Todo Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

JUNIO 2015

NÚMERO 23

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES



El querido dinosaurio verde de Nintendo asume el rol protagónico en una épica y lanuda aventura.

YOSHI DA EL SALTO

UN JUEGO LANA

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

GRAN SORTEO: GANA UN JUEGO A ELECCIÓN COMENTANDO EN EL BLOG DURANTE JUNIO



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

Corrupción y videojuegos

La nuestra, para muchos, podría parecer una actividad baladí. Al cabo, no somos más que una tropa de viejotes, muchachotes o niños (aplíquese su simil femenino) que gozamos con evadirnos a otros mundos con un joystick, pad o control en la mano.

Y más banal parece cuando vemos que la corrupción gana exposición a diario, con casos a nivel mundial como el de los mafiosos de la FIFA o a nivel local, con la impresentable actitud de nuestros políticos a los que, al parecer, no les gustan sus sueldos reguleques.

Sin embargo, como podrán leer en nuestro artículo sobre el GamerGate, esta actividad no ha estado ajena a su cuota de corruptela, con estudios y desarrolladores que han quedado expuestos por la práctica de pagarle a medios o críticos para tener una buena nota.

Mientras disfrutamos como niños con cada tráiler o promesa que recibimos durante la E3, muchas veces quedamos ajenos a cómo, a nuestras espaldas, se coluden unos pocos para vendernos productos mediocres como si fueran la octava maravilla del mundo.

Por suerte, fuera por el GamerGate o por la proliferación de analistas informales (algunos youtubers, por ejemplo), lo cierto es que por suerte eso se ve cada vez menos y la comunidad está más atenta a que no le pasen gato por liebre y a tomar sus propias decisiones.

En cuanto a nosotros, aún cuando estamos ligados a una tienda, nunca dudamos en decir si algo nos gusta o no. Eso sí, siempre teniendo algo en mente: somos gamers y queremos que, por el bien de todos, la industria crezca. Eso sí, con la cara y las manos limpias.

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 REDACTORES



Felipe Jorquera
#LdeA20

Andrea Sánchez
#Eidrelle





Caleb Hervia
#Caleta

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



06 **FINAL FANTASY: HEAVENSWARD**

14 **GAMERGATE**
La génesis de una polémica que aún marca a los videojuegos.

18 **SAGA SOULS**
Un viaje por el brutal universo creado por From Software.

26 **TOP TEN**
Los mejores juegos que fueron capaces de surgir desde el infierno.

38 **CONTRAPUNTO**
La visión de dos redactores en torno al estado de esta generación.



30 **YOSHI'S WOOLLY WORLD**



40 **DEVIL MAY CRY 4**

46 **TRIBUNAL GAMER**
Sentamos en el banquillo a uno de los candidatos a juego del año.

52 **EL RETROVISOR**
Un análisis de Final Fantasy Type-0, desde el ayer hasta el salto al HD.

58 **EN CARTELERA**
J-Stars Victory VS+ llega por fin a occidente tras su paso por Japón.

¿Cuál es tu desarrollador favorito?



Ignacio Ramírez
#Mumei

Crecí con las historias de Final Fantasy creadas por **Hironobu Sakaguchi**. Mi mente más adolescente fue forjada por los mundos distopicos de **Ken Levine**, los cuales me terminaron de enamorar a esta afición, para luego terminar mirando y comprendiendo este mundo como un arte colosal gracias a **Fumito Ueda**. Hoy, gente como **Hidetaka Miyazaki** hace que mi afición siga igual de cálida y brillante como una hoguera.



Caleb Hervia
#Caleta

Mi primer pensamiento fue inmediatamente **Ed Boon**, pues soy un mega fan de Mortal Kombat. Sin embargo, es imposible no reconocer la importancia que ha tenido **Shigeru Miyamoto** en mi vida de gamer. Si no fuera por él, nunca habría conocido a Mario, Link, Donkey Kong , Bowser y muchos más personajes con los cuales crecí. El sitial es suyo, porque sus creaciones me hicieron un "playadicto".



Roberto Pacheco
#NeggusCL

No me llama la atención ninguno en particular, pero por reconocimiento y por lo que ha hecho me inclino por **Hideo Kojima**. Un tipo que ha sabido destacarse por su trabajo y que no se ha quedado atrás con sus creaciones. Ha sabido reinventarlas pese a que no siempre cuenta con el respaldo de las compañías donde trabaja. Un tipo inteligente y que espero tenga la oportunidad de mostrar un par de juegos más.



