Todo Juegos
OPINIÓN EN MODO HARDCORE
MAYO 2015
NÚMERO 21

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES



The Witcher 3: Wild Hunt será el broche de oro de una saga inolvidable. Y aquí te contamos lo que deberías saber si nunca la jugaste.

LA ÚLTIMA AVENTURA DE GERALT DE RIVIA

UNA REALIZACIÓN DE PLAYADICTOS

La búrbuja de los móviles

Desde hace mucho tiempo vengo escuchando aquello de que el exponencial crecimiento tecnológico de los aparatos móviles, llámese smartphones y tablets, hará que los videojuegos en estos pronto alcancen el nivel de los vistos en cualquier consola.

Hoy, después de varios años de la monserga, debo decir que se trata de una estupidez de marca mayor. Es más, puedo asegurar que, por las razones que sean, el 99,9% de los jueguitos de Android o iOS no alcanzan siquiera las cotas de calidad de una Nintendo 3DS.

Y puedo asegurar que eso no cambiará en el futuro. El mejor ejemplo es el que vimos con Konami, que sigue dando ejemplos de cómo destruir la reputación de una compañía en 10 pasos, al anunciar que pasaría a enfocarse por completo en el mercado de los móviles.

¿Lo hará porque pretende desarrollar juegos de gran calidad en estos aparatos? ¿Lo hará porque quiere revolucionar al mercado con gráficos de punta e historias profundas? No. Lo hará porque huelen dinero fácil, con trabajos pobres y apelando a sus grandes sagas.

¿Nintendo hará esa revolución? Permítanme una sonrisa irónica viendo la experiencia de los Amiibos, esos DLC portátiles que sacaron.

Por suerte, ya hay signos de que la burbuja comienza a romperse. Zynga es un espejismo de lo que fue, Rovio lo mismo y ahora hasta los creadores de Candy Crush vieron disminuir sus ingresos. Ojalá que esto se mantenga y volvamos a tener desarrolladores realmente preocupados por ofrecernos calidad.

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





René Quezada
#Lynhänder

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

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

Indice



16 **TOP TEN**
Elegimos a los diez villanos más difíciles de los juegos de peleas.

26 **CÓDIGO MUERTO**
Un análisis a la polémica sobre la innovación en las consolas.

30 **HYPERDIMENSION**
Con Neptunia U, la saga vuelve a la PS Vita y recargada de fanservice.

34 **PREVIA A LA E3**
A pocos días del inicio de la feria, repasamos lo más esperado.





46 **EL RETROVISOR**
P.T. o cómo un demo se transformó en todo un evento jugable.

50 **TRIBUNAL GAMER**
Sentamos en el banquillo a Mortal Kombat X. Revisa el veredicto.

54 **AQUOBLOG**
Los trofeos glitcheados, un problema repetido e insoportable.

57 **EN CARTELERA**
Hatsune Miku llega a Nintendo 3DS y Magicka 2 a PlayStation 4.

¿Qué esperas de la próxima E3?



Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou

Personalmente, creo que lo único que espero de la E3 es el fin de promover los refritos y comenzar a usar la cabeza en pensar primero en el consumidor que en el bolsillo de las grandes empresas. Sabemos de antemano que nos tocará encontrarnos con juegos como Assassin's Creed o Call of Duty, entre otros, pero espero con ansias ver a más mentes brillantes creando algo nuevo y que no sea un refrito.



René Quezada
#Lynhänder

Ojalá que en esta E3 aparezcan los juegos que faltan por mostrar, como el nuevo Gears Of War o Mass Effect 4, más Halo 5 y Uncharted 4, que serían los platos fuertes de las consolas de alta definición. De la vereda de los multiplataformas más esperados, espero que Square Enix muestre algún avance de Final Fantasy XV, a fin de ir pavimentando mejor el hype, ya que hay mucho misterio detrás de su desarrollo.



Jorge Rodríguez M.
#Kekoelfreak

Debut de nuevas franquicias en la next gen, que saquen todo el partido a las potentes máquinas que tenemos, y no más texturas ultra HD y polígonos por millón. Es hora de sorprendernos con nuevas formas de jugar y nuevos géneros. De lo anunciado con anterioridad, hago barra por nuevos Beyond Good and Evil, Mirror's Edge, Rockband y algún proyecto nuevo de Ken Levine, Suda 51, Obsidian o Gearbox.



Ignacio Ramírez
#Mumei

Pues, en lo personal, espero ver el nuevo God of War en movimiento. Saber, además, qué planea hacer Sony con Bloodborne y su éxito. Conocer el nuevo sistema de membresía de Nintendo. El nuevo juego auto plagio de Ken Levine. Silent Hills lo cancelaron, Square no llevará FFXV ni KH3 y The Last Guardian lo cancelarán así que meh... Como pueden advertir, mis intereses son innovación pura, nada de secuelas.





The Witcher 3: Wild Hunt

HORA DE CACERÍA

El juego de los polacos de CD Projekt Red es, con todo mérito, uno de los candidatos serios a convertirse en el mejor juego del año: un estudio competente detrás del proyecto, gráficos alucinantes, una rica historia y un protagonista de lujo.

Jorge Maltrain Macho
#Maltrain

Cuando puedan leer este artículo, seguramente muchos de ustedes estarán tan ansiosos como este periodista por poner sus manos en uno de los juegos que está llamado a estar en todos los listados como uno de los mejores títulos del año: **The Witcher III: Wild Hunt**.

De hecho, con la confianza de los que saben que tienen un gran producto en sus manos, el estudio polaco **CD Projekt Red** liberó con mucha anticipación las copias para que el juego fuera analizado por la prensa estadounidense y europea.

Las primeras críticas del juego han sido más que positivas, confirmando el buen trabajo que suele hacer el estudio, que ya nos deslumbró con las dos entregas anteriores y que esta vez se dio tiempo para pulir el juego al máximo, con un retraso (doloroso) de por medio.

Ya hemos hablado del juego en esta revista, pero no está de más recordarles que The Witcher III es una aventura de rol, con exploración y misiones secundarias por doquier, pero con varios elementos distintivos.

De partida, su historia es muy adulta, con varias escenas de sexo, desnudos y un lenguaje que no deja mucho a la imaginación. Y es que su carismático protagonista, el brujo **Geralt de Rivia**, es todo un rompecorazones y no le hace el quite a un encuentro amoroso.

En cuanto a su combate, no es el típico sistema por turnos ni está perfilado al uso de hechizos apostando a dividir a las hordas enemigas. Acá nuestro héroe es un brujo con poderes y habilidades especiales, que puede combinar diestros sablazos con efectivas magias. Por eso, los momentos de acción suelen ser bastante frenéticos.

Como todo buen juego de rol, además, todas las decisiones que tomas tienen un peso decisivo en lo que ocurre en tu entorno. De hecho, el título cuenta con múltiples finales y tendrás que tener la sabiduría necesaria a la hora de actuar.

Aquí no pasará, por ejemplo, lo que veíamos en Skyrim, donde podíamos barrer con un pueblo por completo, irnos a otra ciudad y, al rato, regresar como si nada o que nadie se de cuenta de que fuiste tú quien sembró el caos en la zona.

Podríamos escribir varias páginas alabando los hermosos gráficos del juego, el atractivo nuevo minijuego de cartas que desplazó al de dados o el énfasis en el mundo abierto, con un mapeado que tardaríamos más de 40 minutos en recorrer de punta a punta, a caballo y sin encontrar enemigos en el camino.

Intentaremos, por el contrario, ayudarlos a adentrarse en el universo de The Witcher, pues entendemos que no todos tuvieron la fortuna de jugar las primeras dos entregas, pues salieron sólo en PC, salvo el segundo título que también fue lanzado en Xbox 360.



FANTASÍA HEROICA

Hay que partir este artículo diciendo que The Witcher no es una saga creada por una desarrolladora de videojuegos, sino que se basa en la obra del escritor polaco **Andrzej Sapkowski**, uno de los más reputados exponentes del género de la fantasía heroica.

Es una obra compuesta por siete volúmenes, a la que se denomina **La Saga del Brujo** y cuya primera historia fue, precisamente, **El Brujo**, publicada en 1986 en una revista, convirtiendo de inmediato a su autor en una naciente celebridad.

La saga ha sido publicada en español, pero no es nada fácil conseguirla. En todo caso, si puedes hacerlo, el orden de los libros es el siguiente: **El último deseo**, **La espada del destino**, **La sangre de los elfos**, **Tiempo de odio**, **Bautismo de fuego**, **La torre de las golondrinas** y **La dama del lago** (dividido en dos volúmenes).

Como ya lo dijimos, Sapkowski se inscribe en la corriente de la fantasía heroica moderna, más cercana al estadounidense **George R.R. Martin**, autor de Juego de Tronos (no en vano ambos tienen la misma edad, 66 años, y pertenecen a la misma generación), que al británico **J.R.R. Tolkien**, quien publicó El Hobbit hace casi 80 años, en 1937.

Así, al igual que en la obra de Martin, los héroes no son tan heroicos, los vi-

llanos no son tan malvados, las decisiones que tomamos no son buenas o malas en sí mismas y las intrigas políticas, con traiciones incluidas, son un elemento constante.

En The Witcher nos enfrentramos a un mundo dividido en dos grandes bandos: **el Imperio de Nilfgaard y los Reinos del Norte**. Dos facciones que están en permanente conflicto, con los primeros como una fuerza con afanes expansionistas y los segundos intentando detener su avance, pero unidos con finos hilos de alianzas políticas.

Y en el medio, como suele ocurrir, está un pueblo empobrecido, con una economía basada en la agricultura y cuyas expectativas de vida son breves, pues deben lidiar con las invasiones de turno, las enfermedades y plagas o los monstruos que viven en su entorno.

Es así como en The Witcher, tanto en los libros como en los juegos, nos vemos pululando entre pequeños villorrios de



campesinos, pueblos en donde la principal atracción son los burdeles o ciudadelas algo más desarrolladas donde habita la clase acomodada.

¿Y QUIÉN ES GERALT?

Es en este contexto en el que se nos presenta a Geralt de Rivia, uno de los últimos brujos que están quedando. Y en este aspecto debemos entrar un poco en detalle, para entender mejor a nuestro protagonista.

Partamos diciendo que el brujo se llama Geralt a secas y que el "de Rivia" no es un apellido como lo conocemos, sino que haría alusión a que nació en Rivia, uno de los pueblos del norte. Aunque eso no es del todo cierto.

Digamos que los brujos eran **una orden entrenada con el fin de convertirse en los más implacables cazadores de monstruos**. Sus miembros eran escogidos desde pequeños y, durante su entrenamiento, eran sometidos a todo tipo de pruebas para dotarlos de habilidades especiales.

No era, por supuesto, un entrenamiento sencillo y su parte crucial era la "**Prueba de las Hierbas"**, etapa durante la cual los aprendices de brujo debían ingerir una serie de preparaciones que les producían (claro, a los supervivientes del ritual) todo tipo de mutaciones.

Algunas tenían efectos "positivos", como dotar a los aspirantes a brujo de habilidades especiales, como una fuerza superior, una percepción sensorial elevada, resistencia a las enfermedades o una mayor longevidad.

Aunque, por el contrario, también producía otros efectos, desde los fisicos (notorios en el pelo blanco o los ojos brillantes de Geralt) hasta los fisiológicos, como la esterilidad.

Eran, por lo mismo, vistos por el resto de los mortales con una suerte de menosprecio basado en el temor. Esto pese a que los brujos no tomaban posiciones políticas para preservar su independencia (aunque jamás apoyarían a Nilfgaard porque en el imperio eran perseguidos) y solían ayudar a los pueblerinos de turno, exterminando a cambio de un pago tanto a monstruos como a pandillas de inadaptados humanos.

Esto, gracias a que sus habilidades les permitían blandir con destreza sus **dos espadas**: una normal para hacer frente a los humanos y otra de plata, para acabar con los monstruos. Además, los brujos podían utilizar magias simples (no al nivel de los hechiceros), pero efectivas. Todos estos, por cierto, elementos que utilizamos en los juegos y dotan de dinamismo a los combates.

Pero ni con todas estas habilidades los brujos pudieron contener a las hordas de humanos que, en un arranque de odio, decidieron atacarlos en su sede, **Kaer Morhen**, acabando con toda la orden. Con la excepción de unos pocos que estaban en misiones (Geralt entre ellos) y el veterano instructor **Vesemir**, quien pasa a ser el maestro de los pocos supervivientes.

