Todo Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

ABRIL 2015

NÚMERO 18

OPINIÓN I REPORTAJES I NOTICIAS I AVANCES



EL BRUTAL REGRESO DE MORTAL KOMBAT

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

¿Quo vadis, Nintendo?

Aunque le reconozco su pulcritud a la hora de sacar juegos y a que en mi colección de consolas tengo una 3DS y una Wii U, no soy un seguidor de Nintendo y tengo más criticas negativas que positivas al rumbo de la compañía en los últimos años.

Pero, si lo fuera, estaría preocupado. La firma japonesa acaba de darse una vuelta de carnero más grande que político de la DC y, tras negarlo cual Judas, finalmente decidió pasar al mercado de los juegos para móviles.

Han prometido que no bajarán el nivel de sus títulos ni prostituirán sus sagas emblemáticas... pero permítanme dudarlo cuando ya vimos echar pie atrás a sus promesas en este caso o cuando tenemos a personajes como Mario en juegos de morondanga que no clasificarían ni para entretención casual.

Espero, sinceramente, que no caigan en lo de Square-Enix, que ha perdido todo mi respeto después de ver bodrios como el "juego" All The Bravest, en que se burlan de los fans de Final Fantasy creando una plataforma ladrona y abusiva... indigna de su historial.

¿Adónde va Nintendo? Anunció un proyecto de hardware para el próximo año. ¿Una nueva Wii U? Ni lo sueñen. Seguro será la sucesora de 3DS, pero esta vez con algún tipo de vinculación a los juegos móviles, donde los directores de Nintendo (no su presidente Satoru Iwata que me parece lo intentó frenar cuanto pudo) están oliendo el dinero fácil.

Ojalá me equivoque... pero no lo creo.

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



Rafael Inostroza
#BadSeed



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



16 **ZONA RETRO**
Terranigma, esa joya que muy pocos pudieron llegar a jugar.

26 **CHOZA INDIE**
Brothers: A Tale of Two Sons, el mejor ejemplo de un gran indie.

30 **XENOBLADE CHRONICLES**
Llega en exclusiva a la nueva 3DS el port de un gran RPG de Wii.

38 **PRIMER PLANO**
Hidetaka Miyazaki, el hombre que más nos hace sufrir jugando.





44 **DESTINO JAPÓN**
El nuevo rol de las mujeres en los videojuegos y su impacto en Asia.

46 **TRIBUNAL GAMER**
Llevamos al banquillo al reciente The Order: 1886.

50 **FRIKICOSAS**
Tomando el control de tus juegos, más allá de las reglas establecidas.

54 **METACRITIC**
Calificamos al sitio que se dedica a ponerle notas a nuestros juegos.

¿Cuánto importan los gráficos al jugar?



David Ignacio P.
#Aquosharp

Al leer esta pregunta, recuerdo aquella particular frase: "Jugar por los gráficos es como ver porno por el guión". Afirmación tan estúpida sólo puede salir de la mente de un asiduo a jugar Mario. Dar un porcentaje especifico de importancia sería caer en la misma idiotez, por lo que me limitaré a responder con una analogía: "Los juegos son como las minas", y es que si no te importa la apariencia… por algo será.



Caleb Hervia
#Caleta

Muchas veces los gráficos son un simple engache para los jugadores más nuevos. Se puede hacer un juego fenomenal sin tener que gastar miles de pixeles. Si no me creen, consulten a los fans de Pong, Minecraft o Space Invaders. Creo yo que está lejos de ser lo más relevante en un juego. Pero bueno, si éste tiene una excelente jugabilidad y a eso le adicionan descomunales gráficos... lo acepto contento.



Rafael Inostroza
#BadSeed

Complejo tema. Dependerá en gran parte de la persona. Al menos a mí, particularmente, los gráficos me importan poco, siendo un gran fanático del cel shading en lugar del fotorealismo. Para mí, un juego con una buena historia o jugabilidad o ambos me entusiasma más que un juego que se vea bonito. Aunque si además de una historia profunda tiene gráficos hermosos, no quita que lo jugaré entusiasmado.



Ignacio Ramírez
#Mumei

Gracias a los hardware de hoy, sí son un factor a tener en cuenta. Pero sólo lograran ser relevantes si son empleados bajo el manto de la direccion artística (Silent Hill) y no sublimándose, perdiendo el sentido a los millones de polígonos que vemos en pantalla (Crysis). Es sólo de esta manera que éstos pasan a ser parte de la experiencia inmersiva del jugador e, irónicamente, éste terminará ignorando su existencia.

El desafío de MORTAL KOMBAT X

La histórica saga siempre ha apostado a su estética y a su brutalidad para ganarse un lugar en el corazón de los fanáticos del género, pero también ha estado al debe en cuanto a mecánicas de combate. Veremos si NetherRealm Studios es capaz de mantener los avances ya mostrados en MK9.

David Ignacio P.
#Aquosharp





Corría el año 1992, y parecía ser sólo uno más entre muchos, pero para los más observadores no fue tan común, ya que estaba matizado con tres pequeñas grandes particularidades.

La primera de aquellas era que, a diferencia de la mayoría, el año tenía 366 días (*o bisiesto, para los amigos*). La segunda es que se conmemoraban 500 años del evento que marco el inicio de uno de los procesos más tristes, violentos y traumáticos que recuerde la historia (*tarea para la casa*).

Pero la tercera y lejos la más importante de todas es que fue en ese periodo cuando **Ed Boon** y **John Tobias** le entregaron su más grande legado a la humanidad. El juego que llegó a enfrentarse de igual a igual al que, hasta ese momento, era el campeón invicto e indiscutido (***Street Fighter***, *claro*) de un género que durante esa década vivía su mayor esplendor.

Me refiero obviamente a **Mortal Kombat**, el título que, según la propia confesión de sus creadores, está mal escrito por simple capricho (Combate, en inglés, se escribe también con "C" y no con "K"), pero que va mucho mas allá de un mero error ortográfico y se ha convertido con el paso del tiempo en una de las franquicias con más tradición y peso especifico de la industria.

ARGUMENTO

Lo justo y necesario. Es casi una excusa para enfrentar a los guerreros de la Tierra contra los del Outworld, liderados por **Shao Khan**, quienes por decisión de los dioses antiguos tienen la misión de ganar el torneo 10 veces consecutivas, ya que de este modo tendrán autorización para invadir nuestro plano terrenal y conquistar el mundo.

De aquí en adelante se incluyen más personajes y los conflictos personales que nunca faltan.

IMPORTANCIA

Se destacó desde el principio por sus gráficos, ya que el mostrar a personas reales digitalizadas causó un impacto inmediato (*a pesar del antecedente de Pit Fighter*) y, sobre todo, por lo exageradamente violento y sangriento de la acción.

Y aunque cualquiera que en su perra vida haya echado una ficha debe saberlo, no está de más recordarlo: **Mortal Kombat tiene el honor y privilegio de ser uno de los juegos más polémicos de la historia**.

Y si nos remitimos solamente al género de luchas, seguramente es el numero uno indiscutido en este aspecto.

Causó tanto revuelo que el juego incluso llegó hasta el mismísimo parlamento de Estados Unidos, donde el congresista **Joe Lieberman** se encargó personalmente de arremeter contra lo que él consideraba una pésima influencia para la juventud.

Es más, fue precisamente esta polémica y ofensiva parlamentaria uno de los



LISTA DE PERSONAJES CONFIRMADOS

- CASSIE CAGE
- D'VORAH
- ERMAC
- ERRON BLACK
- FERRA / TORR
- GORO
- JACQUI
- JAX
- JASON (*)
- JOHNNY CAGE
- KANO
- KENSHI
- KITANA
- KOTAL KAHN
- KUNG JIN
- KUNG LAO
- LIU KANG
- MILEENA
- QUAN CHI
- PREDATOR (*)
- RAIDEN
- REPTILE
- SCORPION
- SHINNOK
- SONYA BLADE
- SUB-ZERO
- TAKEDA
- TANYA
- TREMOR

(*) Invitados





principales motivos que impulsaron a la creación de la entidad conocida como ESRB, que desde aquel entonces se encarga de la clasificación de los videojuegos en Estados Unidos, según la edad de los consumidores.

Pero además de estas consecuencias políticas y sociales también las hubo en lo económico.

Según **Blake Harris**, autor del libro "Guerra de Consolas", la versión de Genesis de Mortal Kombat vendió cinco veces más que la de SNES... y todo porque Nintendo decidió censurar los elementos escandalosos, las decapitaciones, desmembramientos y todas esas "aberraciones" que le gustaron tanto a los fanáticos, pero que no se acomodaban a la imagen de entretenimiento infantil y familiar que busca la firma japonesa.

Sega, en cambio, no le realizó ningún cambio al juego, dejando en claro que su consola se dirigía a un público mucho más rudo. Y el resultado salta a la vista, con ventas que potenciaron en ese momento a su consola.

JUGABILIDAD

Fatality, babality, animality, brutality, friendship... por lejos, lo más reconocible de la saga y uno de los principales condimentos que la hicieron única, quitándole una importante fracción de adeptos a Street Fighter.

Recordemos que en la época de los arcade se peleaba de hombre a hombre, pues tu rival estaba ahí mismo, a tu lado... y, por lo general, se sumaba la atenta mirada de los que esperaban su turno para desafiarte junto a los infaltables mirones de siempre.

Todo esto aportaba una presión extra, pues el perdedor corría el riesgo de irse humillado y con la cola entre las piernas.

Muy diferente es lo que ocurre en la actualidad con el juego online, que hace muy difícil saber si se enfrenta a un digno rival o si, por el contrario, estamos peleando contra un imberbe, granudo o niño rata que desconoce las bases del combate.

Imposible olvidar el "Toasty!" (*la frase que lanza Scorpion tras ejecutar su fatality*) y todo el misterio que implicaba.

Tal vez a los más noveles lectores les sueña extraño, pero en ese entonces no existía la internet masiva de hoy. No había ni Google ni YouTube ni Wikipedia como para buscar qué significaba esto o lo otro... o si alguna frase incoherente tenía algún fin. Se prestaba para el debate y las especulaciones tipo "el primo de un amigo dice que sacó a un mono que tiraba humo".

Desgraciadamente, todo lo anterior poco y nada contribuía al desarrollo del combate en sí y **me atrevería a decir que ha sido siempre su principal talón de Aquiles**.

