Todo Juegos
OPINIÓN EN MODO HARDCORE
ABRIL 2015
NÚMERO 19

OPINIÓN I REPORTAJES I NOTICIAS I AVANCES



Esta vez es cierto: The Phantom Pain será el capítulo final de la saga, al menos con la firma de su creador, Hideo Kojima. Su partida de Konami parece firmada.

EL ÚLTIMO METAL GEAR

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

Noticias | Videos | Juegos | Cine | Sorteos



playadictos
TU COMUNIDAD GAMER

Únete a una Comunidad de Gamers como tú



www.PlayAdictos.net

Dos malos ejemplos

En lo noticioso, este no fue un mes en el que las compañías de videojuegos hayan mostrado su mejor cara. Diría que por el contrario y parte de ello lo veremos reflejado en esta edición con los casos de Konami y de Activision, por distintas razones.

En el caso de la firma japonesa, porque el estudio se ha mostrado arrogante, desmedido y casi brutal en su decisión de borrar de su mapa (no de la mente de los gamers, claro) la obra que hizo para ellos Hideo Kojima.

Puede que haya razones de peso para ello, seguramente buscando valorar más la marca por sobre la persona, pero hay formas y formas de hacer las cosas. Y nunca una de ellas puede parecer algo cercano al matonaje.

Lo de Activision lo veíamos venir. Como ya es habitual con las grandes compañías, apenas huelen el dinero, se les nubla la razón y creen tener el toro por las astas. Y es lo que está pasando con el desarrollo de Destiny.

Los más viejos en esto intuíamos (intuimos) que algo tuvo que ver la firma estadounidense en el hecho de que Bungie lanzara un título al que, claramente, le sacaron cosas o en el que se dejó trabajo muy adelantado.

Y ahora, como los pases de temporada ya se vendieron como pan caliente, poco les importa entregar una expansión a medias, sin raid y que traiciona toda la filosofía del juego que nos vendieron el año pasado.

Así no, señores. Así no.

Jorge Maltrain Macho
Editor General

Pincha sobre este símbolo para acceder a contenido multimedia.

Equipo Editorial

DIRECTOR
Rodrigo Salas

JEFE DE PRODUCCIÓN
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL Y DIAGRAMADOR
Jorge Maltrain Macho
#Maltrain



EQUIPO DE REPORTEROS



Felipe Jorquera
#LdeA20



Andrea Sánchez
#Eidrelle



Caleb Hervia
#Caleta



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

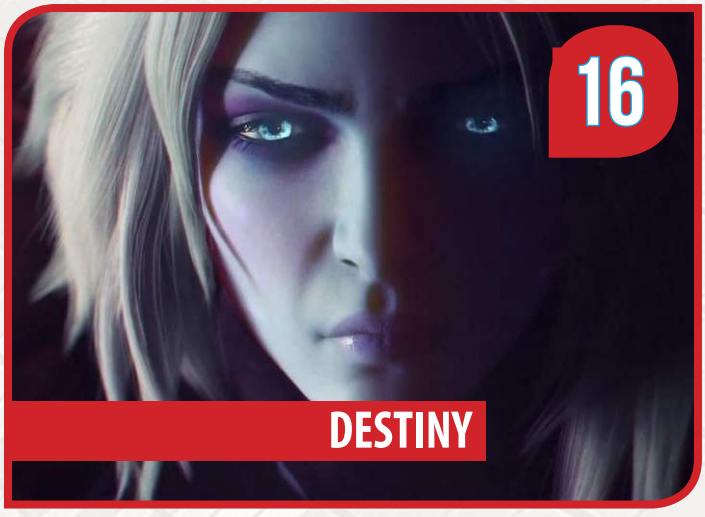


14 AL RESCATE
Esta vez destacamos a dos títulos que sacan la cara en smartphones.

24 TOP TEN
Elegimos a los diez mejores juegos basados en el universo Star Wars.

28 STATE OF DECAY
El apocalipsis zombi regresa, esta vez saltando de 360 a Xbox One.

32 EN MI CALETA
¿Es necesario humillar a un rival en un videojuego? Una reflexión.





34 FIRE EMBLEM
La historia de una saga que define a los juegos de rol y estrategia.

44 DONKEY KONG
Una franquicia que ha sabido marcar a generaciones de jugadores.

48 TRIBUNAL GAMER
Hoy sentamos en el banquillo e Dying Light. ¿Pasará el examen?

56 AQUOBLOG
PlayStation Home dice adiós y recordamos lo bueno y lo malo.

¿Cuánto importan los gráficos al jugar?



Felipe Jorquera
#LdeA20

Los gráficos, para mi gusto, pasan a segundo plano cuando me encuentro con un juego que contiene una historia interesante o simplemente es un título entretenido. De todas formas, esto no significa que a las grandes producciones no se les puedan exigir unos gráficos más realistas, además de contar con todo lo dicho anteriormente. En definitiva los gráficos sí importan, pero no son lo más importante de un videojuego.



Jorge Maltrain
#Maltrain

¡Pues claro que importan! Pero, por cierto, no son lo que más define a un buen juego. La mejor prueba es el reciente Bloodborne, que no es una maravilla en este aspecto, pero lo suple y de qué forma con una jugabilidad impecable. Y es que, más que una alta definición, le pido a un estudio cariño por su trabajo (como en Valiant Hearts) o coherencia en lo estético, como suele hacer From Software. Con eso me siento pagado.



Andrea Sánchez
#Eidrelle

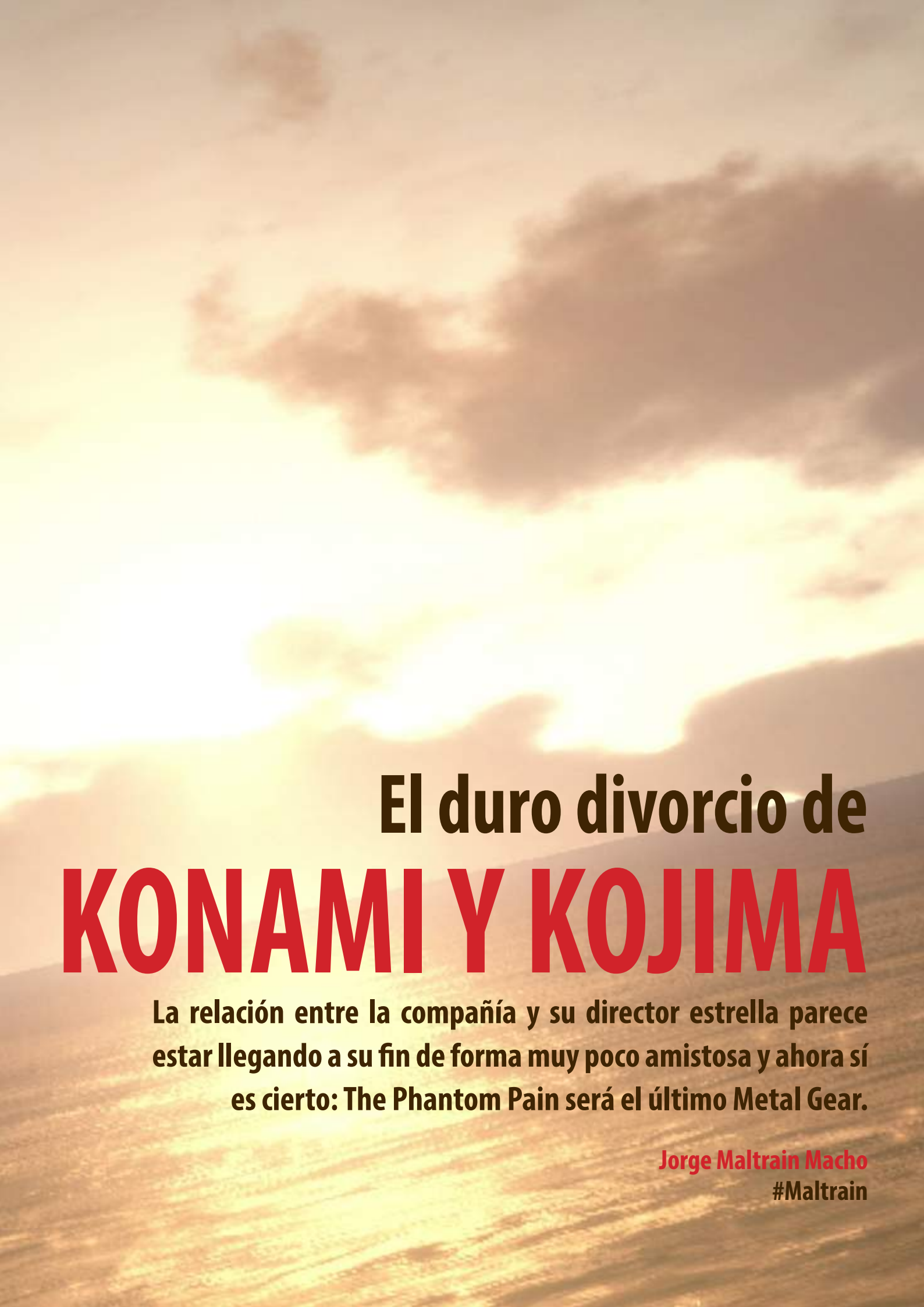
Creo que la gráfica sí es importante. Después de todo, por la vista es que entran las cosas. Pero si lo pensamos de una manera distinta, en el caso de los juegos que se caracterizan por ser mejores en cuanto a la historia, ahí es cuando los gráficos se tornan poco relevantes. Para mí, primamas el hecho de que el juego desarrolle una buena temática antes que cualquier cosa, pero si a eso le sumas buenos gráficos... mejor.



Roberto Pacheco
#NeggusCL

Creo que los gráficos importan dependiendo del momento. Y en este momento, al inicio de una nueva generación, que viene como el gran salto de mejoras gráficas, importan un montón. Sobre todo por las promesas y por lo poco que hemos visto hasta ahora. Personalmente no me importan, pero hay gente que se ha integrado a esta nueva generación sólo por jugar títulos que se prevén monstruosamente increíbles.





El duro divorcio de KONAMI Y KOJIMA

La relación entre la compañía y su director estrella parece estar llegando a su fin de forma muy poco amistosa y ahora sí es cierto: The Phantom Pain será el último Metal Gear.

Jorge Maltrain Macho
#Maltrain

A diferencia del cine, donde resulta tan reconocible la "mano" de un director en cada una de sus obras, en los videojuegos eso no siempre es tan efectivo, al ser equipos multidisciplinarios y con espacios tan delimitados a la hora de desarrollar un juego.

Es decir, todos sabemos, por ejemplo, que **Shigeru Miyamoto** es el padre de muchos juegos de Nintendo, ¿pero podría alguien darse cuenta si el desarrollar estuvo directamente involucrado en tal o cual juego con el plomero como protagonista? Muy difícil.

Incluso en el caso de alguien con un estilo tan particular como es **Hidetaka Miyazaki** resulta claro sólo para los ojos de los más fanáticos de la saga que no estuvo presente en Dark Souls 2, pues el equipo de From Software fue capaz de mantenerse muy fiel al sello del desarrollador.

Por eso, la noticia que ha marcado las últimas semanas en el mundillo gamer es la casi segura salida de **Hideo Kojima** de Konami, por razones que todavía no están claras y que seguramente recién conoceremos a partir del próximo año, cuando el japonés termine su vínculo con la empresa.

Y es que, como muy pocos en la industria, **los juegos de Kojima podrían considerarse casi "de autor"** y, sea por razones artísticas o de marketing, el que un juego lleve su firma puede resultar clave a la hora de que muchos gamers definan una compra, para bien o para mal.

PRIMEROS AVISOS

Si bien el rumor explotó el 20 de marzo, cuando se difundió la noticia de que Kojima dejaría su cargo ejecutivo en la compañía, el asunto venía tomando forma desde mucho antes, como lo demuestra una entrevista con el sitio estadounidense IGN realizada a comienzos de ese mes.

En ella, Kojima repetía lo que ha dicho tantas veces y que resultaba objeto de broma a esas alturas: **que el próximo Metal Gear Solid V: The Phantom Pain sería el último de la saga**. O, al menos, el último con su firma en el membrete.

"Siempre digo que este será mi último Metal Gear, pero los juegos de la serie que personalmente he diseñado y producido (Metal Gear en MSX, MG2, MGS 1, 2, 3, 4, Peace Walker y ahora MGSV) constituyen una sola saga. Y con The Phantom Pain estoy cerrando, finalmente, ese círculo", afirmó Kojima.

Y agregó, entonces, una frase que ahora, a la luz de lo acontecido, cobra mucho sentido: **"Aún si la franquicia Metal Gear continúa, éste es el último Metal Gear"**.

No hay que ser demasiado detectivesco para darse cuenta de que ya por entonces Kojima intuía (¿o sabía?) que las cosas no estaban bien con Konami y que, si él partía, seguramente la firma intentará mantener viva su saga estrella.



