baldur's Gate. Consiguió su financiamiento de **1,1 millones de dólares** en



Wasteland 2 no nos perdona ningún error que cometamos.



Pillars of Eternity, uno de los más esperados del género.

24 horas. Está desarrollado por el estudio que entiende el juego de rol mejor que nadie, **Obsidian Entertainment**, y tanto en mecánicas como interface está inspirado en el clásico **Infinite Engine** de Bioware.

Además de las razas clásicas de la fantasía medieval contaremos con Aumaua, Semidioses y Orlans en un mundo que, además de los típicos poblados y mazmorras, sumará dos megaciudades y una megamazmorra de 13 niveles de profundidad. Con fecha estimada de salida para este primer semestre del 2015, será un imprescindible para los roleros old school

TORMENT

Este **Tides of Numerera** es otro hijo espiritual que cobra revancha y esta vez del que para mí es el mejor juego de rol de la historia, el Planescape Torment, **el RPG con la historia más compleja** (que no complicada) y madura que nos ha ofrecido el entretenimiento electrónico.

Nos prometen un mundo de fantasía completamente original e inmersivo, donde la magia es algo sorpresivamente distinto a lo que estamos habituados, además de que la trama de nuestro avatar intenta responder la metafísica pregunta de ¿qué importa una sola vida? Esto, además de tener como segundo eje central el abandono en muchas de sus formas.

Por cierto, se lanzará también un juego de rol de lápiz y papel, para dejarlos a todos contentos.



Los gráficos en Torment: Tides of Numerera lucen geniales.



El fenómeno de los MOBAs

VENI, VIDI, VICI...

Cual Julio César, el género de los Multiplayer Online Battle Arena te permite conquistar a tus enemigos merced a tu estrategia y a tu capacidad de actuar en equipo. Lo cierto es que su éxito es arrollador... y esto recién comienza.

Alejandro Abarca Apablaza
#Feniadan

Uno de los géneros que hoy en día es un verdadero fenómeno de masas y que arrasa a pesar de la salida de una nueva generación de consolas, es el de los MOBA o Multiplayer Online Battle Arena por sus siglas en inglés.

En poco tiempo ha ganado millones de fanáticos ante lo que pareciere una simple premisa: el enfrentamiento entre dos equipos por la dominación del escenario. Si bien esto puede no sonar muy llamativo, su puesta en práctica es lo que ha generado algunos de los juegos más exitosos y enviciantes de los últimos años.

EL ORIGEN

Se remonta al **Aeon of Strife**, un mapa personalizado creado como mod de **StarCraft**, donde controlábamos a un héroe que. en rigor, era una unidad poderosa, con la que debíamos enfrentarnos a una facción enemiga controlada por la IA.

A diferencia del concepto actual que rige a los MOBA, sólo debíamos ir mejorando a nuestra unidad en daño y armadura, sin existir aún niveles ni habilidades.

Tras el lanzamiento de **Warcraft III: Reign of Chaos** y su posterior expansión, **The Frozen Throne,** es que se inicia el género, ya que haciendo uso de las herramientas de personalización del mismo e inspirándose en AOS, es que nace **DOTA**, el que es considerado el primer MOBA.

Este tipo de juego forma parte, al cabo, de un subgénero de los títulos de estrategia en tiempo real, en donde podemos encontrar **Age of Empires** o Starcraft, pero se diferencian de ellos por el hecho de que no controlaremos grandes ejércitos ni debemos obtener suministros para construir edificios y tropas.

Esto debido a que sólo contamos con un héroe que será nuestro campeón en el campo de batalla y que utilizaremos para cooperar con nuestros aliados en una lucha encarnizada en pos de destruir la base o estructura principal de nuestros oponentes, para así alzarnos con la victoria.

Algo esencial de este género ha sido la variedad y diversidad de los héroes con los que contamos para elegir, siendo este uno de los momentos cruciales para nuestra estrategia no sólo personal sino también grupal.

Y todo porque estos campeones cuentan con distintas habilidades que iremos desbloqueando en la medida que vayan subiendo de nivel, ya sea por matar a los héroes rivales, criaturas del escenario o a los llamados creeps o minions, que son unidades controladas por ordenador, generadas periódicamente y que nos ayudarán durante nuestra lucha.

Si bien con esto se podría definir en términos generales la mecánica de los MOBA, es sorprendente como una simple idea nacida de un mod ha generado un mercado que mueve millones



El estudio Waystone tuvo su debut y despedida con Dawngate.

de dólares y que cuenta con varios torneos mundiales. Este éxito, sin embargo, no es algo accidental, ya que se sustenta principalmente sobre los hombros de los dos pesos pesados de esta industria: **DOTA 2** y **League of Legends**.

UN VASTO UNIVERSO

El éxito de los dos grandes ha inspirado a varios a querer replicarlo. Y es aquí donde nos encontramos con resultados bien diversos, ya que hay títulos que han pasado sin pena ni gloria, como **Guardianes de la Tierra Media**, juego inspirado en el universo del Señor de los Anillos, pero que a pesar de tener harto de dónde poder tomar, no innovó en las mecánicas existentes llegando a ser uno más del montón.

Otro caso emblemático es el de **Dawngate**. Este iba a ser el MOBA por medio del cual Electronic Arts entraría a este reñido mercado, prometiendo que se iba a diferenciar del resto a través de un vasto sistema de personalización. No obstante, tras 18 meses de betas, con incluso 6 de betas abiertas, decidieron cancelarlo y disolver al equipo a cargo, ya que no se veían los progresos que se esperaban de él.

Por otro lado, hay propuestas que se han ido ganando su lugar, como **SMITE**, donde podemos elegir a dioses de las mitologías antiguas como Zeus, Odín o Anubis, cambiándose la típica vista isométrica imperante por

un enfoque más cercano a las aventuras de acción en tercera persona. Esto, acompañado de un enfoque hacia la acción más intensa. El juego contó hace poco con un torneo mundial y que pronto aterrizará en Xbox One.

Uno de los que no podemos omitir es **Heroes of the Storm**, apuesta con la que Blizzard se embarca en el género y que nació de un mod de uno de sus juegos. Busca redefinir las bases existentes, al incorporar una gran variedad de mapas con objetivos dinámicos, lo que hará que cada partida sea totalmente distinta. Esto sumado al universo de personajes con los cuales nutrirse de campeones.

Dentro de los que están por venir está **Strife**, el que sus creadores definen como un





La nueva vista es por lejos lo más llamativo de SMITE.

MOBA de segunda generación y que será más amigable con quienes se inicien en el género.

Éste ahora no premiará exclusivamente a quien lo pega, sino que los puntos se repartirán entre el grupo, buscando así una mayor cooperación entre los jugadores. También prometen implementar un innovador sistema de progresión de las habilidades.