Esto fue aún más evidente en sus primeras entregas, ya que mas allá de todo lo que ha significado, de sus controverisas y de su trascendencia,

es un hecho cierto que Mortal Kombat ***en cuanto a jugabilidad se queda muy por debajo de la competencia*** (*reitero que, sobre todo, en sus 3 primeras apariciones*).

Se distingue por ser uno de los pocos donde la cobertura se realizaba por medio de un botón y no por el movimiento de la palanca, pero dejando de lado esa característica "cosmética", sus mecánicas de juego son extremadamente simples, su gama de movimientos es escasa y, debido a esto, las peleas terminan siendo monótonas y con muy pocas variantes.

Cualquiera que haya jugado por ejemplo MK2 sabe que su principal atractivo era el aspecto visual, lo llamativo de sus personajes y un conjunto de elementos adicionales que lo diferenciaban de otros títulos, pero en lo referente a lograr combinaciones complejas y técnicas de lucha no tenía mucho que ofrecer.

Esta debilidad ha sido subsanada paulatinamente con el paso del tiempo y el arribo de nuevas continuaciones .

Eso sí, si bien MK9 mejoró bastante en este aspecto, es igual de claro en mi opinión que todavía no logra llegar a un nivel sobresaliente.

EL DESAFÍO

Y es aquí donde se presenta el principal desafío para **NetherRealm Studios** con miras al esperado lanzamiento de una nueva entrega de la saga, **Mortal Kombat X**.

Y es que estamos viviendo un momento en el que la industria no destaca por una floreciente creatividad ni mucho menos, por lo que cada intento de innovación (*por muy pequeño o irrelevante que sea*) debe ameritar de nuestra parte aunque sea un mínimo de atención.

Y el estudio intenta hacerlo manteniendo las formas jugables de la saga, pero agregando el **Quitality**, que viene a ser algo así como una forma de castigar a aquellos personajillos que huyen del combate desconectándose cuando saben que están perdiendo.

Así, quienes recurran a esta indigna y patética triquiñuela tendrán como sanción una súbita explosión de su cabeza y lo que quede de su cuerpo mutilado será la vergonzosa prueba de su cobardía.

Junto con ello, a la larga lista de personajes confirmados, se sumó en los últimos días uno de los extraterrestres más icónicos del cine, quien se sumará a las hostilidades: **Depredador**.

Además, se repite el plato el asesino de jovencitas indecorosas, **Jason Voorhees**, y se esperan nuevas incorporaciones antes y después del lanzamiento del juego, seguramente como DLC.

Mortal Kombat X se estrenará el 14 de este mes y podrán disfrutarlo los felices poseedores de PlayStation 4, Xbox One, PS3, 360 y PC. No estará disponible para Wii U.





EL BROCHE DE ORO PARA SNES

Enix nos deslumbró en 1995 con Terranigma, que cerró la gloriosa era del RPG japonés en la bestia de Nintendo.

Ignacio Ramírez
#Mumei



A muchos de seguro no les entra en duda que **SNES (Super Nintendo)** fue la era dorada del RPG de corte japonés, sobre todo en su último par de años de vigencia comercial. Esa bestia de 16 bits no tenía miedo de plantarle cara a las novedades graficas que brindaban **PlayStation** y **Saturn**, y todo gracias a títulos como **Final Fantasy VI**, **Chrono Trigger** o **Dragon Quest VI**, que supieron aguantar la tardía llegada de **Nintendo 64**. Está claro que dichos juegos grabaron su nombre con letras doradas en la historia de los videojuegos... pero aún faltaba el broche de oro del glorioso cierre de ciclo de la mítica consola.

Así, en medio del nacimiento de los gráficos en 3D, **Enix**, al margen de la ya mencionada sexta entrega de su saga estrella, Dragon Quest, sacaría al mercado la tercera entrega espiritual de la trilogía comenzada por **Soul Blazer** y sucedida por **Illusion of Time**, a la que pondría por nombre el de **Terranigma**.

Fue un RPG de acción que supuso la culminación de un género que le reportó no pocas alegrías a los fans de "El cerebro de la bestia" y del que algunos llegaron a afirmar que era netamente superior a la leyenda creada por **Shigeru Miyamoto**.

Nos tocará conocer a **Ark**, un joven del pueblo de Krysta, un lugar como un lúgubre inframundo con gravedad inversa. Nuestro protagonista es conocido por su carácter travieso y un tanto irreverente, que dedica su vida a trollear a sus vecinos hasta que un día, al visitar el sótano de la residencia de su maestro, encuentra una caja que, al abrirse, libera a un pequeño engendro llamado **Yomi**, cuya aparición congela en el tiempo a todos los habitantes del pueblo.

Todos, excepto al Sabio del mismo, quien le revelará que su misión en la vida es resucitar al mundo de la luz y luchar para que evolucione y prospere. La epopeya por el futuro de la raza humana acaba de empezar.

Nuestro héroe dividirá su odisea en cuatro capítulos, siendo el primero **"El Punto de Partida"**. En él nos encontraremos en el "Mundo de la Oscuridad" y nuestro deber será visitar sus diferentes torres para salvar a nuestra gente, que ha quedado congelada en el tiempo.

Tras superar cada una de estas mazmorras, un continente resucitará, aunque también podremos hacer lo propio con archipiélagos u otras zonas secundarias al acceder a determinadas partes del mapa que son secretas y que se traducirán, más tarde, en zonas ocultas donde se esconderán jugosos tesoros.

Nuestro siguiente cometido será el de bajar al "Mundo de la Luz" y llevar a la práctica en el capítulo 2 la **"Resurrección del Mundo"**.

Esta vez deberemos vagar por diversos escenarios naturales, luchando para que existan las condiciones necesarias para que haya vida. Por esto nos veremos obligados a hablar con animales y plantas hasta convertir desiertos en vergeles y zonas contaminadas en esplendorosos bosques.

Con el hombre ya asentado en la Tierra y una vez perdida nuestra capacidad de comunicación con cualquier cosa que no sean nuestros semejantes, nos veremos sumidos en un letargo del que despertaremos para dotar al mundo de los seres humanos que los harán evolucionar en el capítulo **"Resurrección del Genio"**, en el que nos toparemos con hombres de la talla de Cristobal Colón o Edison, aunque con unas historias muy diferentes a las que conocemos.

Finalmente, deberemos plantarle cara al dios oscuro **Gaia**, que gobierna la parte del mundo de la que nosotros procedemos y que se dio en llamar **"Resurrección del Héroe"**. Es el epílogo de la aventura en el que vemos cómo la humanidad alcanza sus méritos más loables y en la que acabaremos definitivamente con el gran enemigo del hombre, en uno de los duelos más apasionantes y difíciles de la historia del videojuego.

Si te atreves a conocer Terranigma, es probable que te encuentres con un juego bastante adulto, incluso para los estándares de un RPG, pues maneja temas cómo el amor, la compasión, el autosacrificio, el cuidado de la vida animal y vegetal de una forma muy respetuosa y seria.

De hecho, la parte que corresponde al desarrollo de la humanidad es interesante, pero no tiene la misma fuerza que aquella que corresponde a la creación de la vida animal y vegetal.

Aspectos como la multitud de golpes de Ark y su ingente cantidad de animaciones marcan la diferencia. Es que ningún otro juego de SNES exhibió tal variedad de ataques o excelencia al combinarlos como lo mostrado en el trabajo del estudio **Quintet**.

Se suman al amplísimo repertorio de golpes y movimientos especiales de los que gozaremos, habilidades como escalar, nadar, bucear o incluso destrozar paredes, las que harán de la aventura una experiencia deliciosa, aderezada con el colosal uso de las magia.



Para seguir sumando, se le agrega algo pocas veces visto en la consola de 16 bits, como eran las **escenas cinemáticas**, que aparecen fundamentalmente en los primeros compases de la aventura y que irán ganando en espectacularidad y dramatismo conforme vaya trascurriendo la odisea.

Por desgracia, la historia de Ark y su odisea para convertirse en una especie de semidiós nunca llegó a América (sí lo hizo a Europa), lo que motivó que poco se conozca sobre él en estos lares.

Es una obra atemporal cuyas mecánicas continúan vigentes, con carisma propio aportado por un protagonista inolvidable y una historia hasta cierto punto atípica, que no termina una vez finalizado el juego, sino que se queda en la cabeza haciéndote reflexionar. Un título que, por mérito propio, bien merece ser jugado y conocido.



Un regreso A LA OSCURIDAD

Conversamos con Austin Keys, productor de este Dark Souls 2: Scholar of the First Sin, que debuta en la nueva generación de consolas siguiendo la línea desafiante y compleja de su versión original, pero con interesantes novedades.

Roberto Pacheco
#NeggusCL



No queda nada para que **Dark Souls II** llegue a la actual generación de consolas, con **Scholar of the First Sin**, que llega sólo días después del lanzamiento de **Bloodborne**, que ha vuelto a poner en boca de todo el mundo al estudio **From Software**, uno de los más competentes en el panorama actual de videojuegos.

Y, para hablar de todas las novedades que tendremos en esta entrega, es que conversamos en exclusiva con su productor, **Austin Keys**, del distribuidor Bandai Namco, quien nos da algunas claves de lo que podremos encontrar en la aventura.

-¿Cuáles son las diferencias, además de las gráficas, entre esta versión y la anterior?

-Un framerate aumentado y una mayor fidelidad gráfica serán los cambios visuales obvios que todos notarán apenas comience el juego. Los jugadores verán el mundo de Dark Souls II mucho más claro y fluido que nunca, pero cuando comiencen a explorar por ese vibrante mundo que les resulta tan familiar, notarán que las cosas no serán como recordaban. En la medida que exploren los escenarios buscando los objetos que necesitan para progresar en los mapas, rápidamente se darán cuenta que no estarán donde se suponía que estaban y que los enemigos y trampas que encontraban antes en Dark Souls II definitivamente no serán los mismos. Aunque resultará familiar, Scholar of the First Sin será una experiencia distinta.

Como apunta el productor, mientras la cantidad de juegos remasterizados se sigue ampliando, sumándose hace sólo unos días **God of War III** a la lista, a los estudios se les está exigiendo, como piso, un salto gráfico notorio. Y lo tienen claro en From Software, que ha apostado por ir más allá.

Este Dark Souls II correrá a 1080p y a 60fps, superior a los 30fps del juego original, aunque no sería extraño que esto fuera variable, sobre todo en el multijugador, tal como en los títulos anteriores.