Snake parece ser el hijo en medio de un divorcio nada pacífico.

Si aquello es una buena decisión o no es algo que tocaré más adelante (y adelanto que, en lo personal, lo considero una pésima idea), pero creo que el japonés ya anticipaba cuál sería el futuro de la saga que creó.

Y siendo una persona a la que le encanta utilizar mensajes crípticos en sus redes sociales, los que publicó en su hasta entonces muy activa cuenta de Twitter, pocos días antes de que estallara todo, no dejan mucho lugar a la imaginación.

Valga decir que su último mensaje escrito, el 16 de marzo, fue un escueto **"Partiendo"** ("Heading off") acompañado de una imagen de Snake subiendo a un helicóptero.

Poco antes, además, había subido otro tuit, con el mensaje **"A break"** (que se traduciría como "Una pausa", pero también podría leerse literalmente como "Un quiebre"), acompañado de una imagen en la que el brazo mecánico de Snake, que viene con la edición coleccionista de The Phanton Pain, luce estratégicamente colocado como si le estuviera secando una lágrima a un rostro del protagonista del juego en una pantalla ubicada detrás.

¿Más? Otro mensaje previo fue **"Cansado"**, con una foto del rostro serio de Snake. En fin, digamos que, desde entonces, no ha escrito una sola palabra en sus cuentas ni en inglés ni en japonés,



Snake parece llorar en la imagen.

lo que es totalmente inusual para alguien como Kojima, que usaba tan activamente la red. De hecho, sólo ha retuiteado mensajes relativos al juego, pero nada trascendente o importante.

DURO QUIEBRE

Pese a todos estos indicios, que en rigor nadie interpretó como un quiebre pues los seguidores de Kojima están acostumbrados a sus mensajes casi en código, **el fuerte rumor del quiebre con Konami nos pilló a todos por sorpresa**, por varias razones.

Sobre todo, por el pésimo momento en que ocurre. Si bien la firma japonesa no tenía muchas alternativas, ya que es en este periodo cuando se cierran los balances en su país y cuando se definen las estrategias para el año siguiente, la partida de Kojima le agrega mucho ruido a las preventas del que está llamado a ser la tabla de salvación de una compañía que viene de tumbo en tumbo.

The Phantom Pain se lanzará el 1 de septiembre y el nivel de reservas fue alto en sitios como Amazon, Gamestop, Best Buy e incluso a nivel local en TodoJuegos, apenas se confirmó la fecha -hace sólo unas semanas-, ya que los fans de Snake tienen sobradas razones para estar expectantes a la salida de un título que, sin ninguna duda, **estará peleando el premio a Mejor Juego del Año en todas las ceremonias**.

El tema no es menor, al punto que incluso un grupo de actores que participó en el doblaje del juego pidió a los fans que no anularan sus reservas a la luz de lo ocurrido. Incluso, una de ellas, **Donna Burke**, dejó entrever (aunque se retractó luego) que Kojima había sido despedido, lo que explicaría lo poco amistoso del quiebre.

Y es en este último punto donde ha estado el problema. Mientras no exista una explicación oficial, diciendo que todo lo ocurrido fue a petición o en acuerdo con el propio Kojima, **la forma en que se ha manejado Konami ha sido deplorable** y demostrando una enorme falta de respeto, hacia el director y sus fans.

¿A qué me refiero? A que Konami ha hecho hasta lo imposible para borrar del mapa toda mención a Kojima en los juegos de su autoría. Es así como el mensaje **"Un juego de Hideo Kojima"**, que iba por encima del título de los juegos, fue borrado por completo en la web.

Sumemos a eso que la división a su cargo, **Kojima Productions**, fue desarticulada y se le cambió el nombre a Konami Los Angeles. Y, peor aún, que la firma no sólo cerró la cuenta de Twitter de éstos, sino que borró sus logos de todos los juegos asociados al equipo.

Más mala clase aún, borró la mención a su trabajo en juegos anteriores y que no necesariamente están asociados a la saga Metal Gear. **A todas luces, una bajeza.** Y una bajeza que muchos fanáticos no le perdonan a Konami.

PAN PARA HOY...

En las redes sociales y en foros de internet la reacción de los fans ha ido del blanco al negro. Ya decíamos que muchos anularon sus reservas, pero muchos otros se han manifestado en contrario, señalando que al ser la última obra de Kojima en Konami bien vale la pena apoyar al equipo que por cinco años trabajó en el juego. Y todo indica que éstos serán la mayoría y que el juego será todo un éxito de ventas.

En lo que sí todos parecen de acuerdo es que la partida de Kojima significa el fin de la saga para Konami. Y eso va más allá de la calidad eventual que pueda tener un nuevo juego con Snake como protagonista.

Ya el excelente **Metal Gear Rising**, un spin off que fue desarrollado con la venia de Kojima y por el competente estudio Platinum Games, causó controversia entre los más fanáticos y sus ventas no estuvieron ni de cerca a la altura de la saga principal.

Un juego con Snake, intentando emular el sello de Kojima, es un imán para el fracaso. Más aún, la única posibilidad de que tenga algún éxito, que es colocar a cargo a un desarrollador o estudio externo de renombre, choca con el hecho de que pocos o ninguno estaría dispuesto a correr ese riesgo por migajas.

Si Konami pretende seguir explotando el nombre de Metal Gear la va a tener muy difícil, sobre todo por la forma en que, hasta ahora, ha manejado el conflicto: **con poco tino por decir lo menos**.

Y es que lo único que han atinado a comunicarle a sus clientes, nosotros, es que Kojima y su equipo seguirán trabajando en The Phantom Pain con la misma voluntad de siempre... pero sin decir nada concreto sobre los rumores o dar una explicación satisfactoria.



Kojima y Konami en 2001. Otra época...



El futuro de Silent Hills parece oscuro sin Kojima en el proyecto.

Mucho menos dañino para su imagen sería algo tan simple como decir la verdad, por dolorosa que sea. Y si alguien pretende subestimar el poder del "boca a boca" entre los gamers, les dejo dos casos muy recientes

Uno es **The Order: 1886**, el exclusivo de PlayStation 4 que apuntaba a ser un éxito de ventas y terminó siendo muy pronto desechado luego de que se filtrara, antes de su salida, que el juego podía completarse en apenas seis horas... lo que incluso no era tan efectivo.

El otro es mucho más decidor: **la Xbox One**. Fue el "boca a boca" y la pésima campaña comunicacional de Microsoft la que terminó sepultando la idea original de la consola, pues las reservas fueron tan desastrosas posteriores a la E3 de 2013 que a los de Redmond no les quedó otra alternativa que darse una vuelta de carnero, olvidarse del "siempre conectado" y de las eventuales restricciones a los juegos usados y comerse la vergüenza.

El problema es que el costo fue tan alto que no sólo le costó cederle hasta hoy el liderato en ventas a PlayStation 4, sino que todavía mucha gente que no está al día con las noticias gamers cree que en Xbox One no se pueden usar juegos usados, lo que ha determinado, sin ir más lejos, su fracaso en Chile.

Así las cosas, el futuro

de Konami, que parecía alentador hace unos meses, hoy se ve negro.

La firma tiene cuatro bazas hoy en día de las que afirmarse: Metal Gear, Pro Evolution Soccer, Castlevania y Silent Hill. Y el futuro de todas ellas no luce nada alentador.

Metal Gear sin Kojima es, en mi opinión, un caso perdido. Lo de **PES** parece una guerra sin futuro con FIFA pese a los progresos de su última versión. Y hace rato que **Castlevania** perdió la magia de aquellas aventuras metroidvanescas.

Ahora bien, si **Silent Hills** apuntaba a ser un bombazo en 2016 tras lo que vimos en **P.T.**, ahora eso se desvanece considerando que Kojima no participaría en el proyecto que tenía, además, involucrado al director **Guillermo del Toro** y al actor **Norman Reedus**.

Y todo esto considerando que la compañía viene mostrando números rojos importantes en los últimos años, lo que deriva en que se ve cada vez más forzada a apostar por sandías caladas, es decir, por sus IP de mayor nombre y no a darle oportunidades al riesgo.

De hecho, una de las teorías es que Kojima se va, precisamente, porque desde hace mucho que tenía las manos atadas, creativamente hablando, en Konami.

¿Y KOJIMA?

En mi opinión, su partida de Konami es una gran oportunidad no sólo para Kojima, sino también para los seguidores de sus obras y que esperan verle retomando ya no sus antiguas IP, que son todas propiedad de la compañía a la que le dedicó su vida laboral, sino tomando nuevos desafíos... tal como le vimos, sin ir más lejos, con el demo de horror P.T.

Ni hablar en géneros que ya conoce, como las aventuras gráficas que ya le vimos en **Policenauts**.

No me extrañaría, incluso, que el japonés ya tuviera ofertas serias sobre la mesa para crear su propio estudio bajo el amparo de alguna gran compañía (¿alguien dijo Sony?) y ofreciéndole total libertad creativa.

O, si quisiera ir por la libre, ¿imaginan el bombazo que sería ver un proyecto de un nuevo estudio de Hideo Kojima buscando financiamiento en un sitio como IndieGogo o Kickstarter? Batiría todos los récords de seguro...



Policenauts, un clásico de Kojima.

Porque los juegos de celular TAMBIÉN EXISTEN

Este será un "Al Rescate" especial, ya que soy tan cabrón que ni siquiera le pregunte a mi editor si lo podía hacer (te quiero Maltra). Como ya se habrán dado cuenta, la sección esta vez está dedicada a juegos de smartphone… o celulares si así lo quieren. Sí, para un jugador con rutina hardcore (45 horas semanas) como yo pueden resultar un asco, pero más de una vez me han alivianado esos viajes diarios en Transantiago que, entre ida y vuelta, me ocupan mínimo 4 horas de mi vida. Bueno vamos allá (suponiendo que Maltra le dio pulgar arriba :3).

BLEK: CREATIVIDAD MOVIENDO UN DEDO

Un juego minimalista, con una mecánica creativa que se basa en dibujar líneas que se repiten en un loop infinito hasta dejar la pantalla, con el objetivo de tocar los puntos de colores que vemos.

Los puzles te exigen entrar con una mentalidad distinta a la que tendrías en general con los juegos del género. Aquí la solución no está en aplicar o buscar un algo, si no en crear desde cero, ser creativo, ya que **ningún nivel tiene sólo una respuesta correcta**.

Tampoco es que el juego sea apto sólo para algunos. Tiene un diseño de niveles que te irá enseñando cómo avanzar,



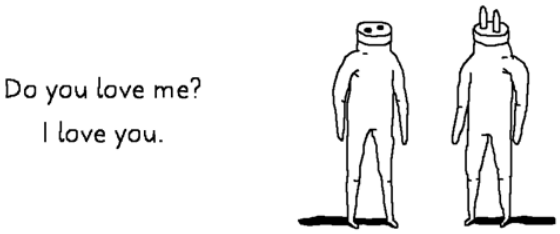
Blek, un desafío en cada juego.

teniendo en cuenta tus propias posibilidades resolutivas, sin que se conviertan en un obstáculo. Esto, junto a una escala de dificultad muy trabajada que notará en cada nivel con la inclusión de nuevas características en los círculos a atravesar.

El juego es un reto, pero gracias a su diseño visual y sonoro es improbable que acabes estresado. Lo más seguro es que te termines relajando, entrando a ver si puedes lograr el nivel, para luego simplemente dejarlo, aunque siempre estará ahí y su naturaleza de móvil hará que termines enviciado de sus mecánicas.

PLUG & PLAY: UN RARO JUEGO SOBRE EL AMOR

Si estoy hablando de juegos para smartphone, es obvio que **no podía dejar afuera un juego hipster**. Es una representación abstracta que te habla de las relaciones del ser humano en un mundo digital en el que nos necesitamos los unos a los otros y cómo la sexualidad tradicional se cuestiona cada vez más.



Plug & Play tiene un estilo único.

Es una recreación deformada de en lo que se ha (hemos) convertido el amor… ¿eh? **Sí, es rarísimo.** Usa una simbología extraña, pero entendible, a pesar de que nadie realmente te dirá qué es lo que estás viendo.

Sin darte cuenta, saltarás de una situación a otra, sin que te diga qué hacer ni como jugar, porque resulta realmente intuitivo. No hay que detenerse a pensar para avanzar, sino más bien nos detendremos a pensar a medida que avancemos ya que la dificultad es nula.

En este último punto es donde **me resulta un juego valiente**. No fuerza un desafío en un mercado donde se valora un videojuego según qué tan adictivo resulta. Sólo intenta contar una historia a través de mensajes simbólicos… es una especie de anti videojuego sólo para valientes.

A muchos les puedes parecer el mercado móvil la peor cara de la industria (me incluyo). Toma sus peores prácticas y vive un estancamiento creativo, con los mismos juegos que se definen en género según a quién plagian… pero así como en cada noche oscura siempre habrá estrellas, sería ciego si dijera que todo lo que viene de ese mercado es una basura. Y más aún si te atreves a probar alguno de los títulos que mencioné.

