OPINIÓN EN MODO HARDCORE

Todo Juegos

JUNIO 2015

NÚMERO 22

OPINIÓN I REPORTAJES I NOTICIAS I AVANCES



Rocksteady promete cerrar a lo grande su trilogía con el nuevo Batman: Arkham Knight, en el que la lucha entre héroes y villanos será a muerte.

LA ÚLTIMA BATALLA DEL CABALLERO OSCURO

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

Esperando a la E3

Se acerca la feria más importante de la industria y, como todos los años, tenemos altas expectativas en torno a lo que puede ocurrir. Más aún este año, que pareciera ser bisagra para la industria de videojuegos.

¿Por qué bisagra? Porque estamos en un momento muy particular. Por un lado, tenemos a una PlayStation 4 que domina el mercado y comienza a mostrar signos de dormirse en los laureles, por ejemplo, con sus exclusivos.

¿Saldrá esta vez a morder a la yugular a su rival y darle el golpe de gracia con una E3 cargada de novedades, con anuncios bombásticos (un nuevo tráiler de The Last Guardian o una rebaja de precio de 100 dólares)?

O, por el contrario, ¿logrará Phil Spencer darle el golpe de timón que necesita a Xbox One y, emulando la estrategia de Sony con PS3, potenciará su contenido propio y se diferenciará, con algo más que shooters, de la PS4?

¿Tendremos un nuevo RPG, por ejemplo, en la senda de lo que fue el gran Lost Odyssey en 360? ¿Nos dará motivos a quienes aún no compramos la consola porque esperamos algo más que un shooter o un DLC exclusivo?

Y, en su rincón, tenemos a una Nintendo que también está en un punto de quiebre, con su Zelda postergado hasta quién sabe cuándo y habiendo cometido el error de anunciar que el 2016 presentarán una nueva consola.

¿Saldrán del letargo con Wii U y apostarán, de una vez por todas, por darle periodicidad a los contenidos para ella? Queda cada vez menos para que lo sepamos... ¡y allí estaremos!

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

UNA PRODUCCIÓN DE

TodoJuegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

UNA REALIZACIÓN DE

playadictos
TU COMUNIDAD GAMER

Indice



14 **CHOZA INDIE**
Dishwasher nos muestra acción, cervezas y rock con Charlie Murder.

24 **EL RETROVISOR**
Un completísimo análisis argumental del genial Silent Hill 2.

34 **ARCHIVOS X**
Conoce del misterio de Pokémon y los niños suicidas en Japón.

38 **XBOX ONE**
¿Por qué la consola de Microsoft no repunta? Estas son las razones.





42 **PRIMER PLANO**
La historia de Yuji Naka, el creador de Sonic. De Sega al camino indie.

48 **TRIBUNAL GAMER**
Sentamos en el banquillo a la versión remasterizada de Dark Souls 2.

56 **EN CARTELERA**
PayDay 2 se suma a los juegos que dan el salto de generación.

58 **LA TIENDITA**
Revisa, en clave de humor e ironía, todo lo que debes saber de la E3.

¿Cuál es tu desarrollador favorito?



Felipe Jorquera
#LdeA20

Difícil pregunta. La verdad es que no tengo un creador de videojuegos favorito o que sea fan acérrimo de uno en particular, pero sí tengo algunos desarrolladores a quienes les compraría a ojos cerrados sus juegos, como por ejemplo **Ken Levine** (Bioshock y Bioshock infinite) o **Hidetaka Miyazaki** (Demon y Dark Souls, Bloodborne). Para mí, son dos creativos que me han marcado durante mi vida de jugador.



David Ignacio P.
#Aquosharp

Hideo Kojima puede resumirse, en sólo una palabra, como el mejor, el más importante y el más trascendente creador de videojuegos en la historia de la industria. Eso fue bastante más que sólo una palabra, pero es imposible definirlo con menos adjetivos. Es la mente detrás de Metal Gear Solid 2, el mejor juego de todos los tiempos, y el padre de Metal Gear, la mejor saga de la historia… el más grande sin duda.



Andrea Sánchez
#Eidrelle

Esta vez tengo más de un favorito, pero el que se ha transformado en el más especial seria **Fumito Ueda**, pues sin lugar a dudas sus creaciones me han marcado en la existencia desde que juego. He demostrado que tengo afán por ICO o Shadow of the Colossus. Y podria compartir este espacio **Miyamoto**, que desde sus inicios ha sabido darle forma a la industria con creaciones que han sido parte de mi vida.



Jorge Maltrain
#MaLTRaiN

Claramente, mi favorito es el gran **Hideo Kojima**. No sólo por la calidad de sus juegos, lo inolvidable de sus jefes finales o los rasgos de genialidad que ha mostrado, por ejemplo, en la pelea con Psycho Mantis. También por el sentido del humor en sus títulos y también por entender que esta es una industria que necesita de lo lúdico y, en virtud de eso, darse el lujo de jugar con el hype como ningún otro desarrollador es capaz.



Batman: Arkham Knight
UN BROCHE DE ORO

RockSteady apunta a cerrar en todo lo alto una saga que brilló en la generación pasada. Y, para ello, apuestan a darle un aire fresco con novedades en la historia y en su jugabilidad.

David Ignacio P.
#Aquosharp





Vivimos en una época donde la desigualdad es uno de los principales problemas de nuestras sociedades modernas. La gran mayoría de los ciudadanos comunes y corrientes vivimos con la impresión de estar sometidos a los designios de los poderes facticos, tanto en los aspectos económicos como políticos. Y, bajo este escenario, parecería casi imposible hallar a alguien que desafíe este orden establecido, sobre todo si lo buscamos en el "bando enemigo".

Afortunadamente existe aquel que esta de nuestro lado. Alguien que, a pesar de haber nacido en cuna de oro y de pertenecer a una élite privilegiada, dedica su vida y sus esfuerzos no para su propio beneficio (como casi todos los de su clase) sino que, al contrario, lo hace con el fin de conseguir algo que hoy en día parece casi tan ficticio como el propio personaje… **la justicia**.

El hombre murciélago es, en cierto modo, una persona ordinaria, pero sus acciones extraordinarias lo convierten en algo más que un héroe.

La leyenda creada por **Bob Kane** comenzó a cimentarse desde la década de los 30 y con el correr del tiempo pasó del cómic a la televisión, al cine y a lo que nos concierne, los videojuegos.

FIN DE LA... ¿TRILOGÍA?

Este **Batman: Arkham Knight** será el tercer capítulo de la trilogía original. Y sí, hablamos de trilogía pues si bien no está de más aclarar que ya hay tres entregas anteriores, el más reciente **Batman Arkham Origins** no lo consideramos como uno más de estas entregas, ya que fue responsabilidad del estudio **Splash Damage** y no de **RockSteady Studios.**

Y el punto bien vale la pena mencionarlo, pues es un hecho que, sin ser un mal juego, Origins no estaba a la altura de los dos juegos anteriores de Rocksteady, **Arkham Asylum** y **Arkham City**, en ningún aspecto.

La razón es que Splash optó por mantener la fórmula patentada por RockSteady, que no quiso sacar un juego con tan poco tiempo de desarrollo y se limitó a "asesorar" a los recién llegados, que cumplían así con los deseos de **Warner Bros** de exprimir la franquicia un poco más si era posible.

Así, **no arriesgaron en nada** y, claro, el resultado fue un título que pasó sin pena ni gloria por la generación pasada. Algo que RockSteady planea revertir con este título, para cerrar con broche de oro una saga que los ha hecho acreedores de los aplausos tanto de la crítica especializada como de los fanáticos.

Es que fueron los propios responsables detrás del proyecto quienes se encargaron de elevar el hype hasta las nubes al anunciar desde un principio de su desarrollo que este episodio representará la culminación de la franquicia, prometiendo de paso entregar el juego más impresionante de la serie.

Aunque a estas alturas tenemos claro que nunca es bueno hacerse demasiadas expectativas, hay que tomar en cuenta que existe el respaldo del satisfactorio desempeño en las versiones anteriores y, además, tenemos que **en esta ocasión el juego sólo llegara a las plataformas actuales**, lo que nos asegura en parte un trabajo más exhaustivo y dedicado. Esto, sobre todo, en el apartado gráfico, ya que los desarrolladores no se preocuparán por adaptar su trabajo a las consolas de la pasada generación.

Respecto a este punto, el director de la franquicia, **Septon Hill**, señaló que "cuando trabajas sólo en la generación actual, en lugar de decirle 'no' a menudo a nuestros artistas y diseñadores, empiezas a decirles que sí a todo", haciendo referencia a la mayor cantidad de posibilidades creativas que se pueden lograr gracias al hardware actual.

La espera ha parecido interminable desde el momento en que se dio a conocer el regreso del caballero oscuro, acompañado por un espectacular tráiler como recordarán los más entusiastas. Haciendo un breve repaso, de inmediato se nos viene a la mente que inicialmente el juego había sido anunciado para fines de 2014, fecha que fue postergándose hasta quedar definitiva y oficialmente para el próximo 23 de este mes.

BATI PROTAGONISTA

Uno de los elementos que más ha llamado la atención ha sido la presencia del **Batimóvil**, sobre todo desde que se nos informara que el mítico vehículo no vendrá a ser para nada un elemento decorativo y que, por el contrario, tendrá real importancia a la hora de recorrer y explorar la ciudad, lo que nos demuestra una clara intención de realzar la vertiente sandbox de la experiencia.

Su utilidad esta más que asegurada, ya que Gotham será cinco veces más grande que lo visto en Arkham City y, por cierto, ya algunos tráilers nos han dejado ver cómo utilizaremos al coche como un verdadero tanque, utilizando armamento pesado contra nuestros enemigos.

En cuanto a lo del vasto mapa, en RockSteady parecen tener claro que este concepto tan en boga **no necesariamente es sinónimo de entretención** y, por ello, el mismo Hill anticipó que "no tratamos de crear el juego de mundo abierto más grande de la historia. Tratamos de crear algo muy rico, vibrante, denso y abierto", dejando en claro lo claves que son los detalles y la interacción.

LA HISTORIA

Entrando de lleno a lo que nos depara el título, **esta vez tendremos al Espantapájaros como principal antagonista**, pues este escalofriante villano será el responsable de los sucesos que forman parte de la narrativa y será también el causante de todo el desastre que rodea a la historia. Y a pesar de que ya había estado presente con anterioridad, esta









vez lo veremos evolucionar al punto de convertirse en un verdadero maestro del terror, que es capaz de infringir miedo en sus víctimas como ningún otro.

Bajo su sombra se reunirán otros conocidos y recurrentes enemigos de Batman, tales como **El Pingüino**, **Dos Caras**, **El Acertijo**, **Harley Quinn**, **Poison Ivy** o **Azreal**, uno de los últimos en ser confirmado por el estudio.

Obviamente, no pelearemos solamente contra ellos, sino que los adversarios nos atacarán por montones y veremos **un sistema de combate mejorado** en comparación a los previos, junto con una inteligencia artificial de los enemigos más compleja, lo que promete hacer más espectaculares las peleas.

Frente a tantos rivales podría parecer que existe una cierta desventaja. Sin embargo, contaremos con la ayuda de grandes aliados como lo serán **Gatúbela**, **Nightwing** y **Robin**.