Pero, además estas mejoras en el diseño y detalle gráfico, un cambio evidente será la aleatoriedad y cantidad de los enemigos que aparecen en el juego. Si bien, al menos por lo observado en videos, éstos mantienen sus mismos movimientos, por lo que nuestra estrategia de batalla no debería variar, lo cierto es que no será un paseo en el campo para quienes ya superaron el juego.

-Hemos visto algunos videos y el juego luce aún más difícil y desafiante. ¿Eso es efectivo?

-El sistema de combate que a los jugadores de Dark Souls II les gusta tanto no ha cambiado en su esencia, así que no es necesariamente más o menos difícil. Todas las tácticas y estrategias que aprendieron, además de las habilidades de combate y el timing que los convirtieron en maestros en el juego, volverán a ser sus aliadas en la aventura. Sin embargo, esas



Vencer a los dragones es un reto sólo para valientes.

tácticas y estrategias no necesariamente serán las mejores a utilizar en esta nueva experiencia. Los jugadores, definitivamente, se verán desafiados a usar sus habilidades de forma distinta para lograr la victoria.

-¿Explorarán la posibilidad de añadir nuevo contenido adicional o en From Software ya están enfocados en su próximo desarrollo?

-Dark Souls II: Scholar of the First Sin ya viene con los tres contenidos adicionales lanzados para el juego, es decir, así que los jugadores recibirán la experiencia completa con esta compra. Creemos que esto, además de un desafío más exigente y varias novedades, serán una recompensa que valorarán los jugadores.

¿Y cuáles son estos tres contenidos descargables que menciona Keys? Hagamos un repaso de cada uno de ellos.

La Corona del Rey Hundido: Fue el primer DLC del juego y aquí apareceremos en una zona en la cual los enemigos son mucho más poderosos, además de que saben cómo pelear en equipo. Las áreas están desordenadas, con la intención de desorientarnos, y llenas de secretos.

La Corona del Viejo Rey de Hierro: Este segundo contenido descargable nos ofrece un mapa nuevo. A diferencia del primero, no tiene un camino lineal, por lo que se puede convertir en un

laberinto bastante complicado. Tiene un montón de ascensores que conectan varios niveles, quienes están separados por distintos sectores.

La Corona del Rey Marfil: Es, sin duda, el más complicado y exigente de los tres DLC, por su dificultad elevada. Estaremos en zonas con una superficie donde será difícil movernos, cubierta de nieve y en donde la niebla en el ambiente nos impedirá ver hacia donde nos dirigimos, obligándonos a ser cautelosos en cada paso que damos. Nos ofrece, además, un par de nuevas mecánicas que tienen relación a los combates. Lo único malo es que es el más corto de los tres.



Austin Keys, productor de Dark Souls II.

Junto con estos tres DLC, la nueva versión de Dark Souls II nos presentará a un nuevo jefe final y un matchmaking mejorado, para hacer aún más fluida la experiencia online.

La nueva edición del juego no llegará sólo a la nueva generación, sino que también tendrá ediciones para PlayStation 3, Xbox 360 y PC, por lo que los recién llegados al título tendrán todo el contenido del juego disponible en un solo disco.

No obstante, en febrero pasado fueron recompensados quienes ya poseen el título, con un parche gratuito que añadía nuevos personajes, eventos y objetos, en línea con esta nueva entrega.

Los gráficos, sin embargo, serán iguales a los


El modo multijugador apunta a ser aún más exigente.

ya vistos en la pasada generación, por lo que no se experimentarán cambios en ese sentido. Sí los verán en PC, pero sólo quienes compren el juego de nuevo. Por esta razón, Dark Souls II en ordenadores no compartirá servidores ni antiguas partidas guardadas con la versión original.

EL FUTURO

-Si el juego anda bien en términos de ventas, ¿existe alguna posibilidad de remasterizar el primer Dark Souls o incluso Demon's Souls?

-Sólo al ver todo el duro trabajo que tomó mejorar, ajustar y pulir la experiencia de Dark Souls II: Scholar of the First Sin, es quizás justo asumir que si se hiciera una versión remasterizada del primer Dark Souls, el equipo querría explorar muchas mejoras similares. Le tomaría, al final, un importante monto de tiempo a un equipo enorme, por lo que tendrían que tomar la decisión de poner su energía en remasterizar un título que a los fans en verdad les gustó en el pasado o ponerla en explorar una experiencia de juego totalmente nueva, con ideas y mecánicas renovadas. Es una buena pregunta y, finalmente, será decisión del equipo de desarrollo. Por ahora, esperamos que los jugadores apoyen este juego que les entregamos.

-¿Cómo cree que afectará al juego en ventas, positiva o negativamente, la gran recepción de Bloodborne?

-Siendo un jugador que aprecia las muchas experiencias innovadoras y entretenidas que tenemos hoy, es siempre un placer ver el apoyo de la gente a un producto que tiene un gran contenido. Creo que todos en la industria, seas un desarrollar independiente o parte de un equipo AAA, ven el éxito de grandes títulos como una validación de que hay jugadores apasionados y dispuestos a acoger esta forma de entretenimiento. Y espero que todos quienes disfruten la jugabilidad de Bloodborne también escojan Dark Souls II y se desafíen a sí mismos con otra gran experiencia.



Los jefes finales son todo un espectáculo en Dark Souls II.



APELANDO A LA EMOCIÓN

Uno de los mejores juegos de la pasada generación es este Brothers: A Tale of Two Sons. Hermoso, emotivo e imprescindible para todo buen gamer.

Caleb Hervia
#Caleta

La primera vez que le escuché hablar del término "juegos indie" a mi amigo personal **Kekoelfreak**, autor habitual de esta sección, pensé: "creo que necesito dopar a mi cerebro en este preciso momento". Pero no pude haber estado más equivocado.

Y es que mi mente, llena de prejuicios y moldes hechos por las grandes empresas, me impedían poder observar tremendas obras maestras por el simple hecho de que no tenían una gorda mochila cargada con un mega estudio o una publicidad interestelar.

Recuerdo haber charlado por mucho rato y haber quedado muy interesado por el género. Sin embargo, fue pasado algunos años que decidí aventurarme y salir de mi zona de confort de

blockbusters multiplataformas para entrar al mundo hermoso y desconocido de los "indies".

Pero eso es historia y el tiempo es oro, igual que para los chicos que protagonizan el juego al cual le dedicamos un espacio en nuestra choza el día de hoy. Un espacio que, además, hay que decir está muy bien ganado.

Y es que **Brothers: A Tale of Two Sons** es una obra de arte fascinante, un deleite audiovisual y un juego casi redondo.

Desarrollado por **Starbreeze Studios** bajo la dirección artística del cineasta **Josef Fares** y publicado por **505 Games**, nos presenta un novedoso cooperativo para un solo jugador, porque debemos hacernos cargo de dos personajes al mismo tiempo, pero con el mando dividido.

De esta forma, con el análogo izquierdo y un botón de acción moveremos a uno de los hermanos, mientras que con el análogo derecho y otro botón realizaremos las acciones con el otro.

Al principio puede parecer un tanto dificultoso poder avanzar con ambos personajes a la vez, ya que estamos acostumbrados en los juegos tradicionales a mover a un personaje y que el que no estamos ocupando nos siga, pero con el paso del juego esto cada vez se vuelve más natural y nos invita a dividir el pensamiento en dos para realizar las multitareas con nuestros personajes al mismo tiempo.

Nos encontraremos en un mundo de fantasía con un número no menor de puzles a resolver con ambos personajes, pues a lo largo de toda la historia es sumamente importante y necesaria la complementación entre uno y otro. Y es que, además, cada personaje es distinto, no sólo físicamente, sino que también en aptitudes y personalidad. Así, hay cosas que es necesarias que las haga el hermano mayor, mientras otras deberá realizarlas el pequeño.

Ahora hablemos un poco de la historia detrás de este maravilloso juego.

Ya el título algo nos indica. Brothers: A Tale of Two Son narra la historia de dos hermanos que han perdido a su madre y cuyo padre está sumamente enfermo y con poco tiempo de vida.

Sólo tiene una forma de salvarse y es a través de un agua curativa proveniente de una fuente muy distante del lugar donde se encuentran.

Pasando de etapa en etapa, podremos disfrutar de un buen número de escenarios variados con detalles suntuosos. Y es que la fotografía del juego es sublime. La iluminación y el reflejo desde los distintos enfoques están muy bien trabajados. Es cierto que no es una gráfica de "ultra high definition", mas dentro de sus parámetros los diseñadores lograron simplemente hacer maravillas con los detalles.

Otro gran punto a destacar es la música que

acompaña la aventura, ya que cada melodía está cuidadosamente seleccionada. Es que el trabajo realizado por el sueco **Gustaf Grefberg** hace que los parajes se sientan mágicos y pareciese que la tierra tuviese vida.

Los detalles ya nombrados, como la iluminación, música y jugabilidad, hacen pasar un tanto por alto el hecho de que el juego sea un poco lineal y que no oponga mucha dificultad a la hora de enfrentarse a él.

En otras palabras, el juego no apunta a ser un triturador de cráneos al estilo **Resident Evil** o **Silent Hill** (*por nombrar un par de juegos con puzzles*), con enigmas muy complicados de resolver.

Fácilmente se puede terminar en un par de horas. Y ese es otro detalle fantástico del juego. No el que dure poco, sino que en aún menos tiempo logra cautivar, emocionar y, por qué no decirlo, sacar una que otra lágrima a aquellos quienes hemos tenido la dicha de poder


La historia del juego es maravillosa.

sumergirnos en su gran y apasionante historia.

Pocos juegos han logrado cautivar a la mayoría de sus jugadores con tan pocas horas de juego. Y es que, con un trabajo casi perfecto, estos suecos han logrado impresionar a muchos con un título de mucho valor y le han obsequiado al mundo gamer una obra maestra digna de recordar y tener en un podio por mucho tiempo.

Brothers: A Tale of Two Sons es un juego con alma y no se puede hacer nada más que disfrutarlo y admirarlo a la vez.

Es completamente indispensable jugarlo si quieres disfrutar de lo mejor de la generación que recién pasó de consolas.

El único trago amargo que deja este juego es que solamente se puede tener en formato virtual, no pudiendo de esta forma poder comprarlo de forma física como a tantos románticos le gusta tener en sus estanterías (*me incluyo*). Ha de esperarse que más adelante pudiese salir algún material que permita que esto sea posible.