Benjamín Galdames
#Tatsuya-Suou

Shigeru Miyamoto es y sera el pionero de los videojuegos actuales, dándole las pautas a los desarrolladores de como crear un juego y crear un "buen" juego. Una mente maestra, capaz de crear sagas que se venden y revenden como pan caliente. El padre y señor de estas generaciones. Miles de títulos podría darles, pero tan sólo con decir que es la mente maestra detrás de Nintendo creo que es más que suficiente.





Una expansión A GRAN ESCALA

Con Heavensword, el estudio Square-Enix apunta a aumentar la base instalada de jugadores de Final Fantasy XIV, que ya supera los 4 millones activos. Un logro más que interesante.

Jorge Maltrain Macho
#Maltrain

Le costó tomar vuelo, sobre todo en consolas, donde el modelo de suscripción mensual no está del todo desarrollado. Sin embargo, a estas alturas podemos asegurar que Final Fantasy XIV ha sido todo un éxito para Square-Enix.

De hecho, según las últimas cifras entregadas por la distribuidora, el título ya alcanza los 4 millones de jugadores suscritos, lo que es una cantidad más que interesante para cualquier MMORPG de pago.

Por cierto, muchos puede que no sepan qué rayos es un MMORPG. En su traducción literal, se puede definir como un juego de rol multijugador masivo en línea.

¿Los dejo en las mismas, no? Bueno, en términos simples, podría decirles que son títulos que se desarrollan en mundos abiertos y en constante expansión (cuando los estudios se lo toman en serio, claro) donde asumiremos el rol de un personaje creado por nosotros y en el cual habrá otros jugadores, al mismo tiempo, viviendo sus propias aventuras.

En estos vastos mundos encontraremos lo típico de todo juego de rol de este tipo: ciudades llenas de mercaderes, posadas, actividades paralelas y personajes que nos ofrecerán misiones a cambio ya sea de experiencia o de dinero.

Digamos que, dentro del género, el título más exitoso de la historia es World of Warcraft y, para dimensionar lo conseguido por este Final Fantasy, digamos que el juego de Blizzard cuenta con 10 millones de jugadores activos. Es decir, la cifra de Square-Enix es más que respetable.

La razón de esta buena acogida es, claro, el buen nombre de la franquicia estrella del estudio. Pero, además, porque tras algunos problemas en el lanzamiento, allá por septiembre de 2010, los desarrolladores han sabido enmendar el rumbo y ya para su llegada a consolas (a PlayStation 3 el 2013 y el año pasado a PS4) el juego estaba pulido, hermoso gráficamente y repleto de actividades por desarrollar.

Es en este buen momento cuando el estudio se apresta a lanzar su primera gran expansión, Heavensward, que no se trata de un simple DLC, como se acostumbra en otros géneros, sino que en los MMORPG hablamos de muchísimas horas de contenido extra.

Para resumirlo en pocas líneas, señalemos que Heavensward, de partida, va a ampliar los niveles máximos del universo del juego de 50 a 60, lo que de entrada le garantia nuevos desafíos e incentivos a quienes son más veteranos en la franquicia.

El juego además incluirá una nueva raza jugable, los Au Ra, tres nuevas clases (Dark Knight, Machinist y Astrologian),



dos nuevos primals (Bismarck y Ravana), una nueva ciudad (The Holy See of Ishgard), monturas voladoras y opciones como la de construir barcos capaces de desplazarse por los aires. Entre muchas otras cosas, como nuevas zonas del mapa, elementos del juego y un largo etcétera.

Clave en todo este proceso de desarrollo ha sido el nombre de Naoki Yoshida, quien asumió como director y productor del juego en su peor momento, hasta convertirlo, junto con un equipo especialmente dedicado a su cargo, en un producto capaz de hacer frente -y salir muy bien parado en la comparación- a juegos del mismo género como The Elder Scrolls Online.



Es bajo su guía que el equipo fue capaz de trabajar no sólo puliendo cada detalle de Final Fantasy XIV, una obligación cuando hablamos de títulos con suscripción mensual (15 dólares en este caso), sino creando en paralelo el contenido de Heavensward, que según Yoshida, por ejemplo, tendrá un área a recorrer 1.5 veces más grande que la superficie actual del juego.

Así, por ejemplo, el equipo fue capaz de integrar al juego el Gold Saucer, que los fans de Final Fantasy VII deben recordar, y que en este caso es una zona en la que se desarrollan diversos minijuegos multijugador, como las carreras de chocobos o el Triple Triad, el genial juego de cartas que tenía Final Fantasy VIII.

"Siempre pensamos en Gold Saucer como un parte de A Realm Reborn, la entrega ori-

ginal, no es algo que hubiésemos planeado para tener justo antes de Heavensward", afirma Yoshida, aunque el momento fue más que positivo pues ha servido para mantener a la comunidad enganchada, con nuevas actividades, esperando la expansión.