La aparición de estos personajes nos permitirá alternar el control entre ellos en ciertos momentos de la historia, así como también dará la opción de realizar devastadores movimientos combinados a la hora de los combates.

Para que la tentación sea aún mayor, el DLC de Harley Quinn viene como incentivo por la reserva en todas las ediciones, según anticipó Warner Bros. Este contenido adicional nos permitirá conocer ciertos eventos anteriores, donde la perturbada ex psiquiatra intentará el rescate de una de sus amigas malhechoras (prefiero evitar el spoiler así que les mantendré la sorpresa).

PUNTOS NEGROS

Desgraciadamente, no todo es miel sobre hojuelas con este lanzamiento y, como en todo orden de cosas, existen cosas negativas o que al menos parecen desalentadoras. Desde mi perspectiva, una de ellas es que damos por descartado el componente multijugador, lo que se explicó por una dedicación absoluta a la campaña.

Tampoco veremos un modo cooperativo, aunque se entiende que si lo hubiera se perdería toda la mística que rodea el hecho de jugar como Batman... o eso, al menos, es lo que explicó un representante del estudio al ser consultado.

Para finalizar, cabe destacar que como ya es de (mala) costumbre dispondremos de un **Pase de Temporada** que ha sido muy criticado. En lo personal, me cuesta calificar estas prácticas como positivas o negativas y por lo tanto, para no arriesgarme con esta decisión moral, me limitaré a describirla simplemente como "digna de Bruce Wayne", ya que su precio alcanzará los 40 dólares... casi lo que cuesta un juego completo. Veremos si está a la altura.

Batman: Arkham Knight saldrá a la venta para las plataformas PlayStation 4, Xbox One y PC... y no, no saldrá para la Wii U.

Choza de la INDIEgencia



Monstruos, cervezas... Y ROCK AND ROLL

Ska Studios vuelve a entregarnos con Charlie Murder, como ya hiciera con Dishwasher, un juego entretenido y ondero.

Caleb Hervia
#Caleta

Entrando en la choza el día de hoy, nos encontramos con un encantador beat'em up que nos permite recordar con nostalgia aquellos clásicos de generaciones pasadas en los cuales simplemente debíamos cargarnos a Reimundo y medio mundo para poder terminar el nivel y acabar el juego.

Plagado de monstruos, vampiros, zombies, mutilaciones, cerveza y mucho rock and roll, los muchachos de Ska Studios, los mismos creadores de **Dishwasher**, nos presentan ahora a **Charlie Murder**. Un juego que rescata la tradicional y muchas veces primera manera que tenemos de jugar, en la cual sólo apretamos botones para pegarle al enemigo.

Pero no sólo se trata de golpear y matar. Además tiene un pequeño toque de RPG y el tremendo plus de ser un juego multijugador tanto online como offline, hasta cuatro jugadores (lo que personalmente me parece una joya hoy en día).

Con una historia más que divertida, **podemos elegir entre 5 distintos integrantes de una banda de punk rock**, los cuales deberán combatir contra una banda rival, la cual está formada por algunos demonios encabezados por un ex amigo de Charlie, con el cual formarían una banda.

Charlie, sin embargo, lo dejó para tocar con gente más talentosa y con ellos se hizo ultra famoso. Su ex amigo al ver esto y caer en una racha de mala suerte absoluta profanó una estatua sagrada y consiguió una banda demoniaca, con la cual desencadenó una hecatombe en la tierra para cobrarse venganza.

El juego comienza en el mismísimo infierno, en donde tendremos que batallar contra algunos demonios para después darnos cuenta de que unos rescatistas nos están haciendo reanimación con electricidad para mantenernos vivos.

Y todo esto para descubrir que el mundo está bajo un inmenso apocalipsis zombie... sí, es cierto, la historia puede parecer un tanto loca y disparatada... **¡y efectivamente así lo es!**

Con unos gráficos que parecieran descuidados y un poco toscos o sucios al principio, con el avanzar del juego nos damos cuenta que son parte de la puesta en escena que nos plantean los chicos de **Ska Studios**, ya que todo es muy punk rock.

Las vestimentas, la música, los rivales y la jugabilidad incluso son básicas y sencillas, pero no por eso dejan de ser adrenalínicas o contundentes y, por supuesto, divertidas.

Como mencionaba hace unos párrafos, el juego también incluye una interesante pizca de RPG, pues cada personaje posee distintas habilidades, las que se pueden ir desarrollando de varias maneras al ir subiendo de nivel, así como asignar puntos de habilidad.

Además hay distintas prendas de vestir que se

pueden ir colocando los personajes (algunas son de uso exclusivo para algunos, otras generales) y permiten que nuestros rockeros tengan distintos tipos de power ups.

Además, cada personaje posee distintas gamas de habilidades, por lo que es distinto jugar con uno o con otro. Veamos.

Charlie Murder: es el vocalista y líder de la banda. Es un berserker de tomo y lomo y cuenta con ataques físicos y mágicos de manera equilibrada.

Kelly Skitten: hace voces y toca el pandero. Es la dama de la banda, pero no por eso es menos ruda. Hipnotizadora por excelencia, con su magia logra tener control sobre los enemigos.

Tommy Homicide: es el bajista del grupo y una especie de nigromante que puede dar vida nuevamente a los muertos.

Lester Deth: no sólo hace magia con sus punteos y arreglos como guitarrista, sino que realmente puede sacar más que un conejo del sombrero con sus poderes místicos que lo convierten en el mago de la banda.

Rex: es el baterista de la banda y también el peso pesado... el tanque que todo RPG necesita. Es como Hulk en Los Vengadores, pero menos verde y con más ritmo.

Una de las cosas divertidas de este título, son los minijuegos que tiene, en los cuales deberemos hacer combinaciones de botones para lograr manejar de mejor manera



una motocicleta, un skate, o incluso tocar de manera correcta una canción (al más puro estilo RockBand o Guitar Hero).

Aparte de los power ups que podemos obtener, como las prendas de ropa, iremos encontrando distintas partes de fórmulas para realizar cervezas, que al tomarlas nos darán mejoras en la velocidad, ataque y algunos otros beneficios.

Para tener más y mejores poderes, en tanto, deberemos pasar por la tienda de tatuajes, para así vernos más rudos y patear más traseros malignos.

Charlie Murder es un muy buen juego, entretenidísimo y con muchos desafíos si eres un caza trofeos. Resulta ideal para jugarlo con uno o más amigos. No es una obra de arte, por cierto, y lo más seguro es que no haya versiones remasterizadas de él ni se celebre su aniversario. Pero logra atraparnos con sus hilarantes héroes y villanos, además de su jugabilidad adictiva y adrenalínica.











La aventura online de THE ELDER SCROLLS

Ambientado mil años antes de lo que ocurría en Skyrim nos llega este mes este título de rol multijugador desarrollado por Zenimax Studios y distribuido por Bethesda.

Roberto Pacheco
#NeggusCL



Queda muy poco para la gran llegada de **The Elder Scroll Online** y, a su vez, poco se se ha sabido de las nuevas características que estarán presentes en esta nueva versión del juego de Bethesda.

Por eso, te mostraremos los puntos fundamentales en los que esta nueva versión de Elder Scrolls facilitará a los nuevos y clásicos jugadores la mejor experiencia de juego.

DE SEGUNDA MANO

Lo primero a señalar son buenas noticias entregadas por Bethesda, al revelar que todos quienes compren The Elder Scrolls online de segunda mano no se quedarán afuera, ya que **no tendrá un código único** al momento de querer jugarlo.

Esto, luego de que rumores en portales de noticias indicaban que contendría un código único en sus versiones de Xbox One y PlayStation 4, como ocurre en las versiones en caja para PC.

Este código permite registrar lo que sería nuestra nueva cuenta y, tal como ocurre en todos los códigos únicos, al momento de usarse no se podría reutilizar.

Una muy buena implementación, ya que la mayoría de los juegos que encontramos actualmente no requieren de códigos para ser usados, ni siquiera en sus funciones online. Y los casos de la antigua generación en que se usaron tuvieron menos ventas respecto a aquellos títulos que no los. Así que no te preocupes, bastará sólo con el disco para que puedas disfrutar del juego.

VERSIÓN PARA PC

A través de su página de soporte, además, Bethesda anunció que los jugadores que compraron el título para ordenadores tendrán la oportunidad de adquirir a menor costo la versión completa en formato digital para consolas, es decir, en PlayStation 4 y Xbox One.

El juego estaría disponible a un precio de 20 dólares, pero sólo si registraron la copia de Mac o PC antes del 30 de junio del 2014. Con ello, tendrán la opción de hacerse con la misma versión que los otros jugadores de consolas y, por cierto, traspasar sus avances y progresos a las máquinas de la nueva generación por un precio reducido.

MICROTRANSACCIONES

El director de The Elder Scrolls Online, **Matt Firor**, se refirió a través del blog oficial del juego al siempre sensible tema de las microtransacciones, revelando algunas de las nuevas características y decisiones que tomaron para ser implementadas en el juego.

Firor explicó que podremos comprar ítems estéticos en la **Crown Store**, pero también otros elementos que afectarán a la experiencia del juego.

"Las pociones podrán ser compradas con coronas, pero su funcionalidad será muy similar a las que puedes comprar con los vendedores que estarán dentro del juego, y son un poco más débi-



les y menos efectivas de las que puedes fabricar tú mismo", explicó.

Esto permite al jugador la posibilidad de invertir en algunas coronas o jugar un poco más para ganar una mayor cantidad de oro dentro del juego, y gastarlas con los vendedores, otros jugadores o en la **Guild Store**.

También comentó que "el mejor modo de sacar partido de la Crown Store y de Tamriel Unlimited es ser miembro de ESO Plus. Como tal, obtendrán todos los bonus de muchos sistemas de niveles dentro del juego, como ganancia de puntos e inspiración de fabricación, así como también 1.500 coronas mensuales y acceso a todos los packs descargables mientras dura tu membresía".

El ESO Plus, por cierto, es el típico sistema premium de microtransacciones, similar a lo que otros títulos llaman "pase de temporada".

PARCHE DÍA UNO

Zenimax Studios, desarrolladora del juego, reveló que la versión de consolas de The Elder Scrolls Online tendrá un parche de lanzamiento de nada más ni nada menos que de... **¡15 gigas!** La razón de esto es muy directa: el juego completo no cabe en el disco.

Esto da a entender, de que el título tendrá una instalación de 50 GB más los 15 GB que venderán en el "parche", los que tendremos que descar-

gar de forma manual o automática a través de las tiendas digitales de nuestras consolas. Así que ya pueden ir haciendo espacio en los discos duros de sus consolas.

Según las últimas declaraciones de la desarrolladora, esta nueva entrega del juego mantendrá las mismas líneas y mecánicas que ha tenido el título durante toda su serie.

Por ejemplo, el mismo sistema de misiones y facciones que fue renovado en Skyrim o la importancia de la aventura cuando se juega en solitario, que a su vez le quita importancia al modo multijugador que suele acompañar a este tipo de videojuegos. Prometen de este modo mayor dinámica en su sistema de combate, como así también más dinamismo.

Ya que las consolas tienen más limitaciones técnicas de las que puede llegar a tener un PC en este tipo de videojuegos, habrá modificaciones en lo que a gráficos se refiere. Dejarán de lado el fotorealismo, que en otras entregas fue un punto fundamental, y pasarán a un estilo gráfico más estilizado visualmente.