Como dije anteriormente, Geralt no era de Rivia y es que sólo utilizaba ese “apellido” para hacerse más cercano a la gente, que sigue mirando con desconfianza a los brujos. De hecho, durante el juego eso lo notaremos y serán nuestras acciones las que podrán determinar que en determinados pueblos nos miren de modo distinto.



Geralt, en particular, **es un brujo excepcionalmente dotado** (en todo el sentido de la palabra), con una edad cercana a los 100 años y que suele vivir en la dicotomía de mantener la neutralidad que le impone su código de honor con el tomar ciertas decisiones que le parecen más correctas.



He ahí el aspecto que, en lo personal, más me gusta de estos juegos: **Geralt no está comprometido con las reglas de la fantasía heroica tradicional**, sino que es un tipo enigmático, que esconde sus emociones, al que parece no importarle nada, pero que no duda en salir a defender a sus amigos.





LOS PROTAGONISTAS

Además de los ya mencionados Geralt y Vesemir, el universo de The Witcher es rico en personajes, los que han aparecido en algún momento de la saga interactuando con nuestro protagonista o lo harán sólo durante esta nueva aventura.

El principal de todos, a mi juicio, es **Jaskier**. No sólo es el mejor amigo que tiene Geralt y quizás el único que entiende su difícil personalidad, sino que además es un bribón que aprovecha sus innatas cualidades de juglar para atraer a las mozuelas con sus cantos, poemas y sentido del humor.

Nos acompañará muchas veces durante los altos en la aventura en las cantinas, donde antes solíamos jugar un entretenido minijuego de dados, que ahora fue reemplazado por uno de cartas que no hemos podido probar como para juzgarlo, pero que ojalá esté a la altura del otro.

Mi personaje favorito, en todo caso, es otro: la bella **Triss Merigold**, amiga y amante ocasional de Geralt, quien más de una vez nos salva el pellejo con su poderosa magia, tanto ofensiva como curativa. No en vano, a diferencia de nuestro héroe, es destacada en la sociedad y querida por los habitantes de los reinos por su desempeño durante la guerra con Nilfgaard.

Ya lo dijimos, Geralt suele ser un rompecorazones y sus conquistas son hermosas mujeres, pero ninguna como **Yennefer de Vengerberg**, quien valga decir que no es una moza en apuros (de hecho, tiene unos 100 años, pero mantiene su belleza a punta de magia), sino también una de las hechiceras más poderosas del mundo, destacando también durante la guerra contra Nilfgaard.

Por cierto, comparte con Triss no sólo haber sido

una heroína en la primera gran guerra contra el imperio, sino también su condición de amante con Geralt, aunque en este caso se trata de una relación más complicada y de la cual veremos parte durante The Witcher 3.

Otro personaje destacado, al que no hemos visto todavía en los juegos, pero que es clave en la saga literaria, es **Ciri**. Por cierto, es una hermosa chica, pero esta vez no se trata de una nueva amante de Geralt, sino que de su protegida.

La historia se remonta a cuando Ciri aún no había nacido y Geralt salva la vida de **Pavetta**, hija de la reina Calanthe (la **Leona de Cintra** y una de las mujeres más veneradas de los reinos del norte).

Y, como pago, Geralt pide que le sea entregado el hijo que, sin saberlo, estaba esperando Pavetta, acogiéndose a la misma ley no escrita que llevó en su momento a su madre (una maga de nombre **Visenna**) a cederlo a la orden de los brujos.

El problema fue que el hijo sería una niña, Ciri, y que los brujos no aceptaban a mujeres en su orden. Así las cosas, la relación con Geralt siguió otro recorrido y la joven Ciri se transformará durante toda la saga del brujo en un elemento catalizador a nivel político.

Esta suerte de protegida de Geralt parece jugar un rol clave ahora en The Witcher 3, por lo que entrar en mayores detalles podría estropear las sorpresas que nos tienen preparados los polacos de CD Projekt Red.

CACERÍA SALVAJE

Le dan el nombre al juego y son un grupo de espíritus, liderados por el Rey de la Cacería, que aparecen cada vez que se avecinan la desolación, la guerra y la muerte. Algo así como los Jinetes del Apocalipsis. Por cierto, para Geralt son sinónimo de problemas, así que ya veremos cómo tendremos que enfrentarlos en esta aventura.

RECIÉN LLEGADOS

Ahora bien, después de todo lo que les hemos contado, muchos que no jugaron las dos primeras entregas se preguntarán si podrán adentrarse en este universo directamente con la tercera entrega. La respuesta es sí.

Jakub Szamalek, uno de los responsables de la adaptación de la historia al videojuego, explica que "teníamos claro al iniciar este proyecto que muchos nuevos jugadores se sumarían en esta entrega, por lo que hemos trabajado muy duro para poder asegurarnos de que ya a partir del prólogo del juego podamos explicar parte del relato y, de paso, lograr que estos recién llegados a la aventura se sientan invitados a continuarla".

Afirmó que, por lo mismo, la idea es no atiborrar al jugador de datos y sucesos pasados, sino que "buscamos que la historia se fuera desenvolviendo de forma pausada, para que los jugadores

fueran acostumbrándose al mundo y conocieran a los personajes que interactúan con nosotros".

"Quien no sepa absolutamente nada sobre el universo de The Witcher, lo conocerá al final del juego", aseguró.

Ahora bien, quienes jugaron el segundo título en PC tendrán la suerte de poder importar su partida guardada si deciden volver a optar por esta plataforma para jugar The Witcher 3. Ahora bien, quienes apuesten por su versión en consolas tendrán la posibilidad de tomar decisiones durante una secuencia en el prólogo, lo que determinará algunos aspectos durante el juego como, por ejemplo, el comportamiento que tendrán hacia nosotros algunos personajes de la aventura.

The Witcher III: Wild Hunt tiene su lanzamiento fijado para este **19 de mayo** en PlayStation 4, Xbox One y PC. El estudio adelantó, además, que lanzará dos expansiones para enriquecer la aventura.



NUESTROS JEFES FAVORITOS

Es el infaltable, el adversario definitivo, el más fuerte de los rivales, quien generalmente tiene una ventaja casi deshonesta... pero así debe ser. De lo contrario, no sería tan gratificante vencerlo.

David Ignacio P.
#Aquosharp

La gran mayoría de los juegos de pelea ofrece una curva de dificultad ascendente y, a medida que avanzamos, se hace cada vez más complicado derrotar a los oponentes y la tendencia sigue en alza hasta que llega el momento de enfrentar al gran y único jefazo final.

Los hay de todas las formas y tamaños. Algunos cuentan con capacidades o poderes especiales, pero cualesquiera que sean estas características, casi siempre tienen un talón de Aquiles, una debilidad oculta y que, según la habilidad del jugador, se dará a conocer tarde o temprano.

A pesar de que son los enemigos por excelencia, me es inevitable sentir cierta compasión hacia ellos y es que nadie puede negar lo cruel de sus destinos. Fueron concebidos con la única finalidad de caer ante el héroe de turno y, sin importar lo poderosos que sea su sino, siempre será el mismo: una cruel y triste derrota.

Shiro Tokisada Amakusa



01 No podía ser de otra forma. Sólo aquel elegido por Dios es digno de ser considerado el más importante. Es el jefazo de Samurai Shodown y está basado en un personaje histórico del Japón del siglo XVII. Ha sido objeto de culto, difamado y a veces ridiculizado por el cine, la literatura y los videojuegos nipones. Hoy le brindamos un humilde, pero sincero homenaje.

Rugal Bernstein



02 El más icónico de la mítica SNK y principal antagonista de la saga King of Fighters, es casi imposible encontrar a alguien que se haga llamar videojugador y que no lo conozca… de haber alguno, sepa que se ha ganado todo mi repudio.

M. Bison



03 Aunque todos sabemos que en realidad se llama Vega, su nombre pasa a ser irrelevante frente a lo que significa. Street Figther es la franquicia más trascendente del género y su segundo capitulo es, quizás, el mas importante de la historia.

Eyedol



04 Fue difícil elegir entre él o Gargos, pues tanto Killer Instinct como KI2 siguen presentes en la mente de los adictos a las palizas y ambos fueron grandes desafíos en sus respectivos feudos… es una lástima que hoy la saga esté casi muerta.

Shang Tsung



05

Uno de los elementos que hizo grande a Mortal Kombat fue este hechicero, que además de poderoso e imponente podía transformarse en los otros personajes, dándonos la impresión de enfrentar al roster completo reunido en un solo enemigo.

Heihachi Mishima



06

Tekken junto a DOA, Virtua Fighter y muchos otros nos demostró que se puede luchar en tres dimensiones, y a pesar de que su voz ya no está con nosotros (Yoshio Nagahori QEPD), su legado de combos y patadas permanecerá por siempre.

Dizzy



07

Que suenen las guitarras eléctricas para recibir a la inquietantemente sexy y bella jefecita, mitad ángel y mitad demonio (*a diferencia de la mayoría de las mujeres que son 100% demonios*). Guilty Gear se da un lujo al tenerla en su repertorio.

Onslaught



08

Nunca he sido fan de los crossovers, pero sería injusto no admitir que se han ganado su lugar y por esto seleccioné al súper villano de Marvel vs Capcom para formar parte de este ranking representando a esta "subespecie" del género.

Inferno



09

Los símbolos suelen ser importantes y en este caso, si bien el personaje en sí mismo no está a la altura de otros pesos pesados, lo realmente importante es lo que representa. Con él, Soul Calibur marcó a fuego su puesto en la historia.

Fernandez



10

Un juego que es en cierto modo una parodia, como Waku Waku 7, no podía tener a otro jefe final. También conocido como Fernandeath, este personaje es una bola negra con carita feliz. No se dejen engañar por su apariencia, es un rival temible.



www.BlogTodoJuegos.d



BLOG TODOJUEGOS

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



TodoJuegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS



La más frenética

GUERRA DE PINTURA



Splatoon es un shooter en tercera persona que se lanzará en los próximos días para Wii U, que tiene todo lo que requiere un juego de disparos, pero con el toque especial de Nintendo.

Andrea Sánchez
#Eidrelle

El próximo videojuego de la consola de sobremesa de Nintendo, Wii U, promete un largo camino por recorrer para los nintenderos, al tratarse de un shooter que nos propone una nueva forma de enfrentar a nuestros contrincantes, sin tener que contar con balas. ¿Y cómo hacer un FPS sin balas? ¡Con tinta!



El universo de **Splatoon** se basa en el mundo de los calamares, que serán los personajes principales a la hora de armarnos con nuestra indumentaria y todo lo que necesitamos para vencer a los rivales. Los llamados **Inklings** lucharán en equipos con el objetivo de lograr entintar en mayor cantidad el escenario para coronarse vencedor.

No es mi idea hacer una guía o parecer un análisis de lo que es el juego, sino que te contaré de qué se trata y de lo que tienes que estar advertido.

Como todos sabemos, Nintendo siempre ha sido una empresa de renombre y un ejemplo en esta industria, pero ya he dicho que deben tomar riesgos a la hora de generar mayor revuelo con su consola de sobremesa, que no ha tenido mucho éxito, fuera de sus fans.

Y eso es lo que han hecho con Splatoon, un shooter bastante distinto tomando en cuenta que, sin duda, son pocos quienes comprarían un **Call of Duty** en Wii U.

Por eso, me parece adecuada la forma de lograr mejor llegada a un público no tan específico, sino que tratar de abarcar un campo más amplio. Y eso se logra ya desde lo visual con este Splatoon.

Como ya les comentaba, el videojuego es sobre estos calamares o inklings, personajes que van ir madurando mientras se avanza, llegando hasta cerca de los 14 años. Esto no quiere decir mucho, sólo que el personaje tiene la opción de seguir avanzando y logrando mayores niveles a medida que avanza en los distintos modos de juegos.

Quizás no parece muy relevante que el perso-

naje madure, pero es entonces cuando puede **adoptar una apariencia humana** y a la vez ser un calamar, pudiendo ejecutar la transformación en el momento preciso.

Me explico. Cuando estás en combate, y cuando haya tinta de tu color en el piso, **podrás nadar sólo siendo un calamar**, lo que te proporcionará mayor velocidad, entre otros beneficios. Una gran ventaja en un juego con equipos de sólo cuatro compañeros.

Splatoon nos propone un combate territorial donde el que entinte más el escenario es el que gana, con partidas de 3 minutos. Y ojo que no sólo se puede pintar el escenario, sino que también puedes eliminar a tus contrincantes disparándoles con tinta.