Para ir cerrando la choza, sólo decir que no todo son shooters, fútbol y peleas. Hay mucho más allá de los juegos que venden millones, así que intente expandir sus paradigmas y dedíquele un tiempo a aventurarse en el mundo indie. Se llevará más de una sorpresa.







BLOG TODOJUEGOS

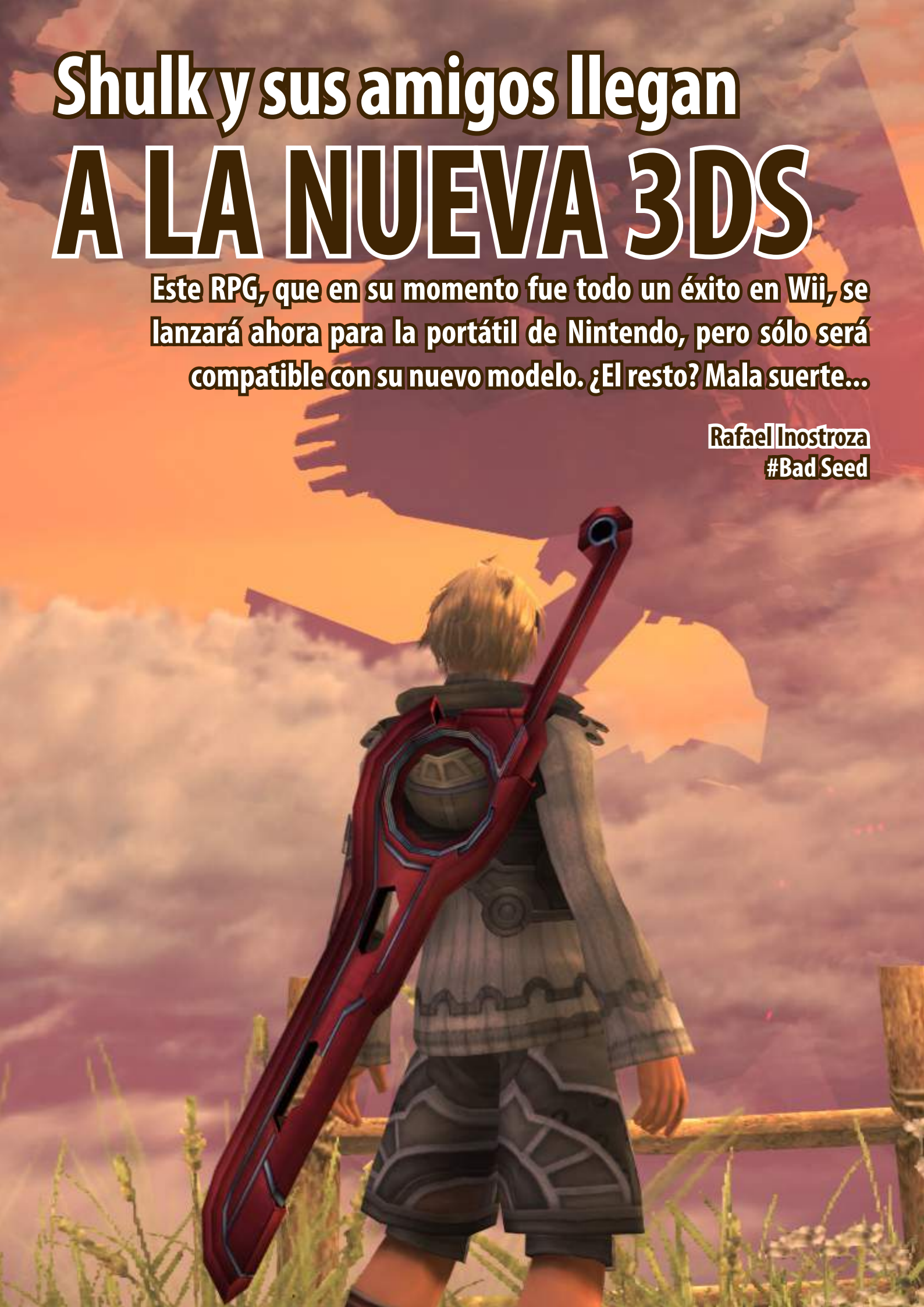
Un nuevo espacio en nuestra comunidad de medios, buscando ofrecerles la mejor información, temas de interés, espacios de debate, reportajes y entrevistas. Te invitamos a registrarte y dejar tus comentarios o sugerencias.

TodoJuegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

Shulk y sus amigos llegan A LA NUEVA 3DS

Este RPG, que en su momento fue todo un éxito en Wii, se lanzará ahora para la portátil de Nintendo, pero sólo será compatible con su nuevo modelo. ¿El resto? Mala suerte...

Rafael Inostroza
#Bad Seed



Este mes llegará en exclusiva a la New Nintendo 3DS (no servirá en las 3DS antiguas) el port de **Xenoblade Chronicles**, uno de los RPG mejor evaluados y más difíciles de hallar para Nintendo Wii, donde se lanzó en 2010.

Es, por cierto, el primer exclusivo para la nueva plataforma de Nintendo y, por ello, muy pocos en Chile tendrán el juego, así que si no lo has probado antes en Wii te contamos de qué se trata.

Desarrollado por **Monolith Soft** y portado por **Monster Games** para la New 3DS, es un RPG de acción, lanzado originalmente en Japón y que llegó en 2012 a esta parte del mundo sólo por su éxito en tierras niponas.

Xenoblade tiene un sistema de batalla donde los ataques normales pasan a intervalos, como en **Final Fantasy XII**, pero los ataques especiales de recarga están por separado de ese intervalo, por una "paleta de batalla" parecido a **Dragon Age**.

Los héroes principales son tres: **Shulk**, **Dunban** y su hermana pequeña **Fiora**. Las relaciones existentes entre los personajes adquieren mucho peso en el desarrollo de la aventura, por lo cual la personalidad de cada uno tiene a veces mayor relevancia y peso que el argumento principal que enriquece la experiencia jugable.

En cuanto al combate en sí, **se desarrolla en tiempo real**, con posibilidades muy amplias, así como el rango y los tipos de acciones, lo que desemboca en batallas dinámicas y excitantes, con un alto grado de estrategia y profundidad.

Con cada pelea, los personajes pueden aumentar su nivel de experiencia, lo que les da acceso a nuevas artes y habilidades. Las artes vendrían siendo los ataques especiales que cada personaje puede ejecutar y su apropiado uso puede hacer la diferencia entre la victoria y una derrota.

Una de las características del juego es que se puede guardar en cualquier parte, algo muy raro en los RPG, donde por lo general te limitan bastante.

Otro de los sistemas del juego es el de bonos, en el que los personajes pueden participar en muchas misiones secundarias opcionales con personajes no jugables.

El juego, además, tiene una gran personalización de personajes, pudiéndoles cambiar la ropa y armas, lo que se refleja en batalla, campo abierto e incluso en las escenas cinemáticas.

De forma breve te explicamos la trama del juego, sin spoilearlo, para que puedas disfrutarlo.

Hace mucho tiempo, dos grandes titanes, **Bionis** y **Mekonis**, libraron una feroz batalla. Usando su espada "Monado", el primero parece ganar el combate, pero las heridas son tan graves que ambos entran en un profundo sueño. Los siglos han pasado y la vida se ha desarrollado sobre los

cuerpos de los titanes, pero la guerra continúa.

Los mekons "robots de Mekonis" asaltan Bionis arrasando y devorando a sus habitantes "Humas", pero éstos aún tienen esperanza: **la espada Monado**. Así arranca la historia de Shulk, un chico huma que investiga la espada y sus extraños poderes, viéndose enfrascado en una aventura épica buscando venganza.

En cuanto al apartado gráfico, el juego presenta una línea artística notoria y que le hace muy reconocible. Así, los personajes y los decorados tienen una personalidad y una paleta de colores muy particular que los hace inconfundibles.

La variedad de las localizaciones es magnífica, pudiendo adentrarnos en aldeas, praderas, valles, montañas y una larga lista de etcéteras. Los personajes tampoco se quedan atrás, gozando de un modelado muy acertado y una expresividad corporal y animaciones sobresalientes.

Ahora bien, ¿qué trae de nuevo el port? De partida, según sus desarrolladores, sin las cualidades técnicas del nuevo hardware hubiese sido imposible portear el juego a la portátil y agradecen los nuevos botones que, según Monster Games, son vitales para mantener, casi sin cambios, los mandos del control clásico de Wii.

Además, **tendrá soporte para Amiibo** y al usar la figura de Shulk podrás obtener fichas de juego. Además, usando su StreetPass, también podrás canjearlo por fichas del juego, para desbloquear música y nuevos modelos de personajes.

Pero no todo es positivo, pues si quieres el juego en formato digital, por la gran cantidad de contenido que trae, tendrás que comprar una tarjeta microSD de al menos 8Gb, pues no cabrá en las tarjetas por defecto que trae la portátil.



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



EL CARTUCHO EMBRUJADO

Las creepypastas son historias cortas que rondan internet y buscan dejar en shock al lector. Y esta es una de las más reconocidas en el mundo gamer...

Ignacio Ramírez
#Mumei

OK /x/, necesito vuestra ayuda con esto. Esto no es un copypaste y es una lectura bastante larga, pero creo que mi seguridad y bienestar pueden depender de esto. Está relacionado con un videojuego, específicamente con "Majora's Mask", y es la mierda más delirante que nunca me ha pasado en la vida.

Así empieza a narrarse el que sería uno de los creepypasta más conocido y terroríficos nacido en las entrañas de la web, bajo el nombre de **The Haunted Cartridge** (El Cartucho Embrujado).

La historia es narrada en carne propia por su protagonista de seudónimo **Jadusable**, un tipo aparentemente inteligente, ya que sabía que si que-

ría hacer conocida tal historia de horror sólo hay un lugar en toda la red de redes igual o más horripilante que la misma historia… **4Chan**.

Hace ya unos cuantos años, y si mis datos son correctos allá por el 2010, una persona bajo ese seudónimo comenzó a postear en el foro anteriormente mencionado lo que para él era una de las historias más espeluznantes que le habían ocurrido jamás.

Jadusable recibió de un amigo suyo una vieja Nintendo 64 con sólo un juego, Super Smash Bros. (*este sí es un amigo y todo lo demás son tonterías*), así que decidió darse una vuelta por los mercadillos de la ciudad impulsado por esa mágica fuerza llamada nostalgia y así hacerse con algún juego para la consola.

Así que Jadusable se paseó por dichos lugares y pudo conseguir un Goldeneye y F-Zero de segunda mano... pero cuando ya se estaba yendo, algo le dio curiosidad.