El director artístico del juego y que pertenece a Zenimax Studios, **Jared Carr**, comentó que "realmente no hemos alcanzado la tecnología necesaria con los juegos multijugador masivos en línea que nos permita alcanzar e implementar el fotorrealismo".

Debido a esto, han llegado muchas críticas y que no están de más. Se esperaba mucho más, como por qué no estar al mismo nivel de las entregas anteriores, con Skyrim como ejemplo.

Luego de estas novedades, sólo nos queda esperar un par de días para disfrutar de esta nueva versión del juego. The Elder Scrolls Online fue lanzado el 4 de abril del 2014 para PC y MAC, y el 9 de este mes lo hará para las consolas Xbox One y PlayStation 4.





www.BlogTodoJuegos.d

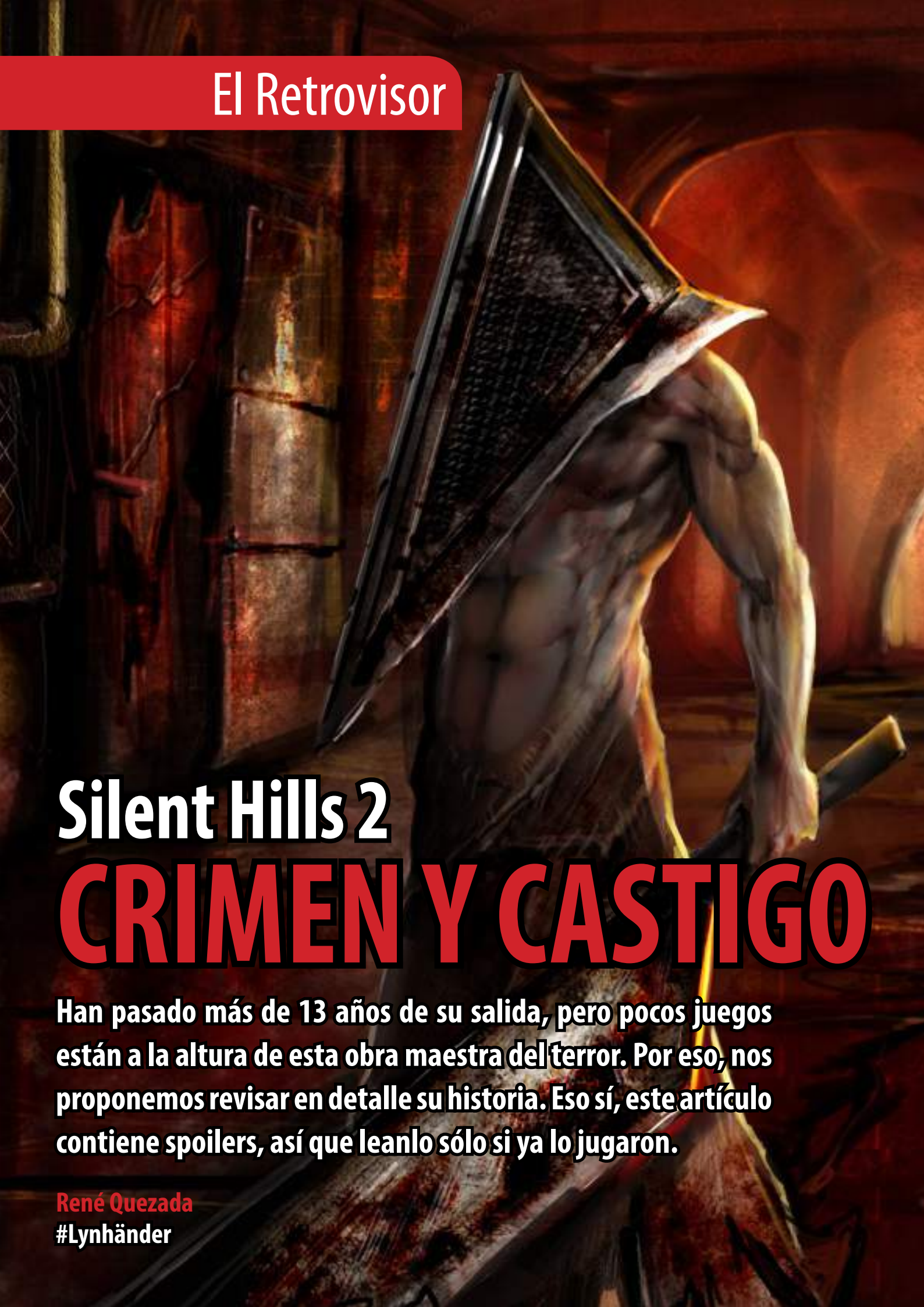


BLOG TODOJUEGOS

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



Silent Hills 2
CRIMEN Y CASTIGO

Han pasado más de 13 años de su salida, pero pocos juegos están a la altura de esta obra maestra del terror. Por eso, nos proponemos revisar en detalle su historia. Eso sí, este artículo contiene spoilers, así que leanlo sólo si ya lo jugaron.

René Quezada
#Lynhänder

Todos conocemos, de una u otra forma, cómo suelen contarse los romances, independientemente de que sus trasfondos sean sobrenaturales o, incluso, naturalistas. No obviemos de esta visión al mundo de los videojuegos, donde, como ya sabemos, existen muchísimos antecedentes románticos que van desde lo corriente, heroico y emotivo, hasta lo trágico y, a veces, deprimente e hiperbolizado.

¿Pero qué pasa cuando las barreras que separan las acciones del subconsciente y la verdadera voluntad de uno de los protagonistas se superponen en una vorágine de realidades que nublan su visión y lo desvían de su verdadero norte? **Pues eso es Silent Hill 2**.

Es un viaje tortuoso y lleno de matices a través de la psique y los recuerdos reprimidos de su protagonista, **James Sunderland**. Un hombre que viaja al enigmático pueblo para convertirlo en su infierno particular.

"En mis sueños más inquietos, veo esa ciudad… Silent Hill.

Prometiste llevarme allí algún día.
Pero nunca lo hiciste.

Y ahora, estoy aquí, sola… en nuestro 'lugar especial'
Esperándote…

Y que, a expensas de sus consecuencias, ha convertido a este título en la máxima expresión del orgasmo narrativo en esta industria.

DEL CIELO AL INFIERNO

James Sunderland es un oficinista de 29 años que viaja al ya conocido pueblo de Silent Hill. Se nos presenta como un hombre algo tosco, muy parco en palabras, quien viaja allí tras recibir una carta de su esposa, **Mary Shepherd**, en la que le decía que lo esperaba "en su lugar especial".

James sabe que esto es imposible, porque, según sus propias palabras y recuerdos, **Mary había muerto hace tres años** producto de una enfermedad que la mermó hasta marchitarla completamente. Sin saber si se trata de una macabra broma del destino, toma entonces las llaves de su auto y va hacia Silent Hill a investigar de qué se trata todo esto, decidido a averiguar la razón de esta misteriosa misiva.

El juego comienza cuando James ya ha llegado al pueblo, pero la carretera está cortada, por lo que se ve forzado a continuar a pie. Antes de iniciar el recorrido, entra a unos baños situados en la plataforma de observación de la ciudad, donde se lo ve mirando profundamente su reflejo en un espejo. Frota sus manos en su cara, casi con la intención de cerciorarse de que realmente está viviendo la realidad.

Hace unos años, Mary y James conformaban un joven matrimonio que disfrutaba una feliz vida de pareja. Durante unas vacaciones, van a Silent Hill a pasar unos días de

descanso en el **Hotel Lakeview**, una de las fases del juego, donde incluso graban un video de su estancia en el lugar.

Mary expresa su interés por volver algún día a este paradisíaco lugar, al momento en que empieza a toser. Al volver de sus vacaciones, se le diagnostica una enfermedad terminal, degenerándose progresivamente y minando su autoestima.

De forma eventual, Mary comienza a experimentar cambios de humor debido a su visible estado de deterioro, en los cuales arremete en contra de todas las personas que van a visitarla al hospital. **Especialmente contra James**, la persona que más la cuidaba.

Al comenzar el juego, es claro para el jugador que Mary finalmente sucumbió ante la enfermedad, dejando a James en un estado de depresión y de pensamientos suicidas implícitos de los cuales nunca pudo sobreponerse del todo. De todas maneras, la carta que supuestamente le envía Mary lo intriga y llena de dudas sobre su propia realidad, por lo que finalmente se dirige a Silent Hill. A saber si, efectivamente, Mary lo espera "en su lugar especial".

CULPA Y CASTIGO

El juego muestra el viaje de James a través de Silent Hill en busca de la fantasmagórica figura de su esposa, que parece perderse entre la niebla y la oscuridad. Pero a diferencia de lo sucedido en la primera entrega de la saga, acá la profundización argumental cobra mayor importancia en **la exploración de las psicologías de cada personaje**, más allá de la religión del pueblo.

Así, la gran mayoría de los matices simbólicos que dan vida a la ambientación de Silent Hill 2, incluyendo locaciones y los monstruos que las pueblan, tienen directa relación con James y su prisma psicoanalítico.

Sus miedos, sus deseos y sus ilusiones reprimidas, representadas en todo momento de forma macabra, en lo que percibe como la realidad durante su estancia en la ciudad.

Desde que su esposa cayó enferma, James siempre vivió atormentado por la sola posibilidad de perderla. Y verla marchitarse día a día sin poder hacer nada lo volvía loco. Mary fue hospitalizada y su autoestima fue desapareciendo a medida que los efectos fisiológicos de su enfermedad comenzaban a hacer mella en su cuerpo, hiriendo a James debido a los arranques violentos que sufría cuando él la iba a visitar.

Es así que comienza a perder el control de sus emociones y recurre a la represión de sus propios deseos a fin de mitigar los sentimientos de culpa que lo atormentaban.

James incluso se niega a sí mismo la posibilidad de mirar a otras mujeres durante la enfermedad de Mary, incluyendo a las enfermeras que la atendían en el hospital, reprimiendo su propio deseo



sexual. Al mismo tiempo, de forma implícita, **comienza a desarrollar un sentimiento de odio hacia Mary**, pues ella había comenzado a hacer de su vida un verdadero infierno debido a sus arranques de histeria.