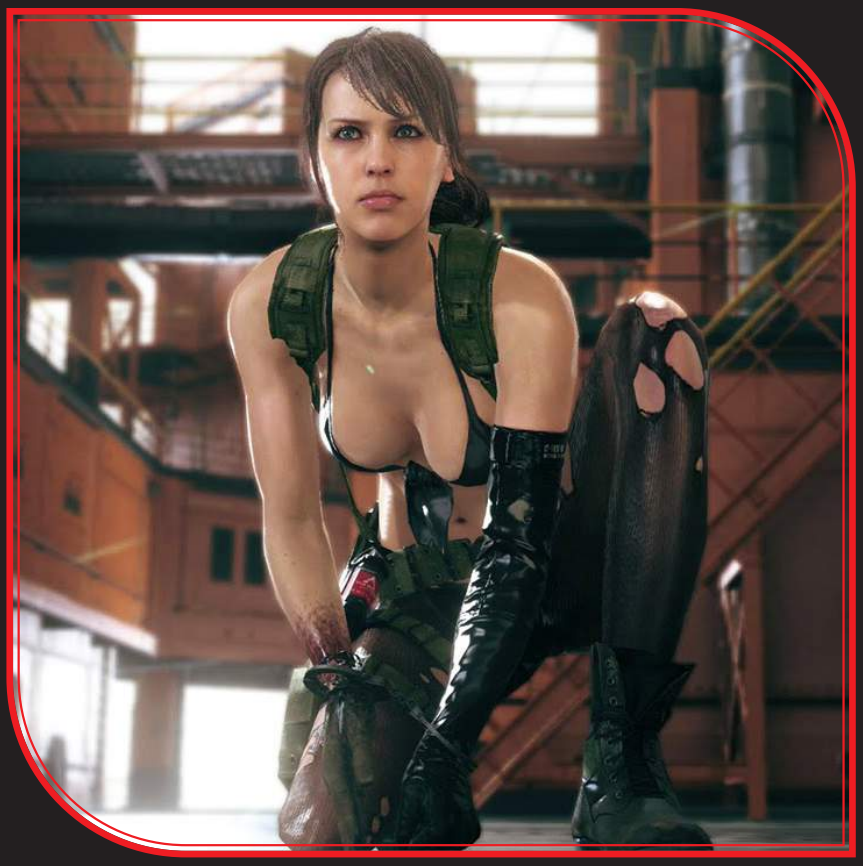
Siguiendo con el siempre vigente universo de los zombies, nos encontramos con **Dead Island: Epidemic**, que aportará varias sorpresas, pues se enfrentarán tres equipos, los que no contarán con una base, sino que deberán pelear entre sí y con las hordas zombies por los escasos suministros.

Por último, pronto se estrenará **Invokers Tournament**, el primer MOBA exclusivo para las plataformas de Sony, donde tomamos el rol de un hechicero que por medio de unos anillos mágicos puede convertirse en distintos avatares.

El título se centrará en partidas rápidas e intensas, donde no habrá minions para ayudarnos, sino que deberemos hacernos con algunas criaturas del escenario para ganar ventaja. Soportará las funciones juego cruzado y compra cruzada.

Y si bien hay varios más de los que hablar y que se quedan en el tintero, esto se debe al vasto universo de MOBAs que existen, ya que es un género que en poco tiempo se ha ganado su lugar y que llegó para quedarse.


Un MOBA con zombies... la apuesta de Dead Island: Epidemic.







BLOG TODOJUEGOS

Un nuevo espacio en nuestra comunidad de medios, buscando ofrecerles la mejor información, temas de interés, espacios de debate, reportajes y entrevistas. Te invitamos a registrarte y dejar tus comentarios o sugerencias.

TodoJuegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS



Los casos en los videojuegos
LA CENSURA EXISTE

La violencia extrema, la discriminación racial, la homofobia o la política son sólo algunas de las excusas que han tenido en otros países para mutilar o vetar juegos. ¿Es válido hacerlo o la libertad de expresión y elección no debería limitarse?

Andrea Sánchez
#Eidrelle

En sí, los videojuegos son un espacio de libertad plena, donde puedes experimentar de diferente manera, con percepciones distintas y ángulos de múltiples vistas, generando un sinfín de miradas.

Lo que se espera dentro de un mundo tan diverso son las miles de formas de pensar, las diferentes culturas y creencias, tanto políticamente hablando como al cruzar los límites éticos y morales.

A lo largo de toda esta trayectoria que llevan los videojuegos, nos encontramos con polémicas censuras y prohibiciones que han generado conflictos en diferentes países. Es así como existen juegos que fueron cancelados u otros que fueron modificados por no considerarse adecuados para su "consumo".

¿Por qué, realmente, se podría prohibir un juego por su violencia, su lenguaje o cualquier otra cosa? No me lo imagino.

Y lo cierto es que cuando ya entras en temas de religión y creencias, entras



un círculo muy complicado de analizar o consensuar. Para qué hablar de temas ya más políticos.

Y si abordamos sólo una pequeña parte de este universo, podemos hacer memoria y recordar algunas de las polémicas más sonadas en la industria.

Aunque existen diferentes tipos de clasificaciones, sabemos que los más conocidos por realizar este tipo de cosas, son los alemanes y los australianos, protagonistas a la hora de obligar a cortar contenidos para entrar en su mercado.

Uno de los casos que en lo personal más me llaman la atención es el de **Thrill Kill**, un antiguo y bastante freak título de los años '90, pensado para Playstation y que si tienen la oportunidad de jugarlo me entenderán.

Fue un juego que se canceló incluso sabiendo que ya estaba terminado y listo para salir al mercado. Era un juego que contaba con 12 personajes bastante extravagantes, con un alto grado de violencia. Mutilar o me-

jor dicho desmembrar partes del cuerpo, con la sangre brotando por doquier, fueron argumentos que se sumaron a sus referencias sexuales para ganarse la tarjeta roja.

Al cabo, pudimos acceder a él gracias a los empleados de **Paradox**, que lanzaron el juego en las redes sociales. Y, como les decía, si pueden conseguirlo y jugarlo se darán cuenta que, de haber sido publicado oficialmente, habría pasado con más pena que gloria.

Hablando de mutilaciones, otro juego que vivió la censura en carne propia fue **Postal**, que se caracterizaba por dejar una sangrienta impresión en quien lo jugara y fue vedado del todo en países como Nueva Zelanda.

¿Las razones? La discriminación étnica y racial o la homofobia de la que hacía gala. Eso, claro, sumado a que en el título puedes orinar a los demás, decapitarlos y jugar casi al futbol con las cabezas que quedan por ahí tiradas.

Otro caso emblemático, pero por razones distintas, fue el del **Football Manager 2005**. ¿Y qué rayos hace un juego de fútbol en una lista de juegos censurados? ¿Es que había defensas muy "patitas con sangre"?

Nada que ver. Lo cierto es que, en este caso, fue China la que le bajó la cortina porque tuvieron la "osadía" de colocar al Tíbet como un país independiente. Cualquier local que osara importarlo sería clausurado de inmediato... así de extremo.

Ya les había hablado de Alemania, donde también hubo censura de tinte político cuando se obligó a uno de los juegos de **Wolfenstein** modificar las esvásticas por logos del juego y eliminar algunos diálogos donde se mencionaba a Adolf Hitler. En serio.

Más actual es el caso de **Battlefield 3**, que fue censurado en Irán debido a la campaña de intervención en contra del terrorismo que cumplíamos en Teherán.

Y no nos olvidemos de **Mass Effect 2**, que durante mucho tiempo estuvo censurado en Singapur debido a una escena lésbica cuando escogíamos a la Comandante Shepard y decidíamos tener un romance con alguna protagonista femenina del juego.

Nos faltarían páginas para seguir mencionando casos de títulos que, de un modo u otro, han sido vetados o censurados, teniendo que cambiar partes de la historia, del guión o de los atuendos de los personajes.

Por fortuna, en Chile la mediocre ley de videojuegos publicada el año pasado no alcanzó a entrar en este tópico y esperemos que sigamos entre aquellos países donde prima la libertad de expresión y elección.

Porque es cierto que las culturas, personales o grupales, deben respetarse. Pero ese respeto no puede chocar con un concepto mucho más importante, a mi juicio, como es la libertad.