Al fondo de la calle, había un anciano de aspecto algo extraño que vendía mierdas de todo tipo. Llevado por un extraño instinto decidió echar un vistazo a lo que el señor tenía en venta, aunque había algo en él que no le hacía la menor gracia.

Con cierta incredulidad, nuestro amigo se dispone a preguntar si tiene de algún videojuego a la venta. El anciano se levanta y a la vez que le pide que lo espere. Luego de un rato inquietante, regresa con un típico cartucho gris de Nintendo 64 y cuya única distinción era el escrito con tinta permanente en el cual se leía "**Majora**".

Para su sorpresa, el hombre le regaló el cartucho.

Jadusable se fue corriendo a probarlo, no sin antes echar la vista atrás y ver cómo el anciano soltaba una sonrisa de lo más tétrica, mientras le despedía con un "Goodbye then" (o traducido "Pues entonces, adiós"). Esto es tal y como lo posteó Jadusable en 4Chan.

Cuando llegó a casa, Jadusable comprobó que el cartucho funcionara bien, cosa que así fue, pero enseguida le llamó la atención que el juego tenía una partida guardada con el nombre Ben.

¿Ben? O sea que el anciano quizás no dijo "Goodbye then" y quizás lo que gritó fue **"Goodbye Ben"**. Jadusable pensó que el pobre anciano ya no estaba muy cuerdo, y que simplemente le habría recordado o confundido con su nieto.

Creó una nueva partida bajo el nombre **Link** y se puso manos a la obra.

Lo inquietante comenzó cuando todos los personajes del juego empezaron a llamarle Ben, en lugar de Link. Pensó en un glitch o un bug y decidió borrar la partida llamada Ben. Y tuvo éxito, porque los personajes dejaron de decirle Ben. De hecho, dejaron de llamarle de cualquier manera y no volvieron a pronunciar su nombre.

A partir de aquí es que



Este es el extraño look de Link (¿o Ben?) en el juego embrujado.

todo se fue a la reverenda mierda con el juego.

Multitud de cosas raras comenzaron a ocurrir: la música sonaba al revés, había textos indescifrables e incluso lugares como **Ciudad Reloj**, un lugar rebosante de gente, estaba ahora totalmente desierto.

Es probable que fuera algo así como jugar P.T., pero como si se tratase de un juego de lanzamiento de los de hoy en día, o sea, repleto de bugs. Imaginen un juego que de por sí es inquietante, pero con bugs de los vistos en AC Unity.

Jadusable contaría que pocas veces había tenido un sentimiento de soledad tan profundo como el que sintió al pasear por el pueblo abandonado. La cosa no mejoró, con la risa distorsionada del vendedor de máscaras acechando y continuos mensajes crípticos.

Y, lo que es peor, el juego prácticamente tomaba el control (*scripts por todas partes, The Order ataca!*).

Cualquier persona con dos dedos de frente ya habría dejado el juego por imposible, pero Jadusabel no. Pensó que llegar al fondo de la cuestión no supondría ningún problema mayor.

Siguió jugando, pese a que el nombre de la partida cambiaba a su antojo, así como los escenarios por donde pasaba.

Incluso, trató de contac-

tar al anciano que le vendió el juego, cosa que evidentemente no logró.

Y es que una fuerza irreprimible le obligaba a continuar jugando y Jadusable cada vez estaba más metido en el mundo, pese a que éste cambiaba sus partidas salvadas haciéndole ir por zonas donde no quería.

Pero el punto de inflexión vino cuando una cierta estatua empezó a perseguir a Jadusable por todo el juego. En cada giro, en cada esquina, ahí estaba la inquietante figura con su sonrisa escalofriante.

Después de otros tantos hechos inexplicables, el muchacho llegó a la conclusión de que la estatua era Ben, un chico que murió ahogado y que de cierta manera aún existía en el cartucho.

En los siguientes días, Ben incluso se habría comunicado con Jadusable a través de su ordenador, lo que hizo la vida de éste último realmente imposible, al menos hasta su desaparición.

Me gustaría que la leyenda hubiese terminado aquí, con la desaparición de Jadusable y con ese cartucho perdido en cualquier otro mercado.

Pero pronto todo internet se llenó de videos de Ben, del cartucho, de la estatua y de las andanzas de éstos por los mundos de Link. Incluso, **llegó a crearse una precuela**. La misma plataforma que le dio popularidad, término matando su mítica.

Al cabo de un tiempo, el propio Jadusable posteó en los foros de 4Chan que todo había sido invención suya (*el post originales y los posteriores ya no existen*). Aunque claro, nadie asegura que no fuese Ben, controlando el PC de Jadusable.

Entonces, ¿cuál era la idea de publicar esta historia, si la terminó quemando él mismo?

Que puede que la historia no llegue a ser verdadera, pero los sentimientos de inquietud y espanto que te provocara leerla a medida que vas viendo el material de los gameplay publicados por Jadusable son dignos de elogios como uno de los mejores relatos de terror que he leído, sobre todo si conoces el juego.

Si les interesó, la historia completa es fácil de encontrar si googlean por **"The Haunted Cartridge"** o **"Ben Drowned"**... o busquen este artículo en el blog de TodoJuegos (sección Los Archivos X), donde dejaré un enlace a un foro que la mantiene tal como en su día, aunque todo en inglés (al parecer, en español todas las versiones estaban incompletas).

Así que ya sabes, ya tienen algo que hacer en esas noches de sábado en las que te encuentres solo en tu cuarto. Y a ver si luego te resulta algo inquietante jugar **The Legend of Zelda: Majora's Mask**…

Además, claro, de tener en tu cabeza la idea de lo mal que puede resultar comprar juegos de segunda mano... ¿WTF?



Hidetaka Miyazaki
EN BUSCA DE LA BELLEZA

Todo genio y todo artista en particular tiene un sello en su obra que impregna cualquier cosa que haga. Así, hay músicos hiperquinéticos, capaces de llenar de notas una partitura para satisfacer esa necesidad de un sonido casi perpetuo. O hay pintores que, en su paranoia, nos regalan los paisajes más tristes que hemos visto.

Al revisar la evolución de la obra del desarrollador **Hidetaka Miyazaki** queda claro lo del japonés es una búsqueda constante de la belleza. Pero no de la belleza tradicional, de esa que nos muestran en los avisos de televisión y en los comerciales de Zuko, sino en una más terrenal y más lúgubre.

Para Miyazaki, el mundo no es un lugar intrínsicamente hermoso o apacible, sino que, por el contrario, es un lugar en el que debemos ser capaces de sobreponernos a las adversidades.

"El mundo es un lugar duro y hostil", explicó en una reciente entrevista con el blog oficial de PlayStation, en la cual intentó explicar por qué su última entrega, el notable **Bloodborne**, es tan difícil y enrevesado.

No es algo antojadizo, ya que este desarrollador creció en el seno de una familia muy pobre en la ciudad de Shizuoka, ubicada al sureste de Tokio.

Sus padres eran oficinistas y sus sueldos apenas les alcanzaban para subsistir, por lo que el pequeño Miyazaki tenía que ingeniárselas para poder leer las últimas entregas de sus manga favoritos, ya fuera en la biblioteca pública o gracias a algún amigo buena onda.

Eso sí, pese a lo mucho que le gustaba leer, sabía que no era particularmente bueno haciéndolo y no era extraño que llegara a pasajes en una historia donde realmente no entendiera, por las palabras, qué estaba ocurriendo. Dicen que la vida la hacen los detalles y fue éste el que lo convertiría en un genio.



La gótica belleza de Yharnam, la ciudad que alberga a Bloodborne.

Lejos de echarse a morir o frustarse, el pequeño Miyazaki hacía gala de su ilimitada imaginación e iba rellenando esos vacíos argumentales con sus propias historias, por lo que en algún sentido se terminaba convirtiendo casi en el coguionista de esas aventuras.

Admite, hoy en día, que fue una etapa donde, pese a la pobreza, sentía la excitación del descubrimiento, de la aventura en algún sentido... también, quizás, del escapar de una realidad compleja, sobre todo para un niño que lo único que deseaba era poder comprar sus propios manga.

Mucho de esta búsqueda y del descubrimiento continuo es lo que vemos en sus piezas más ilustres y las que lo han elevado a la categoría de desarrollador de culto, aún cuando no sea tan conocido fuera del medio gamer como lo son un **Hideo Kojima** o un **Shigeru Miyamoto**.

Y eso pese a que, según ha confesado, no fue un joven brillante o que se esforzara demasiado. "Al contrario, a diferencia de la mayoría de los niños japoneses yo nunca tuve un sueño o fui ambicioso", explicó en una excelente entrevista al diario inglés The Guardian.

Fue así que, casi por inercia, terminó estudiando Ciencias Sociales en la Universidad de Keio. Y aunque pensó, hacia el final de sus estudios, en postular a una compañía de videojuegos, al final optó por un puesto en una firma de software.

Pero algo andaba mal en su vida. Como tantos jóvenes desmotivados, había elegido su carrera mal y sin una mirada a largo plazo. Tenía trabajo, pero no era feliz.

Y todo cambio hace muy poco, hacia fines de 2001, cuando unos amigos le recomendaron que probara algunos de

los últimos videojuegos disponibles en Japón.

Uno de ellos cambiaría su vida para siempre: **ICO**.

El excepcional título desarrollado por Sony para la PlayStation 2, en el que un pequeño niño debe guiar a una princesa por un castillo nada acogedor, marcó a fuego a Miyazaki, quien se dio cuenta de las infinitas posibilidades que le daba el medio a los artistas que quisieran echar a volar su imaginación.

Pero el comenzar a vivir ese sueño tardío, ese sueño que nunca tuvo de niño, no fue sencillo para Miyazaki, quien ya tenía 29 años, no tenía experiencia en el rubro y no estaba en edad de postular a los puestos para recién graduados que suelen abrir las compañías de videojuegos en Japón.

Pero hubo una que sí lo aceptó: **From Software**.

Y es aquí donde comienza una carrera excepcional, donde en apenas once años ha sido capaz de convertirse en uno de los desarrolladores más importantes del mundo y en uno de los pocos que ha sabido mantener la frescura de ideas, la imaginación y los huevos (por qué no decirlo) en la industria japonesa.

Entró a la compañía recién en 2004, ayudando en los códigos de un nuevo título de **Armored Core**, aquella saga de combates y robots que tantos seguidores tiene, sobre todo en su país.