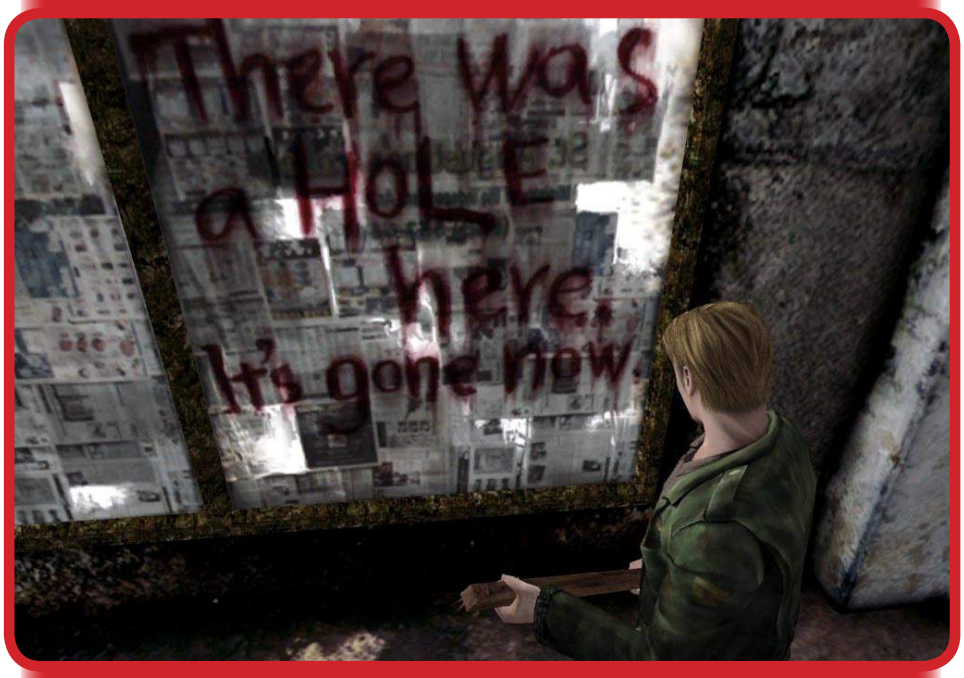
Esto no es un tema fácil de resolver durante los primeros compases del juego, pues debido a que James nos es presentado como un hombre que efectivamente tiene la noble intención de reencontrarse con su esposa, es normal que se le perciba como un ejemplo de personaje trágico con una serie de matices.

No obstante, a medida que la historia progresa, nos vamos dando cuenta que tiene un comportamiento que puede ser calificado como **irracional, embustero, frío y con tendencias suicidas implícitas**.

James hace muchas cosas cuestionables, como dejar la puerta de su auto abierta y continuar el tramo a pie hacia el pueblo o esconderse de unos monstruos en un armario sin apagar su linterna, inconscientemente rogando por que lo encuentren y asesinen. Y sus acciones se van volviendo cada vez más irracionales a medida que se acerca al "lugar especial" donde, supuestamente, su esposa lo espera.

Lo anterior es debido a una sola cosa: **James fue el causante de la muerte de su esposa**. El dolor y sufrimiento de verla

consumirse en su enfermedad, sin poder hacer nada, finalmente terminan por volverlo fieramente humano, venciendo su voluntad.



Implícitamente, sabía que la enfermedad de Mary estaba arruinando su vida, generando un sentimiento de odio en su subconsciente. Y durante los últimos momentos de vida de su mujer, **decide asfixiarla con una almohada**, asesinándola. No obstante, la superposición de los sentimientos de culpa y el sufrimiento por haber perdido a Mary le impiden ver la realidad, reprimiendo el recuerdo de los últimos momentos de vida de su esposa y cegándole a la realidad.



El sentimiento y la emoción de este hecho lo doblegan, haciéndole huir no sólo de esta realidad, sino también de sí mismo. Por eso, al llegar a Silent Hill, piensa que su mujer murió hace tres años de una enfermedad, dudando incluso de quién es. No es casual que la primera escena



nos muestre a James mirando su reflejo en un espejo, tocando su rostro. Cerciorándose si efectivamente existe, si lo que está viendo es real.

Lo que el pueblo de Silent Hill le muestra a James es sólo una imagen de lo que su subconsciente proyecta. **El deseo de castigo debido a su sentimiento de culpa, en conjunción con sus deseos sexuales reprimidos.** De este modo, no es casual que la mayoría de los monstruos que habitan el pueblo maldito tengan formas femeninas, pues representan su libido reprimida, la hospitalización de su esposa, su sufrimiento y buscan así recordarle para siempre su crimen.

Todo corresponde a una mezcla entre estos sentimientos que conforman, en la praxis, una macabra amalgama de las sensaciones que James debe soportar como parte de su infierno particular.

James sabe que su crimen merece un castigo. El antagonista más icónico de Silent Hill 2 es **Cabeza de Pirámide**.

El único monstruo con forma masculina del juego. Un ser embutido en un traje de ejecutor, indestructible y armado con una gran alabarda, que corresponde a la representación de la parte más oscura del subconsciente de James. **Su deseo de castigo superpuesto a su sexualidad reprimida.** Y se trata de un personaje de movimientos erráticos, que tortura y abusa sexualmente de sus víctimas y que no dudará en perseguir a James constantemente durante el juego.

Ninguna de las locaciones que James visita, persiguiendo la figura de su esposa está puesta ahí por casualidad. Uno de los lugares más recordados del juego corresponde a la **Prisión de Toluca**, que James atraviesa pensando en todo momento que su destino es permanecer atrapado tras los barrotes de una celda para siempre por lo que hizo. La prisión representa su subconsciente. Su deseo de castigo. Cárcel y condena son términos homónimos que sabe que debe confrontar en algún momento.

NO ESTÁS SOLO, JAMES

James no es el único personaje destacable de visita en Silent Hill. Apenas baja de su auto y recorre a pie el sendero que hay hasta el cementerio, se encuentra con una joven llamada **Angela Orosco**, quien parece estar buscando a su madre.

A Angela la encontraremos varias veces durante el juego. Sin embargo, su actitud nos dará pistas sobre su condición mental deteriorada. Una de las escenas más recordadas del juego es cuando James la halla tumbada en una de las habitaciones abandonadas de los apartamentos Blue Creek, mirando fijamente un cuchillo ensangrentado con sus ojos perdidos y sin emoción.

Angela es un personaje cargado de sentimientos negativos que la empujan constantemente



a pensar en quitarse la vida, pues durante años fue víctima de abusos sexuales por parte de su padre. Y su madre la culpaba a ella por dejarse abusar. Finalmente, con ese mismo cuchillo, **asesinaría a su padre y huiría a Silent Hill**.

Angela es un personaje marcado por la desgracia. Su padre destrozó su vida, haciendo de ella una mujer tremendamente inestable. Y uno de los enemigos de final de fase de la Prisión de Toluca corresponde a **Abstract Daddy**. Un ser parecido a un catre con dos figuras, una masculina y una femenina, en plena escena de abuso sexual. Esta criatura representa los abusos sufridos por Angela, revelándose como un enemigo que James debe vencer, a fin de salvarla.

Al hacerlo, Angela sufre un violento arranque de ira, pateando a la criatura y arrojándole un televisor, siendo esto último lo que Angela oía mientras su padre abusaba de ella. En este lapsus, manifiesta el odio que ha arrastrado durante años en contra de su padre y quienes la rodean, mostrándose igualmente confundida y superponiendo dicho odio con reacciones de miedo hacia los demás, incluyendo a James.

Su escena final, una de las más tristes del juego, tiene lugar en el **Hotel Lakeview**. La encontramos en un sótano envuelto en llamas, subiendo unas escaleras que

parecen infinitas. Angela expresa que su vida ya no tiene sentido y que nadie que supiera todo lo que ha vivido la llegaría a amar alguna vez, a lo que James asiente, apenado.

Angela sube las escaleras a pesar de los ruegos de James, quien afirma que la habitación está tan caliente como el infierno. Ella le replica que para ella siempre ha sido así, desapareciendo para siempre entre las llamas.

Hay otro personaje atrapado en Silent Hill debido a la culpa y al deseo de castigo, **Eddie Dombrowski**, un obeso adolescente al que encontramos en los apartamentos Woodside, vomitando en un inodoro tras haber visto un cadáver.

Eddie es un ejemplo claro del bullying y el abuso que sufren las personas por ser diferentes. En su caso, es debido a su obesidad. Un día, sus sentimientos de ira hacia la sociedad se acumulan **hasta el punto de matar a un perro sólo porque le ladra**. Lleno de culpa, huye a Silent Hill.

El chico es la representación del odio gestado por las burlas y siempre que James lo encuentra está cerca de cadáveres brutalmente asesinados, lo que resalta su aversión contra el mundo.

El último encuentro que tenemos con Eddie es en las afueras de la prisión, donde éste último finalmente acepta que es válido usar la violencia para defenderse de quienes abusan de él. Sin embargo, James trata de hacerle entrar en razón, no sin antes dejar en claro que es válido pensar que deben defenderse de las crueles alternativas que la vida les da a elegir.

Eddie se revela al final como un enemigo de final de fase, al cual debemos enfrentar en una cámara frigorífica. Este lugar representa el frío distanciamiento que el chico tiene con la realidad, además de su reacción indolente tras matar a alguien. James finalmente lo asesina en un tiroteo, mintiéndose a sí mismo nuevamente al pensar que sólo lo hizo porque no tenía opción.

SIMBOLOS Y NARRATIVA

Los personajes más simbólicos del juego, aparte de James, corresponden a sus principales némesis. El primero es la enigmática **María**. A esta mujer, que es físicamente idéntica a Mary, la encontraremos por primera vez en Rosewater Park.

Es la representación de lo que a James le hubiera gustado que Mary hubiese sido (dada su actitud más resuelta y su personalidad más extrovertida, su sexualidad reprimida y la frustración que sentía por la enfermedad de Mary), además de su deseo inalcanzable de tener a su mujer otra vez.

María es un personaje cargado de un fuerte simbolismo que, pese a ser una más de las creaciones de Silent Hill para recordarle a James su castigo, **parece tener una consciencia propia**, a la vez de mantener algunos de los recuerdos de Mary y creerlos propios.

Corresponde entonces a la máxima expresión de la culpa y la frustración de James. Es una mujer que comparte algunos de los recuerdos que le pertenecían a Mary antes de morir. En particular, siente un gran apego hacia **Laura**, una pequeña niña que vemos varias veces en Silent Hill.

Era una de las pacientes del mismo hospital en donde se encontraba internada Mary y se hicieron amigas. Y ese gran cariño de Laura por la mujer contrastaba con el odio que le tenía a James debido a que, cuando él iba a visitar a su esposa, solía verse muy serio.

Mary muchas veces intentó razonar con la niña, diciéndole que, en el fondo, James era muy cariñoso. Esto porque tenía pensado adoptarla si superaba su enfermedad. Su esfuerzo es en vano y en Silent Hill, hasta donde llega por alguna razón, Laura no pierde oportunidad de mostrar su apatía hacia James.

Cuando encontramos a María, la mujer expresa el miedo que siente a estar sola y le pide a James que se deje acompañar. No obstante, cuando Laura huye de James, María inconscientemente le pide que la busque y la encuentre. Desconoce que, en el fondo, sus sentimientos por la niña no le pertenecen, sino que son los de Mary.

María es, finalmente, una creación de Silent Hill hecha sólo para James. Y no es casual que el minijuego que precede a Silent Hill 2 en la edición **"Inner Dreams"** del título, protagonizado por María, se llame "Nacida de un Deseo".

María existe sólo para James. Es un fantasma cuyo único objetivo es guiarlo por la senda correcta hacia su ejecución y su existencia limita la visión de James de su propia realidad. Una de las escenas más recordadas es cuando hablamos con María en el laberinto bajo la Sociedad Histórica de Silent Hill a través de una





celda. Los barrotes representan la barrera de James para ver la realidad.

María conduce a James hacia la parte más salvaje de su mente, a fin de que él finalmente se dé cuenta de su realidad.