TodoJuegos.cl

16 años líderes en entretención digital

LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO





+1.200 títulos disponibles en Videojuegos
+600 películas Bluray

ACCESORIOS - CONSOLAS - FIGURAS COLECCIONABLES - JUEGOS USADOS

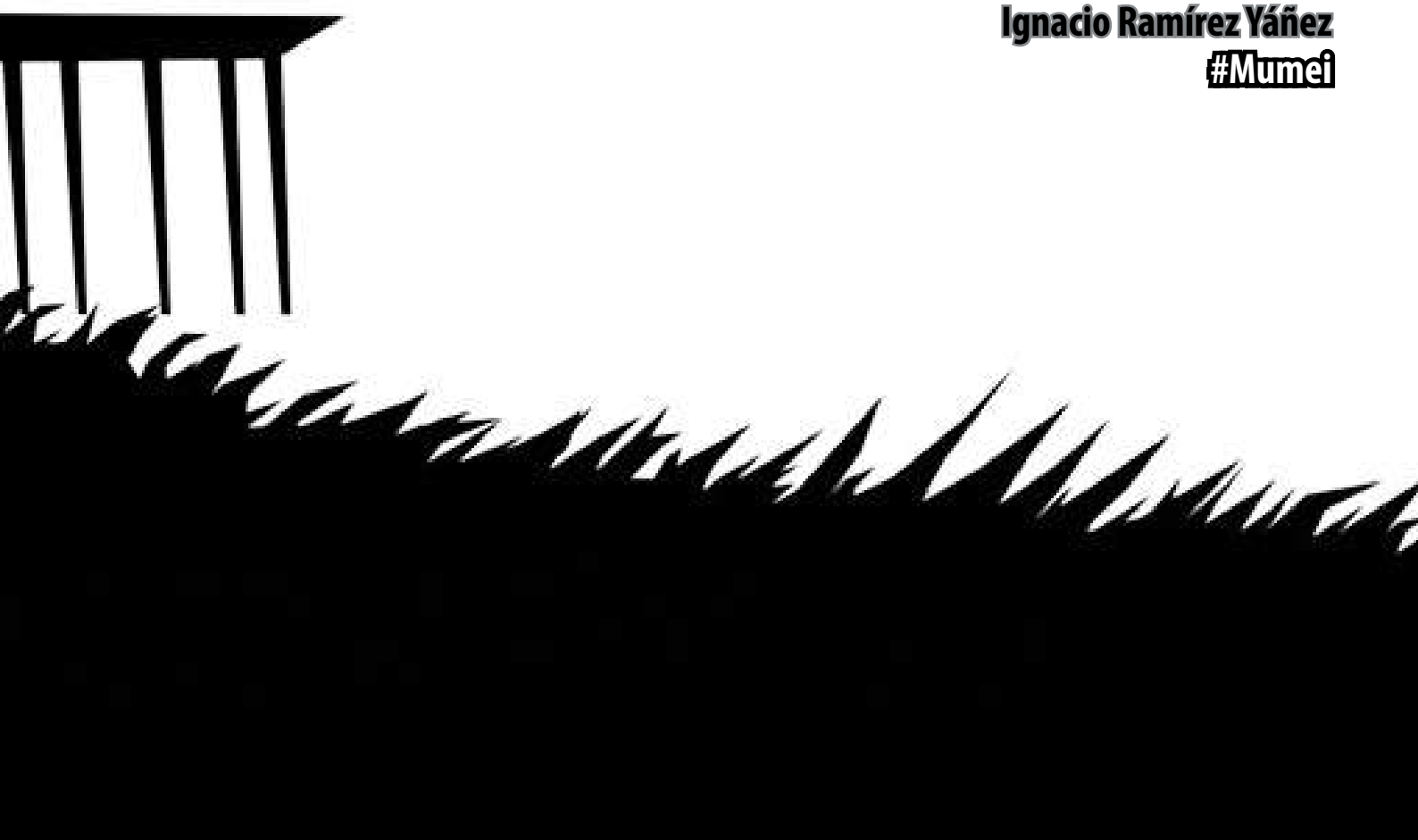
Encuéntranos: Facebook.com/Todojuegos.cl - @todojuegos_cl



Un homenaje al más clásico SURVIVAL HORROR

Los chicos de OSome Studio esperan que su título White Night, que estará disponible para descarga digital este 3 de marzo en PlayStation 4, Xbox One y PC, retome el espíritu de un juego que marcó un hito: Alone in the Dark. Vaya desafío...

Ignacio Ramírez Yáñez
#Mumei



Tras un desafortunado accidente automovilístico a mitad de la noche, nos toparemos con una sombría mansión y, como no podría ser de otra manera, lo que comenzó como una simple búsqueda de ayuda se convertiría en un desesperado intento por descubrir los secretos que oculta el tormentoso pasado del lugar.

Dentro de un cuidado mundo en blanco y negro, **White Night desafía a los jugadores a hacer frente a las pesadillas del pasado**, en una aventura en la que la oscuridad es el enemigo... y la oscuridad está en todas partes.

Y, con el fin de sobrevivir a esta larga noche, el jugador tendrá que resolver puzles basados en la utilización de la luz.

Su seguridad dependerá de las diferentes fuentes de luz repartidas por toda la mansión. Algunas serán débiles, mientras que las más potentes supondrán un mayor esfuerzo para conseguirlas... aunque la oscuridad no será la única compañía de la cual deberás escapar, **pues una presencia misteriosa también se oculta en ella**.



Su apartado gráfico en blanco y negro no solamente servirá para darle un toque identificativo, sino que también tendrá un papel fundamental en las mecánicas jugables. La luz atravesará la oscuridad para revelar pasillos secretos y otras pistas, proporcionando también protección contra los horrores que acechan la mansión.

El juego dice nacer como survival horror a la vieja escuela y como una suerte de homenaje al **Alone in the Dark** original. Puede sonar a una promesa difícil de cumplir, pero no resulta tan des-

cabellada luego de saber que **OSome Studio**, el equipo que está a cargo de su desarrollo, está formado por ex trabajadores de **Eden Games**, los responsables del Alone in the Dark de 2008 y, por lo tanto, cuentan con experiencia de sobra en el género del terror.

de su sueño de crear un título original, refrescante, poderoso e inmersivo en cuanto a escenarios y propuesta jugable.

Lleno de referencias al **terror psicológico**, la historia del juego se desarrollará respecto a cómo el jugador descubre los oscuros acontecimientos que construyeron la mansión, todo girando en torno al estilo de una antigua historia noir que estaría leyendo a la luz de las velas.

videojuegos. De hecho, su gameplay está formado sobre la base de su dirección artista, que está completamente dominada por los blancos y negros nacidos de las películas del género noir y las perspectivas amenazantes del expresionismo alemán.



Pero la propuesta no se queda solo en la inspiración del Alone in the Dark original, sino que de hecho va más allá, ya que cuenta con sugerencias y consejos de uno de sus creadores, **Frederick Raynal**. Así, los veteranos de Eden Games aseguran con toda confianza que es "el producto"

White Night se posa justo en donde cruzan sus caminos la literatura fantástica, el cine y los

En White Night, la luz dibuja una línea discontinua entre forma y sustancia, un signo del camino que conduce de la vida a la muerte. Resulta, al cabo, un viaje penoso al corazón de las tinieblas. Un viaje sin retorno que, a veces, es necesario realizar en la existencia de cada uno.

Mario vs Donkey Kong

CHOQUE DE TITANES

Dos de los emblemas de Nintendo regresan a sus consolas, pero esta vez un un título que los pone cara a cara en una mezcla de plataformas con puzles.

Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou

Dos de las mejores y más vendidas franquicias vuelven a fusionarse para luchar, cara a cara, en este **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars**, siguiendo así un derrotero que los confronta desde aquel primer título en que el plomero de Nintendo debe rescatar a su amada de las garras del gorila que le envía barriles a modo de saludo.

La fecha de lanzamiento está prevista para este 5 de marzo y el mayor problema que tendrá que afrontar esta entrega es el precio del dólar que será, sin duda, su peor enemigo en esta parte del mundo, ya que como sabemos los juegos de estreno hoy no salen por menos de 35 mil pesos (para los lectores de otros países, son algo así como unos 80 dólares).



Y digo esto porque, a mi juicio, por precios incluso menores hay alternativas más llamativas. como son **Super Mario 3D World** o los juegos de **Pokémon** para 3DS.

Y es que si bien el juego tiene ciertos aspectos nuevos y no elude la esencia principal de los Mario vs Donkey Kong, la cual es compilar escenarios llenos de peligros, no siento que sea más que una experiencia agradable, pero pasajera.

Su punto fuerte, claro, son los carismáticos personajes que lo pueblan, además de los extras que siempre incluye Nintendo en un título como éste, que combina plataformas con los puzles.

El título esta pensado para tener **más de 80 niveles**, lo que nos asegura horas y horas de juego. Pero no es todo, porque además podremos crear nuestros propios niveles para compartirlos después con nuestros amigos. Un añadido genial.