Pero Miyazaki había llegado a la industria para otra cosa. Y el clic lo tuvo cuando alguien en el estudio le contó que había otro juego en desarrollo, pero que el proceso no estaba resultando todo lo bien que se pretendía. Comenzó a averiguar de qué se trataba y supo que el equipo a cargo ni siquiera había sido capaz de producir un prototipo que gustara. El juego se llamaba **Demon's Souls**.



Le dijeron que era un título que mezclaría la acción fantástica con el rol, Miyazaki se emocionó como cuando, en la silenciosa biblioteca de su pueblo, imaginaba mundos extraños mientras leía los últimos manga.

El juego ya era un fracaso y, por eso, la compañía no lo pensó mucho cuando el nuevo empleado pidió el control total. El propio Miyazaki sabía que, en el peor de los casos, nadie lo culparía por, al menos, intentar sacarlo a flote.

Y Miyazaki no escatimó en nada. Rehizo el juego por completo y, casi sin una historia que contar, convirtió la aventura en un desafío constante, en el que los jugadores debían ser capaces de superarse a sí mismos para enfrentar, una y otra vez, la inexorable muerte.

Pero todo parecía ir directo al fracaso cuando el juego se presentó en un Tokyo Game Show y la



LA PRESIÓN DE LOS FANÁTICOS

Hidetaka Miyazaki es un tipo de hablar tranquilo, de voz baja y que, quizás por su fama tardía, no va con poses de divo por la vida. Y eso lo transmite en el respeto que demuestra hacia los fans de su obra, que tan vivamente le han pedido no traicionar la esencia de sus juegos.

"Me encanta tener los fans que tienen mis juegos y, aunque mentiría si dijera que no siento presiones por cumplir sus expectativas, al mismo tiempo es vital leer cada comentario que me hacen", explicó.

Y es que, para él, tener la opinión de personas "que le han dedicado tanto tiempo a mis juegos y son tan apasionadas para hablar de ellos, además, es algo que disfruto mucho, aún cuando algunas cosas que digan no me gusten. Pero son esos mismos comentarios los que nos ayudan a crecer con cada juego".

mayoría de los jugadores se mostraba incapaz de pasar las primeras pantallas. Por eso, Sony no le prestó demasiada atención a ese exclusivo de PlayStation 3 que, en su primera semana, apenas vendió 20.000 copias.

Pero tal como ocurrió en su vida, que dio un giro cuando nadie lo esperaba, Demon's Souls se fue convirtiendo en un éxito gracias al boca a boca, a que los amigos lo fueron recomendando y a la implementación de sistemas tan revolucionarios como ese multijugador que se mantuvo en la saga **Dark Souls** y que seguimos viendo hasta hoy en **Bloodborne**.

Así, en el camino, se sumó la visión de **Atlus** para convertirse en el distribuidor del juego en occidente, donde fue un éxito aún más grande.

Por eso, cuando encaró su nuevo proyecto, esta vez sin el alero de Sony, Miyazaki no se desligó de su sistema y creó el sucesor espiritual, Dark Souls, que no tardó en superar en ventas a su antecesor y se ganó la aprobación general de los críticos y de un grupo de jugadores que comenzó a disfrutar de esos juegos sádicos, que se negaban a seguir la corriente de la búsqueda del jugador casual tan en boga por esos años, con la salida de Wii y el boom de los juegos en móviles.

Miyazaki ha sabido mantenerse firme: nada de concesiones, de mapas detallados, de indicaciones en pantalla o de selectores de dificultad. Sus juegos debían ser difíciles y hasta cabrones.

Rápidamente elevado a la categoría de presidente de From Software, en un ascenso tan rápido como lo ha sido su carrera, no estuvo directamente involucrado en la secuela de Dark Souls, aunque el título mantuvo todo su sello de dificultad y de desafío.

En paralelo, trabajaba en su proyecto más ambicioso, nuevamente asociado con Sony Japón, como al principio, pero manteniendo el completo control creativo, aprovechando las virtudes del nuevo hardware que le ofrecía la aún no estrenada PlayStation 4.

El resultado ha sido este Bloodborne, que retrata fielmente lo que ya esbozó con Demon's y Dark Souls, en orden a la búsqueda de una belleza no restringida a los cánones habituales, sino presente en cada escenario y hasta en cada uno de esos magníficos y gigantescos jefes finales.

En cada esquina de la tétrica ciudad de **Yharnam** en que desarrollamos la aventura, respiramos esa sensación de inquietud, de peligro inminente, que Miyazaki nos ha querido transmitir desde su primer juego. Una pesadilla permanente, en medio de bestias salvajes, humanos que han perdido sus formas, cementerios malditos y tétricas catedrales.

En apenas una década, este genio de los videojuegos ha sido capaz de desafiar todas las posibilidades, pero también nos hace pensar en todo lo que todavía tiene por entregarnos. Una cosa es segura: lo que sea que haga, me tiene en su lista desde el día uno.

Jorge Maltrain Macho
#Maltrain



AHORA... ELLAS MANDAN

El preponderante rol que tienen las mujeres en todos los ámbitos de la sociedad actual se ha trasladado a los videojuegos. ¿Cómo se lleva ese cambio en Japón? Veamos...

Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou

Hace 10 años, o incluso más, podemos recordar con nostalgia que la mayoría (o la totalidad) de nuestros personajes favoritos en los videojuegos eran de sexo masculino.

Pero estamos en una época donde tenemos igualdad en cuanto a sexos se refiere y más aún cuando las mujeres tienen un rol tan importante en la sociedad y en la cultura asiática (en lo que a juegos se refiere).

Por eso, aquí analizaré las aristas que este cambio propuso para el mercado de los videojuegos y qué tan bueno fue esto.

Primero que todo, desde el principio de los tiempos en los videojuegos se marcó ese prejuicio de que la mujer era débil en cuanto al hombre, a excepción de ciertos casos

muy aislados. Tomemos como ejemplo **Pokémon** Red, Blue, Green y Yellow, donde tan sólo había dos lideres de gimnasio y su importancia en particular no era trascendental.

Por otro lado tenemos a los pesos pesados **Giovanni**, por ejemplo, el líder del equipo Rocket, quien sí tiene importancia. Lo mismo **Gary** (o Rival), que también la tiene, pero ninguna mujer asume un papel que llame la atención, más allá que luego en la serie **Misty** fuera compañera de **Ash**.

Los tiempos comienzan a cambiar y Pokémon también. Las mujeres ya comienzan a tener un papel importante dentro de la historia del juego y, actualmente, hay jefazas de la elite four que son mujeres, altos mandos de organizaciones criminales e incluso tenemos profesoras que nos guían en nuestra aventura.

Lentamente las mujeres se han ganado un espacio en este mundo, y en Japón también, claro está, partiendo por las chicas idols, jóvenes que cantan, bailan y hacen cosplays variados.

También tenemos seiyus (artistas que le ponen la voz a nuestros héroes en los anime o videojuegos) muy reconocidas y que dan vida a algunos personajes de sagas que disfrutamos día a día.

Y ojo, que han llegado para quedarse. La saga de juegos **Hyperdimension Neptunia**, que ha sido top ventas en Japón, tiene como foco en su mayoría a mujeres como protagonistas/antagonistas y los fans de la saga concuerdan en que el personaje principal es lo que más les encanta. Incluso a los hombres, que hace 10 años atrás miraban con miedo escoger el personaje femenino en Pokémon.



Hoy por hoy, en Japón es tabú no poner mujeres en los videojuegos y, mas aún, los fans aman ver romances entre ellos.

De hecho, muchos juegos han fracasado por la escasez de romance en el juego y lentamente podemos ver cómo las mujeres se apoderan de los controles para mostrar que en este mundo tan amplio se merecen y se ganaron un espacio.

Finalmente, hay que entender que todo tiene un contraste oscuro, pues la aparición de las mujeres ha dado como resultado también llenar los juegos de fanservice y escenas grotescamente pervertidas (*lo cual en una pequeña dosis no mata a nadie*).

Pero sólo por nombrar un juego tenemos **Criminal Girls** para PS Vita, que es quizás solo tomar a unas chicas y darles duro con el látigo. Me pregunto... ¿qué tanto vendería si fuera al revés?



Al banquillo...
THE ORDER: 1886

Inauguramos una nueva sección en la que, cada mes, haremos un análisis de algún título y la recepción que tuvo tanto entre los medios especializados como entre los usuarios. Y abrimos con este controvertido título de Ready at Dawn.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20

La opción de comprar un juego, hoy en día, no es tan sencilla como hace algunos años para los gamers. No siempre se tienen 40 mil pesos (en promedio) para un título de estreno y no hay nada peor que tomar la decisión equivocada comprando un juego que, al final, no nos gusta o nos decepciona.

Por eso, a contar de este mes, llevaremos al banquillo de nuestro **Tribunal Gamer** a algún juego de estreno reciente, cosa de que si tienes dudas sobre comprarlo, te las vayamos aclarando.

Dejaremos las opiniones de aquellos miembros del equipo de la revista que hayan jugado el título en cuestión, recogeremos los análisis de los medios más importantes y les diremos a quiénes les recomendamos (si lo hacemos) la compra del juego en el banquillo.

Queremos, en definitiva, servir de guía al usuario cuando esta indeciso y, en tal sentido, esperamos ser de utilidad no colocando una nota, pues no creemos que sea la forma más idónea de analizar un juego, sino entregándoles las claves de cada título para que la decisión final sea suya, pero sea informada.

Y el primer juego en el banquillo es nada menos que **The Order: 1886**, el controvertido título del estudio Ready at Dawn y exclusivo para PlayStation 4, que fue lanzado a fines de febrero y no la ha tenido nada de fácil pese superar el millón de copias vendidas.

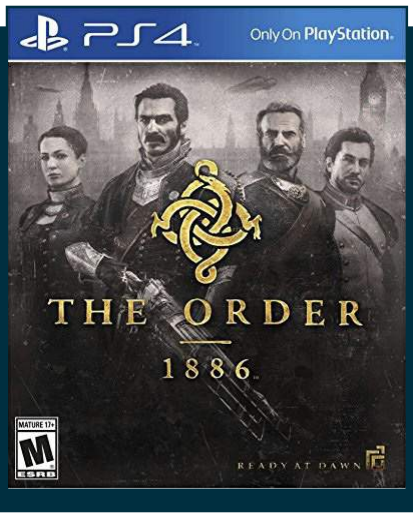
Ya antes de salir, el videojuego contaba con ácidas críticas por su corta duración. Cómo olvidar la polémica que causó un usuario con el apodo **PlayMeThrough**, quien subió un video donde completaba el juego en 5 horas y 30 minutos, con todas las escenas cinemáticas incluidas.