La manera de dar el veredicto final y poder coronar a un ganador es por medio de un juez llamado **Justino**. Un gato que, tras finalizar la partida y verificar cuál ha sido el equipo que ha entintado más la zona, es el encargado de decir quiénes son los ganadores.

Una de las cosas que se advierten es que cada vez que tengas contacto con la tinta del enemigo te será muy difícil desplazarte, por lo que te convertirás en una presa fácil para tus enemigos.

A pesar de jugar en equipo, como en todo shooter la puntuación individual va a variar según cuánto fuiste capaz de pintar en el escenario. La idea de Nintendo es no contar con violencia y, por eso, **el jugador obtendrá mayor puntuación cuando haya menos "violencia"**.

Así se penaliza a aquellos que le disparan directamente a los contrincantes, sin dar cuenta de que lo importante es marcar el territorio con la tinta.



Por ello, para conseguir mayor puntuación tendremos que ser sigilosos, marcando un mayor territorio. La idea es subir de nivel, pues esto aumentará nuestras habilidades como personaje, consiguiendo de paso potenciadores y mejoras.

Habrá diferentes tipos de escenarios, con distintos tipos de dificultades, lo que convierte a la estrategia en un elemento a tener en cuenta. El juego, además, se basa en tres tipos de armas: **de disparos, carga y rodillo**.

Como todo shooter, además, contará con un arma secundaria y otra especial, teniendo bombas distintas y elementos especiales para ayudarnos en las partidas.



Como parte del equipamiento, y como era de esperarse por parte de Nintendo, **el tema de la vestimenta es algo importante en Splatoon**, ofreciéndonos los mejores potenciadores.

Los desarrolladores buscan, además, sorprender con diferentes modos de juego. Y así podrás luchar contra los odiados autarianos o pulpos en unas especies de misiones que se activarán en cierta parte del juego.

Otro punto importante es que el juego contará con coleccionables que, al parecer, son claves importantes para resolver los misterios del mundo de Splatoon, se conocerán como **pergaminos** y estarán presentes en cada nivel del juego.

La **Arena de Duelos** será otro modo de juego, similar al modo multijugador, pero local. Esto quiere decir que será una especie de "entrenamiento" antes de los encuentros reales en línea, que serán de dos tipos: **amistosos y competitivos**.



Me referiré a los segundos, porque pueden sacar sus propias conclusiones de los amistosos. En ellos, la misión será capturar la zona, tal como en otros shooters. Habrá rango de derrotas y victorias y se otorgará una calificación que puede influir en tu equipo.

Por cierto, los desarrolladores advirtieron que los servidores del juego sólo estarán disponibles después del lanzamiento y cuando haya suficientes jugadores (¿cuántos son "suficientes"?) que hayan podido alcanzar un nivel 10 como requisito.

ZONA AMIIBO

A estas alturas, hablar de juegos de Nintendo es sinónimo de Amiibos y este título no es la excepción. Habrá tres disponibles a la hora del lanzamiento: **los Inklings chico, chica y calamar**.

Cada uno de estos ofrecerá 20 misiones, llamadas **"desafíos Amiibo"** y que, al irlas superando, nos darán acceso a equipamiento especial, además de poder desbloquear un mini juego.

La novedad es que habrá numerosas actualizaciones con nuevas sorpresas o, al menos, así lo ha prometido Nintendo.

OPCIÓN PARA NIÑOS

Si bien Splatoon es un shooter con todos los elementos para entrar en esa arena, creo que la principal gracia del juego es que parece ser una opción ideal para aquellos padres que no consideran que sus hijos estén capacitados para jugar juegos de disparos donde la sangre corre a destajo por la pantalla.

Debo confesar que, en lo personal, no suena a un juego que compraría por gusto, pues soy de aquellas gamers a las que les cuesta arriesgarse son títulos como Splatoon.

En este caso, no obstante, debo darle el crédito a Nintendo, pues la idea detrás de Splatoon parece lo suficientemente atractiva como para dejarla pasar, con un título que apuesta a ganar vida útil con el juego online.

Si tienes la oportunidad de jugarlo con amigos en tu Wii U, la diversión parece garantizada.



Código Muerto

Pensando en cómo REINVENTAR LA RUEDA

Soy de los primeros en reclamar por la falta de originalidad en la industria, pero hay aspectos que no se pueden desconocer ni sobrevalorar.

Jorge Rodríguez Martínez
#Kekoelfreak

El ex mandamás de EA y actual CEO de Unity, **John Riccitiello**, hizo unas declaraciones durante la última GamesBeat Summit que me dejaron algo inquieto y melancólico.

Afirmó, con mucho desparpajo, que las consolas necesitan una reinvención de forma urgente, sobre todo en lo que respecta a mecánicas, pues venimos jugando básicamente a lo mismo desde 1997, cuando arribaron las gráficas en 3D.

Al parecer, la tendencia de las últimas dos generaciones ha sido simplemente **refinar elementos de un género** en una infinita iteración de preciosismo, como ocurre año a año con los FIFA, donde cada vez logramos reconocer mejor las caras de los jugadores, pero de motor de físicas mejor ni hablar.

O se ha inclinado la balanza hacia modos de juego que se han vuelto más populares, como el PvP en los first person shooter, que a pesar de los sistemas de niveles, recompensas y perks, **no dejan de ser un Quake 3 en un setting distinto**.

Piensen en los grandes títulos que han salido en los últimos cinco años. En aquellos que se han llenado de GOTYs y reconocimiento popular.

Ni uno solo de esos videojuegos ha sido innovador en su respectivo género… tal vez hayan agregado un par de elementos diferenciadores, pero no dejan de ser variaciones que logran el estatus de consagradas.

Pero tal vez estemos haciendo un mal uso del término innovación y, al igual que Riccitiello, estemos descontextualizando históricamente un medio que, si bien es joven, es muy posible que ya haya conseguido armar su propia gramática videojueguil y al que, ahora, sólo le resta realizar las portentosas obras maestras que lo consoliden definitivamente entre el gran público.

A los videojuegos les pasó como a los niños.

Durante sus primeros años, nos sorprendemos con cada nueva proeza que alcanzan y celebramos hasta las tareas más sencillas que logran hacer con autonomía.

Llegados a la adolescencia, sin embargo, esas mismas cosas que nos maravillaban han perdido toda su potencia por acostumbramiento.



John Riccitiello, hoy director de Unity.

Los que superamos la treintena, tuvimos el privilegio de vivenciar ese período de explosiva creatividad en cuanto a propuestas jugables, muchas de las cuales se quedaron en el olvido o mutaron de formas bastante drásticas gracias al avance de la tecnología.

Piensen solamente en las aventuras de texto y los MUD's (esos juegos de mazmorras multiusuarios) y luego compárenlos con el último título de **Telltale Games**, en el primer caso, o alguna expansión de **World of Warcraft**, en el segundo.

En un artículo titulado "Innovación en el Diseño de Videojuegos", publicado en el sitio Gamasutra, **Lewis Pulsipher** afirma, en primer lugar, que **la verdadera innovación en las mecánicas de juegos es algo bastante inusual** y que no se puede desconocer que se "camina sobre los hombros de gigantes" al momento de diseñar nuevas propuestas.

Y añade que, en ellas, constantemente se hacen citas concientes o inconcientes a los juegos que mantuvieron viciados durante tardes completas a aquellos niños que, hoy ya maduros, trabajan en la industria.

En segundo lugar, el autor considera que la innovación **va a depender por completo del grado de experiencia previo** que tengamos en ciertos campos.



SCP, una clara influencia de P.T.

Para muchos, la demo de **P.T.** fue un tremendo hallazgo y una luz revitalizadora en un género que, sin querer, en la actualidad se autoparodia.

Sin embargo, quienes acostumbramos a jugar feos títulos en flash fuimos capaces de identificar inmediatamente la influencia de juegos como los **Escape The Room**, **Slenderman**, el infinito loop escalerístico de los primeros **SCP** y la fineza de los juegos de **Frictional Games**.

La innovación, en este caso, fue portar todo eso a consolas y con gráficos ultra realistas para un público que no se hubiera acercado a las fuentes peceras ni con un palo.

Ahora bien, si consideramos estos elementos, el clamor de Riccitiello en el desierto de la iteración tiene claros responsables: **los consumidores**.

Si los distribuidores insisten en producir millonarios títulos que imitan a otros juegos exitosos, que son una secuela de



From Software es un ejemplo de un trabajo pensado a largo plazo.

una gran franquicia o en el mejor de los casos un spin off, **es nuestra completa responsabilidad**, pues hemos pasado nuevamente por caja pagando por una aventura con la que ya interactuamos.

En el fondo, **parecemos estar buscando el continuismo**, ya sea porque le agarramos cariño a los personajes y nos interesa conocer más de ellos o bien por simple ahorro cognitivo, pues muchas veces tampoco es fácil meterse en la cabeza los kilométricos trasfondos que se nos relatan en cada saga.

Sumemos a eso que un juego de extrañas mecánicas tendrá una alta curva de aprendizaje para dominarlo y, por lo tanto, necesitará tiempo para que se gane su nicho en el mercado.

Piensen solamente el esfuerzo de From Software, que recién con el excelente **Bloodborne** abraza el éxito arrollador en ventas que esperan los inversores, tras años insistiendo con su propuesta en la saga Souls.

No arruguemos la cara, entonces, cuando nos quedamos cortos de propuestas innovadoras, si en el fondo poco nos parecemos a los aventureros de nuestros juegos que se adentran en lo desconocido.

Por el contrario, generalmente preferimos seguir cobijados en nuestra regalona y bien conocida zona de confort.



Hyperdimension Neptunia U
FANSERVICE A FULL

Los creadores de Senran Kagura toman las riendas de esta franquicia y eso se nota desde el primer vistazo, con un título que renovará por completo las mecánicas jugables en la saga.

Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou



Nuevamente la tierra del sol naciente genera alarmas a los bolsillos de muchos, con tantos estrenos este mes y uno con dinero limitado. Así, ya no es cuento nuevo que nuestras billeteras sufran las catástrofes naturales que produce Japón con sus videojuegos.

Y esta vez nos traen un título que ya vio la luz en Japón el año pasado e hizo su debut mucho tiempo atrás. Uno que de seguro conocerás por su nombre y su cantidad de franquicias: **Hyperdimension Neptunia U**.

Retomamos el mundo de **Gamindustri**, en el cual las 4 divinas CPU y las candidatas a CPU deben cuidar y proteger, pero ya no hay rivales de la categoría de estas divinidades. Los feroces monstruos con los que luchaban ya no son un problema y los enemigos no son un peligro en ningún sentido para nuestras heroínas, las cuales comienzan a sentir que su vida se vuelve monótona y sin sentido.

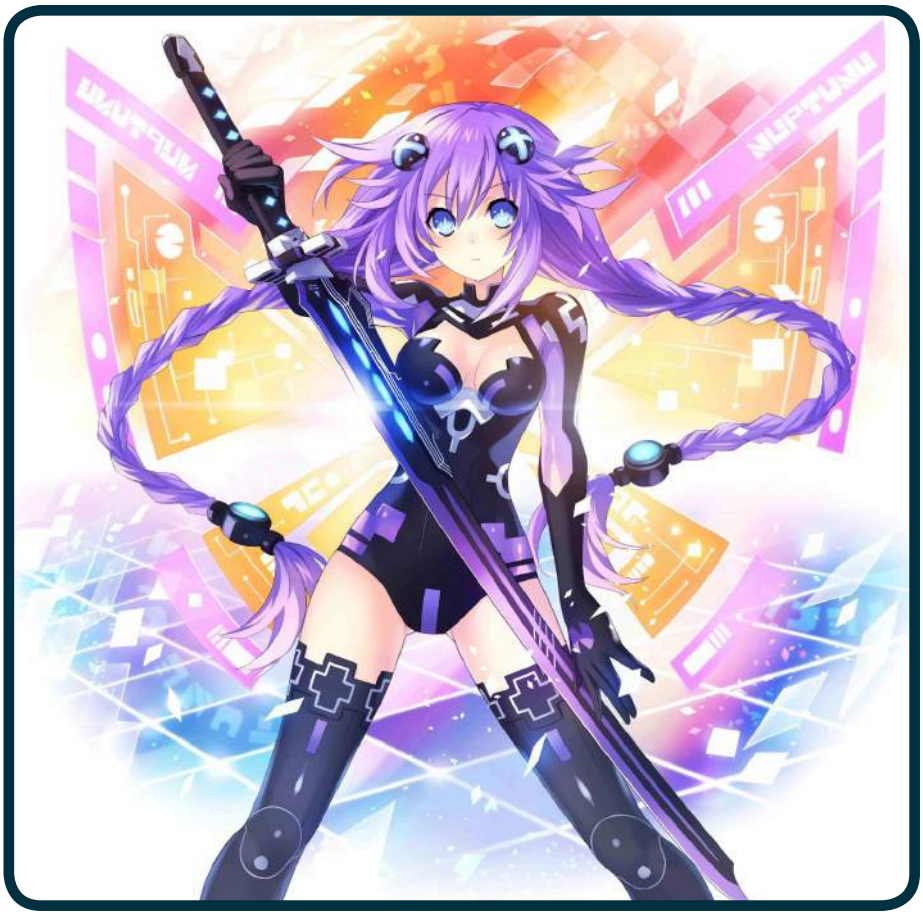
Eso hasta que aparecen **Dangekiko** y **Famitsu** (*haciendo una clara referencia a las dos revistas de videojuegos más grandes de Japón, Dangeki PlayStation y Famitsu*) y les hacen una interesante proposición. Es así como comienza nuestra aventura en esta nueva entrega exclusiva de PS Vita.