Ignacio Ramírez
#Mumei



Destiny
LA CASA DEL LOBO

El próximo 19 de mayo llegará la segunda expansión del juego de Bungie, que parece ser un paso más en una estrategia a largo plazo y sobre la cual conversamos en exclusiva con Jesús Rosales, gerente de Activision.

Roberto Pacheco | Jorge Maltrain
#NeggusCL | #Maltrain



Desde el 9 de diciembre pasado no vemos un contenido nuevo en **Destiny**. Si no incluimos los modos de juegos que se implementan en crisol y dejamos de lado el modo difícil de la raid en "**The Dark Below"** ("La Profunda Oscuridad"), quedamos con las mismas misiones de siempre.

Es por eso de que lo rumores de nuevos contenidos fueron creciendo desde entonces, hasta que por fin hace unos días Bungie confirmó la fecha oficial de su segunda expansión, llamada **"House of Wolves"** ("Casa de Lobos"), para el 19 de mayo próximo.

Pese a esta larga espera, no todo ha sido tan malo para los fans. Me explico.

El primer contenido descargable trajo, en cierto modo, algún tipo de novedades en cuanto a la jugabilidad, aunque admito que no parece haber dos opiniones en torno a que la raid de Venus tiene mucho más de entretención que la incluida en "The Dark Below". Los roles que cumplen los integrantes del equipo son importantes, **pero sólo hasta cierto punto**. Y puedo ir un poco más allá: lamentablemente, los escenarios parecen ser un par de áreas de asaltos que fueron combinadas y mezcladas a la fuerza, en donde al cabo el final resulta lo más entretenido e importante.

Pero, a pesar de eso, el último DLC trajo consigo nuevas armas, algunas mejores que otras, pero ninguna con tanta importancia o valoración como las que hallamos al enfrentar a **Atheon**.

Y lo que sí es punto a destacar es el asalto de **"Omnigul"**, sobre todo por su dificultad, que es un poco más elevada y que en las semanales lo hace más interesante.

Otra novedad es que nos encontramos con un nuevo personaje en La Torre, **Eris**, quien nos



La reina del Arrecife cobrará un rol clave en la nueva expansión.

abastece de ciertos elementos para mejorar algunas armas y nos da misiones para desbloquear shaders y distintivos.

Pero eso fue todo. No fue, en rigor, un DLC que alargara demasiado la experiencia de juego, aunque todavía tiene a varios jugadores (me incluyo) tratando de sacarle el máximo provecho posible.

HORA DE CORREGIR

Lo que sí está claro es que la expansión era mejorable y eso parece tenerlo claro el propio estudio Bungie, que a través de uno de sus diseñadores, **Luke Smith**, aseguró que no repetirán algunos errores en su próxima "Casa de Lobos".

¿A qué se refiere? Básicamente, a que en las misiones de la expansión nos dan algunos objetos que terminan siendo inútiles para nuestros personajes e inferiores, incluso, a los que podemos comprar sin cumplir ningún objetivo siquiera.

Al respecto, enfatizó que "nuestra experiencia en torno al tema de las recompensas es algo que va evolucionando en la medida que vemos cómo se desenvuelven los jugadores en el universo del juego. Por eso, la idea es seguir mejorando en lo que respecto a la obtención de botines y en la frecuencia en que los jugadores obtendrán equipamientos mientras completan la raid".



Otro punto que pretenden mejorar es el hecho de que, con la pasada expansión, muchos tuvimos que volver a mejorar nuestras armas exóticas para que llegaran a su nivel más alto e ideal.

Según Smith, eso cambiará con esta nueva expansión, pues "queremos que los jugadores lleguen de forma más rápida a ser capaces de utilizar las funciones más divertidas de su arsenal".

DECISIÓN ABSURDA

Antes de entregar la fecha oficial de la nueva expansión, la gente de Bungie se encargó de informar de la llegada de una nueva actualización que, sin duda, preparará el terreno para "House of Wolves", pero que además modifica y arregla varios puntos del juego, con algunos aspectos más que interesantes, como la posibilidad de proteger a algunas armas o armaduras, para evitar que las desmantelemos por accidente, o la opción de poder usar cascos en la Torre.

Bungie, sin duda, busca allanar el camino para reencantar a los jugadores y por ello se han filtrado ya varias novedades, aún no confirmadas oficialmente, para “House of Wolves”, entre las que se encontrarían, además de las nuevas misiones de la historia, tres nuevos modos multijugador, una nueva mazmorra y nada menos que una segunda área social, similar a la Torre, pero esta vez ubicado en **El Arrecife**.





Si jugaste el modo historia de Destiny, recordarás que en algún momento visitabas a la Reina del Arrecife y que, sobre el final, la soberana te decía que estabas en deuda con ella y en algún momento deberías pagarle.

Pues bien, al parecer ese momento llega con la nueva expansión, en la que tendremos que perseguir a un grupo de traidores por encargo de la monarca del Arrecife.



¿La mala noticia? Que todo este contenido pierde todo su sentido luego de que Bungie confirma-

ra, oficialmente, que **la expansión no contará con una nueva raid**.

¿Y es que cuál es el punto de mejorar el armamento o la armadura si no es, precisamente, para aceptar el desafío de encarar las raids que son, según dijo la propia gente de Bungie al lanzar el juego, el "alma" de Destiny?

La explicación oficial, **pésima a todas luces**, es que se lanzará "más adelante" y, a modo de aspirina, prometen una nueva Arena, llamada **The Prison of Elders**, para jugar en equipos de a tres, que no suena a otra cosa que un modo horda o a misiones de asalto con esteroides. O sea, si hubiese venido como añadido, excelente. ¿Pero que sea a cambio de una raid?

Lo peor es que muchos adquirimos el pase de temporada con la idea de que una raid era parte del paquete. Y ahora, salvo que se arrepientan ante las críticas, todo indica que querrán venderla aparte. **Si fuera así, sería una frescura.**

¿OTRA EXPANSIÓN?

Esto, no obstante, nos lleva a otro punto sobre la mesa: una rumoreada nueva expansión que se lanzará en septiembre, cuando el juego cumpla un año en el mercado. Pero vamos por parte.

Está claro que, tomando en cuenta que hablamos de un juego distribuido por **Activision**, poco y nada es lo que se filtra de un juego de la envergadura de Destiny y en la cual hay tantas esperanzas depositadas en torno a convertirlo en una franquicia al nivel, por ejemplo, de **Call of Duty**.

No obstante, aún así han habido filtraciones, como algunos detalles e incluso, en febrero pasado, el anticipo de la fecha de "House of Wolves".

Y una de éstas dice que en septiembre se lanzará una versión del juego que incluirá las dos expansiones y que además llegará una tercera.

Esta última no estaría incluida en el pase de temporada, por lo que suponemos que se podría comprar de forma individual. Eso sí, se ha filtrado que tendría muchas más misiones e historia que las dos ya lanzadas e, incluso, se habla de que tendría más de una raid.

En todo caso, más allá de lo bonito que suena, si Bungie no libera la prometida tercera raid antes, ya sea gratis para todos o, al menos, para quienes compraron el pase de temporada, le podemos dar algo por firmado: **dicha expansión está condenada al fracaso**.

Como fuere, esta versión, que tendría el nombre clave de **"Comet"**, sería casi un preludio para poner en práctica la apuesta de Bungie: no lanzar un **Destiny 2** sino apostar por un sistema similar al de algunos juegos de PC, con un universo básico que se va ampliando en base a expansiones.

Por cierto, son todos rumores que, seguramente, comenzarán a tomar forma (o se desmentirán de plano) en la próxima E3 de junio, cuando los

estudios entreguen sus planes para lo que viene.

EL FUTURO

En todo caso, para adelantarnos algo de esto, conversamos en exclusiva con **Jesús Rosales**, gerente de ventas y marketing de Activision, quien estuvo de paso por Chile para hablar de todas las franquicias de la compañía, incluyendo algunas novedades que sin duda les contaremos en futuras ediciones.



Destiny... ¿un universo en expansión?

-Bungie habla de una franquicia a 10 años, pero sin dar muchas luces respecto al formato que tendrá la saga. ¿Se puede anticipar algo de su plan de acción?

-Efectivamente es un plan de 10 años, que rompe con los esquemas de la industria, porque en un horizonte de esa magnitud, hay muchos pequeños pasos que hay que dar. Dimos el primero. Lo reconocieron los críticos y los fans. Y lo que te puedo decir es que está dado el universo de Destiny como la base de este nuevo concepto de juego. Está dado el modo de juego cien por ciento en línea y se ve el valor del juego cooperativo en Destiny.

-¿Es posible saber algo, de cuál será el siguiente paso de la saga?

-Ya te daremos noticias, estamos cerca de poder platicar de ello, pero te puedo anticipar que nos estamos preparando para eso y que viene algo muy grande y atractivo.

-Destiny marcó un hito al instaurar un nuevo tipo de juego, mezclando shooter y MMORPG, lo que le valió críticas de los fans de uno y otro género. En contraste, la recepción fue muy buena y lo veíamos en nuestras listas de amigos. ¿Cómo sintieron todo ese proceso?

-Como bien dices, estuvimos muy pendientes de cómo se recibió en distintas esferas y mercados el juego. Pero la mejor recompensa y crítica es la que tuvimos de las comunidades. Y el mejor indicador son los números de horas jugadas, la cantidad de sesiones y la base instalada de Destiny. Y todos esos números nos demuestran que la recepción fue extraordinaria. Para un juego nuevo, que recibió críticas fuertes de algunos expertos, pudo ser algo cuesta arriba el camino, pero a la larga todo pasó a segundo plano cuando vimos la respuesta de los jugadores. Es un título ganador y vamos a seguir invirtiendo en su desarrollo. Es una relación a largo plazo con Bungie.





BLOG TODOJUEGOS

Opinión, reportajes, noticias y todas las secciones de la revista, en un espacio abierto para que puedas expresarte con respeto y para que vayamos creando una comunidad gamer cada vez más informada.



TodoJuegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

QUE LA FUERZA NOS ACOMPAÑE

Múltiples han sido los videojuegos basados en la gran franquicia de George Lucas. Y a las puertas de un nuevo Battlefront, qué mejor que recordar a los mejores de todos.

Jorge Maltrain Macho
#MALTRAIN

Dos días después del lanzamiento de esta revista, durante una convención anual dedicada al universo de la **Guerra de las Galaxias** (y en especial a la nueva trilogía cinematográfica que arranca en diciembre), se develará el primer tráiler de uno de los juegos más esperados del año, como es **Star Wars: Battlefront**.

Tenemos claro que será espectacular y que dejará a los fanáticos de la franquicia (yo entre ellos) con ganas de poner luego nuestras manos en el universo que está creando el estudio DICE.

Pero, para ir calentando motores, les proponemos un ránking con los diez mejores juegos basados en la saga creada por **George Lucas** y que ha tenido una larga relación con el mundo videojueguil desde su salida.

Una lástima, eso sí, que no pudiéramos incluir **Star Wars 1313**, ese cancelado proyecto de LucasArts que pintaba para convertirse en clásico...

Star Wars: Knights of the Old Republic



01

Es todo un misterio para mí que no existan más juegos de rol basados en el fantástico universo de Star Wars. Y más aún cuando el indiscutido número uno es justamente un título que explora ese mundo, en una aventura que destacaba por su excelente guión y una ambientación impecable. Bethesda se lució con esta joyita, que salió en 2003 en Xbox y PC.

Battlefront II



02

Tras el éxito del original, un año antes, la secuela era lógica. Y Pandemic Studios lanzó un gran juego en 2005, que mezcló el universo Star Wars con mecánicas de shooter, tanto en primera como tercera persona. Otro imprescindible.

Star Wars



03

Cuando todavía las consolas o el PC eran una quimera, teníamos los arcades. Y la versión que lanzó Atari en 1983 era toda una maravilla para la época. Nos sentábamos en la cabina especialmente diseñada y nos sentíamos Han Solo. Glorioso.

Rogue Squadron II



04

En 2005, Factor 5 y LucasArts unieron fuerzas para lanzar este título para la Gamecube, que se convirtiría en uno de los mejores de la consola. Te subías a tu nave y, como parte de la Alianza Rebelde, combatías al Imperio. Un juegazo.

Dark Forces II



05 Una gran secuela con la firma de LucasArts. Volvíamos a ponernos en la piel de Kyle Katarn mientras buscaba al asesino de su padre. Un shooter que sólo se lanzó en PC y en el que debíamos ir limpiando varios niveles en pos de nuestro objetivo.

The Empire Strikes Back



06 Otro clásico, que en este caso fue lanzado para la SNES de Nintendo. Un juego de acción de Sculptured Software muy difícil, en el que podíamos controlar a Luke, Han Solo o Chewbacca y que, obviamente, se basa en "El Imperio Contraataca".