También habrá sellos que podremos utilizar en el Miiverse, para así darle un toque distinto a tus publicaciones y presumir tus logros online.

Las estrellas tendrán un importante papel en esta entrega, ya que servirán como canjes para desbloquear objetos y crear nuestros niveles, así como también nuestros amigos podrán puntuar y calificar los escenarios que hayamos creado.

Los personajes confirmados, de momento, son Mario, Donkey Kong, Mini Mario, Mini Toad, Mini Peach, Mini Donkey Kong, Mini Pauline, Mini Luigi, Gold Mini Mario y Dark Mini Mario. Un repertorio llamativo para todo fan de la saga.

Una de las mejores noticias para la gente que lo compre mediante la **Nintendo Store** es que es *Cross Buy*, es decir que si lo adquieres por esa vía podrás bajarlo tanto para Wii U como para 3DS, llevando el título tanto en el bolsillo como en tu TV de alta resolución.

Algo importante a tener en cuenta, eso sí, es que requieres cerca de 1 GB de espacio en tu disco duro para poder instalar la versión de Wii U, por lo que sería recomendable que pienses en una limpieza del disco si tienes en la mira este título.





Akira Toriyama
CON EL SELLO DEL MANGAKA

Si eres un seguidor de esta sección de nuestra revista, quizás dos cosas te preguntaste apenas abriste estas páginas: por qué la baja calidad de la fotograía principal y qué hace en una zona dedicada a los videojuegos el dibujante de manga y creador de la serie Dragon Ball.

Lo primero denota el primer rasgo de la personalidad del maestro **Akira Toriyama**: su timidez.

Es que, pese a ser una de las personas más admiradas de Japón y a las hordas de fanáticos que le siguen (*al punto que incluso se bromea respecto a la religión llamada akiratoriyaismo*), son pocas las veces que ha tenido apariciones públicas y en sus entrevistas prohibe que le tomen fotos.

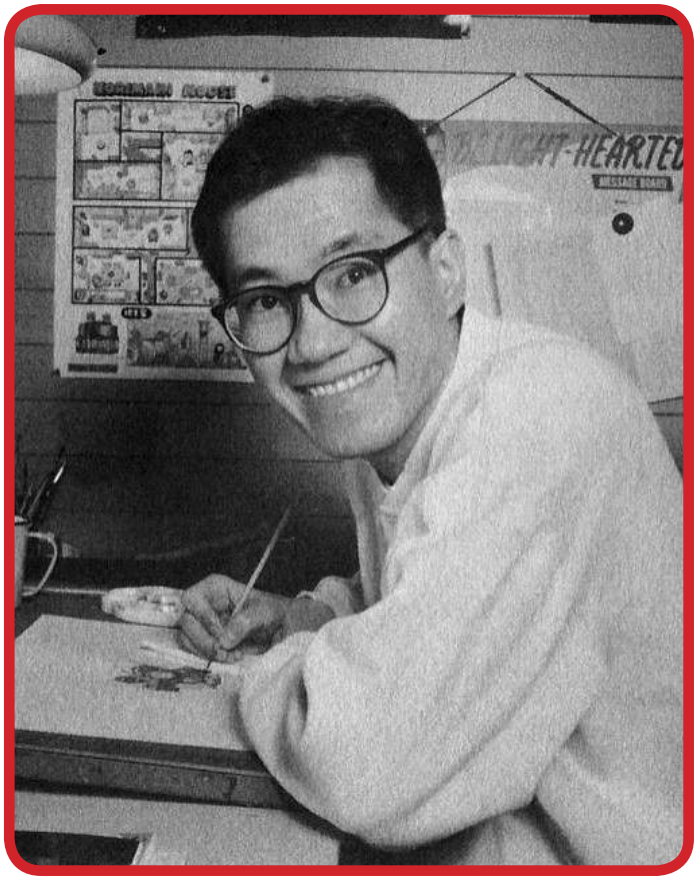
Lo segundo es porque una mayoría no conoce su fuerte e importantísimo vínculo con los videojuegos, no sólo prestando sus diseños para los títulos basados en su serie más emblemática, sino también creando los universos de juegos clave en la historia de la industria, como Dragon Quest o Chrono Trigger.

Pero comencemos contando que la pasión por el dibujo de Akira Toriyama ya fue evidente a partir del colegio, hace casi cinco décadas, donde junto a sus compañeros mataba el tiempo copiando a los personajes de anime y manga más populares de entonces.

"Poco a poco comencé a dibujar cosas más originales y no tardé en darme cuenta de que eso era lo que me gustaba", recuerda hoy, a sus 59 años, sobre una época en que ya comenzaba a ganar sus primeros premios, cuando una tienda de arte local lo galardonó por un dibujo de la cinta **101 Dálmatas**.

Ojo, que no es casualidad el que hubiese sido premiado por un dibujo occidental, pues Toriyama reconoce tener la doble influencia de **Walt**





Disney y del maestro **Ozamu Tesuka**, creador de Kimba, entre otros tantos personajes.

Por aquellos años, combinaba la pasión por el dibujo con su amor por las motos, los autos y la velocidad, algo que llevaba en la sangre dado que su padre era corredor de motocicletas.

A los 19 años, en 1974, ingresó a la Escuela Superior Industrial y al poco tiempo fue contratado por una agencia de publicidad de Nagoya, donde trabajó durante tres años diseñando posters.

Pero no era lo suyo y por eso, tras renunciar a su trabajo, postuló de una forma muy poco tradicional a un puesto en la más famosa revista dedicada al manga, **Jump**.

Tomó parte de un concurso, pero no lo ganó, aunque sí captó la atención de quien se convertiría con el tiempo en su editor, **Kazuhiko Torishima**, quien lo contactó para respaldarlo.

No extraña, entonces, que finalmente sí llegara a la compañía y que en 1978 tuviera su debut con **Wonder Island**.

Eso sí, el reconocimiento general llegaría en 1980, cuando comenzó a ser serializada su comedia **Dr. Slump**, que durante cuatro años nos presentaría las pervertidas aventuras de un profesor y su robot Arale.

Con ese aval, su siguiente serie estaba destinada a captar la atención de los cultores del manga. Lo que pocos imaginaron fue el alcance que tendría **Dragon Ball**.

El éxito fue total y mundial desde su lanzamiento en 1984 y hasta que Toriyama le puso fin, ya

agotado por la presión que sentía, hacia 1995.

Fueron once años de una dedicación permanente intentando no defraudar a los seguidores de la serie, a lo largo de los 519 capítulos que salieron de su fértil imaginación y que se agruparon en extensos 42 volúmenes.

Luego de su trabajo con Dragon Ball, que ha admitido que lo dejó con ganas de no volver a hacer nunca más un dibujo con peleas, por suerte la decisión no ha sido del todo rotunda y en estos años ha "recaído" en diversos roles en producciones relacionadas con la franquicia. También ha escrito otros manga, pero sin el interés de repetir el fenómeno de Gokú y su pandilla.

LOS VIDEOJUEGOS

El acercamiento de Toriyama con los videojuegos llegó hacia 1986, cuando se encargó de diseñar al personaje de Kuririan para el juego **Dragon Ball: Shenlong no Nazo**, título de acción y aventuras para la NES.

No fue algo que, en principio, le atrajera demasiado. Y fue más la insistencia de Torishima la que le convenció de "ampliar sus horizontes" trabajando en la naciente y millonaria industria.

Y su primer gran desafío llegaría muy poco después, cuando Enix le solicitó diseñar a los personajes de una nueva y prometedora aventura de rol, **Dragon Quest**.

El primer paso fue conocer al legendario creador de la saga, **Yuji Horii**, quien le planteó su intención de darle al juego un toque distintivo con respecto a los JRPG que hacían furor en la época en el mercado nipón.



Para Toriyama fue un desafío aceptado y vaya de qué forma. Con su tan particular estilo, el maestro diseñó no sólo a los personajes principales de la historia, sino también a los monstruos y a cada elemento del juego, de acuerdo a los bocetos entregados por Horii.