Lo principal que destacaremos en este artículo es que **cambian rotundamente lo que nos tenían acostumbrados** en las anteriores entregas.

Si eres un fanático de los RPG por turnos, **lamento informarte que este juego es nitro puro**. Tomaremos nuestra espada y nos encargaremos de destruir a todo lo que se nos cruce por delante.

Este es un punto que no debemos dejar pasar al momento de decidir si invertir nuestro dinero en este juego o en otro.

Otro punto interesante es el hecho de que el equipo desarrollador detrás de **Senran Kagura** es el que toma el control de este producto, logrando un relativo éxito de ventas en Japón luego del fracaso de **Hyper-**



dimension Neptunia: Producing Perfection.

Los gráficos están a la altura de la generación, aunque como siempre he dicho estos no son lo más importante (*aunque esto tampoco significa que los crea irrelevantes*).

Veremos escenarios cargados de animaciones y efectos, lo que puede hacerte pensar que sufre caídas de frames. Debo decirte que no las tiene, haciendo que su jugabilidad, aunque sencilla y sin recurrir a los grandes combos de los típicos juegos slash japoneses, es lo que esperaría todo fan de Senran Kagura.

La música es otro punto fuerte del juego. No te hará liberar adrenalina escuchándola, pero sí se acopla con la simpleza y belleza nata del juego.

Intentando darle personalización a las misiones y un aire único, tanto la música como los efectos sonoros del juego no te dejarán tirado como ocurre con otras entregas de esta misma saga.

El juego se divide en misiones que nos permiten elegir a cualquier CPU, exceptuando algunas que tienen requisitos establecidos. Generalmente, son dos CPU por misión que podremos elegir.

Y aquí traigo una noticia que quizás a alguno les haga cuestionarse si comprar el juego o no.

Hyperdimension no es una saga santa. ¿A qué me refiero con esto? A que el fanservice está por sobre los 9000 (*léase con voz de Vegeta*).

Todos sabemos que si vamos a jugar Hiperdimension nos toparemos con alguno de estos divertidos eventos especiales o situaciones que nos harán cuestionar muchas cosas, pero esta vez vamos un poco más lejos y a medida que recibimos daño, **nuestra ropa se va rompiendo al más puro estilo de Akiba's Trip**.

Obviamente, esto hace que los niveles de fanservice y los diálogos perturbadores lleguen a niveles cósmicos.

Así, si eres amante de los fanservice, este juego no puede faltar en tu colección, pero si por otro lado no te gustan o los miras con rechazo pasarás momentos extraños jugando esta entrega.

El juego, finalmente, estará cargado de aventuras sin que la dificultad sea un obstáculo. Es muy intuitivo y sin un manual puedes llegar a ser un experto, pues sólo debes saber que hay tres tipos de ataques: **fuertes, medios y débiles**.

Como en todo juego del género hack and slash no pueden faltar los típicos ataques en pareja, dándole una pizca más de emoción a la aventura.

Podemos decir que esta entrega de Hyperdimension se puede resumir en una frase: **"Sencillo, pero funcional"**. cumple todo lo que uno espera de este tipo de juegos sin recurrir a grandes avances ni publicitando o vendiendo algo que no es. Lo que ves es lo que te llevas y eso, hoy en día, es digno de elogio.

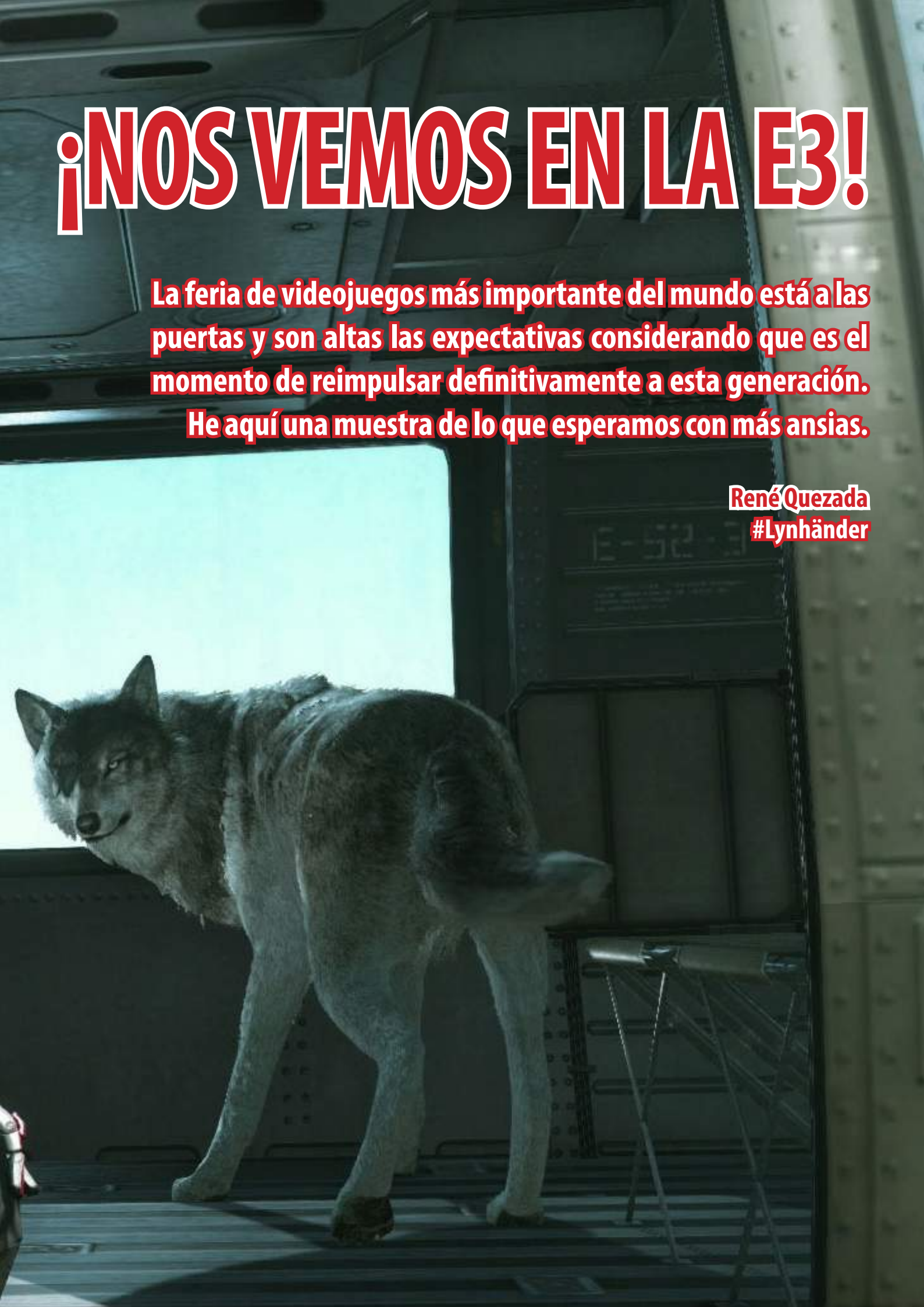
E3 2015



¡NOS VEMOS EN LA E3!

La feria de videojuegos más importante del mundo está a las puertas y son altas las expectativas considerando que es el momento de reimpulsar definitivamente a esta generación. He aquí una muestra de lo que esperamos con más ansias.

René Quezada
#Lynhänder



La E3 2015 está sólo a la vuelta de la esquina. Con miras a lo que será la primera feria de entretenimiento con argumentos serios para hacer despegar a las consolas de octava generación, esta feria se viene gestando con bastantes sorpresas y un montón de especulaciones con respecto a los títulos que, a pesar de que sabemos que están en desarrollo, aún no se han mostrado.

¿Será esta nueva iteración de la mayor feria dedicada al ocio electrónico el sinónimo del despegue definitivo del entretenimiento en alta definición?

La E3 de este año se celebrará, como ya es costumbre, en el Centro de Convenciones de Los Angeles, desde el 16 al 18 de junio. Y aunque ya sabemos cuáles son las desarrolladoras confirmadas, la gran mención de cualquier previa suele recaer en los títulos más esperados que ya se sabe que serán presentados en la feria. Y como es de esperar, varios destacan.

No obstante, dichos asistentes confirmados son los menos, por cuanto las desarrolladoras siempre han buscado hacer uso del factor sorpresa a la hora de generar repercusiones mediáticas en sus respectivas presentaciones.

Es por eso que este artículo previo está centrado en lo que es natural que pueda ser susceptible de mostrarse durante esta E3, a pesar de lo que hemos estado visualizando durante las últimas semanas.

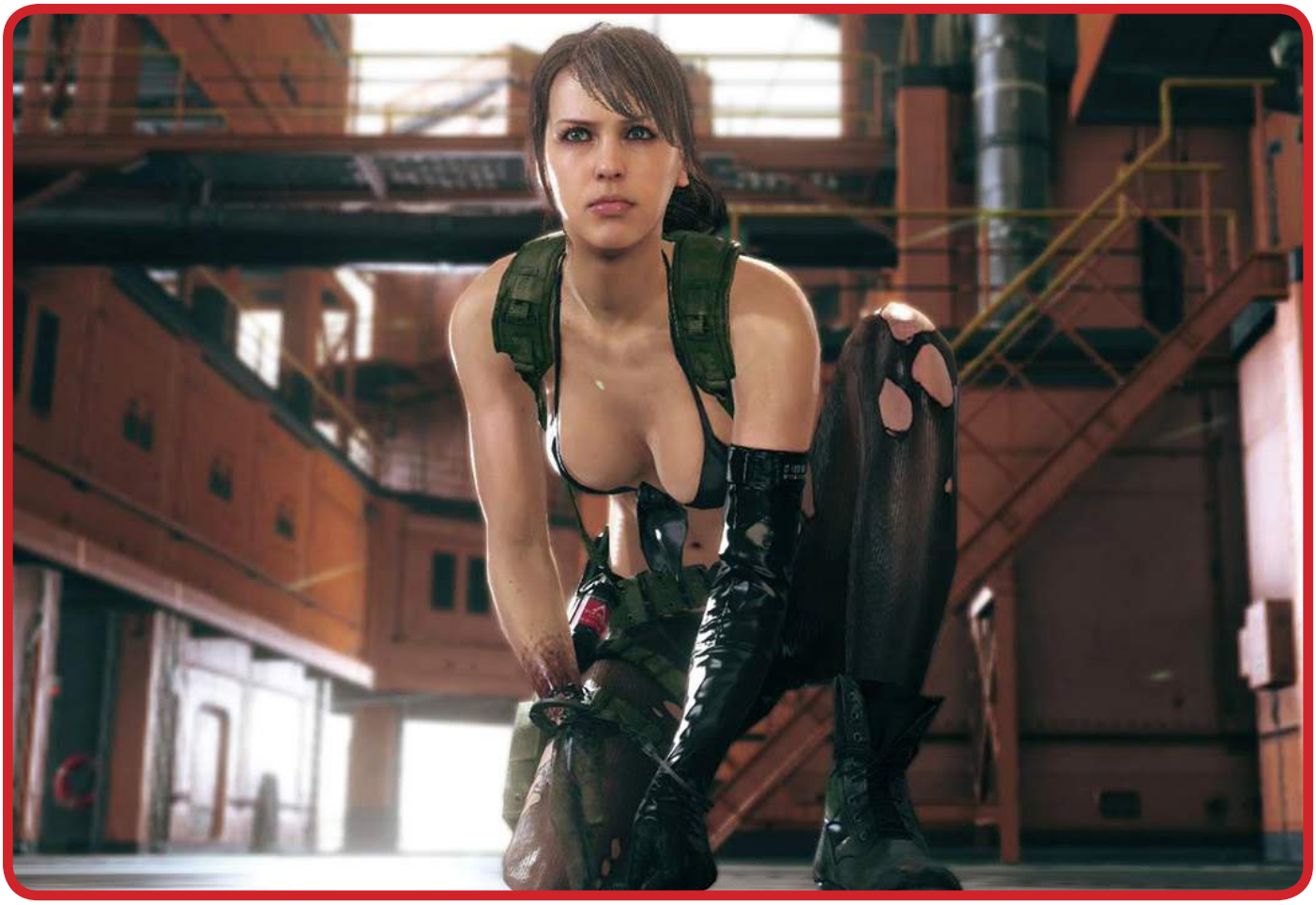
BATMAN: ARKHAM KNIGHT

Es uno de los videojuegos más esperados del año, sin ninguna duda. Y es un hecho que, a pocos días de su lanzamiento, la última entrega de la saga Arkham, que será desarrollada por **Rocksteady Games**, se hará presente en la feria para mostrarnos todo su potencial en la nueva generación de consolas con el que estamos seguros que es su proyecto más ambicioso.