Jedi Outcast



07 Otro de la saga Jedi Knight, en el que volvemos a controlar a Kyle, aunque esta vez como un mercenario que prefirió olvidarse de ser un jedi por el riesgo de caer el lado oscuro. Gran título de acción de Raven Software, que sólo está disponible en PC.

Jedi Academy



08 Otro juego con el sello de Raven Software, pero que tenía un enfoque menos lineal que los anteriores títulos de Jedi Knight. Su principal gracia era poder mejorar a nuestro jedi a gusto, con los sables de luz como fieles compañeros.

The Force Unleashed II



09 Con la firma de LucasArts llegó esta secuela, en el que encarnamos a un clon del aprendiz de Darth Vader, Starkiller. Todo transcurre seis meses después del final del primer título y, de nuevo, será clave en la jugabilidad el uso de la fuerza.

SW II: Original Trilogy



10 No podíamos dejar afuera la adaptación de Traveller's Tales con el sello de LEGO. Un excelente título de aventuras, que tomaba los episodios y personajes icónicos de la trilogía original. Una delicia para los fanáticos de las películas.

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



Regresa al APOCALIPSIS ZOMBI

Undead Labs y Microsoft Studios reeditan para Xbox One este juego que, en su momento, recibió excelentes críticas y fue muy bien recibido por los poseedores de 360.

Rafael Inostroza
#Bad Seed



Bienvenido al mundo zombi. Sí, ya lo sé. Existe, desde hace unos 4 a 5 años, una invasión zombi a tu alrededor, tanto en forma de juegos, películas, series, libros y comics, que a veces abruma, pero aun así te divierte. Y si eres fanático de este tipos de juegos y tienes la suerte de tener una Xbox One, pues te felicitamos, porque llega un título que seguramente se hará un lugar en tu corazón.

Undead Labs junto con Microsoft Studios nos traen una reedición de **State of Decay**, juego de supervivencia zombie que ya hizo estragos en Xbox360 y Windows hace dos años y que esta vez salta a Xbox One.

El juego se enfoca en las tácticas de supervivencia: evasión, distracciones, sigilo, construcción de bases, comunidad de supervivientes, exploración del mapa y recolección de recursos. Un pequeño descanso del típico shooter con zombis que pululan usando -y mal- el género de survival.

El juego es de mundo abierto, donde las decisiones del jugador son un factor importante. Pueden construirse estructuras como torres de vigilancia, huertos, barracones, cocinas, talleres, enfermerías o barricadas para defenderse de la población infectada, ayudando a los supervivientes a recuperarse más rápido o fabricando explosivos, todo en la localización que tu elijas.

Pero no sólo la exploración o asentamiento es lo importante, porque tal como en la vida real las relaciones con tus compañeros supervivientes juegan **un rol vital** para tu éxito tanto personal como de tu comunidad.

Con los supervivientes que encuentres puedes comerciar o bien rescatarlos y hacerlos parte de tu comunidad. Dentro de ésta, te pueden ayudar cumpliendo ciertos roles de acuerdo a tus instalaciones y si la relación de tu personaje con ellos es alta, se harán jugables.

Ya decíamos que tus decisiones afectaban al juego. Un ejemplo de ello es que si mandas a uno de tus comunitarios a buscar recursos, puede quedar atrapado y solicitar ayuda por radio. Ahí tendrás el poder de ir a rescatarlo o esperar a que pueda defenderse solo.

Si decides no ayudarlo y el personaje desaparece o muere, bajará la moral de tu comunidad. Y si esta es muy baja, algunos de los supervivientes pueden decidir marcharse y formar sus propias comunidades.

Otra de las novedades de este juego, en comparación con otros similares, es que **no eres inmortal**.

Si tu personaje o alguno de los otros no jugables fallece, lo hace para siempre en esa partida e, incluso, cabe la posibilidad que se transforme en otro zombi más. Si el personaje que muere es el tuyo, sorry, no hay recarga de personaje... sólo pasas a controlar a otro miembro de tu comunidad para seguir adelante con la aventura.

Los zombis pueden ser de varios tamaños, géneros y razas. Pueden estar solos o en grupos más grandes, las famosas hordas, que caminan de un lado a otro sin detenerse a menos que vean al jugador o personaje no jugable... en ambos casos, la horda atacará.


Sobrevivir... de eso se trata todo.

Existen, además, zombis especiales y más peligrosos, cada tipo con su característica, que afectan el espacio a tu alrededor, por ejemplo atrayendo más zombis a tu zona.

Incluso, si dejas que una horda esté sin vigilancia y no la acabas, **te arriesgas a que creen una plaga en el interior de un edificio**, reduciendo la moral en tu comunidad y haciendo aparecer un mayor número de zombis en el área.

En el juego se pueden encontrar **armas de fuego** y **cuerpo a cuerpo**. Las primeras pueden atascarse si la habilidad del personaje que las maneja es baja o resultar más eficaces si es alta. Obviamente, los disparos atraerán zombis, pero es posible añadirle varios tipos de silenciadores.

Las armas cuerpo a cuerpo, en tanto, son de tres tipos: pesadas, contundentes y cortantes, cada una con sus pro y contra. A medida que uses un tipo de arma, mayor será tu habilidad con ellas.

Y si ya jugaste la versión de Xbox 360... **¿qué cambios verás ahora?**

Primero, el aspecto gráfico está mejorado y pulido, corriendo en 1080p. A tal punto es notorio el cambio al mejorar esto, que los desarrolladores se encontraron con una sorpresa al pulir el juego, al ver que algunos de sus asociados habían incluido imágenes obscenas que, por los requerimientos de ese instante, no se notaban, pero que se hicieron evidentes a la hora de pulir el juego.

Esta edición, además, tendrá 26 nuevos logros y 475 puntos de botín de gamerscore, con lo que su puntaje asciende a los 1500, según reveló Undead Labs. Además, tendrá un nuevo personaje adicional y todo el DLC del juego original.

Si quieres una experiencia basada más en las relaciones entre personajes, tipo **The Walking Dead**, en vez del típico "mata todos los zombis y humanos malos que veas", te sugiero que te hagas con este juego, que estará disponible a fines de este mes.



CUANDO JUGAR

ES MÁS QUE UN JUEGO

Esta semana estaba echándome unos duelos de **FIFA** con mi sobrino. Llegado cierto momento, le hice un gol totalmente de otro planeta y lo comencé a molestar viendo una y mil veces la repetición, a lo que él, obviamente, mostró su molestia e irritación. Pasados sólo unos minutos, me anotó un gol mil veces mejor. "Ya, ya desquítate", le dije. Pero él ni siquiera se preocupó de la celebración y me dijo "no es necesaria la humillación para disfrutar un golazo".

Entonces lo abracé y le dije **"sos un grande Shimono, sos un grande"**.

Como fanático de **Mortal Kombat**, siempre gocé del disfrute de la humillación a mi adversario, porque una cosa es ganar, pero pasar por encima del rival, es otra.

Sin embargo, la respuesta tan profunda de parte del más grande partner que he tenido en la vida, abrió mis ojos y me hizo cuestionarme el cómo mi manera de jugar afecta al resto de los jugadores.

Y sí, alguien puede decir que es simplemente un juego y que no tiene

relevancia. Sin embargo, **somos millones los que día a día estamos frente a una pantalla apretando botones**, derramando sentimientos sobre algún personaje y desarrollando capacidades motoras y psicológicas al buscar las diversas maneras de pasar de nivel o solucionar un puzle.

Y al menos la mitad del tiempo que hacemos esto, lo hacemos en compañía de alguien o compartimos esta actividad con otra persona.

Hace algunos números compartía precisamente la experiencia del cooperativo en un multijugador offline y lo genial que es descubrir nuevas aventuras junto a otro jugador en la misma habitación. Pero, obviamente, lo que planteo ahora no hace referencia a esto, sino que es aplicable a todo juego que haya.

Si cada acción que realizo desencadena una serie de sucesos, ¿cómo va a ser descabellado pensar que lo que juego y cómo lo juego no lo hará?

Relacionado con esto, entonces, es que surge en mí la necesidad de jugar de una manera distinta, **entendiendo de que no es simplemente un juego**, sino que también puede ser una manera de afectar a otros.

Con esto no quiero decir que desde hoy estoy en contra de los fatalities ni mucho menos, sino que hay otros que me ven jugar y es mi responsabilidad el buscar el crecimiento de ellos también.

Qué interesante poder pensar que con mi manera de jugar puedo enseñar a alguien, ya sea compartiendo algún truco que sé o demostrando que jugando de una manera u otra puedo obtener un mejor logro.

Y entonces, si mi comportamiento dentro del mundo virtual afecta el mundo real, debe ser un deber mío que éste aporte a los demás. Independientemente, claro, de que alguna o más veces pueda reirme en la cara de alguien luego de una aplastante victoria... **y sobre todo si el triunfo es ante Aquosharp**.

Aunque parezca raro para algunos, podemos enseñar muchas cosas a través de los videojuegos y de la manera en la cual nos enfrentamos a ellos.

Si estando con alguno de mis sobrinos puedo mostrarles la manera de estar más calmos ante un desafío que parece imposible cómo afectar el crecimiento positivamente de un personaje en un RPG, podrán llevar este conocimiento adquirido lejos del mundo de pixeles limitados hasta aquel donde las vidas extras no son comunes.

Ahora, frente a mi consola, junto a mi compadre Shimono, no tiene ninguna importancia quién o cómo hace el gol, sino que ambos aprendemos juntos y eso es **una responsabilidad hermosa** y que estoy feliz de aceptar.

¡Sos un grande, Shimono… sos un grande!

Caleb Hervia
#Caleta



La maestría DE LA ESTRATEGIA

Fire Emblem fue un título que me cambió como jugador y que me hizo fanático de este género. Ahora asoma con dos entregas anunciadas y los fans nos comemos las uñas por jugarlas.

Rafael Inostroza
#Bad Seed

Hace ya varios años, cuando estudiaba en la universidad y mi poco dinero se iba en fotocopias y libros, tuve que entrar al mundo de los emuladores.

Y dentro de los títulos que descargué estaba uno del que no sabía demasiado y que se llamaba **Fire Emblem**.

Se trataba de un título de Intelligent System que, según Game Rankings, era de los mejores juegos de estrategia para la Game Boy Advance, junto con **Advance Wars** (otro bombazo de Intelligent System) y **Final Fantasy Tactics** (que, por su lado, en Metacritic tiene un destacado 88).

Fue entonces que el mundo cambió para mí. La forma de jugar, el desarrollo de los personajes, el que cada uno tuviera su historia, su pasado y su personalidad fueron hechos que me llamó poderosamente la atención de inmediato.

Me puse a investigar un poco gracias a internet y me encontré con que ese Fire Emblem de GBA era ya el octavo en la saga, pero el primero en salir de Japón, impulsado por el éxito de **Marth** (personaje principal de los primeros juegos de la saga) en **Super Smash Bros Melee**, lo que ayudaría a que este juego viera la luz en occidente.

La buena recepción tanto de la crítica como de los jugadores hicieron que el juego se popularizará también en esta parte del mundo, asegurando una segunda entrega de la saga en América, llamada **Fire Emblem: The Sacred Stones**, que volvió a recibir el elogio mayoritario de la crítica.

Fue tanta mi devoción por la saga que bajé las entregas de NES y SNES, a pesar de no entender nada, ya que sólo estaban en japonés... luego descubriría que había versiones parchadas al inglés y ahí pude desentrañar la fantástica historia detrás de ellos.

Mi favorito fue **Fire Emblem: Seisen no Keifu** (Genealogy of Holy War), por su excelente apartado gráfico y una dificultad bastante más elevada desde el comienzo.

Volviendo a América, el juego vio dos versiones para las consolas de Nintendo. La primera fue **Fire Emblem: Path of Radiance** para Gamecube el 2005 y la segunda **Fire Emblem: Radiant Dawn** para Wii en el 2007. Ambos títulos volvieron a recibir elogios, en especial el primero.

Lastimosamente, en esos tiempos me pegué un salto sin consolas, que se sumó a mi poco tiempo para jugar, así que no he tenido aún la fortuna de jugar esas dos entregas.

La saga volvería a las portátiles con la llegada de Nintendo DS, arribando a dicho hardware con **Fire Emblem: Shadow Dragon** en el 2008, siendo un remake del Fire Emblem original de NES.

Pese a ser un juego bien criticado, por desgracia no tuvo el éxito en ventas que se esperaba, lo

que hizo que el siguiente **Fire Emblem: Shin Monsho no Mazo ~ Hikari to Kage no Eiyu**, que vendría siendo la secuela de Shadow Dragon no viera la luz fuera de Japón. Una pena.

Así llegamos al 2012 y al excelentísimo **Fire Emblem: Awakening**, juego desarrollado para Nintendo 3DS que resultó el juego de la saga con mejores críticas de su historia (alcanzó un 92 en Metacritic) y fue todo un suceso en ventas, al punto que el título estuvo agotado por meses después de su estreno.