El resultado es que si eres fan de los mangas de Toriyama te vas a sentir extrañamente como si estuvieras en casa.

Por cierto, pese a sus reparos iniciales hacia la industria de los videojuegos, Akira se ha visto tan conectado emocionalmente con Dragon Quest que no sólo se ha preocupado de temas como el diseño de las carátula y todo el arte visual del juego, sino que le ha pedido muchas veces a Horii encargarse de elementos que podrían parecer menos relevantes, como naves, barcos o piezas de ingeniería.

En todo caso, no siempre las cosas han sido del todo fáciles, por la forma de trabajar de Toriyama



DIBUJAR NO ES SIEMPRE IGUAL

Uno, lego en el tema, podría pensar que dibujar en un papel es lo mismo, más allá de las formas, que hacerlo bajo el formato de un videojuego.

"En un manga o anime, el hacer un diseño detallado implica un gran trabajo. En los videojuegos, sin embargo, no tienes dichas restricciones", expone Akira Toriyama. En un videojuego, a su juicio, "debes darle a los personajes distintas características, aunque luego vayan a ser reducidos a unos cuantos píxeles".

Toriyama recalca que "en un videojuego, los personajes pueden llevar trajes o vestidos muy detallados que, por la forma en que se trabaja en un manga o anime, serían imposibles de plasmar en cada número".

"Eso sí, en un videojuego debes llegar a acuerdo con los desarrolladores sobre el nivel de detalle para no exigirle a un sistema más de la cuenta".

y la normal rotación de estudios cuando se trata de una saga tan extensa y que, incluso, veremos este año en nuestras PlayStation 4 en una nueva entrega... la que, por cierto, volverá a tener el sello del gran mangaka.

Lo explicó el jefe del estudio Level-5, **Akihiro Hino**, señalando que las veces que tomaron la saga en sus manos "tuvimos que configurar casi desde cero el motor gráfico en vez de utilizar el que teníamos de Dark Cloud 2, pues nos vimos obligados a hacerle justicia al arte de Toriyama".

Y cuando a Hori se le pregunta respecto a cuál es el aspecto que retrata mejor el aporte de Toriyama a su obra, la respuesta es **Slime**, ese monstruo gomoso, tan característico de la franquicia, que incluso adorna la edición especial de PS4 que se publicó en Japón junto con el lanzamiento de **Dragon Quest: Heroes**.

¿La razón? La genialidad de poder darle vida y personalidad a un ser tan soso e inanimado como puede ser una gran gota de líquido viscoso. A tal punto lo hizo genial que el monstruo ha sido protagonista, con el tiempo, de sus propias aventuras en otros juegos para plataformas móviles.

CHRONO TRIGGER

En lo personal, no obstante, creo que su aporte cúlmine a la historia de la industria lo dio en 1992, cuando se unió a Horii y al gran **Hironobu Sakaguchi** para darle forma a una de las piezas clave de los videojuegos: el inmortal **Chrono Trigger**.

¿No te da la sensación de que Crono podría perfectamente ser un personaje de Dragon Ball y que tanto él como sus amigos podrían pasar sin ningún problema como invitados al elenco?

Y es que, como el propio Sakaguchi lo describió, el concepto de Chrono Trigger fue siempre pensado en crear un título que le hiciera sentir a los jugadores que estaban inmersos en un universo creado por Toriyama.

Y el maestro no sólo le entregó eso a la obra, sino que además aportó con otros elementos propios de su trabajo como mangaka, como ese sentido del humor tan propio del manga y el tono lúdico del argumento.

Algo que Sakaguchi ha admitido que a él no se le hubiese ocurrido, dado su bagaje en el universo de Final Fantasy, donde todo tiene un tono bastante más serio. El resultado de esa combinación de tres grandes talentos fue una obra clave, reconocida como una de las grandes piezas en la historia de la industria.

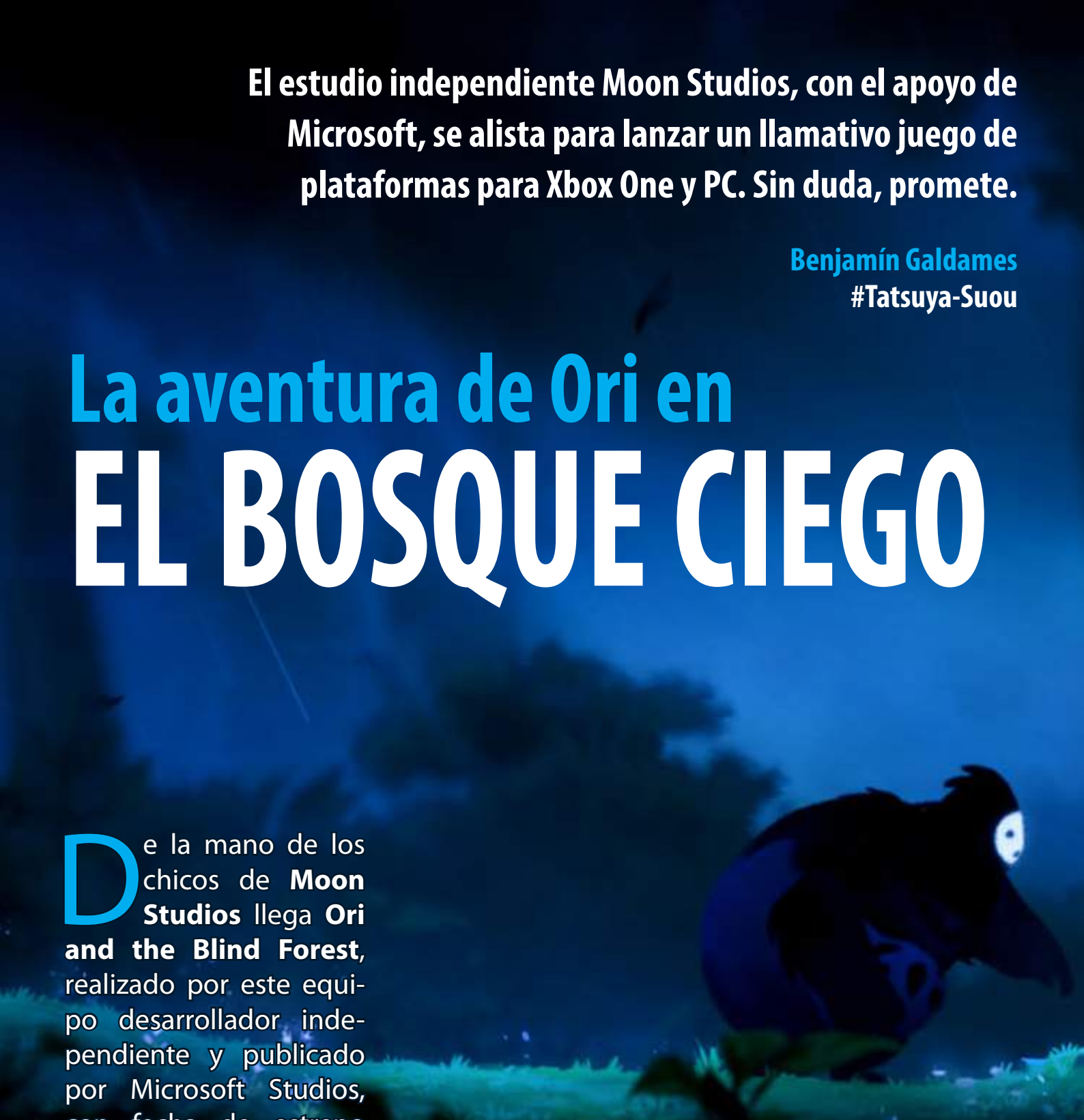
Además de estas dos obras maestras, Toriyama en estos años ha participado en otros títulos, además por cierto de los relacionados con Dragon Ball. Destacan entre ellos el diseño de personajes de **Tobal** o **Blue Dragon**. Y esperamos que no pase demasiado para ver su nombre en los créditos de una nueva aventura.