Una de las características más distintivas de Silent Hill 2 es que el **Mundo de Pesadilla** visto por el jugador es diferente al de otras entregas. No es representado por paredes con rejillas oxidadas y ensangrentadas, sino por lugares donde la humedad y el abandono son el común denominador, al igual que lo que sucede con el propio James.

Sin embargo, la finalidad de María se entiende completamente si agregamos a Cabeza de Pirámide a la ecuación, pues al ser el único enemigo con forma masculina se transforma en el ejecutor del castigo de James. Y cada vez que se encuentre con este enemigo, **no podrá destruirlo**, sólo ralentizarlo para escapar. Es su verdugo y siempre estará ahí para perseguirlo y recordarle su crimen.



María y Cabeza de Pirámide representan la antítesis de la realidad y la ilusión de James por ver a su mujer. Mientras ella tratará de permanecer siempre con él, el ejecutor varias veces la matará ante los ojos de James para recordarle lo que hizo y despertarlo de su ilusión.

Es por ello que nunca podemos vencer a este icónico monstruo. Es la parte más oscura del subconsciente hecha carne y **James no puede matarse a sí mismo**.

Así, cuando James finalmente acepta la verdad, enfrenta a dos versiones de este monstruo. La segunda se puede interpretar como el nuevo crimen de James, tras haber matado a Eddie. Por lo tanto, una vez que asume que necesita un castigo por lo que le hizo a Mary, los dos Cabezas de Pirámide se empalan a sí mismos y dejan libre su camino, hacia donde finalmente se encontrará con su mujer y se desvelará el final, como en toda entrega de la saga, dependerá de nuestras acciones en el juego.

CONCLUSIONES

El fin del romance trágico por antonomasia en este mundo de los videojuegos es también el final de una historia que es tan profunda como macabra.

Silent Hill 2 **es un juego que nunca envejecerá**, debido a que la complejidad temática y argumental que plantea no tiene parangón, todavía, en ningún otro título posterior. La gran tarea de **Hideo Kojima** y **Guillermo del Toro** era hacerlo con Silent Hills... ya sabemos que nos quedaremos con las ganas.

Los Archivos X



Caso N°5:
LA TONADA DE LA MUERTE

En Japón se asegura que, en 1996, los juegos Pokémon Red y Green, causaron la muerte de más de 200 niños. ¿La causa? Lo que se conoce como el Síndrome del Pueblo Lavanda.

Ignacio Ramírez
#Mumei

Japón, ese país que tanto nos enorgullece y a la vez nos avergüenza con sus japonesadas, es también conocida como una nación con uno de los índices históricos de suicidios más altos. De hecho, **en 1996 se registraron 23.104 de estos casos**, de los cuales 104 correspondían a niños de entre 7 y 12 años…

A la luz de estos datos, se preguntarán, seguramente, ¿qué tiene que ver esto con videojuegos?

Tal vez sea simple producto de la coincidencia, pero se dice que existió un factor común en la gran mayoría de los niños que se suicidaron ese año. Y es que la mayoría era adicto a los videojuegos y un gran número de ellos lo último que experimentaron de un juego fue **"Lavender Town"** (Pueblo Lavanda).

Para quienes no lo sepan, ésta era una localización perteneciente a las primeras ediciones de **Pokémon**, Red y Green, que se lanzaron ese año.

A esta leyenda se le conoce por el nombre de **"Lavender Town Syndrome"** o Síndrome del Pueblo Lavanda. No es el único denominador, pero es el más común.

Los primeros casos del "Lavender Town Syndrome" y los eventos asociados fueron reportados unos meses después luego del lanzamiento de los Pokémon Red y Green para la consola portátil Game Boy.

Como todos sabrán, estos videojuegos fueron todo un éxito y se hicieron muy populares entre los niños de 7 y 12 años, su grupo de mercado primario, lo que sin duda es uno de los factores por los cuales la "tonada" tuvo tan severos efectos.

En el juego, el jugador se vuelve un "entrenador" (*creo que ya todos saben de qué va el juego, pero bue…*) cuya labor es capturar, domar y entrenar criaturas salvajes llamadas Pokémon, para hacerlos pelear entre ellos sin ningún motivo real aparente.

En una parte del juego, el entrenador llega a un pequeño e insignificante lugar llamado "Lavender Town". Es una de las locaciones más pequeñas del juego y, aparte de ser su pueblo natal, apenas tiene algunos de los servicios disponibles para los entrenadores que nos podemos encontrar en otras ciudades.

De hecho, la locación sería un desperdicio si no fuera por la **Torre Pokémon**, una enorme estructura llena de tumbas de Pokémon fallecidos.

La leyenda cuenta que **esta locación es la culpable de que 200 niños perdieran sus vidas** y muchos más desarrollaran varias enfermedades y aflicciones.

Los síntomas predominantes relacionados a lo que se conocería como el "Lavender Town Syndrome" incluyen dolores de cabeza y migrañas, sangrado de ojos y oídos, cambios de humor e irritabilidad, adicción a los juegos (*creo que con esto se nace*), actos vio-

lentos sin provocación, aislamiento e incapacidad de responder a contacto humano y, en casi un 67% de los casos, tendencias suicidas.

Los síntomas se manifestaban en niños de entre 7 y 12 años que habían alcanzado el área del juego conocida como "Lavender Town" y que, en su mayoría, **portaba audífonos al jugar**.

Según contarían los propios desarrolladores a cargo de crear el pueblo, buscaban elaborar un área que "dejara alguna impresión en el jugador", según palabras de **Seki Uchitada**, uno de los miembro del equipo.

En una entrevista en esa época, Seki dijo que al momento de desarrollar el juego gran parte del equipo estaba interesada en convertir a Lavender Town en un área distinta al resto de la historia.

"La Torre Pokémon es el resultado visible de eso", contaba en una entrevista con la revista japonesa **Game's Dimensions**.

Según Seki esto se manifestaba "en el hecho de que Lavender Town fuera muy diferente a otras ciudades del juego: era pequeña, poca gente la habitaba, no tenía un gimnasio… y, por supuesto, **la música era muy espeluznante**".

El desarrollar comenta que, "de hecho, en la primera versión del juego nos obligaron a cambiar la música de fondo en Lavender Town, **porque nuestro director nos dijo que perturbaría a los niños**. La música usada en las versiones posteriores es diferente".

Lo que Seki no le dijo a Game's Dimensions fue que la música usada en la primera versión de los Pokémon Red y Green estaba formulada de un experimento en **"tonos binaurales"**, frecuencias de sonido que pueden causarle varios efectos psicológicos al oyente al oírlas con auriculares.

En varias versiones de los primeros casos de los juegos, esto resultó en que el jugador se sintiera mal, aprehensivo y más o menos perturbado.

En resumen, en más de 200 niños provocó varias perturbaciones en el cerebro que fueron incapaces de ser detectadas, porque el sonido era inaudible por oídos humanos totalmente desarrollados y **sólo los niños y adolescentes podían escuchar la tonada**, resultando afectados de manera psicológica y fisiológica, hecho que condujo a la muerte en varios casos, muchos de ellos, suicidios.

Debido a toda esta polémica, **Nintendo modificó la melodía en posteriores entregas**... ¿pero era esa realmente la causa de sus muertes en un país con un índice histórico de suicidios tan alto? Muy probablemente no.

Pero se dieron las circunstancias perfectas para crear una de las leyendas urbanas más conocidas de los videojuegos. Aún así, daré otro dato: 1996 fue el año de lanzamiento del **Tamagotchi**. Saquen sus propias conclusiones.

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

Los errores SE PAGAN CARO

Cuando Don Mattrick presentó al mundo a la Xbox One, con un concepto claramente equivocado, selló la suerte de la consola de Microsoft que sigue pagando los costos de una pésima planificación. No por nada el ejecutivo se fue al poco tiempo...

David Ignacio P.
#Aquosharp



Como videojugadores que somos, deberíamos estar preocupados únicamente de los juegos, pero por más evidente que parezca esta declaración, la realidad suele contradecirla más de alguna vez.

Hay una gran cantidad de pelafustanes y esperpentos que viven pensando en temas que podrían parecer irrelevantes, como por ejemplo las ventas. Por lo tanto, en esta oportunidad y en vista de los indicadores de mercado que se han dado a conocer recientemente, nos adentraremos en este aspecto.

Mas allá de todos los apasionamientos que despierta la discusión sobre la guerra de consolas se



encuentran los datos. **Los fríos números no mienten** y, a pesar de que generalmente se los utiliza (o mas bien dicho se los manipula) para distorsionar los eventos, **lo cierto es que en la mayoría de los casos reflejan una realidad objetiva**.

Hoy en día, toda la información que tenemos disponible señala que PlayStation 4 tiene una ventaja... "**importante"**.

Admito que no fue fácil elegir un adjetivo, ya que las cifras no son del todo claras y hay que saber distinguir entre consolas efectivamente vendidas y máquinas disponibles para la venta (o distribuidas). Esto en relación a los últimos informes en-

tregados por Sony, **que hablan de una cantidad superior a 20 millones**.

Microsoft, por su parte, dio en cambio a conocer una baja en términos porcentuales, aseverando que hubo **una caída de un 20% en relación al primer trimestre de 2014**, aunque lamentablemente la información no hacía distinción entre Xbox 360 y la Xbox One, por lo cual es difícil saber a ciencia cierta qué tan malo es el panorama respecto a su producto estrella en esta generación.

No esta de más decir que resulta al menos sospechoso que hayan decidido no hacer la separación correspondiente.

Es aquí donde el sagaz lector debe estar preguntándose el por qué del momentáneo triunfo de los disciplinados nipones sobre los soberbios gringos. Una interrogante absolutamente válida considerando que, si lo analizamos imparcialmente, **no existe una gran diferencia entre ambos sistemas**… ¿o si?

Detengámonos un instante para hacer un paralelo basado en tres aspectos fundamentales.

LA CONSOLA EN SÍ

Tenemos la dicha como consumidores de disfrutar, en esta ocasión, de productos de calidad en ambas compañías. Afortunadamente, no ocurrió lo misma desgracia que se vio en la generación pasada, donde fuimos testigos estupefactos de una de las mayores aberraciones de la que se tenga memoria en el mundo de la tecnología, con **una tasa de fallos de alrededor de un 50% en ciertos modelos de Xbox 360**. Así, el escándalo de las placas Xenon y el anillo rojo de la muerte se recordarán como uno de las más patéticos episodios en la historia de la industria.

De hecho, en la actualidad el escenario es relativamente opuesto, ya que las quejas son minoritarias y se dirigen casi en su totalidad a **la fragilidad del Dualshock 4** y la debilidad de algunos de sus componentes.

PRESTACIONES

Una de las novedades que ha traído esta nueva camada ha sido el uso de las redes sociales, ámbito en el cual están equiparadas. Sin embargo, me atrevería a dar este punto a favor de Xbox One, pero no por el hecho de poseer ciertas características de integración con la televisión (las cuales están pensadas principalmente para el mercado norteamericano) o lo referente a las opciones de Kinect y que son superiores a lo que podemos encontrar en PS4.

Lo hago, más bien, porque la **Playstation Network perdió esta vez su servicio multijugador gratuito**, que solía ser su principal atractivo.

CATÁLOGO

Lejos el más subjetivo de los factores a la hora de hacer una comparación, pues los exclusivos siempre tendrán que llevar sobre sus hombros una carga extra a raíz del fanatismo que los rodea.