Algo que, en lo personal, me obligó a comprarlo digital (*cosa que odio, por cierto*). Incluso ahora, que volvió hace poco a las tiendas chilenas, vuelve a costar encontrarlo.

Este título ocupa el mismo continente que la secuela de Shadow Dragon, pero muchos miles de años después.

POR PARTIDA DOBLE

Y ahora Nintendo anuncia un lanzamiento a dos



Fire Emblem, un flechazo en la GBA.



Path of Radiance, una deuda pendiente.



Fire Emblem If... un "hype" instantáneo.

bandas de esta saga, partiendo por una versión para Wii U que la mezclará con otra saga exitosa como lo es **Shin Megami Tensei** y que será desarrollada por un estudio de categoría como **Atlus**.

El juego se llamará **SMT x Fire Emblem**, se anuncia como un "RPG moderno" y verá la luz en Japón a fin de año, supuestamente, con fecha 2016 para Europa y sin noticias de su salida en América.

Por cierto, no se olvidaron de la portátil 3DS, ya que han anunciado **Fire Emblem If**, que llegará al mercado japonés el próximo 25 de junio y lo hará en dos versiones, **al más puro estilo de Pokémon**, con la historia de dos reinos en conflicto: en una versión controlaremos a uno, mientras en la otra versión manejaremos al otro.

Esta forma de entregar este juego no se ha confirmado aún para América y según **Satoru Iwata**, jefazo de Nintendo, "las decisiones que el jugador tome tendrán mayor relevancia en el desarrollo de la historia que en las entregas anteriores".

Por mientras, sólo queda esperar novedades sobre estas dos entregas, que seguramente serán un éxito de ventas, por las altas expectativas de los fans no sólo de esta saga, sino de los juegos de estrategia en general.

Entre las características que se han mantenido a lo largo de la saga están el desarrollo de los personajes según su clase y la importancia de las relaciones entre compañeros, ya sea luchando juntos, mediante conversaciones de apoyo, o incluso a través de relaciones amorosas e hijos.

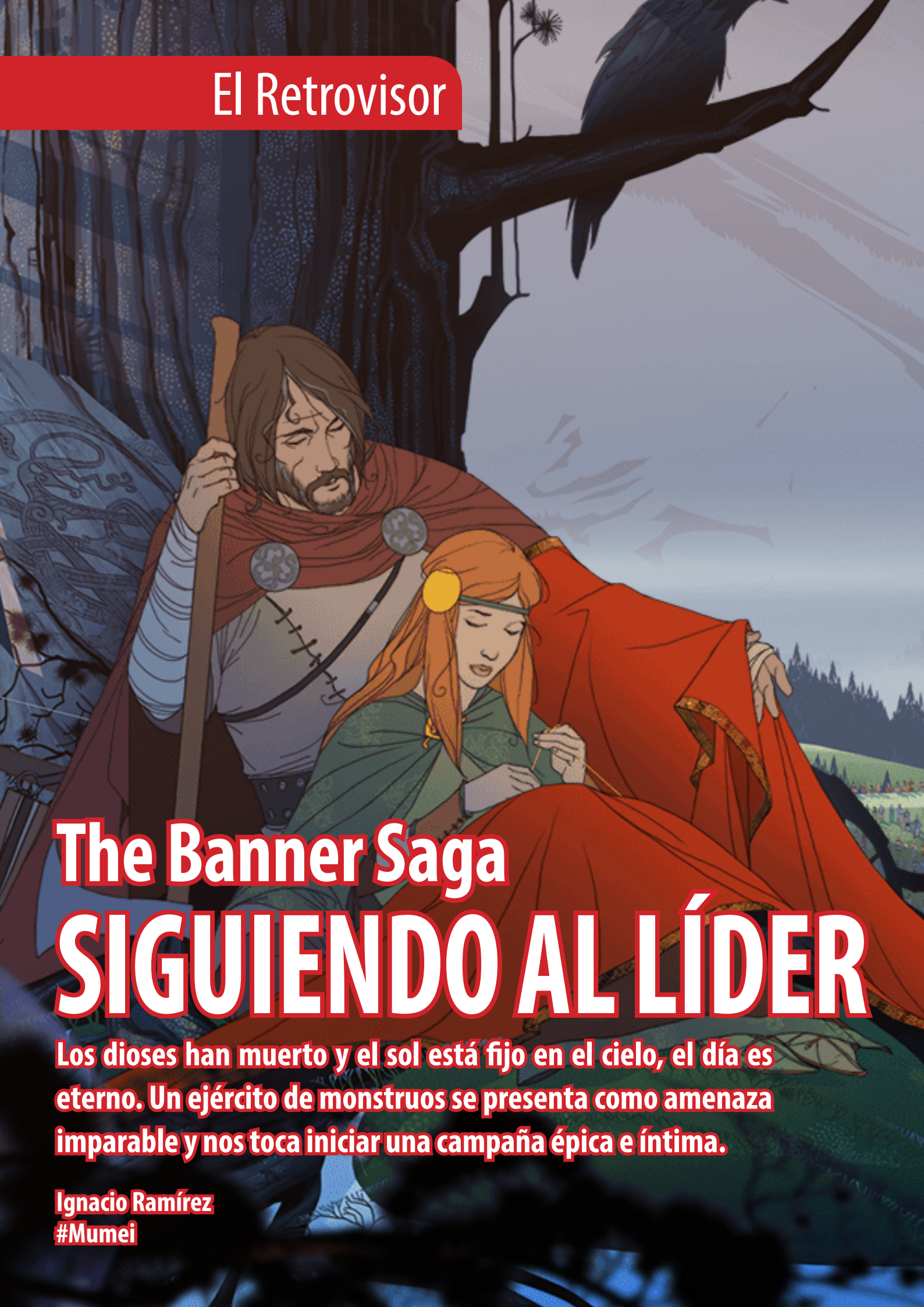
En tanto, cada clase, puede, a su vez, transformarse en otra, ya sea "evolucionando" a un nivel superior o bien cambiando radicalmente su especialización.

Otra característica propia de esta saga, y que la diferencia por ejemplo, de Advance Wars, es que **cada personaje tiene una personalidad específica** y su pasado influye fuertemente en su forma de ser. Y todo eso se nos va mostrando de a poco, según vayas generando tu compañerismo con cada uno de ellos.

¿Y ahora, porque decidí escribir esta nota? Pues porque fue esta franquicia la que me introdujo al mundo de los videojuegos estratégicos.

Vendría siendo, por así decirlo, mi primer amor en este estilo de juego, que después me hizo hacerme fanático de títulos como **Disgaea**, **Record of Agarest Wars** o **Valkyria Chronicles**, por lo que siempre permanecerá en mi recuerdo.

Y a pesar de que mi colega Aquosharp diga lo contrario, **Fire Emblem demuestra que Nintendo es mucho más que "juegos emos para niñitos"**. Y si no que lo digan los analistas que suelen alabar cada título o los miles de fanáticos viejotes que, como yo, le tenemos un lugar reservado en el corazón.



The Banner Saga
SIGUIENDO AL LÍDER

Los dioses han muerto y el sol está fijo en el cielo, el día es eterno. Un ejército de monstruos se presenta como amenaza imparable y nos toca iniciar una campaña épica e íntima.

Ignacio Ramírez
#Mumei



The Banner Saga nos presenta un mundo que usa claramente como base de inspiración la **mitología nórdica**. Es la historia de dos razas que intentan sobrevivir a una tercera de mayor fuerza. Cada una con sus propios intereses y distintas motivaciones, pero ambas bajo un cielo adornado por un sol de medianoche que se niega a darle paso a la luna. Ambas, además, acechadas por una raza de golem implacables.

La vida es muy dura en un lugar así y, pasados los primeros minutos de juego, terminaremos entendiendo que todo siempre irá a peor.

Stoic Studio nos presenta su primer juego como un RPG táctico por turnos, pero lo cierto es que se aleja de muchas convenciones de los juegos de rol occidentales, tanto en la jugabilidad como en la manera de presentarnos la historia. A la vez, sin embargo, sigue siendo parte del género. Y esa es, sin duda, una de sus mayores virtudes.

Desde el principio consigue convertirse en algo único, con una personalidad tan propia que se hace difícil compararlo con otros videojuegos.

A ratos recuerda, en sus combates, a cosas como **Final Fantasy Tactics**, **Fire Emblem** o **XCOM**, pero no termina por tener un referente real…

El sistema de combate es exigente y a la vez sencillo, **pero con un grado justo de profundidad**.

Los personajes se mue-



ven por una cuadrícula plana (no hay desniveles, distintos terrenos u otros modificadores) y cuando uno de los enemigos entra en nuestro radio de acción, podemos atacar a uno de sus dos stats: Armadura o Fuerza.

Fuerza equivale tanto a Vida como a Ataque, **de manera que un personaje a punto de morir hará poco daño**, pero teniendo un alto atributo de Armadura cualquier intento de mermar su Fuerza se quedará en un mero rasguño.

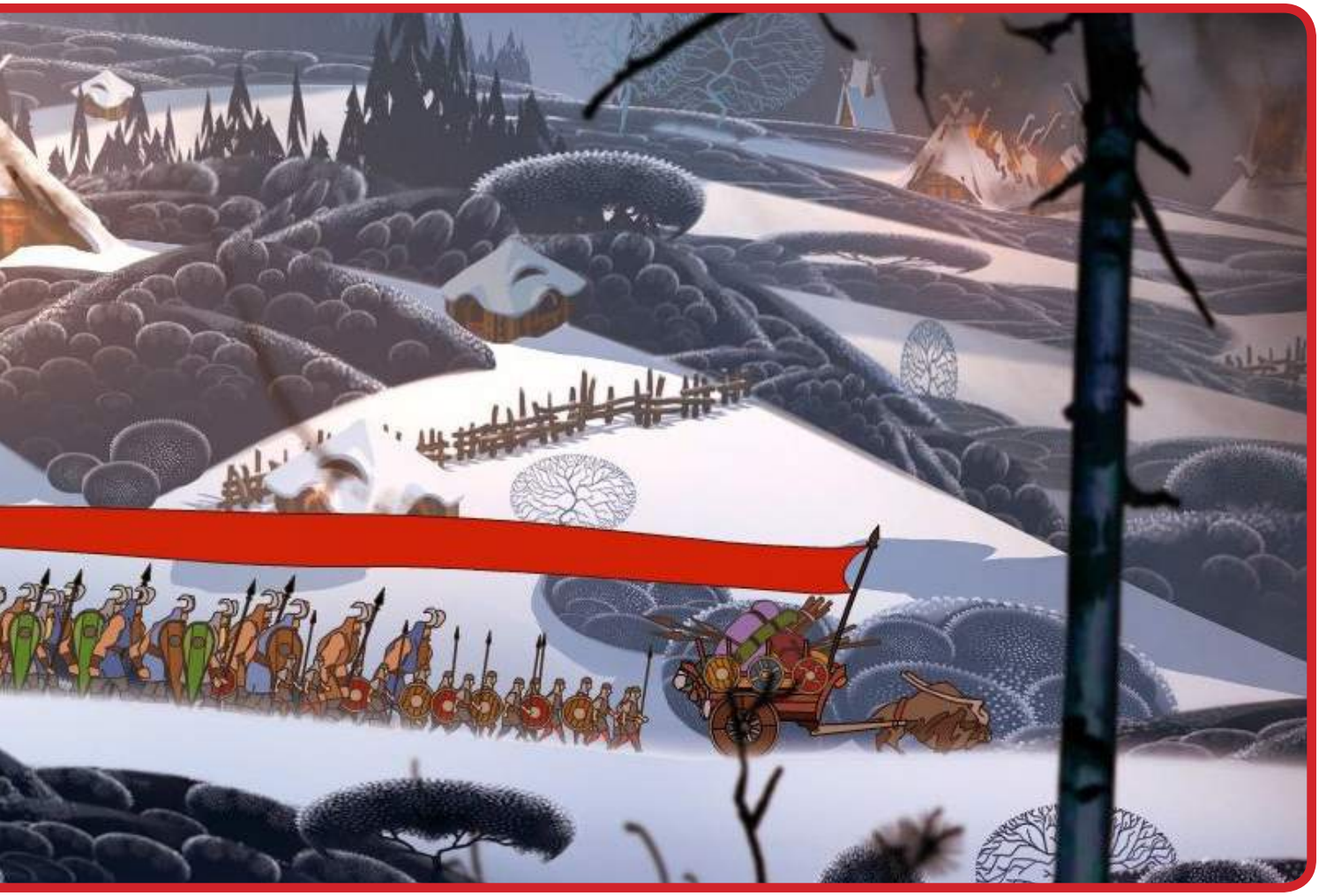
Este sistema nos obliga a organizar bien a nuestros soldados, que son escasos y siempre con atributos menores que los enemigos.