Jorge Maltrain Macho
#Maltrain

El estudio independiente Moon Studios, con el apoyo de Microsoft, se alista para lanzar un llamativo juego de plataformas para Xbox One y PC. Sin duda, promete.

Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou

La aventura de Ori en EL BOSQUE CIEGO



De la mano de los chicos de **Moon Studios** llega **Ori and the Blind Forest**, realizado por este equipo desarrollador independiente y publicado por Microsoft Studios, con fecha de estreno para este 11 de marzo.

El título será exclusivo en consolas de Xbox One por ahora, aunque está en proyecto desarrollar una versión para Xbox 360 de aquí a fin de año. En todo caso, el juego también tendrá una versión para PC, en caso de que no tengas la consola nueva de Microsoft.

Para ser un título de plataformas, Ori tiene varios aspectos interesantes, partiendo por los personajes, Ori, un espíritu guardián blanco, y su madre adoptiva, que lo cría como si fuera propio.

Pero todo acaba cuando **Kuro** (Negro en japonés) aparece y rapta a la madre de Ori, quien debe

adentrarse en el bosque para rescatarla.

En nuestra aventura encontraremos a **Sein**, el cual nos dará mejoras para Ori y nos guiará en la aventura (*me recuerda mucho a Zelda Minish Cap, cuando el gorro te ayuda en tu aventura... momento nostálgico sin duda*). Hay que decir que nuestro personaje es incapaz de hacer otras técnicas más que saltar.

Un sistema de puntos de marcado bastante interesante fue añadido al juego, pues deberemos recolectar ciertos objetos para poder crear nuestro checkpoint lo que le da cierta dificultad al juego, dándole así un gustito a los amantes de los juegos de aventura más hardcore.

Los componentes de la historia del juego no han sido revelados aún , aunque los diseñadores dieron a conocer que fueron guiados por películas como El Rey León y El Gigante de Hierro, aunque sería una "historia de mayoría de edad".

El estilo está destinado a parecer como dibujado a mano, de forma similar a las más recientes entregas de **Rayman,** títulos que utilizan el motor de Ubisoft "UbiArt", aunque este juego se trabajó con el motor gráfico Unity.

El juego tiene lugar en un mapa grande y está previsto que se obtenga una resolución de 1080p y 60 fotogramas por segundo, sin tiempo de carga visible cuando el jugador explora.

De acuerdo con **Thomas Mahler**, uno de los responsables del juego, los fondos son independientes entre sí, dando como resultado un fondo dinámico, con ninguno duplicado como en otros títulos similares.

A modo de ejemplo, explicó que "si ves un árbol en el fondo y un hongo y una roca en el juego, ese será el único lugar en que los verás".

El desarrollador también se refirió a la nueva moda de los "accesos anticipados" a muchos títulos, en particular cuando está el crowdfunding como alternativa financiera.

"Creo que medios como Kickstarter o Early Access son mecánicas muy buenas para lograr crear un proyecto con libertad creativa, por el feedback, por la libertad… no obstante, tengo ciertas reticencias personales con Kickstarter. Y es que es muy difícil, cuando estás en preproducción, fijar un presupuesto para lo que te va a costar un proyecto determinado".

Y es que, según Mahler, "cuando comienzas todo parece que será de una forma, pero las cosas van evolucionando y cambiando y puedes pasarte del presupuesto fácilmente. ¿Qué haces entonces? Eso es un problema en Kickstarter, porque no puedes decirle a la gente… `¡eh, chicos! Necesitamos algo más de dinero´, ¿cierto?".

Ori, al cabo, promete y mucho, pero a estas alturas de la generación hemos aprendido que es mejor esperar... y jugar.



EL VERDADERO HARVEST MOON

Las aventuras del granjero vuelven a 3DS, pero esta vez bajo el nombre de Story of the Seasons, aunque en el fondo es el mismo producto, pero de distinta cosecha.

Alejandro Abarca A.
#Feniadan

En febrero del año pasado se estrenó en Japón este juego, bajo el rótulo de **Bokujō Monogatari: Tsunagaru Shin Tenchi**. Y recién ahora, tras una larga espera, al fin podremos verlo en occidente como **Story of Seasons**.

Y claro, lo primero que uno le llama la atención es por qué, a diferencia del resto de los juegos de la franquicia, este no llevará el nombre de **Harvest Moon**, con el que ha sido conocido siempre en occidente.

Esto se debe principalmente a problemas de derecho de autor, ya que **Marvelous Inc**, estudio que actualmente desarrolla el título conocido en Japón como Bokujō Monogatari, tenía una alianza con Natsume

para su publicación en Norteamérica.

Pero tras la creación de **XSEED Games**, estudio que le sirve como sucursal a Marvelous, éste ya no necesitaba de Natsume para su localización. El problema es que estos últimos poseen la propiedad intelectual sobre el nombre Harvest Moon, por lo que no les quedó otra que olvidarlo.

Natsume, ni cortos ni perezos, ya buscaron sacar provecho del nombre el año pasado, al lanzar para 3DS el mediocre juego **Harvest Moon: The Lost Valley**, que buscaba copiar el estilo de la saga, pero que terminó siendo destrozado por los críticos y los fans.

LA HISTORIA

Dejando de lado los problemas legales, este nuevo juego de la ya probada saga de simulación granjeril mantendrá su conocida personalización de granjas que se ha visto en las otras entregas, el cuidado de los animales, y nos permitirá construir la historia de nuestro protagonista, realizando labores ajenas al mundo agrícola, como pescar, nadar e incluso casarnos.

Al iniciar nuestra aventura, lo primero que deberemos hacer es elegir entre jugar con un personaje masculino (**Ibuki**) o femenino (**Minori**), al que podremos personalizar, cambiar su aspecto y equiparlo con diversos accesorios.

Ibuki o Minori, los nombres predeterminados de nuestros protagonistas, vivirán en un pequeño pueblo sin muchas emociones. Es por eso que aceptarán el desafío de viajar al pueblo de Oak, donde se necesitan granjeros, siendo ahí donde interactuaremos con otros personajes e iremos adquiriendo habilidades para lograr la mejor granja.

NOVEDADES

Dentro de las cosas nuevas con las que se busca darles nuevos aires a la saga encontramos una mayor conectividad vía internet, pues ya durante nuestra aventura podremos visitar las granjas de otros jugadores, ayudarles en sus labores o intercambiar y comerciar con ítems y accesorios.

Asimismo, volveremos a tener a nuestra disposición a una gran variedad de animales que podremos criar, entre los que se encuentran algunos exóticos que nos permitirán crear un safari que puede ser visitado por otros jugadores. Esto nos ayudará a desbloquear elementos especiales.

Por último, dentro del vasto número de semillas que podremos plantar, se incluyen unas especiales, **inspiradas en el universo de Mario Bros**, donde sus característicos hongos harán crecer en proporciones enormes el resto de nuestra cosecha.



Plataforma:
Nintendo 3DS

Noticias | Videos | Juegos | Cine | Sorteos



playadictos
TU COMUNIDAD GAMER

Únete a una Comunidad de Gamers como tú



www.PlayAdictos.net

EL AQUO-SETE

SE VA EN PURAS FALACIAS



El difícil momento del exclusivo de PlayStation

¡Dura menos que la carga del DualShock 4!

56



Exclusivo: Tenemos la fecha de lanzamiento de The Last Guardian 57

Nueva categoría para los VGA Awards 2015: Downgrade of the Year 57



Fuertes declaraciones de fuente anónima no identificada

“Alguien que adquiere una PlayStation 4 es capaz de comprar cualquier porquería”

Tuvimos la oportunidad de hablar con uno de los principales protagonistas del polémico nuevo exclusivo de Sony, The Order: 1886, quien debido a la vergüenza decidió no revelar su identidad, aunque igualmente accedió a responder algunas de nuestras interrogantes.



Dicen que terminar de The Order: 1886 es más rápido que corregir los borradores de los artículos de Aquosharp.

- Señor anónimo, háblenos un poco de The Order 1886.