Con nuevas mejoras, incluyendo la perfecta integración del batimóvil, también se nos abren las posibilidades en el combate con la introducción del sistema dual: combos que nos permitirán cambiar de personajes entre los disponibles mientras ejecutamos nuestras combinaciones de golpes (con **Batman**, **Gatúbela**, **Robin** y **Nightwing** entre los confirmados), aprovechando también el uso de los entornos.

Batman: Arkham Knight se estrenará una semana y media después del E3, el 29 de junio. Así que, ya puestos, lo mínimo que esperamos durante esta E3 es su tráiler final de lanzamiento.



METAL GEAR SOLID V

No es un secreto para nadie que **Hideo Kojima** y Konami han tenido desavenencias. Tampoco lo es que, lo más probable, el famoso creador y desarrollador japonés se marche de la firma japonesa una vez que se realice el lanzamiento de **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**, convirtiendo a este título no sólo en uno de los más esperados del año, sino también en uno de los mártires más significativos para la industria, por ser seguramente el último de la saga con la firma de Kojima.

The Phantom Pain, cuyo prólogo se mostró en **Ground Zeroes** hace ya un año, será una aventura de espionaje táctico donde el principal protagonista será la inclusión de un mundo totalmente abierto, a fin de poder completar las misiones de **Big Boss** de la forma que se nos ocurra, apelando a sus posibilidades jugables y expandiendo la forma en la cual Metal Gear ha sido concebido. Sin duda alguna, esta quinta entrega es uno de los títulos que más hype han levantado en el año y es, quizás, el más esperado de todos.

¿Será este el fin de Metal Gear como lo conocemos? ¿Será Kojima capaz de despedir a la saga como realmente se merece? Son preguntas que cabe hacerse. Y durante esta E3, es muy probable que se muestre una nueva secuencia de jugabilidad que involucre algo más que fanservice o especulaciones sobre su argumento. El condimento que falta para sazonar su estreno, fijado para el próximo 1 de septiembre.

DOOM 4



Una de las novedades más significativas de esta próxima E3 será la inclusión de una nueva conferencia, sumada a las ya confirmadas de Square-Enix, Bethesda, Electronic Arts, Ubisoft, Sony y Microsoft. Y su nombre es bastante revelador: **PC Gaming Show**.

Un escenario perfecto para que, después de quedar atónitos en la E3 del año pasado, el esperado **Doom 4** se revele al fin en gloria y majestad.

Y no es para menos. El padre de los FPS bajaría del Olimpo a mostrarnos cómo debe jugarse un shooter. Y ciertamente es la autodenominada PC master race la que más espera a la nueva entrega de la ya legendaria saga desarrollada por **id Software**.

¿Acaso **Bethesda Softworks** permitirá que, durante el PC Gaming Show, id nos sorprenda con algún gameplay del esperadísimo Doom 4? ¿O se reservarán el espectáculo para su propia conferencia? Como sea y donde sea, es algo que esperamos con ansias.

FINAL FANTASY XV



Durante la E3 de 2013, **Square-Enix** nos sorprendió a todos anunciando que Final Fantasy Versus XIII, una supuesta entrega de su popular franquicia que sería parte de la Fábula Nova Chrysalis, foco de ambientación de Final Fantasy XIII y en exclusiva para Playstation 3, se posponía para luego estrenarse en las consolas de octava generación bajo el nombre de **Final Fantasy XV**.

Con bastante material audiovisual, incluyendo una demo exclusiva de Playstation 4 para quienes compraron la remasterización HD de **Final Fantasy: Type-0**, este juego dirigido por **Hajime Tabata** es caldo de cultivo de el hype desde su oficialización.

Y si bien está confirmada su presencia en esta E3, con un tráiler que nos mostrará algo más de la historia protagonizada por Noctis y compañía, es esperable que veamos algo más de material por parte de la compañía japonesa.

No en vano se trata de su producto estrella y el que está llamado a ser el gran protagonista de su conferencia.

GEARS OF WAR 4

A fines del año 2011, pudimos disfrutar de la que fue la gran y épica conclusión de la aventura de Marcus Fenix, iniciada en 2006, en **Gears Of War 3**. Después de ello, lo que único que hemos recibido ha sido una floja entrega llamada **Gears Of War: Judgement**, cuyo desarrollo terminó siendo bastante pobre considerando la espectacularidad y verticalidad de sus predecesores.



Gracias a los billetes de Microsoft, que propiciaron la compra de la licencia de la franquicia al estudio **Epic Games**, su desarrollador original, ya es un hecho de que la saga volverá a vestirse de etiqueta con una versión exclusiva para Xbox One, sin incluir ni PC ni 360.

La posta la tomó **Black Tusk Studios**, anteriormente conocido como Microsoft Vancouver, que ya ha filtrado que mostrará "algo" durante la E3, siendo lo más probable que veamos el primer tráiler del juego, ojalá con gameplay.

Un anuncio que vendría acompañado por la remasterización del Gears of War original, seguramente para este año.

MIRROR'S EDGE 2

Si bien DICE, subsidiaria de EA, ha estado en la mira recientemente por el trailer de revelación de **Star Wars: Battlefront**, su título más esperado por mí es, sin lugar a dudas, **Mirror's Edge 2**.



En noviembre de 2008 se estrenó Mirror's Edge. Una nueva licencia de **DICE** que mostraba una nueva perspectiva de los juegos en primera persona basada en la libertad de movimiento que ofrecía el parkour. Ambientado en una distopía marcada por la conformidad de sus habitantes, regidos dictatorialmente por instituciones que controlan todas las comunicaciones, **Faith** (la protagonista) es parte de un grupo de corredores, que merodean por toda la ciudad y transmiten mensajes eludiendo la seguridad gubernamental.

La nueva visión de los juegos en primera persona establecida por Mirror's Edge fue muy bien recibida por la crítica y los jugadores, por lo que no es una sorpresa que el anuncio de su secuela fuera tan bien recibido. Un tráiler es lo mínimo que esperamos de este título.



RISE OF THE TOMB RAIDER

El reinicio de Tomb Raider, estrenado a principios de 2013, no dejó indiferente a nadie. Con el objetivo de mostrar los inicios de la archiconocida Lara Croft, **Crystal Dynamics**, con el financiamiento y distribución de **Square-Enix**, nos mostró el inicio de su vida como aventurera en un título que nos la mostraba más humana y vulnerable que nunca, al mismo tiempo que se curtía en el arte de la supervivencia.

No obstante, su aventura en la isla de Yamatai resultó ser un viaje emocional tremendo, que ha despertado en ella la impetuosa necesidad de más aventura en la búsqueda de tesoros y arquelo-gía. Es así que nace **Rise Of The Tomb Raider**, que nos mostrará su desarrollo en el saqueo de tumbas en una aventura que la llevará a Siberia, a pesar de las cicatrices físicas y mentales que guarda de su primera aventura.

Ya está confirmado que Rise Of The Tomb Raider contará con varias mejoras respecto de su predecesor, como puzles más complejos y elaborados, mejores opciones de supervivencia como la utilización de pieles, abrigo y piezas para mejoras que le permitirán a Lara enfrentarse de mejor forma al peligro. Además, los escenarios serán cambiantes debido al frío, la lluvia y la nieve, impidiendo que la protagonista pasee a sus anchas por Siberia. Y esto es importante, puesto que, a diferencia de su primera aventura, ahora Lara viene preparada y dispuesta a sobrevivir.

Quizás lo más sorpresivo fue el contrato que firmó **Microsoft** para adueñarse de Lara con una exclusividad temporal de un año, dejando a **Sony** sin el juego por este período no menor de tiempo. Sin embargo, a pesar de las jugarretas mediáticas, es uno de los títulos que más esperamos durante la conferencia de Square-Enix.

CALL OF DUTY: BLACK OPS 3



No es de extrañar que aparezca en todos los eventos de ocio electrónico. La multimillonaria saga de **Activision** ha popularizado el esquema comercial de "un año, un título" visto cada vez con mayor recurrencia en la industria. Y es ahora **Treyarch** la encargada de mostrarnos la nueva iteración para este 2015, con **Call of Duty: Black Ops III**.

Ambientado en 2065, 40 años después de Black Ops II, apuesta por una edificación más futurista que nunca, en un espacio de tiempo donde la biotecnología y su integración en el desarrollo de súper soldados es un asunto trivial en nuestro planeta. Nuevamente, un equipo especial de operaciones secretas será el protagonista en un mundo donde los cuestionamientos morales hacia las mejoras cibernéticas han creado un ambiente bélico perfecto para que Treyarch haga patente la razón por la cual ahora son ellos los principales encargados del famoso shooter.

Damos por hecho que veremos un nuevo tráiler y mucho más gameplay.

FALLOUT 4



Si hay algo que despierta una tremenda emoción en el hecho de que **Bethesda** tenga su propia conferencia durante el próximo E3, más incluso que Doom 4, es la posibilidad de que se muestre al público el ya esperadísimo **Fallout 4**.

No es sorpresiva esta ansia. Ya durante el 2008 fuimos testigos del regreso de la saga con Fallout 3. Ambientado en una post-apocalíptica versión de Washington, nos hizo delirar con la poderosa edificación de las ruinas de una capital desierta, escondiendo un argumento bastante interesante y una tremenda personalización de la aventura. Tal y como lo habíamos vivido unos años antes con **TES IV: Oblivion.**

Ahora, se sabe por fuentes no oficiales (insiders) que Bethesda habría convocado a algunos medios especializados para una posible muestra de jugabilidad de Fallout 4 a puertas cerradas durante el próximo E3.

¿No sería mejor, en cambio, que Bethesda presente al mundo a lo grande a su nuevo vástago como esperamos todos?

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Hace ya 15 largos años, **Eidos Interactive** permitió, de la mano de la extinta **Ion Storm**, la gestación de uno de los mejores títulos de la historia de la industria: **Deus Ex**. Un título que abordaba temáticas tremendamente complejas en una ambientación cyberpunk exquisita, cuyo foco principal era el cisma social que se generaba debido a la trivialidad de las mejoras cibernéticas en el seno de la población humana.

Por desgracia, su secuela no supo hacerle justicia y sólo 11 años después, ahora como **Eidos Montreal**, salía al mercado **Deus Ex: Human Revolution** como una poderosa revitalización de la saga en forma de precuela.



Su nuevo protagonista era **Adam Jensen**, quien volverá con **Mankind Divided**, bajo el mismo desarrollador, una continuación ambientada dos años después de Human Revolution y 23 años antes del Deus Ex original.

Ya algo vimos en su presentación, hace muy poco, y apostamos a un nuevo tráiler que nos de vueltas la cabeza.

FORZA MOTORSPORT 6

El estudio **Turn 10** está en la mira de la industria y ellos lo saben bien. Y ya sabemos cuál es la razón. Durante la séptima generación de consolas, fuimos testigos de cómo revivieron el género de los juegos de conducción y de cómo Forza se alzó como la mejor de las sagas durante aquel intervalo de tiempo, debido a su empuje y sus notables características como simulador.

Microsoft ya anunció durante mediados de enero que **Forza Motorsport 6** sería la nueva iteración de la ya insigne saga de conducción y si bien no le puso fecha, se espera que su lanzamiento se concrete a fines de este año y, por cierto, en exclusiva para Xbox One.