Sabiendo que los turnos entre jugador y enemigo siempre se alternan, es importante elegir al principio del combate en qué orden queremos que luchen, aprovechando las armas y habilidades únicas de cada clase.

Cuando sólo queda un enemigo se rompe este orden. Primero, todos los personajes del jugador y luego el enemigo en pie, convirtiéndose en una persecución con un final bastante claro.

No suena a una maravilla, pero lo cierto es que logra transmitir una sensación de tensión que te hará pensar más de dos veces –o tres– el movimiento que ejecutarás, por lo que ganar siempre resulta satisfactorio.

Sigue sin sonar a maravilla, pero la gracia en **The Banner Saga** es que los combates son una pie-



za importante, pero no la única. **Administrar la caravana será en lo que más nos tendremos que romper la cabeza**.

Vigilar las provisiones es imprescindible, pero resulta que para comprarlas usamos los mismos puntos que sirven para subir de nivel a nuestro personaje o para comprarles un accesorio.

Pero estamos en un mundo hostil... a la mierda mis seguidores. Aquí sobrevive el más fuerte, pensé. Fue entonces que recibí una patada en las bolas al darme cuenta de que el estado de ánimo de la caravana (si no tienen con qué alimentarse baja) influye en el combate de manera **a veces más decisiva** que las estadísticas individuales.

En ocasiones nos tocará entrar en batallas a gran escala, donde una vez más será crucial el número de guerreros a nuestro cargo. Como líderes tendremos que luchar una pequeña escaramuza, pero su dificultad dependerá de nuestro número de seguidores y de lo que hagamos con nuestro ejército: **si podemos lanzar una gran ofensiva, el combate por turnos será más sencillo, y viceversa**.

En definitiva, podemos ser conservadores para evitar pérdidas en nuestro bando o salir a cazar enemigos tras la victoria.

Pero todo el conjunto no acaba allí. La narrativa también buscará darnos de patadas en las bolas y no es a causa de que sea mala... **es excelente**.

Toda la historia está contada íntegramente con texto y diálogos, con las secuencias animadas pudiendo contarse con los dedos de una mano.

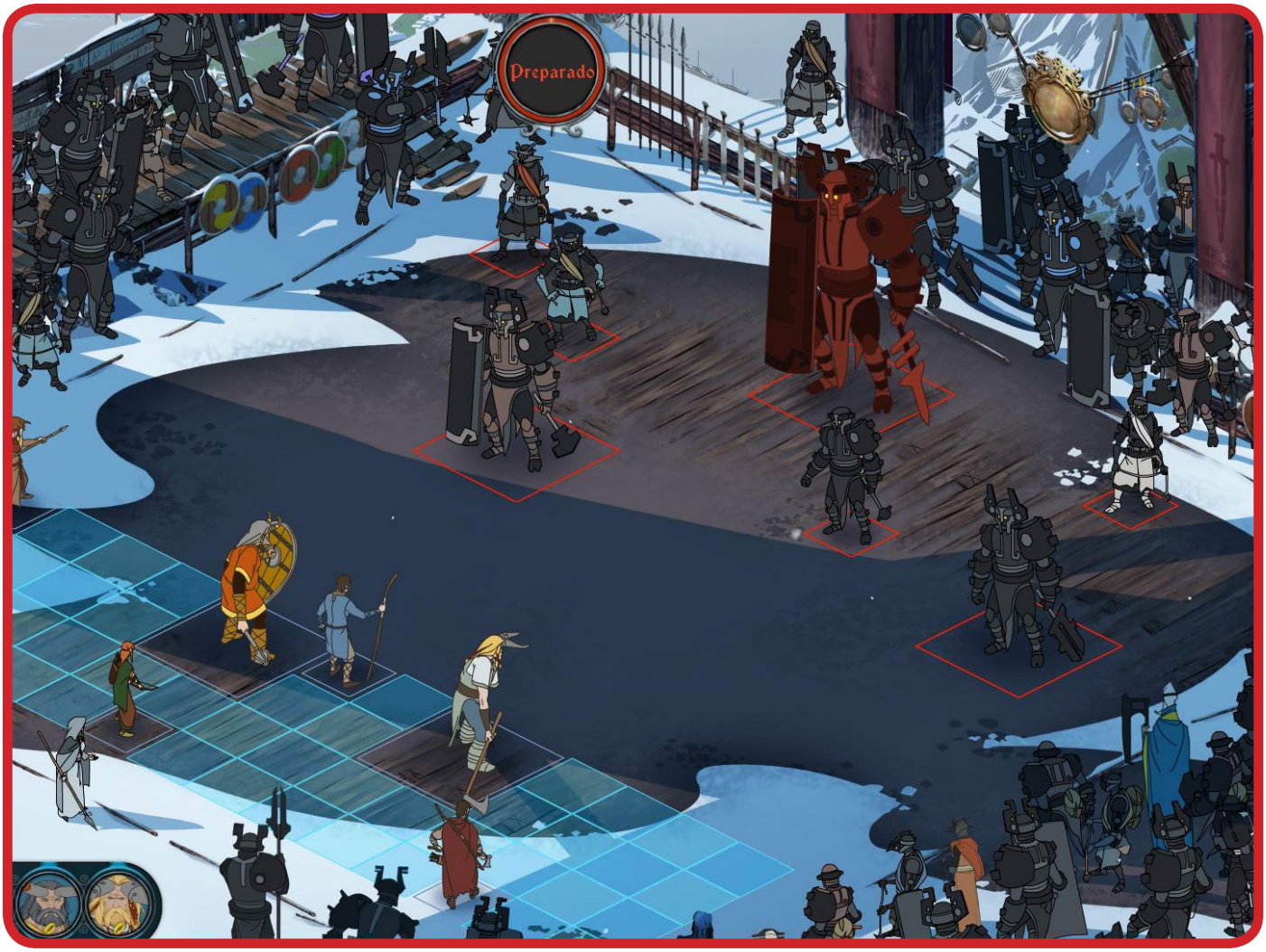
Así, a lo largo de nuestro peregrinaje, nos encontraremos con eventos que sorprenden por la manera en la que se presentan: un cuadro de texto nos informa de lo que pasa y podremos tomar entre un puñado de decisiones, sin saber cuál es la "buena" o la "mala", sin colorcitos indicándonos qué va a pasar, y sin un éxito total en ninguna de las opciones.

The Banner Saga empieza a mostrar **su tono trágico** cuando nos pulveriza al dejarnos llevar por nuestras buenas intenciones o cuando nos mata a un personaje por no haber sabido responder a un evento.

Así, todo el conjunto se condensa en una solo pieza que funciona de manera orgánica y de la cual te haces parte casi de manera personal.

Empiezas a sentirte el responsable de ese grupo que te sigue cuando te preocupas de esa gente a la que apenas ves como una mancha en el paisaje cuando caminas o cuando empiezas a suplicar que llegue el siguiente pueblo para comprar provisiones.

Cuando eres su líder, lo que es algo más que soltar un discurso antes del combate final. Nos vamos convirtiendo, casi sin darnos cuenta, en una figura a seguir no



sólo en lo militar, **pues también tenemos que ser una brújula moral**. Y no una predefinida por el juego, sino que nuestro juicio real como personas es el que empieza a formar parte del juego.

Me autorepudié gritando a la pantalla cuando a causa de mis decisiones terminé matando a uno de mis mejores guerreros. Todo un mar de ira para terminar dándome cuenta que era todo un sueño. **¡El puto juego me trolleó de lo lindo!**

Esta es, sin lugar a dudas, una de la pruebas más claras que tengo sobre lo increíblemente inmersivo que resulta el juego.

La mística de The Banner Saga reside en las sensaciones que transmite, en cómo te hace parte de un mundo frio y condenado. Los enfrentamientos serán difíciles, es cierto, **pero los mayores golpes los recibes en el transcurso del viaje**.

Tiene personalidad propia y adulta, es bastante menos ingenuo que la mayoría de los videojuegos, con decisiones bien intencionadas que salen mal, egoísmo que compensa… justo lo que no se suele ver en la mayoría de los RPG.

Para ir terminando, decir que The Banner Saga es un juego pesimista es como decir que la vida es un valle de lágrimas… ambas afirmaciones son correctas, pero a pesar de eso, o en parte a causa de eso, es que vale la pena vivirlas... o jugarlas.



Una saga que MARCÓ INFANCIAS

Pocos títulos generan tanta unanimidad entre los gamers como Donkey Kong Country, una saga que en su casquete de juego para niños esconde una dificultad bastante alta.

Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou

Cuando hablamos de sagas que marcaron la infancia de gente con una edad mayor a los 20 años, generalmente recordaremos con nostalgia lo que era **Nintendo**. Otros irán más atrás, llegando a la mítica época de oro de **Atari**, mientras otros asociarán sus mejores recuerdos a **Sega** y todas las consolas de punta en lo tecnológico que impusieron, como Game Gear.

Todos tendremos nuestros juegos favoritos y los que, de un modo u otro, marcaron una etapa de nuestra vida infantil.

La importancia de estos juegos resulta decisiva, a la larga, al momento de tomar una decisión en el mundo infinito de los videojuegos. En mi caso, antes de comprar un juego, primero reviso el catálogo de Nintendo, ya sea de Wii U o 3DS, luego paso a Sony y finalmente llego a Microsoft.

Y esto se debe a que, casi instintivamente, aún confió en las franquicias de Nintendo, sin llegar a ser un fanboy y decir que todo lo que saca la firma japonesa es una obra maestra, porque todas las compañías han cometido errores y eso resulta innegable.

Pero luego de hablar con muchos amigos y conocidos, la gran mayoría llegó a un título que marco parte de su vida: **Donkey Kong Country**, ya sea la primera, segunda o tercera entrega.

Hasta el día de hoy debo reconocer que no he encontrado un juego con características parecidas o similares y creo fervientemente que la mayoría de los títulos de plataforma de hoy en día tiene sus raíces en lo que fueron aquellos juegos que disfrutamos en plataformas de 8 ó 16 bits.

De hecho, Donkey Kong Country tiene una fórmula muy interesante, con son zonas secretas, todo tipo de bonos y jefes muy divertidos, **que llevan tus capacidades gamer al máximo**. ¿Juegos para niños? Sí. ¿Fáciles? Ni de asomo.

Y es que puede que lectores de menor edad que todavía no nacían o eran muy pequeños en ese entonces digan que "los Juegos de Nintendo son sólo para niños chicos", pero créanme cuando les digo que intentar terminar Donkey Kong Country, cualquiera de los 3, en su 100% (incluso algunos juegos llegaban hasta el 103%) es una tarea más que complicada.

Más aún cuando sólo cuentas con un punto de guardado por nivel y se suma el hecho de que nuestros personajes no tienen habilidades especiales que te den grandes ventajas contra nuestros enemigos, lo que convierte a estos títulos en desafíos muy difíciles en la medida que avanzas.

Recuerdo con mucho cariño la etapa de los carros en el primer Donkey Kong Country, los cuales exigían tener reflejos de acero. Y todo con una música de acompañamiento fabulosa, con el tema **"Mine Cart Madness"** acompañándote durante todo el nivel.

Más adelante también recuerdo el nivel en el que había cortes de luz que nos impedían poder ver bien el mapa, obligándote a memorizar las zonas que veías antes y después del apagón, mientras múltiples enemigos seguían atacándote.

Para cerrar la primera entrega también se encuentra el jefe final, **King K. Rool**, el maldito invasor que con su tema clásico de fondo, **"Gang-Plank Galleon"**, te ofrecía una lucha que te ponía la sensación de adrenalina a tope y que se convertiría en el sello de los jefes de la saga.

Mi siguiente recuerdo con la franquicia se remonta a la Navidad de 1999, cuando envuelto en papel de regalo se encontraba **Donkey Kong Country 2**, un juego que hasta el día de hoy es considerado como un antés y un después en los videojuegos.

Con un título tan icónico a sus espaldas, era difícil, casi utópico, pensar que esta entrega sería mejor... pero lo fue y dejó a todo el mundo con la boca abierta.

Fue un título que pasó a la historia, sin ir más lejos, por tener una de las mejores bandas sonoras que haya visto un videojuego y lo más curioso es que fue compuesta en solitario por **David Wise**.

Hoy en día, pese a los millones invertidos en cada juego, llega a dar pena o vergüenza ajena escuchar algunas canciones o sonidos en supuestos triple A, pero en este título de 1995, por el contrario, cada una de las piezas estaba puesta de forma precisa, dando en el clavo una y otra vez.

Uno de los niveles que más recuerdo es el de la mansión embrujada, donde tres fantasmas te



perseguían y tú debías evitar que se acercaran.

Y no, no eran para nada fantasmitas pequeños como **"Boo"** de Mario, sino que unos gigantes que realmente asustaban. Recuerdo con cariño que la canción que acompaña este nivel es **"Haunted Chase"** y, hasta el día de hoy, escucharla te transporta a aquellos años donde sí se podía encontrar el punto en el que un juego bueno se mezclaba con una gran banda sonora.