- Interpreto a Grayson Sir Galahad, un caballero de la mesa redonda que busca hombres lobos mientras recorre el Londres victoriano con armas creadas por Tesla… es basura.

- Uno de los puntos más criticados es la corta duración de la campaña. ¿Qué han hecho para revolver esta situación?

- Pensamos en una historia genérica, cinemáticas aburridas, QTE repetitivos, personajes planos y una jugabilidad tan pobre que cuando terminen dirán: “Por fin se acabó, se me hizo eterno”. Estos son algunos de los innovadores métodos que diseñamos para hacer que cinco horas parezcan interminables.

- ¿Cree que obtendrán un buen nivel de ventas?

- No me sorprendería. Alguien que adquiere una PS4 es capaz de comprar cualquier porquería.

VGA premiará al "Downgrade del Año" este 2015

Los premios VGA, dedicados a consagrar a lo mejor de la industria de los videojuegos, están entre los más importantes del entretenimiento y, como tales, deben mantenerse actualizados. Más aún en una industria que avanza tan rápidamente. Por esto, para la ceremonia 2015 anunciaron una nueva categoría: "Downgrade of the Year".

Los organizadores la seleccionaron al estimar que tiene la mayor proyección a corto plazo, dejando fuera a otras que consideraron hasta último minuto, como por ejemplo "Mejor DLC en disco", "Mejor parche día 1", "Mejor caballo" y "Mejor postergación". Está claro que postulantes sobraban.

Al ser consultados por categorías que premiaran a la creatividad e innovación, en los VGA admitieron desconocer ambos conceptos.

Ueda confirma fecha de "The Last Guardian"

Humito Ueda se refirió a los recientes rumores sobre la cancelación de The Last Guardian, saliendo al paso de ellos en su activa cuenta de Fotolog.

"La gente de Sony es muy comprensiva y prefieren no apresurarnos, diciéndonos que es mejor tomarnos todo el tiempo necesario con tal de asegurar que el juego quede terminado a la perfección, como Gran Turismo 5 y DriveClub", explicó.

Al ser consultado en exclusiva por El Aquo-Sete respecto a haber recibido posibles presiones, respondió que "al contrario, de hecho los altos ejecutivos se lo toman con humor y bromean sobre hacer el lanzamiento en el estadio de la U o junto a la llegada de la alegría".



Humito Ueda cerró el misterio.

Finalmente y para acallar de una vez por todas a los mal intencionados decidió revelar la fecha de estreno definitiva:

ピークの日





EL GRAN FRACASO DE MICROSOFT

Con ventas que suelen no superar las 500 unidades por semana, Xbox One es un lastre en Japón para la firma. ¿Hay opciones de que puedan revertirlo?

Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou

Muchas veces hemos visto cómo franquicias fracasan rotundamente en el mercado, como fue el caso de **Watch Dogs**, en el que la falta de esfuerzo y las nulas soluciones de parte de Ubisoft hicieron que un juego con tan buen argumento cayera lo más bajo posible, pasando a la historia como el título con los peores gráficos mostrados y comparados entre demo y producto final.

Es innegable el hecho de que el mundo de los videojuegos existe una línea muy delgada que define un éxito de un fracaso. Otro ejemplo es el caso del E.T. que casi llevó a la quiebra a la firma **Atari** en su mejor momento, destrozando de paso el buen nombre que tenía la marca.

Podríamos hablar todo el día de fracasos en los videojuegos, pero lo que más me cuesta entender es cómo puede fallar una compañía completa y más cuando es una con las espaldas tan anchas como **Microsoft**.

Es que pretender que iba a lograr conformar a América, Europa y Asia con los juegos trillados de siempre ha sido un error que le está costando muy caro sobre todo en el mercado japonés. Y aquí intentaré abarcar el tema, de la forma más objetiva posible... buscando dar respuesta al porqué en todo Japón no se venden más de **500 Xbox One** cada semana.

La primera razón es su catálogo, que para algunos puede ser llamativo, pero en general resulta más bien escaso. En lo personal, con **Dead Rising 3** y **Killer Instinct** me basta en mi consola.

Esta opinión parecen compartirla en un mercado japonés que Microsoft ha sido incapaz de entender. Es que cuesta entender que siga sin tener claro que en el mercado nipón priman los juegos de rol, un género casi ausente en la One.

Si ponemos su consola cara a cara con las de Nintendo o Sony, simplemente no tiene cómo repuntar, mucho menos soñar con imponerse.

Si la Gran N puede mostrar un catálogo con títulos como Zelda, Pokémon o Monster Hunter, tanto en 3DS como en Wii U, Sony tiene una variedad aún mayor ya sea en PS Vita como en PS4, con títulos como Toukiden, Disgaea, Persona o la prolífica saga Tales.

¿Qué puede hacer Microsoft para enmendarlo?

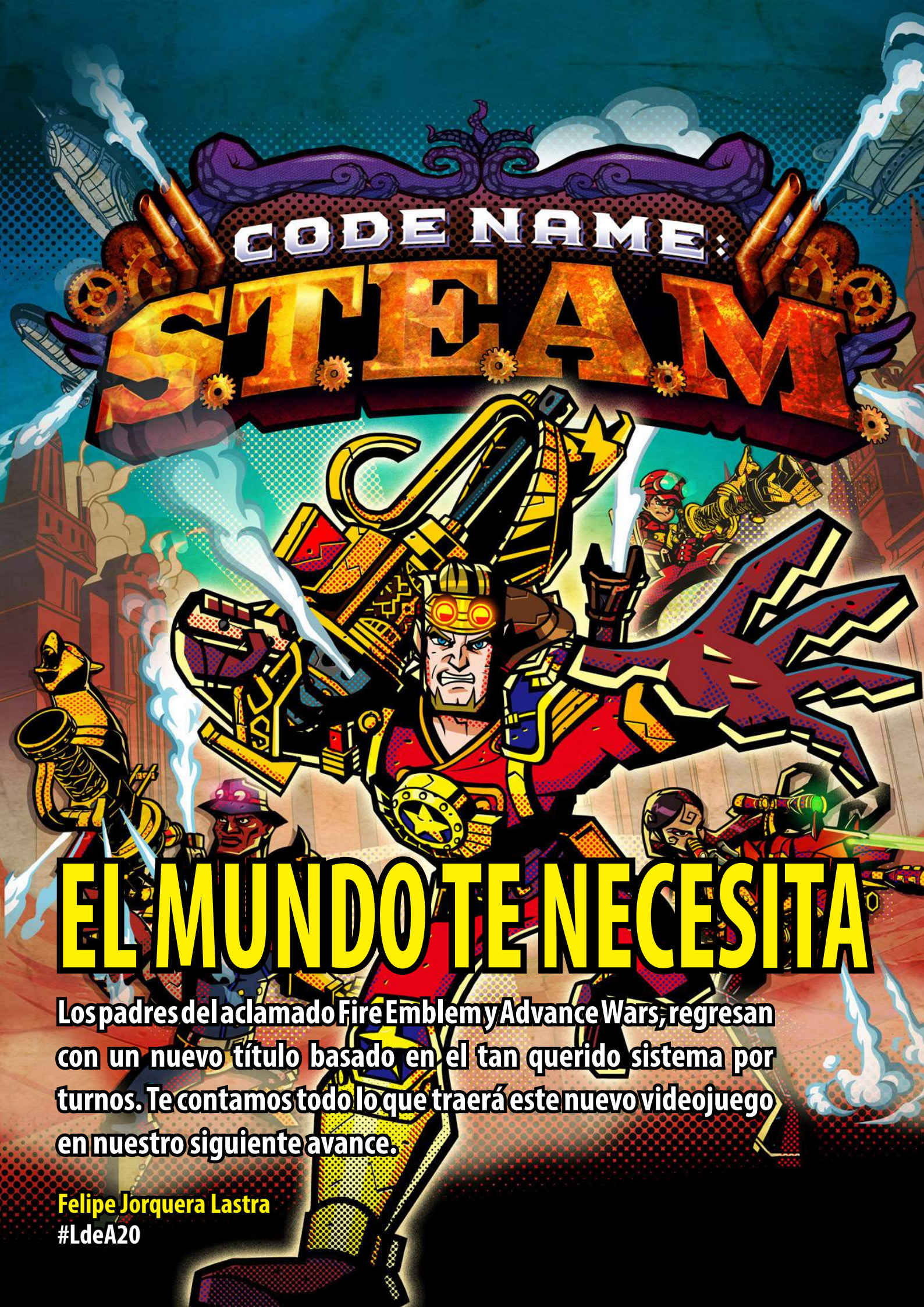
Lo siento, pero absolutamente nada. Ya las cartas están echadas y por cada gamer con Xbox One hay al menos 100 que tiene una consola de la competencia. Y todos sabemos que a la hora de tomar una decisión de compra respecto a una consola, la plataforma utilizada por la mayoría de tus amigos es uno de los puntos decisivos.