De todos modos, podemos señalar que estamos

en presencia de un cierto empate en cuanto a cantidad y calificaciones, a pesar de lo poco creíbles que considero las notas especializadas.

Y es, quizás, solamente **Bloodborne** el juego que se destaca de un entorno cargado a la mediocridad. Por su parte, los multiplataformas parecen favorecer levemente en cuanto a resolución y fluidez a la máquina del sol naciente.

Una vez realizado este ejercicio, es obvio para cualquiera que ambas plataformas están muy parejas. Entonces, si vamos a responder la interrogante principal, tenemos que regresar en el tiempo a junio de 2013, cuando en la E3 **Microsoft cometió uno de sus más grandes errores**.

Esto, al presentar a Xbox One con una serie de **ridículas e irrisorias restricciones** que causaron la furia y el repudio de los gamers. Además, amarraban a la fuerza a Kinect y por si fuera poco a 100 dólares más cara que la competencia.



Phil Spencer, nuevo director de Xbox.

Quienes vimos la conferencia tuvimos la "suerte" de presenciar la que ha sido, quizás, una de las peores estrategias de marketing en los años recientes, lideradas por **Don Mattrick**, quien a los meses se fue a Zynga, siendo reemplazado por un **Phil Spencer** que ha hecho lo posible por enderezar el rumbo.

De poco y nada sirvió que a las pocas semanas se (bajaran los pantalones) anunciara un cambio radical en las políticas de conexión a internet y juegos de segunda mano. El daño ya estaba hecho y Sony supo sacar provecho de todas aquellas fallas, atacando a su competencia con una muy efectiva campaña publicitaria.

Estamos cerca de una nueva exposición de entretenimiento electrónico y los resultados financieros futuros dependerán de lo que muestre cada bando, aunque, a no ser que alguno marque una gran diferencia, da para pensar que las cosas seguirán con el rumbo actual.

PD: Si algún conspicuo lector notó que en este minucioso análisis omití a Nintendo es porque su consola Wii U nació muerta… y bien muerta.

MANIAC
LEGACY OF KAIN
MAX PAYNE 2
DEUS EX 2
83 SPIELETESTS
10 JAHRE MANIAC

Yuji Naka
EL CREADOR DEL ERIZO SÓNICO

Más allá de que en los últimos años su herencia se viera algo mancillada por la falta de pulcritud de Sega para tratar a su saga más emblemática, es indudable que en la historia de los videojuegos pocos personajes tienen el carisma y la longevidad del erizo **Sonic**.

No es casualidad que en los albores de la industria, cuando la "guerra de consolas" se limitaba a los japoneses de Nintendo y Sega, la principal carta de estos últimos fuera la franquicia del erizo azul, capaz de plantarle cara al plomero de Nintendo con sus frenéticos juegos de plataformas.

Y detrás del éxito de este personaje se encuentra un hombre íntimamente ligado con Sega, compañía en la que estuvo durante más de dos décadas, antes de iniciar una aventura personal con su propio estudio indie.

Hablamos de **Yuji Naka**, un hombre nacido en 1965 en Osaka y que, por lo mismo, vivió su infancia y temprana juventud ligadas al auge de la naciente industria de los videojuegos en Japón.

Se sumaba a eso su pasión por la música y en particular por la del afamado compositor japonés **Ryūichi Sakamoto**, quien junto a su Yellow Magic Orchestra era toda una celebridad en su país y cuya música, basada en los sintetizadores, incluso recibió covers de artistas como Eric Clapton.

Naka, entonces, no tardó en interesarse por ese estilo tan cercano a la tecnología y, tras terminar la secundaria, desistió de ir a la universidad a la espera de una oportunidad en alguna compañía ligada a la tecnología.

Así, mientras trabajaba en una serie de oficios sin relevancia, su primer gran tropiezo le hizo plantearse si estaba cometiendo un error considerando la importancia que se le da en el país asiático a la educación.

Y es que uno de las empresas a las que le llamó la atención el entusiasmo del joven fue nada menos que **Namco**, que ya por esos años, a comienzos de los '80, figuraba como una de las compañías top del ramo.

No obstante, la falta de educación universitaria hizo que la compañía terminara por rechazar su solicitud. Un golpe duro.

Y cuando ya estaba por tirar la esponja, con pocos yenes en el bolsillo tras probar suerte largos meses en Tokio, la suerte por fin tocó su puerta: en 1984, Sega buscaba asistentes de programación.

Naka llegó a una firma en apuros por la falta de ideas frescas, que parecía estar estancada en su lucha con Nintendo. Y su personalidad detallista, sumada a su talento, fueron claves para su rápido ascenso en la compañía.

Aprendió haciendo ports de otros títulos de Sega, principalmente creados por **Yu Suzuki**, uno de sus héroes, hasta que su constancia fue premiada con su primer título como programador principal: **Phantasy Star**.

En ese título de rol fue el responsable de los deslumbrantes efectos de animación seudo 3D presentes en la aventura.

Hablamos de 1987 y para entonces Naka ya era un trabajador de renombre dentro de Sega, pero no sería hasta 1991 cuando comenzaría a ganarse el status de estrella en la industria con **Sonic the Hedgegog**, para la Sega Genesis. Cabe decir que el mérito es compartido con **Naoto Ohshima**, quien participó en la creación de personajes.

El origen del juego, no obstante, se remonta a una demo técnica creada por Naka en virtud de un algoritmo especial que permitía a un sprite moverse suavemente en una curva respecto a su posición en una matriz.

El prototipo original era un juego de plataformas donde un personaje rodaba velozmente dentro de una bola a través de un tubo lleno de curvas. ¡Vamos, que ya era un Sonic en toda regla!

El título, por cierto, fue todo un éxito y Sega incluso creó una división dentro de la compañía a la que llamó **Sonic Team** y de la cual Naka estaba a cargo. En ella, trabajó mano a mano con varios grandes de la industria, tanto en Japón como Estados Unidos, hasta donde viajó para coordinar los esfuerzos futuros.

Uno de ellos, por ejemplo, fue **Mark Cerny**, quien varios años más tarde se convertiría en el padre de la PlayStation 4.

Uno de los cambios más importantes en su carrera llegó en 1996, con el juego **Sonic & Knuckles**, en el que además de programar asumió el rol de productor. Una función a la que se dedicaría en exclusiva en Sega a partir de 1998, con el shooter **Burning Rangers.**

Un hecho que lo marcó en este periodo fue la partida del estudio de su





EL VALOR DE LA LIBERTAD

Uno de los costos que deben pagar los creadores de grandes franquicias, especialmente en Japón, es que suelen quedar "amarrados" a la saga de turno. Le pasó a gente como Kojima... y también a Yuji Naka.

Por eso, admite que "una de las razones que tuve para dejar Sega es que, si seguía allí, tendría que seguir haciendo juegos de Sonic. Hoy no es así y estoy disfrutando de esa libertad".

"Hoy puedo crear un juego sin necesidad de lidiar con nadie afuera de mi compañía y sin ningún tipo de limitaciones", apuntando básicamente a la libertad de poder publicar juegos en plataformas móviles por cuenta propia.

Un entorno que le atrae, pero que presenta riesgos por la "saturación que genera tener a tanta gente publicando títulos en ella, no siempre con la calidad deseada".

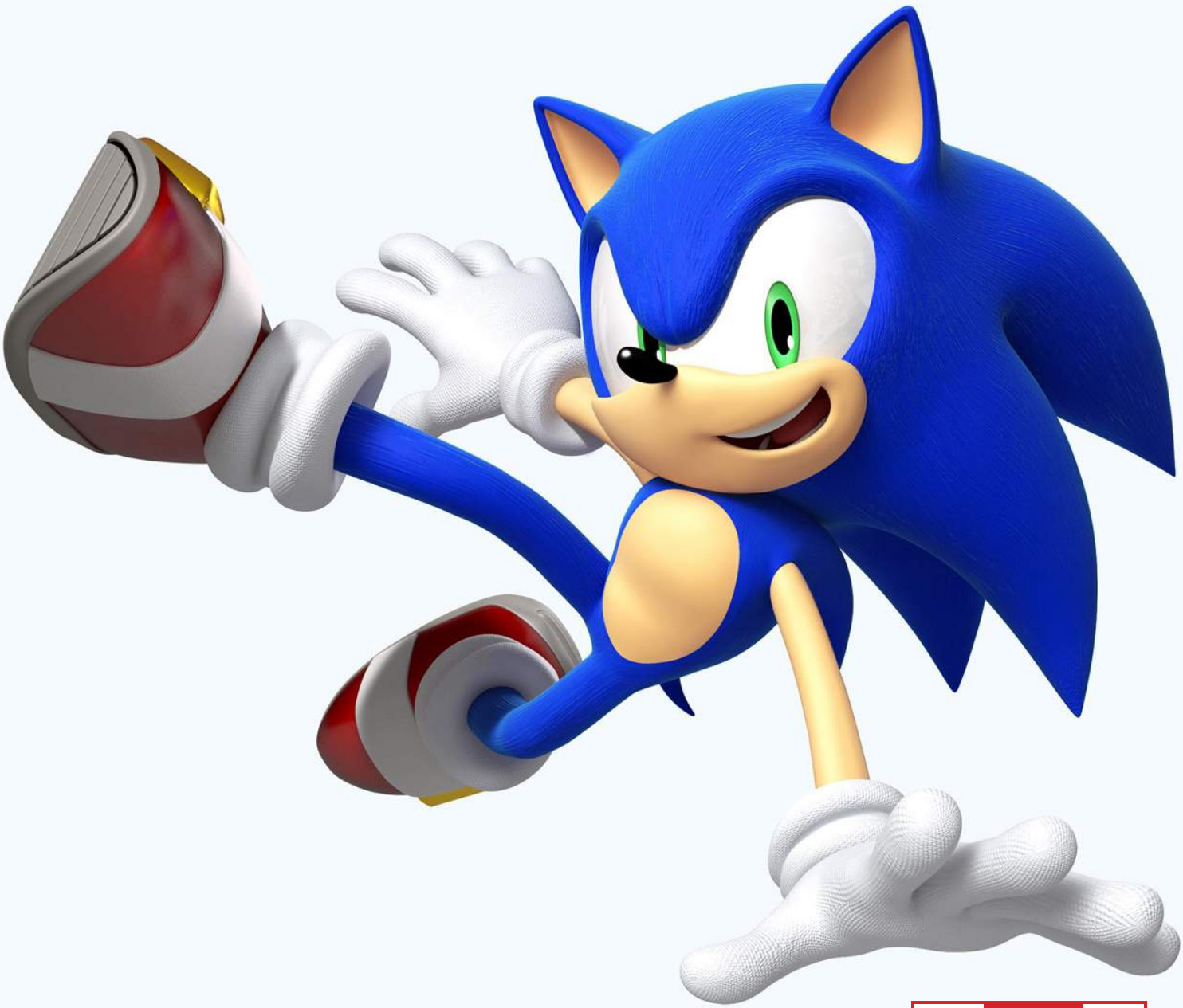
amigo Ohshima, quien optó por independizarse y formar su estudio propio, **Artoon**. La idea le quedaría dando vueltas en la cabeza a Naka, quien por esos años comenzó a caer en la rutina de producir un juego de Sonic tras otro, con esporádicas excepciones como **Samba de Amigo** o **Phantasy Star Online**.