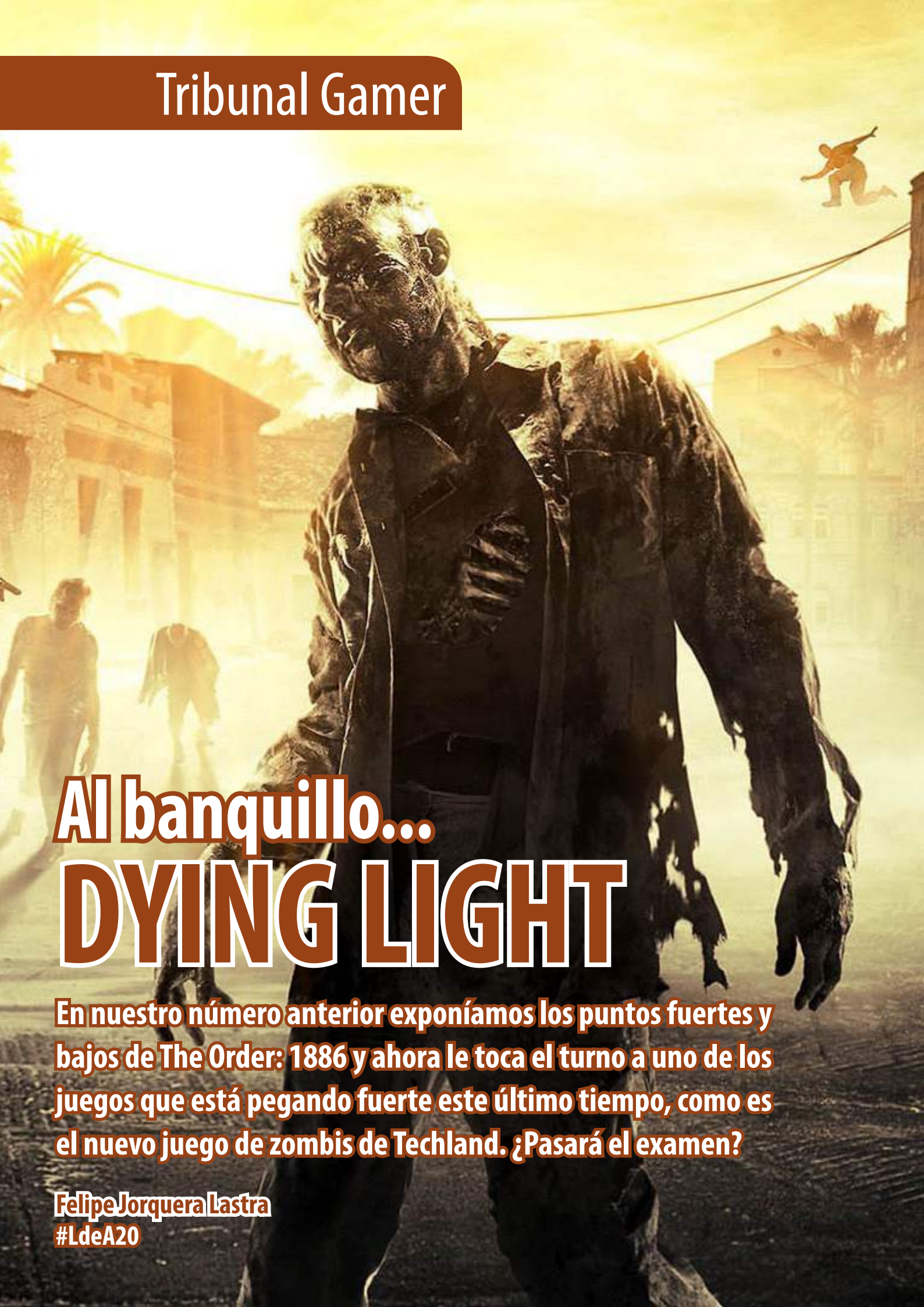


Por último, si algo recuerdo de **Donkey Kong Country 3** es que tiene una de las etapas que más me costó superar en la saga. Hablo de Lightning Lookout, que quizas no recuerden de nombre, pero sí porque era el nivel donde debíamos esquivar relámpagos, lo que a más de alguno dejó con nervios de punta.



Un nivel que odiaba y adoraba a la vez, porque era el mejor ejemplo de cómo la saga te obligaba a ir mejorando en cada nivel. Como tiene que ser.





Al banquillo...
DYING LIGHT

En nuestro número anterior exponíamos los puntos fuertes y bajos de The Order: 1886 y ahora le toca el turno a uno de los juegos que está pegando fuerte este último tiempo, como es el nuevo juego de zombis de Techland. ¿Pasará el examen?

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20

En estos últimos años hemos tenido una avalancha de juegos donde los protagonistas son los ya clásicos muertos vivientes. Dead Nation, Dead Rising, Left 4 Dead, Dead Space, Day Z, State of Decay, los The Walking Dead de Telltale o Dead Island, por nombras sólo unos pocos, ya que incluso grandes sagas no se pierden la cita con los zombis y han lanzado spinoffs como ha sido el caso de Call of Duty, Red Dead Redemption o Sniper Elite.

Ahora vamos a los que nos convoca, **Dying Light nace como la evolución de lo que vimos en su momento con Dead Island**, que pese a resultar una buena propuesta careció de algunos elementos para lograr un juego redondo.

Ahora ya con la licencia en manos de otra compañía (Yager se encargara de Dead Island 2), **Techland se centro únicamente en Dying Light** y la verdad es que la estrategia le ha resultado bastante plenamente.

El juego nos pone en la piel de **Kyle Crane**, un agente secreto del que poco a poco iremos conociendo su historia y cuál es el propósito de su visita a la ciudad de Harran, la cual está plagada de zombis.

Pese a que la campaña logra el objetivo de engancharnos y nos mantiene atentos a lo que sucederá más adelante, no esperemos un gran guión ni una historia que recordaremos en el futuro. **Donde brilla Dying Light es en su propuesta jugable**: parkour, eliminar, rebanar, explotar zombis, creación de un sinfín de armas, trampas y misiones por doquier es lo mejor que define la propuesta de Techland.

Podríamos decir que el juego se queda sólo en lo nombrado anteriormente, pero por fortuna agrega unas cuantas mecánicas realmente interesantes. Una de ellas es la integración del ciclo día/noche, donde la verdadera protagonista será la oscuridad, pues en esta etapa será donde viviremos realmente el peligro de una ciudad infectada de zombis feroces y nuestra mejor "arma" será correr hasta un refugio y dormir hasta que veamos nuevamente la luz del sol.

Las armas son otras de las características importantes, pues tendremos un gran abanico donde elegir. Palos, tubos, cuchillos, armas de fuego, bates y muchas más encontraremos a lo largo de la aventura. Podremos personalizar, mejorar y hacer varias modificaciones para mejorar el poder destructivo de dichas armas, pero ojo pues tendremos que estar atentos a su desgaste y deberemos repararlas constantemente.

Al igual que en Dead Island, tendremos un cooperativo, pero ahora mucho más cuidado. Podremos formar equipos de 4 jugadores para cooperar en las diferentes misiones y tendremos la opción de transformarnos en zombis e invadir a otros al más puro estilo de la saga Dark Souls.

MERISTATION

Es un título que consigue aportar novedades interesantes en el ya trillado subgénero de los zombis. El parkour como mecánica jugable funciona bien, tanto a la hora de escalar como en las fases más de plataformas puras. El ciclo día-noche (imponentes los momentos nocturnos) y el desarrollo de nuestro personaje y equipo nos entregarán buenas dosis de diversión.

LA OPINIÓN DE LOS REDACTORES

Pese a que en los sitios especializados promedia el 70 y los detractores le critican varios aspectos técnicos, para mí es un gran juego. Lo recomiendo en especial a quienes les gustó Dead Island. Y aunque no es una secuela directa, todos los elementos que hicieron de esa entrega un gran título han sido replicados de forma exitosa. Tal vez no hay una gran innovación, pero el espíritu de los muertos vivientes se mantiene intacto.

AQUOSHARP

Aunque los juegos de mundo abierto están de moda, no me considero un gran fanático del género. No obstante, Red Dead Redemption es uno de mis títulos favoritos por lo mismo que Dying Light me encantó: la variedad de sus misiones secundarias. El juego tiene personajes muy queribles y a los que le tomarás cariño durante la aventura. Y, por cierto, la acción está muy bien lograda. Para mí, una grata sorpresa.

MALTRAIN

3D JUEGOS

Ofrece un más que notable entretenimiento para los fans de las aventuras de supervivencia. Su potente apuesta por el parkour es el mayor elemento diferenciador respecto a Dead Island y si bien repite algunos de los errores de aquél, en líneas generales se trata de un producto también entretenido y recomendable. El ciclo de día y noche le aporta el toque de personalidad.

HOBBY CONSOLAS

Puede que no sea ni el juego más original ni el que tiene el mejor guión, pero lo que hace, lo hace bien. Y es que, a pesar de todo lo que podamos decir del juego, una vez que empieces a correr y trepar por Harran, y descubras todo lo que puedas hacer y lo divertido que resulta hacerlo con amigos, no podrás dejar el mando. Y eso al final es lo importante, ¿o no?

Debo admitir que no esperaba nada de Dying Light, precisamente porque el anterior juegos de zombis de la compañía (Dead Island) me había parecido bastante flojo y creía que esta nueva entrega sólo agregaba algunas mejoras. Pero me llevé una grata sorpresa al comprobar que no sólo mejoraba en todos sus aspectos sino que agregaba mecánicas muy interesantes, como el ciclo de día y de noche, pues en realidad el juego cambia bastante cuando ya no está la luz del sol.

LDEA20

LO RECOMENDAMOS



Si buscas matar, cortar, rebanar, explotar o electrocutar zombis este es tu juego, pues lo más divertido de Dying Light es eliminar a los muertos vivientes de las formas más alocadas que nos podamos imaginar.
El sinfín de armas que hallaremos durante la aventura harán las delicias de quienes les encanta probar diferentes combinaciones para sembrar el caos en la ciudad de Harran. Incluso tendremos armas ocultas que a más de alguno le sacarán una sonrisa, como un osito de peluche, la espada de Excalibur y un arma con el nombre del jefe de optimización del juego, llamada Korek.
Si nos aburrieron los juegos cortos, nos ofrecerá una campaña muy larga, que nos puede llevar 20 horas si sólo decidimos ir por las misiones principales y 50 si queremos descubrir todos sus secretos, además de completar todas las misiones secundarias.
El título gana mucho con su cooperativo de 4 jugadores, pues es muy divertidos ayudar y competir con nuestros amigos en las distintas misiones que nos ofrece el juego. E, incluso, si queremos completar las misiones principales, podremos hacerlo con nuestros amigos.

NO LO RECOMENDAMOS



Si estás aburrido de la temática zombi o si en su tiempo probaste Dead Island y te pareció un juego repetitivo, poco innovador y con una historia plana, te recomendamos no acercarte a este título, que pese a mejorar y agregar nuevas mecánicas sigue palideciendo de algunos errores vistos en su anterior juego.
Uno de ellos es que la inteligencia artificial sigue siendo uno de los puntos flojos. Puede que a los zombis no se les pida mucha inteligencia, como es obvio, pero además de los muertos vivientes que encontraremos en esta aventura también están los humanos y es en este apartado donde se ve lo poco cuidado de la IA.
Otros de los puntos flojos son lo repetitivas que se vuelven sus misiones al trascurrir el tiempo y puede que nos termine aburriendo ser el típico recadero encargado de ir desde un punto "A" a un punto "B".
Puede que hayan mejorado la historia, pero sigue siendo un punto al debe. Por esto, si buscas una historia original y no la típica que sólo sirve para darnos una excusa para eliminar todo los que mueva, es mejor que lo pienses dos veces antes de adquirir este videojuego.



Assassin's Creed
AVENTURA EN CHINA

La famosa y controvertida saga de asesinos regresa este mismo mes con un juego en formato descargable y ambientado a comienzos del colapso de la Dinastía Ming.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20

Bastante problemas ha tenido en este último tiempo la saga **Assassin's Creed**. Y no es para menos, ya que su última aventura lanzada en la nueva generación estuvo cargada con un sinfín de inconvenientes, que si bien es cierto se han ido solucionando durante el año a punta de parches, de todas formas generaron un manto de dudas entre los fanáticos de cara al futuro de la franquicia.

De hecho, en un principio **Assassin's Creed Chronicles: China** estuvo pensado para lanzarse como parte del pase de temporada de Assassin´s Creed: Unity, el cual contenía además un DLC para la aventura llamado "Reyes muertos", pero como muchos saben todo esto fue cancelado y **Ubisoft** decidió entregar el contenido descargable de forma totalmente gratuita, a modo de compensación por los problemas de Unity.