Fue un mazazo para muchos que, antes de tenerlo, comenzaron a criticar duramente el juego.

Un hecho que, en rigor, podría haber sido sólo una anécdota de no ser porque no es el único problema de The Order, como veremos en las próximas páginas.

Ah, y por cierto, desde ya les adelantamos nuestro próximo título en el banquillo: **Dying Light**.

THE ORDER: 1886
Plataforma: PlayStation 4.
Desarrollo: Ready at Dawn y Sony Santa Monica.
Distribuidor: Sony Computer Entertainment.
Precio: $ 39.900.
Género: Shooter en tercera persona.
N° de Jugadores: 1.
Duración: 6-7 horas (fácil o normal) u 8-10 (difícil).
Idioma: Textos y voces en español.



VANDAL

Una aventura de acción en tercera persona muy cinematográfica, con una fuerte carga narrativa, llena de cinemáticas y QTE, con unos buenos tiroteos, divertidos y solventes, que sin ser de lo mejor que hemos visto en el género, funcionan perfectamente. Un título que, pese a sus carencias, se disfruta de principio a fin en PS4, aunque acabe demasiado pronto.

3D JUEGOS

Tiene cosas buenas, como la historia o la ambientación, pero al mismo tiempo está lastrado por muchas decisiones de concepto incomprensibles. Se ha distraído la atención en estériles debates sobre su duración, cuando los problemas del juego están más relacionados con la escasa diversión que proporciona y lo simples que son sus mecánicas jugables.

NUESTRA OPINIÓN

The Order fue una interesante aventura, que despliega una historia también bastante atrayente. Gráficamente te sumerges en un mundo con hasta el más mínimo detalle, de reflejos en los vidrios, objetos muy bien afinados para la vista, hasta la letra de documentos. Lo que sí creo es que resulta bastante corto, pero además me pasa que el juego tiene una historia muy calculada donde todo resulta demasiado predecible.

EIDRELLE

GAME TRAILERS

Al final, The Order es un espectáculo verdaderamente excitante, con una presentación que disfrutamos y que elevó nuestras expectativas con miras a los juegos por venir en PlayStation 4. Sin embargo, se ve frenado por su limitado alcance y abreviada trama. Puede que no tenga bien redondeado lo que podrían haber sido sus fortalezas, pero aún así es un título notable.

EUROGAMER

El juego me recuerda un poco a un Monster Truck, uno de esos coches gigantes con ruedas todavía más grandes. Todo el mundo quiere subirse y montarlo y la experiencia tiene que ser espectacular, pero en escenarios muy controlados y durante un periodo de tiempo limitado. The Order: 1886 es un ejercicio visual estratosférico, pero funciona sólo por esa razón.

Cuando lo adquirí, ya había leído muchos análisis y opiniones, por lo que ya sabía lo que me iba a encontrar en este juego, del que esperaba mucho más. Eso sí, tampoco está tan mal como lo pintan en algunos lados, aunque tampoco es una obra maestra. Falla mucho en cosas que debieron ser notables, como su historia, duración y jugabilidad, que son puntos bien flojos. Espero que con su siguiente entrega, que ya parece confirmada, corrija estos problemas.

LDEA20

LO RECOMENDAMOS



Si eres de los que disfruta con buenas cinemáticas, unos gráficos sobresalientes y una pequeña dosis de acción y disparos en tercera persona que puede ser tu dosis perfecta.
La historia, pese a no ser sobresaliente, puede que te termine enganchando si te sumerges en el mundo de los caballeros de la mesa redonda al más puro estilo del Rey Arturo, con personajes sacados de la historia real, como el inventor, físico e ingeniero Nikola Tesla, quien hace acto de presencia en varias partes del juego, convirtiéndose en un elemento fundamental dentro de la historia. Y cómo olvidar al famoso Jack 'El Destripador', que también tiene un rol clave en la trama.
El estilo steampunk que presenta el Londres victoriano es hermoso y si disfrutas con paisajes esplendidos en lo visual, te encantarán los entornos y modelados de los personajes, que tienen un acabado pocas veces visto.
Si disfrutaste, en definitiva, de juegos como Heavy Rain o Beyond: Two Souls, con sus secuencias de QTE (presionar el botón en el momento justo), con una cuota de coberturas al estilo Gears of War, creemos que este título no te va a decepcionar.

NO LO RECOMENDAMOS



A las personas que no disfrutaron con las extensas cinemáticas de Metal Gear Solid 4 o encontraron las obras de Quantic Dream (Heavy Rain, Beyond: Two Souls, Fahrenheit) más una película interactiva que un videojuego, no podemos sugerirles la obra de Ready at Dawn, ya que su fuerte, más allá de la acción que presenta en algunos momentos, son las largas secciones que pasaremos viendo un video y presionando botones en el momento justo.
Pese a que la duración no es tan menor como se había dicho en un momento, tampoco es un juego demasiado extenso y podemos completar la historia en unas 8 horas sin muchos problemas. Algo que puede ser una piedra de tope para algunos usuarios, ya que gastar casi 40 mil pesos por tan poco tiempo de juego es bastante difícil en los tiempos que corren.
Otro de los puntos negativos es su nula rejugabilidad. Cuando completemos la historia no tendremos ningún añadido extra que nos invite a volver disfrutarla (de hecho, sugerimos jugarlo en modo difícil de inmediato) ni tampoco tiene un modo multijugador, que creemos pudo ser un añadido más que interesante.



JUEGA COMO QUIERAS

El control del mando lo tenemos nosotros, así que, ¿por qué no fastidiar a los desarrolladores y saltar sus propias reglas?

Jorge Rodríguez Martínez
#KekoelFreak



Me fastidia que los productos culturales me obliguen a hacer cosas. Me carga **Michael Bay** porque no me da otra opción que alucinar con la pirotecnia, los camiones chocando y las explosiones posteriores.

Me carga **Proust** porque me obliga a enfrentarme a su obra nada más que como un intelectual profundamente erudito.

Y por supuesto que me cargan los juegos que me obligan a jugar sólo de determinada forma.

Mucho se ha discutido en el último tiempo sobre la extensión de los videojuegos. Al parecer no hay puntos intermedios. De las breves campañas de cualquier **Call of Duty** y el promedio de las 8 horas para juegos con fuerte carga narrativa nos

damos el salto inmediatamente a los monstruos que nos exigen más de 30 horas para completar la historia principal.

Sobre esos juegos breves, mucho se ha discutido también que los analistas no los están jugando en la forma correcta. No los están explorando al completo ni están haciendo las misiones secundarias. Recuerden los palos que le llovieron al **Ground Zeroes** después de que un periodista lo terminara en sólo 1 hora y 41 minutos.

Los juegos deben ser controlados por nosotros y nos deberían dar la opción de terminarlos de una sentada o bien invertir semanas y semanas siguiendo nuestro delirio completista.

¿Recuerdan cuando no existían los logros o trofeos y hacíamos proezas sólo porque podíamos hacerlo y no para jactarnos de nuestras habilidades ante otros gamers?

Lo hacíamos por el placer de jugar, de darnos



DayZ con muerte permanente. ¡Vaya reto!

libertades dentro del marco de reglas que estructuran el mundo de juego e, incluso, era divertido aprovecharnos de esas brechas en formas de glitches que tan de moda se han puesto gracias a los speedruns.

Bastante popular se hizo el video del jugador que completo el original **Super Mario Bros** con apenas 500 puntos. Algo impensable en los tiempos donde el coleccionador de trofeos tiene cierto prestigio frente a su pares por exprimir el juego y llegar al anhelado 100%, al platino o los 1000 puntos de logros.

La primera vez que vi algo así fue en un video de **Skyrim**, donde un jugador había creado a un mago que se especializó nada más que en hechizos de control mental y miedo, permitiendo que no matara a ni un solo NPC a lo largo de toda su partida. ¡OSOM!

Por esa misma razón, fue un agrado encontrarme con la página **"No Wrong Way to Play"**, que se define a sí misma como una colección de formas inusuales de jugar videojuegos.

Se propone mucho el autoimponerse la regla del *permadeath* (muerte permanente) en varios juegos que no lo tienen. Nada de partidas grabadas. Te mueres y comienzas desde el principio.

Incluso, se llega hasta metaniveles que pueden

ser beneficiosos para los viciosos, inaugurando el *perma-permadeath* en **Day Z**: te mueres una vez y desinstalas el juego.

Por ahí sale la idea de completarse el **Borderlands: The Pre-Sequel** nada más que con ataques *buttslam*. O, frente a la mediocridad de un **Watch Dogs**, olvidarse de la campaña principal, saltarse las cutscenes, no usar autos ni viaje automático y enfrentarse a las calles de Chicago como un vagabundo que sólo usa el metro, le roba dinero a quienes transgreden la ley y consume un montón de drogas recreativas. Porque puede.

O entrar de lleno a la pandilocura de alguno de los recientes **Far Cry** usando sólo los machetes, sin una sola bala disparada. O una frikada que sólo a un rolero de la vieja guardia se le podría ocurrir, como es enfrentar una partida de Skyrim durmiendo y comiendo todos los días, pero sin aceptar ni una sola misión. Convertir al héroe en un NPC sin relevancia.

Pero la que me robó el corazón fue la construcción de un personaje a la usanza del Doctor Who en **Fallout: New Vegas**.

Para aquellos que no lo conozcan, el buen doctor es un extraterreste que ha salvado al planeta Tierra de su inminente destrucción en innumerables veces (*desde 1963 según me reporta la BBC*) sin jamás haber gatillado un arma. Sólo gracias al poder de su inteligencia y su locuacidad soluciona hasta el conflicto armado de mayor envergadura galáctica.

La receta para jugar como el Gallyfreiano es crear el personaje con las siguientes características iniciales: Fuerza (STR): 1, Percepción (PER): 9, Resistencia (END): 1, Carisma (CHA): 8, Inteligencia (INT): 10, Agilidad (AGL): 10 y Suerte (LUCK): 1

Y, luego, agregar como rasgos: ¡Destacar! (Tag!), Discurso (Speech), Ciencia (Science), Ganzúa (Lockpicking), Bonachón (Good Natured) y Cuatro Ojos (Four Eyes).