La idea se volvería una realidad en 2006, cuando Naka anunció que dejaría Sega, en buenos términos por cierto, para crear su estudio propio.

Paradójicamente, su último proyecto antes de crear **Prope** sería... **Mario & Sonic at the Olympic Games**, que marcaba una colaboración con Nintendo y, justamente, entre sus personajes más icónicos. De paso, marcaba el futuro de Naka, quien con su nuevo emprendimiento desarrollaría varios títulos para las consolas de la Gran N.

De hecho, su próximo título es un esperado título para 3DS y Wii U llamado **Rodea the Sky Soldier** y que llegará en septiembre. Una nueva oportunidad para probar una gota más del talento del padre del erizo azul.

Jorge Maltrain Macho
#Maltrain





Al banquillo...
DARK SOULS 2

Su versión remasterizada, Scholar of the First Sin, llegó a nuestras consolas de nueva generación justo tras el paso de Bloodborne, conformando un pack imperdible. Es un gran juego, indudable, ¿pero vale la pena esta nueva entrega?

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20

Un nuevo mes y, como ya viene siendo habitual en nuestra revista, llevamos al tribunal a los juegos del momento. En esta ocasión nos saldremos un poco de libreto y colocaremos en el debate a un título que apareció en la pasada generación, pero que gracias a las nuevas consolas recibió una versión mejorada en todos sus aspectos.

Sin lugar a dudas, en este año son muchas las remasterizaciones que hemos visto en el mercado. Algunas mejores que otras, pero al fin y al cabo son el mismo juego con mejoras en lo gráfico.

En esta oportunidad, sin embargo, **From Software ha querido ir un poco más allá con Dark Souls 2: Scholar of the First Sin** y nos ofrece un juego repleto de nuevas mecánicas, trampas, enemigos localizados en nuevas posiciones, mejoras en el multijugador, los ya necesarios 1080p/60fps y, cómo no, la dificultad endiablada que tanto nos gusta a los jugadores de esta grandiosa saga.

Pero la pregunta que se hacen la mayoría de los jugadores... ¿es realmente recomendable comprar esta nueva versión si en su momento ya la jugaste en PlayStation 3, Xbox 360 o PC?

Y la respuesta, en mi opinión, **es un rotundo sí**.

From Software ha reposicionado y agregado a varios enemigos de modo que si antes teníamos memorizado el patrón de combate de nuestros rivales, ahora se nos transforme en una experiencia totalmente nueva.

Obviamente, esto no cambia que sea el mismo juego, pero al menos esto hará que nos tome más tiempo a los que llegamos con el conocimiento de la versión de la pasada generación.

Otro de los grandes motivos para adquirir esta nueva versión es la inclusión de las tres expansiones que se lanzaron en su momento. La **Trilogía de las Coronas Perdidas** hará acto de presencia para sumergirnos en nuevas localizaciones y desafíos que superar.

La vertiente online también sufre algunas modificaciones. Anteriormente se podía invocar sólo a dos personajes para que nos acompañaran a derrotar a algún jefe final o nos ayudaran contra invasiones de jugadores. Ahora esa cifra se aumenta a tres que podemos convocar en nuestra ayuda y a dos que nos pueden invadir en cualquier momento.

Eso sí, he de decir que rara vez me topé con seis jugadores dentro de la misma partida, pero lo que sí se da mucho es la ayuda entre cuatro jugadores, caso en el cual bajar considerablemente la dificultad de los jefes o de alguna zona en concreto.

Aún así y aunque se haya aumentado el número de invocaciones, el juego sigue siendo un desafío y dejará contentos tanto a quienes vuelven a adquirirlo, como a los que debutan con esta joya.

LA OPINIÓN DE LOS REDACTORES

Me ha costado transferir mis pensamientos sobre Dark Souls 2 (incluyendo en esto a su versión para PS3) a un simple párrafo, pues mi opinión sobre el juego es mixta. No puedo negar que me he entretenido bastante sufriendo en el mundo de Drangleic, pero, al mismo tiempo, a diferencia de lo que me ocurría en el primer Dark Souls nunca me he podido acostumbrar del todo al "peso" en ciertos movimientos de nuestro héroe.

Nicolás

From Software lo ha vuelto a hacer. Dark Souls 2 ha sabido mantener en Scholar la esencia de su versión anterior, ha mejorado en parte los gráficos (aunque sin llegar a la altura de lo visto en Bloodborne) y el juego se sostiene, sobre todo, porque la experiencia completa, sumando a los DLC que salieron tras su lanzamiento, hacen de la aventura todo un desafío. Lo único malo de esto es lo que tendemos que esperar para otro Souls...

Raulazo

Como adaptación, creo que la evolución gráfica no es tan significativa, considerando por cierto que el título salió hacia el final de la generación pasada. En cuanto a su jugabilidad, sí que es más difícil, por la nueva disposición de algunos enemigos. En mi opinión, se lo recomendaría a todos, pero más aún a quienes, como yo, no jugaron las tres historias descargables que ahora vienen incluidas. No por nada fue mi mejor juego del 2014.

MaLTRaiN

GAMESPOT

Es un juego demandante y casi interminable que pone en la palestra sus más bellas y diabólicas maquinaciones. Sus mayores espectáculos son aquellos en que mueres más rápido. No te ofrecerá nunca poder verdadero, pero quienes buscan con la suficiente convicción, al menos encontrarán satisfacción entre todo el miedo, la fascinación y la excitación de toda buena pelea.

LAPS4

Esta edición definitiva de Dark Souls II nos ha parecido sobresaliente. No sólo necesitábamos un lavado de cara más que necesario, sino que el añadido de los descargables y en general los retoques jugables le vienen como anillo al dedo. Es todavía más largo y desafiante y, por supuesto, tan profundo como siempre. Nos va a regalar una cantidad brutal de horas.

MERISTATION

No es una simple compilación para la nueva generación de consolas (y PC), sino que también modifica y añade varios elementos que le dan un toque distinto al original. Que nadie espere una gran revolución, aunque hay cambios interesantes: más enemigos, cambio de emplazamiento de los mismos y mayor dificultad en ciertos tramos que eran llevaderos.

LO QUE NOS GUSTÓ



No somos amigos de analizar remasterizaciones, pero esta vez hicimos una excepción no sólo porque muchos integrantes de la revista son fans de la saga Souls, sino más bien para homenajear a la gente de From Software, que demuestra cómo hacer una reedición de un título con varias mejoras y sin quedarse en un lavado de cara en materia gráfica.

Si eres fan de la saga Souls y posees una consola de la nueva generación o un PC esta es una **compra obligada**.

Los nuevos movimientos de los enemigos, nuevos personajes, **un nuevo jefe final** y nuevos accesorios son sólo algunas de las mejoras que descubrimos a medida que avanzamos, algo que se agradece entre quienes ya completamos su historia en la versión anterior. Es cosa de entrar al tutorial para notar que en una de las puertas ahora hay un hombre de piedra que nos impedirá el paso, algo que en la primera versión no estaba.

La **dificultad elevada** que disfrutamos en Dark Souls II sigue presente e, incluso, los cambios implementados hacen que la dificultad en ciertas zonas aumente mucho, aunque podremos cooperar con más amigos y evitar el mensajito de "Has Muerto".

LO QUE NO NOS GUSTÓ



Si eres una de las personas que suele visitar foros o páginas relacionadas con videojuegos, puede que hayan escuchado la siguiente frase: **"La saga Souls no es para cualquier tipo de jugador"**. Pues esto es totalmente cierto.

Si eres un jugador que anda en busca de una aventura sin tantas exigencias o complicaciones este no es tu juego y te recomendamos mirar hacia otro lado.

Nos hubiese gustado, aunque admitimos que no es lo que se le pide a un juego de la saga Souls, **que se hubiese mejorado un poco el tema gráfico**, que sigue siendo algo simple a la hora de presentar un entorno de la nueva generación. Eso sí, en determinadas ocasiones quedaremos maravillados con algunos paisajes que nos presenta el mundo de Dark Souls II.

El **sistema online**, aunque si bien mejoró con respecto a su primera versión, aún no es perfecto y cuesta mucho cooperar con amigos. Así, generalmente terminaremos jugando con personas desconocidas.

Lo otro que nos hubiese gustado es poder **trasladar la partida** de la primera versión a la nueva, pero lamentablemente es imposible.



¡Bienvenidos A JURASSIC PARK!

LEGO vuelve a tomar una gran franquicia del cine para llevarla a los videojuegos. Esta vez lo hará con Jurassic World, que llega junto con la nueva cinta para deleite de los fans de la saga.

Andrea Sánchez
#Eidrelle



La gracia de los videojuegos basados en la franquicia de juguetes de LEGO es que sólo necesitamos pensar en una ambientación para que nazca otra creación. Y esta vez la firma lo repite trayendo consigo una nueva travesía basada en **Jurassic Park**, la película más vendida en su época y ganadora de tres Oscar.

El videojuego se basará en las diferentes entregas de la cinta, pasando por El Mundo Perdido o por la que se estrena este mes y le da el nombre al juego: **Mundo Jurásico**.

Realmente, LEGO se ha convertido casi en un comodín de la industria y, dado el éxito que han tenido con cada lanzamiento o la próxima salida de **LEGO Dimensions**, podemos llegar a la conclusión de que seguirán saliendo muchas otras aventuras con su sello.

Lo importante por ahora es notar que esta nueva entrega incluirá un modo cooperativo y que también tendremos a más de 100 personajes jugables, que harán las delicias de quienes disfrutan con estos juegos.

Este título contará con **20 niveles**, divididos en 5 por cada una de las cuatro películas de la saga.

Por cierto, la mecánica del juego será la misma que vemos en todas las anteriores versiones de los juegos de LEGO, es decir, debemos construir y trabajar para superar los distintos obstáculos.

Como era de esperarse, o más bien para la confirmación de los fanáticos de las películas en cuestión, en el juego se recrearán algunas escenas icónicas y que podrán identificar de inmediato incluso quienes nunca hayan visto las películas.

Sin duda, las más reconocidas serán las de la primera entrega, basadas en la cinta de **Steven Spielberg** y que han sido recreadas, imitadas o parodiadas muchas veces.

Lo mismo corre con el centenar de personajes que les comentaba que estarán en el juego. A la gran mayoría los vamos a reconocer de inmediato y tendremos ganas de hacernos con su control para vivir la aventura, más aún considerando que tendrán poderes individuales unos de otros.

El desarrollador del juego, **Traveller's Tales**, se ha tomado en serio su trabajado y se ha preocupado de darle vida a la aventura con detalles como utilizar clips de audio de las mismas cintas.

El objetivo en la travesía será sobrevivir de los peligros de la isla y así, por ejemplo, ante los feroces velociraptors la mejor estrategia es correr a toda prisa antes de dárnolas de héroe y terminar dando un paso en falso.

Entre técnicas y tácticas, como en la película, te enfrentarás a las tan clásicas persecuciones y es lógico que cuando hago mención de esto se imaginen una de las mejores de la película: la del jeep, donde los personajes Sattler, Harding y Malcolm tienen que arrancar del

T-Rex. A mi parecer, es una de las escenas que define a la película y en un título que apuesta a la nostalgia asoma como gancho importante.