Lo que no estaba claro es que pasaría con Chronicles China, pero Ubisoft confirmó no sólo que lanzaría este juego de forma independiente, para descarga digital, sino que sumaría luego otros dos títulos del mismo corte, ambientados en India y Rusia.

Assassin's Creed Chronicles: China se desarrolla en un entorno 2.5D y el desarrollo corre a cargo de **Climax Studios** (Silent Hill: Origins, Silent Hill: Shattered Memories, Rocket Knight) junto con la supervisión de **Ubisoft Montreal**.

Como decíamos, en los próximos meses nos llegarán las siguientes historias, firmadas por el mismo estudio, que nos colocarán en Rusia durante las repercusiones de la revolución de Octubre Rojo y en India, en la guerra del Imperio Sij.

ACC: China nos pondrá al mando de una asesina que los más fanáticos de la franquicia ya conocemos, gracias a un corto animado de la saga **Assassin's Creed: Embers**, donde revisamos los últimos días de vida del querido **Ezio Auditore**. Su discípula, **Shao Jun**, terminará su entrenamiento para cobrar venganza en su país natal.

El juego se centrará principalmente en el sigilo, tendremos la ya clásica vista de águila para saber la posición de nuestro enemigos e incluso se verá reflejado el ángulo de visión de nuestros oponentes. Eso sí, esto no quiere decir que no tendremos que sacar nuestra espada y enfrentar a nuestros rivales cuerpo a cuerpo.

Como ya es habitual en de la saga, tendremos misiones secundarias y coleccionables. También hará acto de presencia el **Animus**, para mantenernos informados con lujo de detalle de los personajes y del entorno en el cual nos encontramos.

Assassin's Creed Chronicles: China verá la luz para PlayStation 4, Xbox One y PC el 20 de este mes y se espera que Ubisoft confirme muy pronto las fechas oficiales de las próximas aventuras.



CON EL SELLO DE SCHAFER

Cuando hablamos de **Tim Schafer** es imposible no recordar sus clásicas aventuras gráficas como Grin Fandango, The Secret of Monkey Island, Day of the Tentacle o sus últimas entregas bajo el alero de Double Fine.

Y ahora lo recibimos con un proyecto que tuvo que salir adelante gracias a la ayuda de los aficionados en Kickstarter, por el nulo interés de las compañías en apoyar aventuras gráficas de corte clásico. Por suerte la propuesta fue bien recibida por los usuarios y se financio sin problemas y en tiempo récord.

Broken Age nos pone al mando de dos personajes completamente opuestos, pero que a la vez tienen algo en común. **Shay** y **Vella** serán los protagonistas, los cuales podremos alternar en cualquier momento. El primero es un joven que vive en una nave espacial controlada por una inteligencia artificial y la segunda es una doncella que habita en un colorido mundo.

Al comienzo del juego nos encontraremos con ambos personajes dur-

miendo plácidamente, teniendo que escoger a uno de ellos para dar comienzo a la historia.

Los dos arcos argumentales tienen diferentes ritmos. La historia de Shay es más directa y apuesta por puzles cortos y elaborados, mientras que la de Vella es más pausada y tenemos más diálogos.

Algo que caracteriza a la mayoría de las aventuras de Tim Schafer es el sentido del humor que le imprime a sus historias y Broken Age no es la excepción, pues tendremos varios momentos en que los personajes nos arrancarán una sonrisa de la cara con sus divertidos diálogos y acciones.

Una de las cosas que caracteriza a Broken Age es que difícilmente quedemos atascados en algún puzle que nos plantee la historia, algo que en las anteriores aventuras gráficas de Tim sucedía muy a menudo, lo que puede que en esta oportunidad decepcione a los fanáticos que buscan un desafío mucho más complejo.

El doblaje de los protagonistas corre a cargo de **Elijah Wood** en el caso de Shey y **Masasa Moyo** de Vella, lo que nos garantiza que encontraremos un doblaje realizado por actores de categoría probada.

Broken Age llegará completo (con sus dos actos) a PlayStation 4 y PlayStation Vita el próximo 28 de abril, mientras que para los que esperaban el segundo en PC, lo tendrán ese mismo día para que completen la historia.

TRÓPICO 5 DEBUTA EN PLAYSTATION 4

Pese a que los juegos de estrategia tienen su nicho en PC, las empresas no se dan por vencidas para traerlos a consolas. Así, Haemimont Games trae la última entrega de su reconocida saga, Trópico 5, a Playstation 4.

Quizás muchos recuerden a los clásicos Sim City o Civilization, en donde debíamos crear nuestra propia ciudad. Pues Trópico bebe mucho de estas aventuras, con sus propias características, siendo una de las más importantes el crear a nuestro presidente y gobernar con éxito durante el juego.

A los nuevos en la saga les recomendamos comenzar por el tutorial, que nos enseñará paso a paso todas las opciones que tendremos.

Tendremos varios modos de juego disponibles, partiendo por el modo campaña, que incluye uno llamado "Cambiando el Mundo", en el que debemos crear una isla y mantenerla, mientras vamos cumpliendo misiones.

También tendrá un modo multijugador, para cooperar o competir con nuestros amigos, en partidas de hasta 4 jugadores.

En definitiva, Trópico 5 llegará a PlayStation 4 con todo lo visto en PC -incluso con el mismo apartado gráfico- el 27 de este mes.

PLAYSTATION... GO HOME

La moda de los muertos vivientes está presente desde hace varios años en el cine, la televisión o los videojuegos, tal vez porque muestra un deseo de volver a tener lo que perdimos o quizás, en forma más indirecta es un reflejo de la frase de que "todo tiempo pasado fue mejor".

Sea como sea, hoy tenemos ante nosotros un muerto que no cumple ninguna de las características anteriormente mencionadas y que, siendo realistas, tiene prácticamente cero posibilidad de volver a la vida, me refiero nada más ni nada menos que a **PlayStation Home**.

El pequeño proyecto nació como un experimento y por un periodo cercano a los 7 años sirvió de refugio para quienes no tenían dinero suficiente para adquirir juegos o para los que por curiosidad entraron algunos minutos a ver de qué se trataba.

Por desgracia, se pasaban más minutos viendo cuánto tardaba en cargar cada escenario que conociendo este tan particular ciberespacio.

Los problemas comenzaron desde sus propios orígenes, ya que como todo buen proyecto de Sony sufrió varios retrasos y postergaciones hasta que **en diciembre de 2008** se lanzó bajo la categoría de beta pública.

Todos los felices y orgullosos poseedores de PlayStation 3 que tenían acceso a internet podían descargar gratuitamente esta aplicación y entrar en un mundo virtual en el cual cada uno contaba con su avatar y su propio espacio digital.

Como en todas estas comunidades, había variadas opciones de personalización del personaje, desde su vestuario hasta del lugar donde residía.

En un principio había pocas actividades y en esta etapa la más popular fue el **bowling**. Para quienes jamás lo conocieron, lo definiría como un juego

de Wii pero con gráficos menos simplones.

En los meses iniciales las actualizaciones eran semanales y por medio de éstas se iba enriqueciendo la experiencia. La más importante fue sin dudas la que incluyó el motor físico **Havok**, ya que posibilitó la integración de mejores juegos, además de un sistema mejorado de comunicación.

Luego se fueron sumando nuevos lugares tales como un cine, en el cual, entre otras proyecciones, se mostraban los tráilers de los juegos venideros.

Aunque la mayoría de los lectores no va a creerlo, muchas veces había que hacer fila para acceder a estas "entretenciones". Pero si tomamos en cuenta que en ese momento el catálogo de PS3 se reducía casi exclusivamente a Metal Gear Solid 4, entonces ya no es tan difícil de creer.

Pero no sólo se vivía de bolos y tráilers, pues en la plaza se daba todo tipo de interacción. Era el espacio ideal para comentar lo mucho que faltaba para que llegaran los juegos y, por sobre todo, donde el ocio alcanzaba límites insospechados.

Posteriormente y como consecuencia inevitable se agregaron los comercios, con gran cantidad de vestuario, accesorios, muebles y una gama de artilugios inútiles. Y los que no querían gastar su dinero en nimiedades tenían la opción de desbloquear algunos ítems por medio de logros en juegos específicos.

La publicidad también llegó a Home. Primero fue sólo de Sony, pero luego se agregaron otras compañías… esta de más decir que fue una excelente apuesta la suya (*nótese el sarcasmo*).

Si hubo un elemento que marco la vida de este "Hogar" fue ciertamente el que aportaron los infaltables **hackers**, que con facilidad lograron modificar de forma ilegal los contenidos, algo difícil de creer si tomamos en cuenta la robusta solidez en cuando a seguridad de PSN (*cof, cof*). Estas intervenciones llegaron a tal punto que se creó un verdadero **mercado negro** donde se vendían toda clase de triquiñuelas.

Cuando **Gabriel García Márquez** escribió "Crónica de una muerte anunciada" jamás pensó que el título le vendría como anillo al dedo a Home, ya que siendo sinceros nunca nadie le tuvo ni la confianza ni la fe necesaria. Me atrevería a decir que ni sus propios creadores.

Home fue, en el mejor de los casos, una alternativa muy poco atractiva para la gran mayoría de los jugadores. Y aunque tuvo algo de apoyo y algunas ideas tuvieron cierto éxito, fue un proyecto que claramente no resultó.

Hoy, en su despedida, recomiendo para su epitafio una simple frase que resume mi experiencia en PlayStation Home: **"Gracias por intentarlo… pero no, gracias"**.

David Ignacio P.
#Aquosharp



YA NO SON COSA DE NIÑOS

Las películas animadas hace mucho que se tomaron la pantalla, insertando en la memoria colectiva a personajes que son recordados y queridos. Y ya no sólo están enfocadas a los más pequeños, sino que cada día alcanzan un espectro más amplio de público.

Algunas han pasado sin pena ni gloria, es cierto, pero son más las que se han transformado en las mejores películas de cartelera y un ejemplo de ello es que la premiación este año de la mejor película animada en los Oscars estuvo muy reñida.

La historia del cine animado data casi de la prehistoria de este arte, pues todo nace con la ilusión del movimiento vista con una técnica apodada **"linterna mágica"**, que consistía en proyectar unos grabados de cristal, que eran cambiados manualmente, dando la impresión de movimiento.

El pionero en ayudar a darle vida a este tipo de cine fue el español **Segundo de Chomón**, con la primera cinta de animación de la historia: **"El Hotel Eléctrico"**.

Mucha agua ha corrido bajo el puente desde entonces y hoy vemos que las cosas han avanzado

de manera importante gracias a la tecnología de punta que se utiliza para hacer el cine animado.

Eso sí, aunque puede resultar más fácil de elaborar, considerando que antes mucho se hacía a mano, también se han ido acrecentando las expectativas y las exigencias de un público cada vez más amplio.

Y es que ya no es un cine sólo para los más pequeños y me atrevo a decir que no sólo somos las mujeres a las que nos atrae el cine animado, sino que cada vez más hombres han ido perdiendo el pudor de decir que les gusta ir al cine a ver cintas "de monitos".

Esto porque también las historias de las películas han ido cambiando. Antes, el cine animado era sinónimo de princesas que eran atacadas por la bruja malvada y que, por lo tanto, debían ser salvadas por sus príncipes azules... y si bien aún queda algo de eso, se ve cada vez menos o pasa a ser algo casi secundario.

Hoy existen un montón de películas animadas alejadas de esos clichés, tal como lo demuestran las que, según la Academia, fueron las cinco mejores del género en 2014.

Las nominadas fueron **Los Boxtrolls**, **Cómo entrenar a tu dragón 2**, **Canción del mar**, **El cuento de la princesa Kaguya** y la ganadora **Grandes Héroes**. De ellas, tres son mis favoritas y quisiera destacarlas.

El cuento de la princesa Kaguya, producida por los grandes del **Estudio Ghibli**, se basa en el cuento de la cultura japonesa llamado "El cortador de bambú".

Es, mágicamente, la más atractiva manera de vivir y aventurarse en una cultura distinta. Por sus colores y paisajes realmente es difícil que esta película no le guste a alguien. Aplausos y ovación para el japonés **Isao Takahata**, quien dirigió esta hermosa película.

En lo personal, me hubiera gustado que esta película hubiera sido la ganadora del Oscar, pero la diferencia cultural suele ser una gran barrera.

Hablando de culturas, Song of the sea es otra película animada que se basa en una historia mitológica. En este caso, de **Selkie**, un mito celta.

Otra joya que se encuadra con merecimientos entre las películas más destacadas del año. Y eso tomando una historia rica en cultura y que entrega algo más que estereotipados príncipes azules o princesitas banales.

En todo caso, no discuto el triunfo de Grandes Héroes, mi otra favorita.

No sé si será aún mi alma de niña la que se destaca en la nota, pero realmente siento que año a año las cintas animadas dejan de ser el invitado de piedra de los Oscar y se ganan un espacio más que merecido en la mesa de las grandes producciones. En buena hora.

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