Lo mejor para los fanáticos de la saga es que la presentación oficial del juego está confirmada para este próximo E3, así que los aficionados a las tuercas que posean la consola de Microsoft deben estar frotándose las manos. Y es que si bien Forza Motorsport 5 fue un tremendo juego, su falta de contenidos dejó con un sabor agridulce a sus más fieles seguidores.

MASS EFFECT 4



Bioware sabe que muchos jugadores braman por vivir las aventuras e historias a las que nos tienen acostumbrados. Y no es exagerado decir que la trilogía de **Mass Effect** fue su aventura más grande y ambiciosa.

Sin embargo, por motivos que aún son debatibles, la última entrega de la saga fue presa del hype. Pese a que su desarrollo fue digno en los cierres argumentales más significativos, fue en el final, donde debían cerrar con broche de oro y dar una respuesta a la pregunta que cuestionaba la existencia de nuestro mayor enemigo, los segadores, donde fallaron. Y eso dejó a Mass Effect 3 como un juego cuyo final fue una infamia.

Por ello, el desarrollo de **Mass Effect 4**, del cual ya se han mostrado elementos conceptuales, ha sido lento y pausado. No se ha mostrado al público ningún tráiler ni gameplay que permita discernir qué se trae entre manos Bioware en el regreso de la ópera espacial por antonomasia en los videojuegos. Y este E3 es el escenario perfecto para darle a los fanáticos lo que tanto esperan.

HALO 5: GUARDIANS



No es un secreto que **Halo 5: Guardians** ya es una realidad. La nueva entrega de la saga exclusiva más poderosa de Microsoft se estrenará, de la mano de **343 Industries**, el 27 de octubre de este mismo año. No obstante, la expectación se hace sentir desde la fanaticada debido al hype generado por su coletilla (¿quizás un guiño a los guardianes de Destiny, de Bungie, los creadores originales de Halo?) y la introducción de un nuevo personaje jugable: el Spartan IV **Jameson Locke**.

Halo 5 presentará una nueva visión de la trilogía del reclamador, donde el Jefe Maestro enfrentará su primera misión tras el emotivo final de Halo 4, con la inclusión del misterioso Locke, cuya participación en la historia aún se desconoce, aunque algo puede desprenderse de los comics y novelas precedentes.

343i ha anunciado que este es su proyecto más ambicioso y, por lo que les hemos visto, cabe esperar que muestren una aventura digna de ser uno de los exclusivos más esperados del año.



UNCHARTED 4: A THIEF'S END

Por el lado de **Sony**, no hay ninguna duda de que su exclusivo más esperado es la última iteración de Uncharted. Y, dada su coletilla ("El final de un ladrón"), es muy probable que a mediados del próximo año sea la última vez que tengamos la oportunidad de guiar a **Nathan Drake** en sus aventuras.

Por lo mismo, Naughty Dog parece estar calculando cada detalle del juego con precisión quirúrgica, partiendo por la difícil decisión de modificar al equipo a cargo, apostando por el equipo que desarrolló **Uncharted 2** (el mejor de la saga) y **The Last of Us**.

Lo que explica, en parte, otra dura decisión: retrasar hasta mediados del próximo año un juego que estaba llamado a ser la gran carta de Sony con miras a las ventas navideñas. Otra muestra del cariño de Naughty Dog por el proyecto.

En todo caso, pese a todos los contratiempos que ha sufrido su desarrollo, ya el estudio nos demostró el piso de calidad con que están creando el juego, al exhibir una impresionante y larga demo el año pasado, dejándonos en claro que Nathan regresará con argumentos más que suficientes para tomarse la generación por asalto.

Para calmar la sed de los fanáticos, es muy probable (por no decir un hecho) que veamos un nuevo video del juego, en el que esperamos seguir viendo cómo ha evolucionado tanto la saga como el protagonista desde aquellos primeros títulos que resaltaban, sobre todo, por su espectacularidad visual.

Un nuevo video, con más gameplay y quizás con algo de atisbos de su historia es la apuesta más probable. Y ojo, que no descartemos que, al igual que en el caso de Gears of War, **podríamos tener alguna remasterización ad portas**.

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 último experimento de KOJIMA EN KONAMI

Pese a tratarse sólo de una demo de un juego que nunca va a ver la luz, hablar de P.T. a estas alturas es hacerlo de una experiencia maravillosamente construida sobre el terror.

Ignacio Ramírez Yáñez
#Mumei



Con el tiempo que ya ha pasado desde su lanzamiento y gracias a toda la controversia gratuita que ha generado en los últimos meses la compañía a cargo de su licencia, es algo poco probable que no conozcas **P.T.** así que estoy de enhorabuena, no necesito presentarlo.

Pero… ¿por qué hacer un pseudo-análisis-crítica-reseña de una maldita demo? Simple; con sólo dos pasillos pasó de ser una simple demo –o teaser– a convertirse en un evento.

No hubo quien no hablara de lo jodido que resultaba caminar por ese maldito par de pasillos, ya sea para alabarlos o sólo repudiarlos. Pocos se quedaron al margen de este evento llamado P.T.

No va a faltar el que diga "pero si esto solo bebe de **Amnesia**, **Outlast**, **Slender** y demás juegos de youtubers". Sí, es cierto. Y ni me esforzaré en debatir esas declaraciones ya que estoy de acuerdo con ellas. Pero lo vuelvo a repetir: **P.T. termina logrando lo mismo o más con sólo dos pasillos**.

Dos míseros putos pasillos que forman una "L" y ya está. Casi solté el mando de lo incomodo que me sentía recorriendo una puta "L".

La gracia está en que P.T. es un experimento que nos habla acerca del terror, a la vez que nos hace sentirlo. **Es una experiencia maravillosamente construida basada en el entorno y la repetición**. Un videojuego con mecánicas propias de un videojuego, una rareza en estos tiempos.

Es un teaser que probablemente ni siquiera te durará una hora. Es un solo escenario y sin apenas personajes y diálogos, pero que sin embargo logra sensaciones más intensas que la mayoría de juegos triple A que se jactan de ser títulos completos.

Un pasillo, una habitación larga y estrecha tan carente de importancia que sólo existe como una forma de comunicar dos habitaciones.

Y, para empeorar las cosas, ¿qué nos encontramos cuando llegamos al final de un pasillo y cuando cruzamos la puerta? Pues otro pasillo o, para ser más exactos en esta ocasión, exactamente al mismo pasillo.

Esto es monótono, es un puto pasillo y no puede ocurrir nada emocionante. Aquí siempre te encontrarás el mismo reloj, los mismos cuadros, el mismo mueble, la misma esquina y, detrás de esa esquina, la ruptura que desearías que nunca hubiera llegado.

Aquí es cuando empieza lo interesante y comenzamos a sentir terror por nuestra propia psicología. **Los pasillos son monótonos, lo verdaderamente importante son las esquinas**.

Los pasillos representan lo conocido y las esquinas lo desconocido y como somos seres humanos adivinen a qué es a lo que más témenos…



Exacto, a lo desconocido (*auque si dijeron que a los DLCs también sería una respuesta válida*).

Detrás de una esquina puede haber cualquier cosa y aquí casi siempre la anticipación es peor que el propio susto. El no saber a ciencia cierta qué va a pasar, acompañado por el comportamiento tan random de P.T., resulta ser un martirio.

Nunca olvidaré el escalofrió que sentí cuando el vago de la radio me pide que mire detrás mío mientras siento una respiración en la nunca (*gracias sonido 5.1*). Sólo volví a presionar botones una vez sesada la maldita respiración.

En síntesis, P.T. nos muestra la rutina y la disrupción. Nos muestra un escenario y altera pequeñas cosas, algunas tan sutiles que apenas las podremos apreciar y otras tan sencillas como mostrar una puerta abierta que siempre estuvo cerrada.

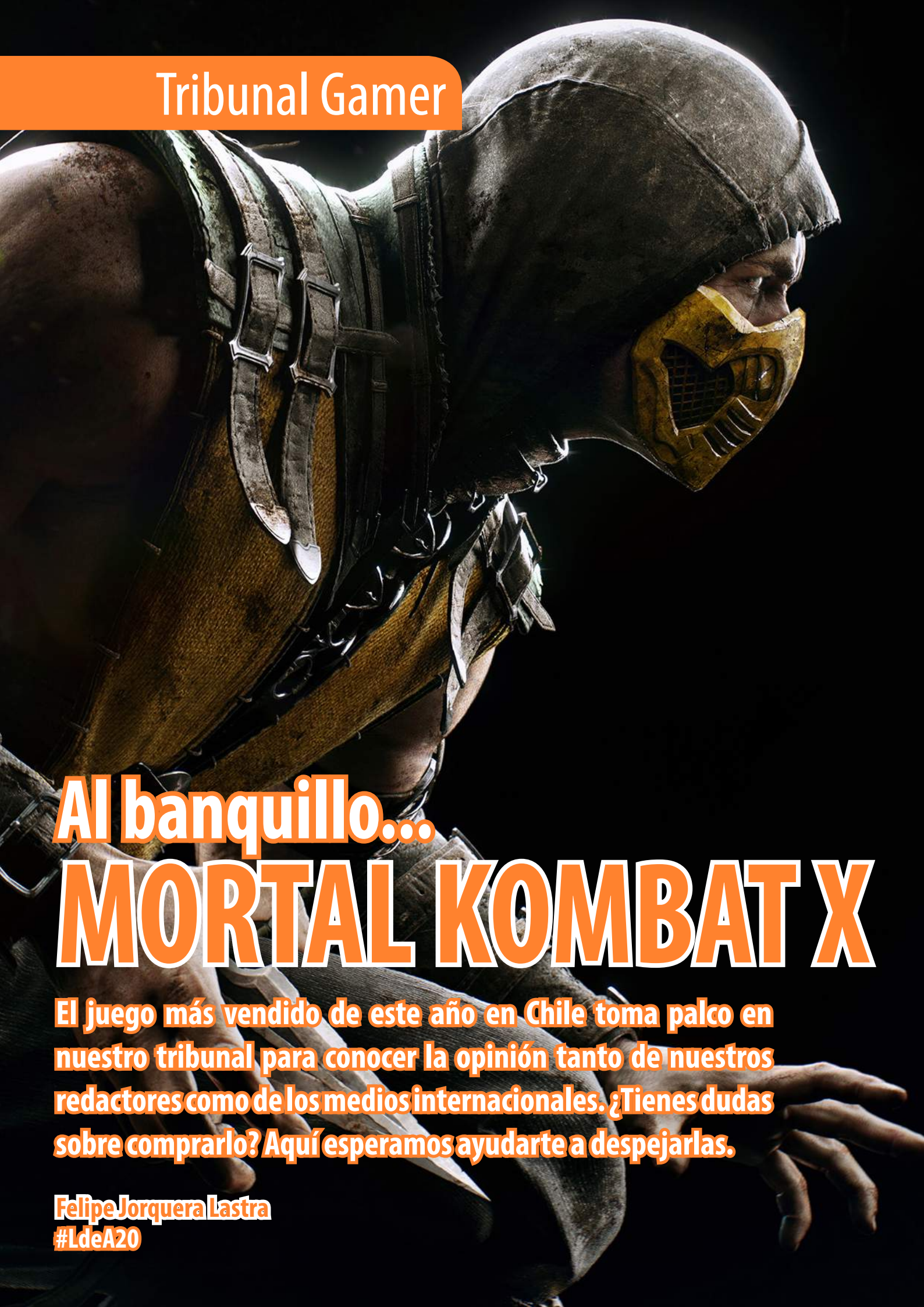
Estamos viviendo el horror en lo ordinario, en una cotidianeidad ambientada en un entorno opresivo y una violencia que no se terminará de repetir en las mentes de las víctimas, tal y como un pasillo interminable y un enigma que no conseguiremos armar del todo porque así está pensado deliberadamente.

Casi carece de importancia que P.T. termine siendo un concepto de juego para otro que nunca verá la luz. Ya que sin llevar un nombre como tal, **les aseguró que se ganó uno en la historia de los videojuegos** por el evento que terminó representando.

Si sumamos, a día de hoy, el propio intento de su compañía madre, **Konami**, por borrarlo de los registros, sin duda terminará dejando a P.T. como un mito dentro de los videojuegos.

¿Tienes que jugarlos entonces? Pues no veo qué sentido tiene recomendarlo, ya que no lo pueden descargar y quien lo quiso jugar, ya lo hizo.