EL DESAFÍO

Si bien los juegos de LEGO tienen un sello, en mi opinión también tienen el defecto de que se vuelven repetitivos. Y he ahí el desafío del estudio, de darle un toque distinto a la aventura y en no terminar convirtiéndose en otro juego sólo para niños (*aun cuando conozco gente ya adulta que disfruta tanto o más que ellos estas aventuras*).

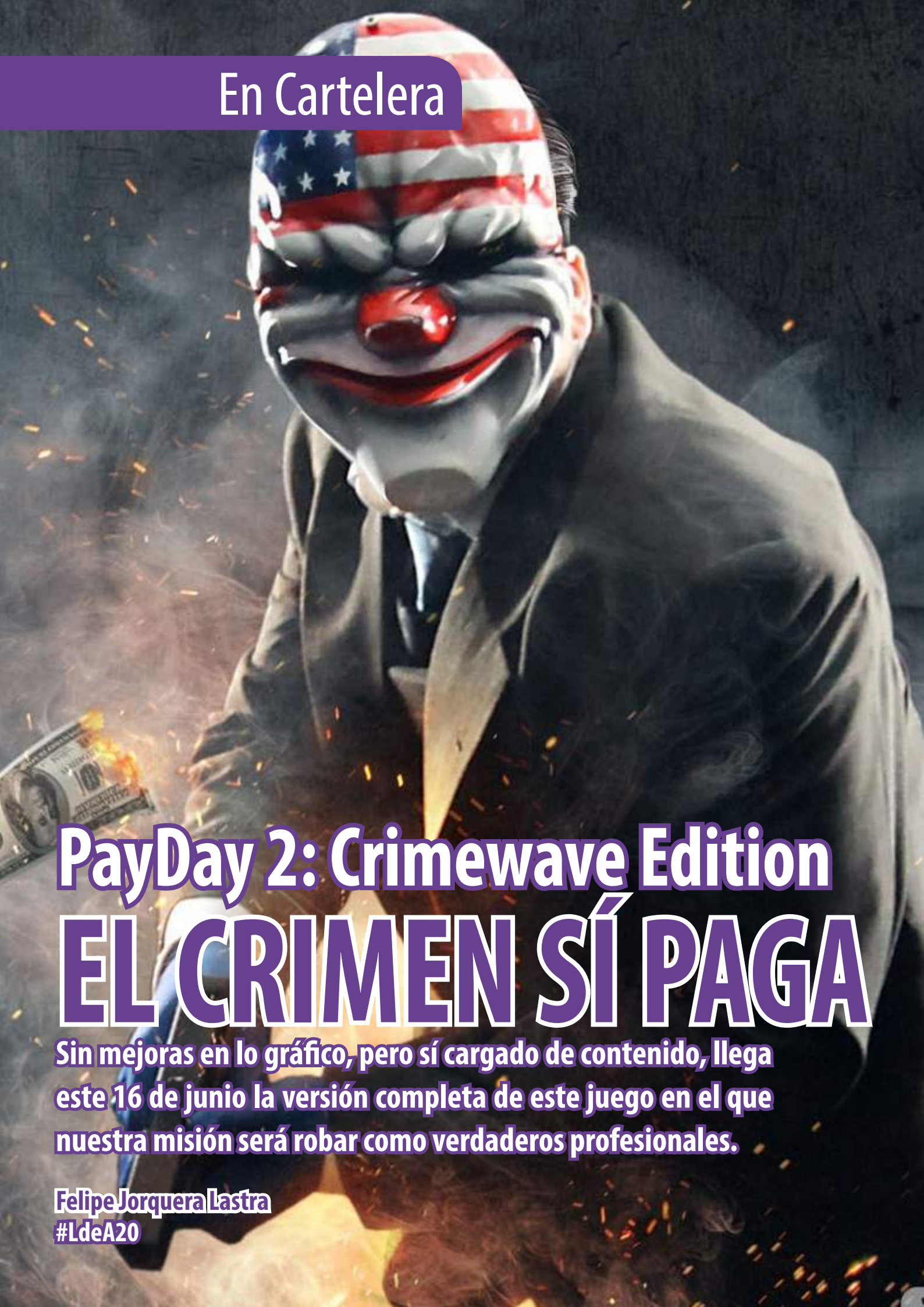
Volviendo al tema del juego, fuera de la campaña seremos capaces de **cambiar a los distintos dinosaurios**.

Es decir, ¿recuerdan que les mencione la famosa escena de persecución? Bueno, pues será posible cambiar el dinosaurio por el cual tú quieras que esté disponible. Así, podremos armar la aventura a nuestra pinta y que no sea sólo el T-Rex nuestra gran pesadilla.

En lo personal, creo que esto podría ser el plus decisivo del juego, pues aparte de generar horas de entretención, podría hacer gala del elemento cinematográfico para aumentar su audiencia.

Se espera que este juego sea -era que no- uno de los más "grandes" de la saga LEGO en cuanto a contenido, técnicas y mecánicas a usar durante la aventura, pues gran parte de la obra se basará en escenas ya conocidas y que serán recreadas para tu deleite.





PayDay 2: Crimewave Edition

EL CRIMEN SÍ PAGA

Sin mejoras en lo gráfico, pero sí cargado de contenido, llega este 16 de junio la versión completa de este juego en el que nuestra misión será robar como verdaderos profesionales.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20

Puede que ya estemos un poco cansado de ver tantos juegos que salieron en la pasada generación y que ahora con algunas mejoras se lanzan en la nueva, pero a pesar de las criticas sigue siendo una buena oportunidad para quienes todavía no han podido disfrutar de algún título que se lanzó en los años recientes.

Para los que no conocen la saga **Payday**, los meteremos un poco en contexto. Se trata de un shooter en primera persona donde encarnaremos a un asaltante de bancos (Wolf, Houston, Chains o Dallas) y en el cual tendrá que cooperar en un grupo de hasta 4 jugadores para conseguir dinero, drogas y todo los que nuestros contactos decidan.

Todo esto acompañado con un sinfín de artilugios que iremos desbloqueando a medida que subamos de nivel a nuestro personaje.

En esta oportunidad, **PayDay 2: Crimewave Edition** nos llega cargado de novedades, con muchas mejoras que se agregaron tras su lanzamiento. En concreto, fueron 50 actualizaciones que aparecieron en su momento en PC y ahora llegan a las consolas de la nueva generación.

No esperemos unas mejoras en cuanto a gráficos porque **no las va a tener**. Se trata del mismo juego, pero llevado a los 1080p y que, para nuestra sorpresa, no alcanzara los 60 fps.

En donde nos encontraremos con mejoras será en el tema de contenidos, que en esta ocasión abundan para dar muchas horas más de juego.

Una de las mejores novedades será la inclusión de nuevos protagonistas. Así, a los ya conocidos y mencionados se les sumarán otros 4 personajes.

El primero será **Hoxson**, que volverá luego de su aparición en el primer juego. Luego tendremos a **Clover**, la primera maleante femenina del videojuego. **Dragan** será un agente corrupto de la Interpol. Y, por último, tendremos a **John Wick**, personaje sacado de la curiosa colaboración del juego con la excelente cinta de Keanu Reeves.

Se añadirán todos los asaltos lanzados a la fecha, una cantidad de armas demencial (99 con diferentes modificaciones), una gran cantidad de nuevas mascaras (la no despreciable suma de 140) y mejoras a los árboles de habilidades de los personajes. Es decir, contenido para rato...

LORD OF MAGNA: MAIDEN HEAVEN

La nueva obra del estudio Marvelous hace su debut en tierras occidentales. Conocido en Japón por el nombre de Forbidden Magna, es un RPG de estrategia que nos pone al mando de 7 hadas que ayudarán a nuestro protagonista a completar la historia. Se lanzará este 2 de junio en Estados Unidos y llegará en exclusiva para la portátil Nintendo 3DS.

LO QUE DEBES SABER DE LA E3

Si usted es alguno de esos exasperantes energúmenos que desconocen el significado de la popular sigla, tendrá que obligatoriamente entender esta explicación. Se trata, nada más ni nada menos, que de la **Electronic Entertaiment Exposition**.

Un nombre más que rimbombante para una simple feria donde algunas de las más elegantes empresas enseñan sus recientes y novedosos productos. Si bien es cierto se dan a conocer toda clase de dispositivos tecnológicos, nosotros los gamers nos enfocamos empecinadamente en lo que más nos apasiona: **los videojuegos**.

Su origen se remonta a dos décadas atrás, ya que podría decirse que oficialmente empezó en el año 1995, claro que sin hacer mucho ruido por aquel entonces. Con el correr del tiempo, sin embargo, se ha convertido en **una de las principales atracciones para los fanboys** de cada bando, quienes viven esperando este evento con el único de fin de iniciar inútiles e infructuosas peleas.

Puede parecer difícil de creer, pero existen extraños especímenes en la fauna gamer que sienten cierta gratificación cuando su consola o marca favorita logra obtener una ventaja por sobre la competencia. Es triste, pero hay incontables casos que demuestran esta estupidez ejemplar.

Dejando a un lado dichas nimiedades, la E3 puede definirse como ese extenso espacio publicitario donde los exponentes explican enérgicamente sus argumentos y, mediante trailers o anuncios, intentan por todos los medios imponerse como los ganadores.

Aquellos que hemos sido durante eones entusiastas espectadores de la feria, aconsejamos **evitar expectativas elevadas**, ya que si somos demasiado optimistas corremos el riesgo de terminar muy decepcionados.

Pero no seamos tan negativos. Debemos admitir que en muchas ocasiones las compañías nos han asombrado con espectaculares estrenos.
Cómo olvidar, por ejemplo, aquellos juegazos que han debutado en esa feria y que hemos podido disfrutar en nuestras consolas, como el notable **The Agent** de Rockstar, el extraordinario shooter **Prey 2** de Bethesda, el frenético **Indiana Jones** de LucasArts o el genial **The Last Guardian** del Team ICO.

Todos títulos que los gamers hemos disfrutado en nuestras consolas y que estuvieron a la altura de lo mostrado durante la E3. Seguramente, tendremos muchos más de esos... ¿o acaso no se acuerdan del **Phantom Dust**, un exclusivo de Xbox One mostrado el año pasado y que tan bien luce en esos maravillosos nuevos tráilers que nos han mostrado?

Tampoco podemos olvidar los momentos increíbles vividos en aquel épico escenario, como cuando **Don Mattrick** presentó a la Xbox One y dejó a sus muy esperanzados seguidores enajenados tras la seguidilla de embarazosos errores cometidos. Poco después fue Sony la que aprovecharía esa desinteligencia realizando una exhibición de superioridad propagandística.

A modo de conclusión, admito que para la mayoría serán difíciles de comprender estos recuerdos y la excitación previa a una E3 y sólo quienes hayan sometido la lectura de este artículo a estricto examen hallarán una buena compresión de la definición o de la historia de la E3. Ojalá que el resto no se sienta embaucado, engañado, estafado ni timado.

Faltan pocos días y la previa es una etapa especialmente emocionante, pues sabemos que pronto nos veremos invadidos por euforia, éxtasis, en fin… si dependiera de mí seleccionar la fecha más especial, elegiría exclusivamente la E3.