A eso se suman todos los demás problemas de la consola, que si bien algunos le perdonan en el mercado occidental, en el asiático son contras que no hacen más que sepultar cualquier interés.

Hablo de su **horrible sistema de instalación de juegos**, que me ha tenido a veces una hora esperando para jugar un título, o las caídas brutales de FPS que se aprecian en un juego tan bello como **Ryse: Son of Rome**.

Y claro, no podemos dejar pasar la mala publicidad que la propia Microsoft se hizo en los albores de la nueva generación, con todo aquello de los juegos usados o la conexión permanente.

A estas alturas, con el mercado japonés ya perdido, la gran pregunta no es si Microsoft aprendió la lección con miras a la siguiente generación. Es si le interesará llevar su futura consola a Japón o lo apostará todo a China.



EL MUNDO TE NECESITA

Los padres del aclamado Fire Emblem y Advance Wars, regresan con un nuevo título basado en el tan querido sistema por turnos. Te contamos todo lo que traerá este nuevo videojuego en nuestro siguiente avance.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20

Con la New Nintendo 3DS ya en el mercado y pese a contar con unos de los mejores y más variados catálogos en la actualidad, Nintendo sigue tratando de contentar a su público con nuevos videojuegos que abarquen a un mayor público.

Para esto, la gran N ha contratado los servicios de un estudio bastante veterano, Intelligent Systems, creadores de grandes títulos como **Fire Emblem** y **Advance Wars**, que esta vez han apostado por el lanzamiento de una nueva IP, **Code Name: S.T.E.A.M.**

Para los que tienen la duda del por qué STEAM, no es que vaya a salir en la popular plataforma de descarga digital de Valve. Más bien significa "Strike Team Eliminating The Alien Menace" (Equipo de Asalto Eliminando la Amenaza Alienígena).

LONDRES STEAMPUNK

La historia de Code Name: S.T.E.A.M es un poco peculiar. Nos sitúa a mediados del siglo XIX, cuando ocurre una invasión alienígena y nuestro escuadrón, liderado por el presidente de los Estados Unidos Abraham Lincoln, tendrá la misión de hacerles frente.

La acción se llevara a cabo en las calles de Londres, teniendo que escoger a nuestro equipo de cuatro personajes entre doce diferentes agentes, cada uno de los cuales contará con una habilidad en particular, la cual podremos ocupar una vez por mapa.

Por cierto, durante la partida podremos alternar entre los diferentes personajes, por lo que tendremos que saber cuándo usar a cada uno.

POR TURNOS

Como ya habíamos mencionado, Code Name: S.T.E.A.M. **es un titulo de estrategia por turnos**, combinada con un shooter en tercera persona. Puede que este tipo de género no sea el de mayor convocatoria entre los jugadores, pero desde el mismo estudio han remarcado que este nuevo título está pensado para que la gente se interese más en los videojuegos de estrategia.

Esto no quiere decir para nada que vaya a ser un juego fácil y simple en su mecánicas, sino que simplemente se apostará por un sistema más fácil de comprender, pero que sigue siendo bastante profundo en su ejecución.

Para los que ya hayan jugado algunos títulos de estrategias por turnos se encontrarán con un sistema bastante familiar, donde tendremos que movernos sobre un mapa lleno de casillas.

Para movernos o realizar ataques necesitaremos del "vapor", elemento fundamental que ocuparemos como combustible y que al terminarse pasaremos de turno para poder recargarlo. Pero ojo que si lo deseamos poder guardarnos algunas reservar de vapor, lo cual nos permitirá defendernos o bien contraatacar los ataques de nuestros enemigos.

Una de las novedades respecto a los ya clásicos juegos de estrategia por turnos es que en esta oportunidad no podemos ver a nuestros enemigos a simple vista (en algunas oportunidades tendremos la opción de divisar a nuestros oponentes desde una altura mayor), lo que supone una cuota de sorpresa y cautela al enfrentar los diferentes mapas que nos propone el título.

Una apuesta novedosa para ampliar el catálogo de la portátil de Nintendo, pues los títulos de corte estratégico no abundan y por este motivo es de agradecer que las compañías de arriesguen a ofrecer experiencias en distintos géneros.

Esperemos que Code Name: S.T.E.A.M este a la altura de lo que se espera de un título que lleva la firma de un estudio tan capaz como **Intelligent Systems**. Para comprobarlo por nosotros mismos, deberemos esperar al próximo viernes 13, cuando se lance este exclusivo de la 3DS.



SNIPER ELITE 3: ULTIMATE EDITION

Lanzado a comienzos de julio, Sniper Elite 3 supuso la última entrega de la franquicia de francotiradores de Rebellion. En esta oportunidad contamos con la edición más completa del título.

Sniper Elite 3: Ultimate Edition incluirá los siguientes contenidos:

• Salvar a Churchill: Un DLC compuesto por una misión dividida en tres campañas que reta a los jugadores a encontrar y eliminar la trama para asesinar al Primer Ministro británico Winston Churchill.

• Seis packs de armas, que añaden capacidad de fuego y ayudarán a los jugadores a ejecutar a sus objetivos. Se trata de los packs de cazador, de camuflaje, de armas patrióticas, de francotirados, de armas del Eje y de armas del este.

A esto se suman seis mapas multijugador, que alargarán la experiencia en el campo de batalla, con gran diversidad y complejos entornos. Se trata de fractura, patrulla nocturna, cañón del puesto fronterizo, plantación, valle perdido y pista de aterrizaje.

Y cierra todo con tres modos de juego nuevos: Campo de Tiro, para un jugador; Golpe Crepuscular (misión de patrulla nocturna), para jugarlo cooperativo; y el tan tradicional Captura la Bandera, para el multijugador.

ZOMBIE ARMY TRILOGY



Si te gustan los juegos de francotiradores o sólo quieres destrozar zombies, no puedes dejar pasar esta nueva recopilación que incluirá las tres entregas de Sniper Elite: Nazi Zombie Army, con las dos primeras remasterizadas. Serán 15 misiones para disfrutar en cooperativo, un modo horda inédito y 4 personajes femeninos nuevos. El título se lanzará esta semana en PS4, One y PC.

ATELIER SHALLIE



Una nueva aventura de Atelier esta de camino con Alchemist of the Dusk Sea, que nos presenta a dos nuevos personajes: Shari Stella, una joven alquimista que emprenderá un viaje para salvar a su querido padre, y a Charlotte Eluminous, joven dueña de un local de alquimia. Este título será lanzado la próxima semana y se sumará en exclusiva al todavía vivo catálogo de PlayStation 3.

SCREAMRIDE



Microsoft y Frontier Development nos traen esta original propuesta llamada ScreamRide, un potente editor donde nuestro objetivo será crear las más alocadas montañas rusas. Pero no sólo eso, pues además de crear podremos destruir el entorno. El juego, que contará con 3 modos (Screamrider, Demolición e Ingeniero) saldrá esta semana al mercado, en exclusiva para Xbox.

Felicidades a

Carlos Abello

Ganador de un juego a elección por dejar su comentario en febrero

*** Escribir a maltrain@todojuegos.cl para cobrar su premio ***

TodoJuegos.cl

16 años líderes en entretención digital

LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO





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