Entonces, ¿qué sentido tiene este artículo? Mmm... digamos que el mismo que tienen los puzles que inventa su creador, **Hideo Kojima**.



Al banquillo... MORTAL KOMBAT X

El juego más vendido de este año en Chile toma palco en nuestro tribunal para conocer la opinión tanto de nuestros redactores como de los medios internacionales. ¿Tienes dudas sobre comprarlo? Aquí esperamos ayudarte a despejarlas.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20

Seguimos llevando a nuestro tribunal a los videojuegos del momento, para ver si han logrado cumplir las expectativas. Y esta vez tenemos a uno de los juegos que mejor se ha vendido en Chile este año: **Mortal Kombat X**.

Gracias a **NetherRealm Studios** tenemos de vuelta a una de las sagas más veteranas de la industria, con sus fatalities, brutalities, sangre, combos y todo lo que nos gusta de la franquicia.

El sistema de combate sigue los mismos patrones que hemos visto en varias entregas anteriores. Tenemos dos botones de puños y otros dos de patadas, con combos bastante sencillos de realizar y memorizar. La verdad que es un juego bastante accesible a la hora de aprender a luchar con alguno de los personajes. Y a todo esto se le agregan los movimientos que hicieron su debut en MK 9, los devastadores X-ray.

La plantilla de personajes es bastante considerable y tendremos personajes clásicos y otros completamente nuevos. Además, al completar el modo historia se desbloqueará **Shinnok** y si compramos el juego de salida tendremos a **Goro** como contenido extra.

En total, la plantilla de inicio suma un total de 25 personajes jugables y otros 4 que se sumaran mediante el Season Pack, que son **Jason Voohrees**, el mítico personaje de "Viernes 13"; **Tremor**; **Depredador** y, por último, **Tanya**.

De todas formas, se espera que lleguen más personajes, pues en el modo historia podemos ver a **Smoke**, **Sektor**, **Bo Rai Cho**, **Stryker**, **Kabal** y otros contra los que, incluso, podemos combatir: **Sindel**, **Rain** y **Baraka**.

Contamos con una gran cantidad de modos de juego, partiendo por el modo historia que nos llevará de 3 a 4 horas.

Las ya clásicas torres también estarán presentes y se dividen en cinco tipos: Klásica, Desafio de fuerza, Desafio de suerte, Sin fin y Superviviente. También tenemos otras que ocupan nuestra conexión a internet para ofrecernos las llamadas **torres vivientes**, que van cambiando en la medida que pasa el tiempo y tienen combates con diferentes condiciones.

Para el modo dos jugadores tendremos combates normales, jugador vs jugador, desafíos de suerte, combates personalizados y de fuerza, semejantes a lo que vemos en las torres vivientes.

Una de las novedades que incluye este Mortal Kombat X son **las facciones**, que consisten en escoger entre cinco: Lin Kuei, Black Dragon, White Lotus, Brotherhood of Shadow y Special Force. Cuando escojamos una facción lucharemos de manera global contra las otras, pudiendo desbloquear fatalities especiales de dicha facción.

Y no olvidemos la **Kripta**, una miniaventura que le agrega valor al juego.

KOTAKU

Es Mortal Kombat X un juego que todavía puedas disfrutar sin pensar, rompiendo huesos a punta de machacar botones? Sí. Y desde que lo tengo no he podido dejar de jugar o de ver qué tiene por ofrecer la torre. El juego es una maldita buena señal de que mi relación de 20 años con Sub-Zero, Kung Lao y el resto va a continuar por mucho, mucho tiempo.

LA OPINIÓN DE LOS REDACTORES

Mortal Kombat siempre ha sabido distinguirse de los demás juegos de pelea y en esta edición sigue haciéndolo. Si bien, en mi opinión, no es soberbio en ninguno de sus apartados, aun así es más que aceptable en cuanto a historia y gráficos. La jugabilidad, por su parte, sigue siendo simple, pero le alcanza para ser entretenido y casi competitivo. Lo más importante es que mantiene su esencia de sangre y gore a raudales.

AQUOSHARP

A un mes de su lanzamiento, lo sigo jugando casi a diario y no me cansa. La historia ha sido criticada, cosa que no comparto ya que intenta pasar la antorcha a una nueva generación de personajes. Si juegas solo, las torres vivientes son una gran adición. Pero la verdadera rejugabilidad está en el online, que posee un netcode bien optimizado. Un gran trabajo el doblaje latino. Y por favor, hay que nerfear a Kung Jin en alguna próxima actualización.

D_o_G

POLYGON

Mortal Kombat X es amigable tanto con los jugadores casuales que desean una experiencia rica en contenido individual y tener unas peleas con sus amigos, como con los más competitivos. Es un juego robusto, rico en opciones y acorde al trabajo de NetherRealm en el pasado, mostrando incluso atisbos de madurez en medio de su violencia. Uno de los mejores de la saga.

3D JUEGOS

NetherRealm ha conseguido plasmar nuevamente un arcade de lucha sensacional. La idea de integrar tres estilos de combate para cada personaje multiplica y expande de manera formidable las opciones de ataque y defensa de los mismos, siendo realmente complicado llegar a dominar a más de media docena de ellos. Sin duda, un paso hacia delante para esta saga.

Es un juego bastante entretenido, notándose que han querido ir un paso mas allá, no sólo replicando varias de las virtudes que tuvo su último juego, sino que también agregando otras, como la interacción de los escenarios. Me gustó igualmente esta plantilla de luchadores, ya que vemos tanto viejas como nuevas caras, a lo que se suman sus cada vez más sangrientos fatalities. Quizás su único punto débil sigue siendo el online, el que por suerte lo han ido arreglando.

FENIADAN

LO RECOMENDAMOS



No disfrutaba tanto de un Mortal Kombat desde su genial tercera entrega y no es para menos, pues éste sabe mezclar bien su anterior entrega junto con elementos de Injustice: Gods Among Us, obviamente con algo propio que marca diferencias.

Su plantilla inicial es muy extensa y eso nos ha encantado, pero la mejor parte es que cada luchador cuenta con tres estilos diferentes que pueden cambiarlo de tal manera que sus combos son totalmente diferentes, haciendo el título muy variado y con muchas opciones de cara a especializarse en un luchador. Nos hubiera gustado que estos estilos se pudieran cambiar durante el combate, pero se entiende la decisión de no poder hacerlo.

Otra de las características que nos gustaron son sus variados modos de juego. Tenemos para todos los gustos, desde combates normales hasta otros en que pueden caer misiles del cielo, combatir con la velocidad aumentada al máximo (una locura), portales en el suelo... hasta podremos hacer fatalities en mitad de un combate. Un sinfín de modificadores que desbloqueamos en la Krypta y que nos harán disfrutar de unos combates bastantes entretenidos.

NO LO RECOMENDAMOS



Son muy pocas las cosas que no nos gustaron en este nuevo Mortal Kombat X, pero eso no quiere decir que tenga cosas que mejorar a futuro.

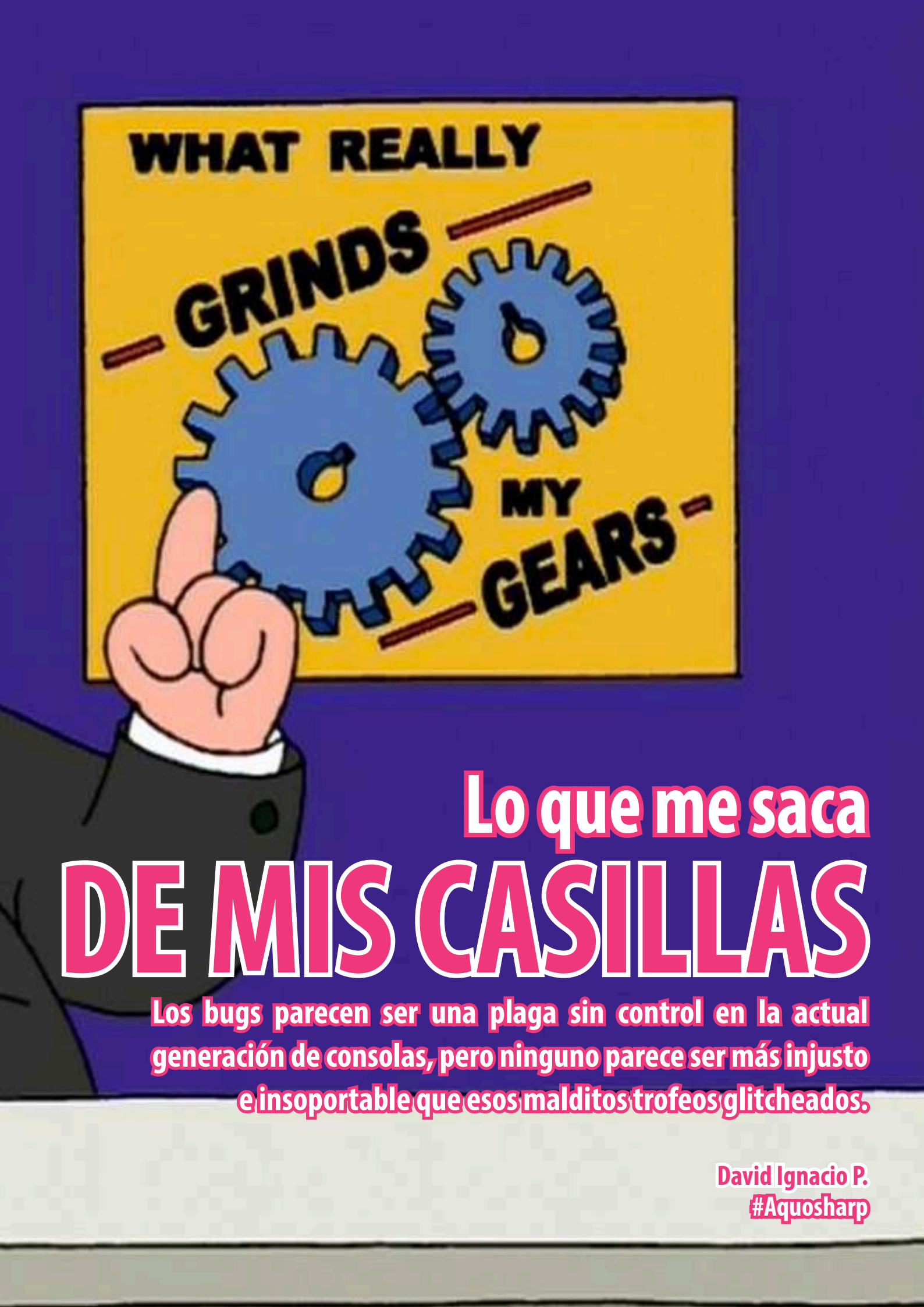
Partiendo por su política de anunciar el pase de temporada antes de que el juego se ponga a la venta, lo que a nuestro gusto fue despropósito total. Algo que, en todo caso, se perdona en cierta medida gracias al contenido extenso que posee el título en su versión normal.

A nivel gráfico, aun cuando se aprecia bastante sólido, siento que es un título que puede haber dado mucho más. Una explicación puede estar dada en el hecho de que el juego saldrá durante junio próximo en las consolas de la generación pasada, lo que pudo haber obligado a los desarrolladores a limitar algunas técnicas para facilitar su portabilidad.

Otro punto a considerar es que los luchadores que hacen su debut en esta nueva entrega puede que no estén del todo inspirados, como algunos personajes que hemos visto en anteriores entregas y que algunos sólo se caractericen por ser hijos de antiguos personajes. Creemos que con estos personajes se pudo haber hecho algo mucho mejor.

Aquoblog





Lo que me saca DE MIS CASILLAS

Los bugs parecen ser una plaga sin control en la actual generación de consolas, pero ninguno parece ser más injusto e insoportable que esos malditos trofeos glitcheados.

David Ignacio P.
#Aquosharp

Inspirado por el gran **Peter Griffin** y su segmento "What really grind my gears" ("Lo que en verdad me saca de mis casillas") es que vengo a predicarles sobre algo que me parece realmente insoportable, intolerable, inaceptable, inadmisible e impresentable. Me refiero a aquellos desgraciados y mal nacidos... **trofeos glitcheados**.

Como un simple jugador que soy, tengo dentro de mí esa cuota de competitividad innata que me impulsa a medir y comparar mis habilidades contra las de mis pares.

Puede ser como se hace en la actualidad, jugando en línea, o a la vieja usanza, como se hacía en los arcade, confrontando en persona a mi rival.

Pero también existe la alternativa de acumular ciertos elementos que representen los logros que he alcanzando en los juegos. En el mundo de PlayStation, estos ítemes se conocen como **trofeos** y los hay de bronce, plata, oro y platino.