Con esa construcción y haciendo que el personaje llegue a 100 en Discurso, Ciencia, Ganzúa y Medicina podrán completar el juego, incluido el jefe final, sólo descubriendo objetos vitales, persuadiendo a cuanto personaje salga y corriendo, sobre todo corriendo.

Porque no hay forma errónea de jugar videojuegos...



Doctor Who + Fallout... epic win!!!



MI CRÍTICA A METACRITIC

Hace algunas semanas, el director ejecutivo de Take Two, **Strauss Zelnick**, declaraba en una entrevista en relación a las puntuaciones que se entregan a los juegos y cuán distinta es la situación en el cine respecto de la industria de videojuegos.

"En el cine, puede que ganes la Palma de Oro, por decir algo, y que eso no afecte en nada a la taquilla. Puedes tener muy malas críticas y hacer una comedia del montón, pero la gente seguirá yendo a verla. **Pero si tienes una puntuación mala en Metacritic, lo vas a pasar mal con tu videojuego**", apuntaba.

Y, a su juicio, "una buena puntuación, como el 97 que las versiones de nueva generación que GTA V tiene en Metacritic, está altamente relacionada con las ventas. Nuestros consumidores miran las puntuaciones, miran los análisis y se preocupan por los premios. Se preocupan por la calidad".

Ahora bien, la mayoría de los videojugadores conoce o al menos ubica a Metacritic, pero para quienes aún no están tan familiarizados y desconocen los fundamentos de la cybercultura, les contaré que la idea

nació en 1999 de tres individuos que pretendían reunir en una calificación única todas las reseñas disponibles, tanto en medios escritos como digitales para una película, juego o para la música.

El sitio web es lanzado en 2001, con el objetivo de dar a conocer un promedio ponderado de las notas entregadas por los críticos más importantes de la industria. Buscaban, dicen, ayudar a los consumidores a tener una opinión informada sobre cómo invertir su tiempo y dinero en el área del entretenimiento.
El método que utilizan es el del **promedio ponderado**, que a diferencia de la media aritmética normal es, en este caso, un resultado que se da cuando a determinadas criticas se le entrega mayor relevancia y, por lo tanto, tienen un mayor "peso" a la hora de conocer la evaluación final.

Una fórmula de la que, por desgracia, se desconocen detalles, por lo que no es posible saber con exactitud qué medio merece una mayor valoración y, aunque lo supiéramos, tal vez nunca se llegaría a un consenso. Desde Metacritic han dicho, vagamente, que se le da mayor ponderación al critico que "escribe mejor", queriendo decir con esto de manera más detallada, perspicaz y precisa... **algo a todas luces poco imparcial**.

Cuando se habla de medios especializados y críticos infliuyentes, es imposible no recodar el caso de **Jeff Gerstmann** y el escándalo que significó su salida del equipo editorial de **Gamespot**, tras admitir (en medio de varios rumores) que su despido se debió a presiones por parte de la compañía **Eidos**, por hacer un análisis poco favorable del título **Kane & Lynch**, que justo en ese momento promocionaba el sitio. Y, de paso, desclasificó que Sony amenazó con sacar toda su publicidad si **Ratchet & Clank: Tools of Destruction** no era bien calificado.

No pretendo cuestionar credibilidades ni caer en teorías conspirativas. Me limito a exponer la información entregada por los mismos responsables para que cada uno de ustedes, amigos lectores, saque sus conclusiones.

Lo cual es básicamente lo mismo que debemos hacer con los juegos. Dejarse llevar por influencias externas es, generalmente, una idea poco inteligente, sobre todo cuando se trata de algo tan subjetivo como disfrutar un juego.

Para terminar y en un ejercicio tan contradictorio como ejemplificador, le pondré a Metacritic una nota 4 (de 1 a 7). De esta forma, estoy declarando que si bien no reprueba, es prácticamente irrelevante a la hora de tomar una decisión.

Y espero que con el fin de formarse una opinión sobre el tema no tomen en cuenta nada de lo escrito en este artículo. Sólo así sabré que comprendieron mis palabras...

David Ignacio P.
#Aquosharp



Etrian Mystery Dungeon
CON EL SELLO ATLUS

El estudio vuelve a traernos horas de diversión con este título... ¿y qué mejor manera de estrenar nuestras flamantes New 3DS que con un juego de esta compañía?

Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou

El nuevo **Etrian Mystery Dungeon** es un juego de rol de lo más clásico, con sistemas de creación de personajes muy parecidos a los que hemos visto en **Ragnarok**, con más de siete clases para poder elegir y crear nuestra party a gusto y sin dejar de lado los buenos melodramas que ya acostumbramos en este tipo de juegos.

Partiendo todo por un sistema muy estilizado de creación y personalización de nuestros personajes, que nos hará sentir parte del juego desde el inicio, con roles clásicos como los de curandero, tanque, brujo y quien, al fin y al cabo, hace el daño mayor.

Las gráficas del juego son bastante decentes para lo que se ha visto antes en 3DS. Quizás podrían ser mejores, pero no podemos juzgar a un juego tan sólo por este acápite y, de hecho, es el punto menos importante al analizar videojuegos en mi opinión. Lo más importante creo que es la **jugabilidad** y, sobre esa base, este título es perfecto, con un sistema fluido de batallas, horas y horas de misiones interesantes y, por sobretodo, batallas que se alcanzan a disfrutar.

El juego es difícil en parte, pero no lo suficiente como para romper nuestra consola y eso es algo que cuesta bastante encontrar hoy en día, pues como he mencionado en artículos anteriores, los juegos actuales están focalizados a un público más casual que no disfruta de los desafíos.

Algo que no ocurre en este juego, donde la dificultad está a la altura de lo que todos esperamos.

La música y la ambientación del juego son bastante genéricas. No todo podía ser bonito en este juego y, lamentablemente, veremos escenarios típicos de un RPG: el castillo, el pueblo, el ejercito y un mapamundi que seleccionaremos de forma manual en vez de explorar. Es, en ese sentido, casi un copy-paste de otros títulos del género.

Uno de los aspectos que me llamo la atención es que los contenidos descargables (DLC) **estarán gratis el primer mes** de estreno del juego. Son misiones secundarias que podremos descargar (si nuestra cuenta es estadounidense) de forma gratuita y sin compromiso. Luego de ese tiempo estipulado, volverán a ser de pago, por lo que si tienes en mente comprarlo, en este caso mientras antes, mejor.

Otro punto divertido es el sistema de mapas, que aunque ya comenté que en cuanto a mapamundi es genérico y con sólo pinchar una localización llegaremos a ella, cuando estemos dentro de una mazmorra recordaremos con cariño a **Pokémon Mistery Dungeon**.

La fecha presupuestada de estreno es el 7 de abril en Estados Unidos, por lo que no falta mucho para poder disfrutar de esta entrega. ¿Planeas comprarlo en su estreno? Es una excelente opción si es que eres un seguidor de este género.



¿QUÉ LE PASA A TIM BURTON?

Solo en dos ocasiones el excéntrico **Tim Burton** ha presentado títulos que se basan en historias verídicas en su cine y **Big Eyes**, un ejemplo de ello, es su más reciente y particular título. Uno que no ha estado exento de polémicas, pues ha servido como base para que muchos cinéfilos acusen de poca creatividad al director a la luz de sus decepcionantes últimos trabajos.

Tim tiene una larga trayectoria en el cine, lo que lo ha llevado a ser conocido y a ser uno de los más queridos directores, con muchos títulos que lo destacan y demuestran que tiene muy marcado su sello. En serio, me atrevo a decir, que es imposible no identificar una de sus películas a simple vista.

Suelen ser cintas con mundos imaginarios y que se especializan por ser oscuras, medias góticas y con personajes bastante singulares.

Ahora, considerando su trayectoria desde el inicio hasta ahora, claro que nos topamos con ciertas bajas en su trabajo y de allí que no sea sólo de ahora que se le critique a viva voz por parecer no estar encontrando algo realmente nuevo que inspire sus creaciones.

Big Eyes u Ojos grandes es una película muy distinta en comparación de su real y característico cine. Se puede evidenciar hasta en los tonos y colores de la cinta. De hecho, **se percibe cierta ausencia de su sello**, por lo que a mí me pareció un desencanto del estrafalario director.

La película está ambientada en la historia de **Margaret Keane**, la creativa artista que se caracterizaba por sus pinturas de niños y niñas con ojos grandes, haciendo explotar las emociones en esos ojos algo tristes.

La historia se sitúa a mediados del siglo pasado, en una época en que era mal mirado que una mujer se divorciara, teniendo una hija, y además pintara para ganarse la vida. Por eso, a Keane, interpretada por **Amy Adams**, se le ve como una mujer con poca autoestima, sumisa y muchas veces muy ingenua.

Hasta que conoce a un pintor, **Walter Keane**, interpretado por **Christoph Waltz**. Un actor al que considero muy bueno y que me dejó grabado su personaje del general Landa en **Bastardos sin Gloria**, de Quentin Tarantino, pero que aquí no deslumbra como uno podría esperar de él.

Se conocen, se casan y es aquí cuando comienza la lucha de Margaret por recuperar lo que antes era de sí misma, sus pinturas y su autoestima... pero todo, insisto, como si fuera otro director quien estuviese a cargo.

Creo que la única escena en que se ve una pincelada de Burton es cuando, la protagonista está en el supermercado consternada y muy angustiada, viendo los ojos grandes de sus pinturas en las personas.

La historia puede ser muy buena, en el sentido de que se lucha contra el machismo de esa época, pero también lo hace sólo a pinceladas. Una decisión que para algunos es acertada, pero que me dejó la sensación de que no sabremos nunca cuán buena pudo ser la película.

Sinceramente, no sé si la intención de denotar característicamente eso de que sea real y finita, no permite quizá echar a volar la gran imaginación de Burton, haciendo gala de esos mundos infinitamente mágicos que posee el director o que más bien ha demostrado tener en su trayectoria.

Disfruto mucho de las películas de Burton y las puedo ver una y otra vez sin problemas. Desde **El cadáver de la novia** hasta **El gran pez** o **El extraño mundo de Jack**.

Pero definitivamente me pasa que al ver sus últimas películas me topo con algunas que, en mi opinión, dejan mucho que desear. ¿Estará perdiendo el encanto o, como muchos dicen, ya no tiene la inspiración de antes? ¿O simplemente está pasando por un mal momento o buscando un nuevo sello?

Andrea Sánchez
#Eidrelle

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