Dragon Age... ¿es malo por sus bugs?

Es común encontrar en foros de internet y otras comunidades de mala muerte rankings donde usuarios los muestran con gran orgullo.

En mi caso, he intentado con poco éxito conseguir algunos platinos, pero mi fracaso no se ha debido a mi falta de talento. Al contrario, en la mayoría de las ocasiones la culpa de esto ha sido del juego en sí, por el hecho de tener fallas que impiden conseguirlos.

Podría nombrar un par de casos que se me vienen a la mente. **Call Of Duty: Advanced Warfare**, **Saints Row 4** o **Dragon Age: Inquisition**...

Los hay de todos los géneros, de todos los desarrolladores, de todos los estudios y, en cualquier caso, el sentimiento de rabia e impotencia es el mismo… después de haber batallado horas y horas con el objetivo de obtener la recompensa y de haber luchado en forma incansable, todo ese esfuerzo fue en vano porque el "bendito" trofeo no saltó.

Quizás la sensación de injusticia es la que mejor define el sentimiento que nos embarga al suceder esta desgracia. Hicimos todo lo necesario, pero alguien nos falló porque no fue estricto en su labor. Analizándolo fríamente, se trata de uno más entre tantos bugs, esos bichitos que parecieran haberse multiplicado en los últimos tiem-

pos, al punto que hoy en día son una plaga desatada y casi fuera de control.

No tengo el dato exacto como para comprobarlo, pero me parece que en las generaciones anteriores este escenario no llegó a ser de tal magnitud.

En las consolas actuales son comunes los parches. No sé si eso es bueno o malo, porque posiblemente es ésta una de la razones por las cuales los juegos salen a la venta sin estar debidamente pulidos. Toda esta falta de compromiso me lleva a pensar en una discusión un tanto repetida, pero no resuelta, sobre si estos errores afectan o no a la calidad del juego.

No tengo una opinión del todo clara al respecto, pero se me ocurre una pobre analogía para intentar explicarlo.

Supongamos que vamos al cine a ver la más esperada de las películas de superhéroes. El filme ofrece acción por montones, con efectos especiales sorprendentes, los cuales se pueden disfrutar como nunca antes gracias a la calidad de imagen de ultra tecnología en alta definición y una mayor cantidad de imágenes por segundo, a un sonido despampanante y todos los extra que ofrecen las salas de cine contemporáneas.

Por desgracia, la película resulta ser a lo sumo una cinta mediocre que difícilmente se recordará en algunos años. Aun así, debido a todos esos condimentos agregados, la experiencia resultó ser más que satisfactoria.

En el caso de un videojuego, sería lo opuesto, ya que podemos estar disfrutando de un título que cumple con todos los requisitos para estar considerado entre los grandes, como por ejemplo buenos gráficos, gran argumento, excelente narrativa, personajes memorables, jugabilidad a toda prueba, una impecable banda sonora, etc. Pero, desafortunadamente, **todo lo bueno se ve empañado por errores de programación** que lo convierten en ocasiones en algo insufrible.

Para algunos esto es motivo más que suficiente para restarle méritos al juego y a su respectiva valoración. Otros, en cambio, hacen la separación correspondiente entre la experiencia y la obra en sí misma.

En lo personal, creo que la segunda alternativa es la correcta, ya que a pesar de todo lo molesto que puede llegar a ser que fallen los trofeos o que el protagonista desaparezca en algún momento determinado en lo que parece ser un portal dimensional infinito, **esto no va en desmedro de la calidad intrínseca del producto**.

Tal vez haya quienes piensen lo contrario y están en su derecho, pero estoy seguro de que existe un consenso innegable en cuanto a que todos esperamos y exigimos que, de aquí en adelante, tengamos una industria mucho más rigurosa y profesional.



Hatsune Miku
LA DIVA REGRESA

Con Project Mirai DX, para Nintendo 3DS, tenemos a la idol más importante de Japón más tierna, redonda y chibi que nunca, en un título imperdible para sus fanáticos.

Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou

Nuevamente tenemos a **Miku Hatsune** conquistando territorio americano. Y cómo no, si es la idol digital más grande que tiene Japón y con mucho mérito se ha ganado el corazón de millones en su país y en el mundo.

La cantidad de cosas que se venden de esta súper diva son incontables, pasando desde parches y chapas para nuestros bolsos hasta equipos celulares que están al top de la tecnología, sacando CD y DVD con las mejores canciones y también nuevas. Todo esto hace que Miku tenga un espacio en el mundo amplio de los videojuegos.

Pasando desde PS3 y PS Vita **da ahora el salto a Nintendo 3DS**, con un nuevo juego rítmico al mas puro estilo del legendario OSU, y en este articulo te diré los pro y los pro que ofrece este juego, pues si eres amante de este género de los videojuegos notarás que no tiene defectos.

Tenemos un juego que muestra a una Miku más cercana al público que cuando fue estrenado para PS3 y luego en PS Vita, con canciones que hacían que se viera más madura y dejando de lado su aspecto tierno.

En la otra vereda tenemos este paso a Nintendo, **con una Miku tierna, redonda y chibi** (que en japonés vendría siendo un calificativo para versiones pequeñas y tiernas de algo que es adulto, dibujándose a propósito de esta forma).

Esta entrega tendrá modos de juegos con la pantalla táctil y los botones pasando por nada menos que **48 canciones**, sin contar el contenido descargable que podría ser añadido. Además, muchos personajes míticos de la saga de Vocaloid vuelven a la pandilla.

Un punto interesante es la cantidad de cosas que podemos personalizar. Nuestra 3DS nunca se vio tan única, pudiendo cambiar los íconos del juego, la ropa de los personajes, crear letras o coreografías y modificar a gusto la mayoría de las cosas, para que sintamos que tiene nuestro sello personal.

Podremos compartir contenido mediante el StreetPass, dándonos así la oportunidad de demostrarle a otros lo que somos capaces de hacer con las herramientas que **Hatsune Miku: Project Mirai DX** nos ofrece.

Teniendo tres dificultades distintas, todo hace de esta entrega un juego que no puede faltar para los amantes de Miku.

Gráficos explosivos, nuevamente teniendo como foco a una Miku más tierna y pequeña, escenarios muy desarrollados y bien terminados y con una música que hará que sintamos nostalgia y nos devuelva a las canciones antiguas y nuevas de los chicos de Vocaloid.

Finalmente, debo decir que este juego deja un gusto en la boca dulce ya que cada peso que pagas por el se ve reflejado en su buen desarrollo.



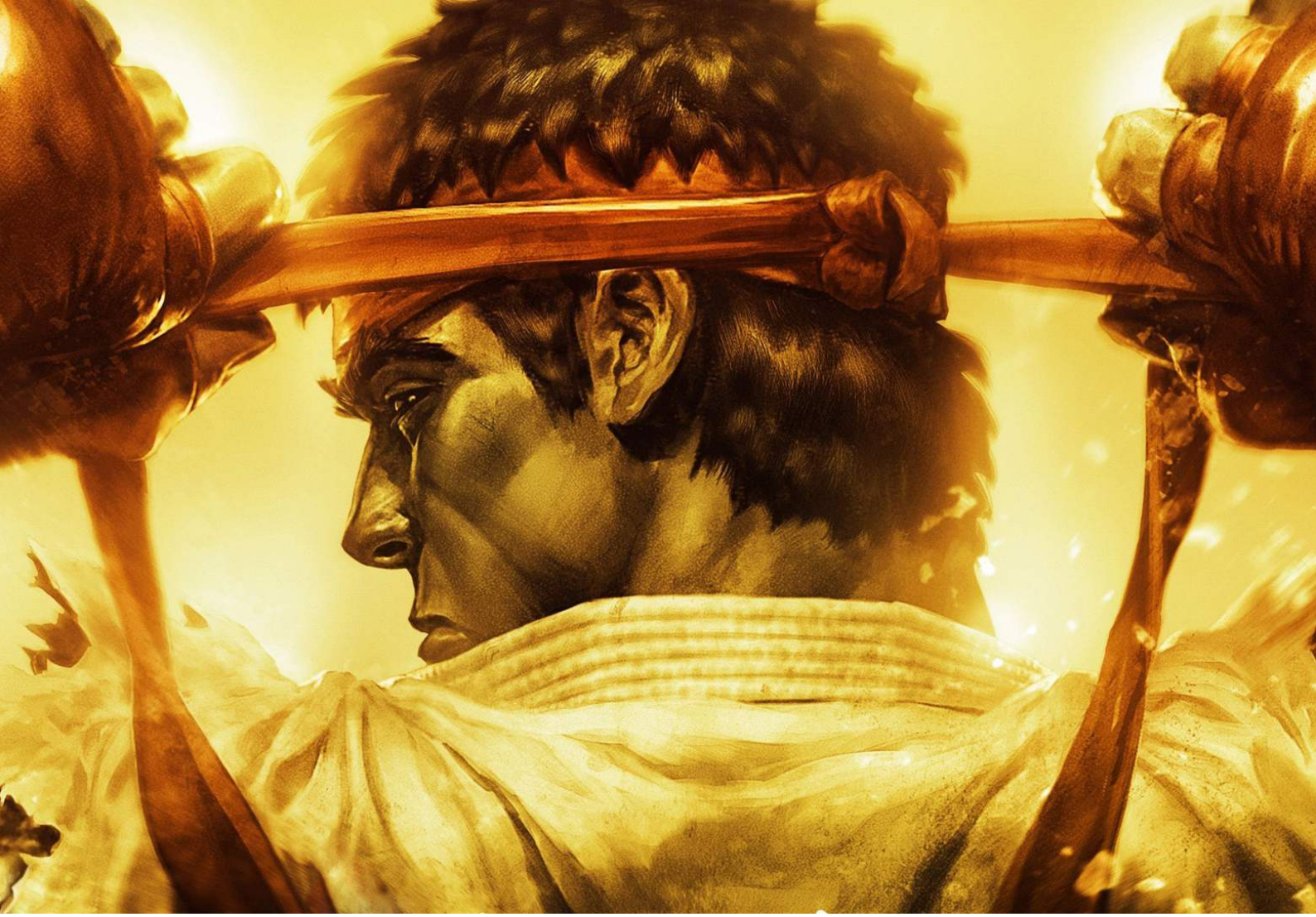
UNA AVENTURA MAGICKA

Corría el año 2011 cuando veíamos cómo un juego independiente irrumpía de forma sorpresiva por el debutante desarrollador **Arrowhead Game Studios**, con una propuesta de rol con una mezcla de acción en tercera persona y con mucha carisma y humor. Con esos elementos, Magicka no tardó en convertirse en un pequeño éxito dentro de la escena indie.

Ahora, después de cuatro años, nos llega su secuela con la novedad que debutará en consolas, más concretamente en Playstation 4, gracias a un acuerdo de **Paradox Interactive** y **Sony** que garantiza que sus juegos salgan en las consolas de la compañía.

Magicka 2 basará su jugabilidad en los conjuros, que se dividen en ocho: Fuego, Hielo, Rayo, Tierra o Agua, entre otros, los que podremos combinar para crear diferentes tipos de magia. La dificultad de esto es que tendremos siempre activado el fuego amigo y, por ende, tendremos que calcular muy bien cada hechizo para no provocar la muerte de nuestros compañeros.

El juego verá la luz en Pc y PlayStation 4 el **26 de mayo** y sólo será digital.



EL RETORNO DE UN CLÁSICO

El año pasado, justo después del sorprendente anuncio de que **Street Fighter V** sería un juego exclusivo de PlayStation 4 en consolas, además de salir en PC, Capcom aprovechó el tirón para confirmar que su cuarta entrega volverá a ver la luz, remasterizada, para la nueva consola de Sony.

La versión que veremos en PlayStation 4 tendrá todos los contenidos lanzados hasta la fecha, lo que se traduce en la no despreciable suma de **44 personajes seleccionables**, entre los que se incluyen los cinco personajes nuevos: Hugo, Rolento, Poison, Elena y Decapre. Además se introducen nuevos escenarios vistos en **Street Fighter X Tekken**, llegando así a casi 30.

Tendremos a todos los personajes reequilibrados, pero además se agrega el modo omega, que agrega nuevos ataques a los personajes. A todo esto, tendremos a nuestra disposición toda las lista de trajes para nuestros luchadores.

Ultra Street Fighter IV verá la luz en PlayStation 4 el 26 de mayo, lamentablemente, de momento, sólo en formato digital y a 24,99 dólares.