ENORME MAPEADO

Para hacernos una idea del tamaño que tendrá el mapa de Heavensward, debemos decir que las estimaciones hablan de que el mapa actual equivale a un área de 2.5 kilómetros de ancho y de largo.

Ahora bien, la expansión no sólo hará crecer la superficie para los lados, sino que también para arriba, pues muchos de los nuevos escenarios sólo serán accesibles gracias a los chocobos voladores que tendremos a disposición o las naves que podremos construir.

Por cierto, estas monturas serán tres veces más rápidas que las normales y, además, le abrirán





nuevas zonas a los jugadores en puntos ya conocidos, pero que antes eran inaccesibles. Y, para que explorar valga la pena, los desarrolladores han prometido que se esmeraron en llenar de elementos sorpresa los distintos escenarios.

Por cierto, estas zonas, además de varios elementos de la expansión, serán visibles para todos los jugadores, pero quienes no tengan la expansión simplemente no podrán acceder a ellas. "Confiamos en que, cuando vean de qué se trata, se incentivarán a adquirir este nuevo contenido", explicó Yoshida.

La idea, por cierto, es no sólo mantener a la base ya instalada, sino también sumar a nuevos jugadores, lo que siempre es un desafío para un MMORPG con tanto tiempo de desarrollo, ya que los recién llegados suelen encontrarse con jugadores mucho más avanzados y poderosos, lo que puede terminar desmotivándolos.

Por eso, Yoshida admite que están buscando, permanentemente, nuevas formas de hacer que la transición entre ser un novato y ser un veterano sea más fluida. Algo que, en gran medida, pueden hacer gracias al alto número de suscriptores.

Y es que el director del juego admite que "una de las ventajas de tener tantos es que las ganancias con mayores para el estudio, pero también el presupuesto permite que nos mantengamos trabajando y puliendo el juego en todo sentido".

Según Yoshida, la idea final del equipo a cargo de Final Fantasy XIV es que el juego "sea como un parque temático" de la franquicia, "en el cual se puedan disfrutar atracciones originales, pero también incorporando elementos que sean reconocibles para los jugadores de siempre de Final Fantasy".

Una visión que conlleva un riesgo cuando se trata de títulos tan reconocidos y con personajes tan queribles, pero que Yoshida y su equipo parecen tener muy claro.

"Por ejemplo, la relación entre Cloud y Sephiroth es muy icónica para los fanáticos de Final Fantasy y si la trajéramos a nuestro título, existe el riesgo de que los fanáticos se molesten al ver a estos personajes actuando de modo distinto al que se imaginan", afirmó el director.

Yoshida agregó que "no queremos modificar las historias de todos esos personajes con los cuales los jugadores tienen una fuerte afinidad, que es algo que respetamos".

Eso no impide que sí estén planificados nuevos elementos, como ya ocurre con los chocobos o algunas localidades y que hacen de este juego un título que todo fan de Final Fantasy debería, al menos, probar una vez.

La expansión saldrá el 23 de este mes, en formato digital y físico, para PlayStation 4, PS3 y PC.

Chica Gamer



¿Qué rayos es eso DEL GAMERGATE?

¿Un movimiento social o una tendencia en los videojuegos? La génesis de una polémica que remeció a la industria el año pasado y cuyas repercusiones aún están por verse.

Andrea Sánchez
#Eidrelle

El pasado año, las redes sociales en Estados Unidos se vieron reventadas con el hashtag **#GamerGate**, que dio inicio a un sinfín de quejas, críticas y también apoyo ante este movimiento, cuyas repercusiones todavía no están del todo definidas.

El movimiento, que aún causa ruido en las redes sociales, no fue muy conocido en nuestro país, salvo por los más metidos en el tema y, de seguro, más de alguno se habrá hecho la pregunta con que abrimos este artículo. Y aquí, de forma muy suscinta, intentaremos explicarlo para que ustedes saquen sus propias conclusiones.

El concepto gamergate hace referencia a la colisión de dos situaciones de corte muy distinto en la industria de los videojuegos, pero que involucraban a dos mujeres conocidas (hoy famosas, claro) por los medios.

Por un lado tenemos una situación casi de farándula, en la que se vio involucrada la desarrolladora de videojuegos **Zoe Quinn**. La mujer venía de lanzar su juego de corte independiente **Depression Quest**, el año 2013, recibiendo críticas bastante positivas.

No obstante, todo comienza a enturbiarse cuando su entonces novio, **Eron Gjoni**, decide dar a conocer el fin de la relación a través de un blog. Eso no tendría nada de extraño... salvo que en su texto acusó a Quinn de haberse acostado con periodistas que puntúan videojuegos para ganar más atención hacia su trabajo.

Fue el inicio de la tormenta, pues en el foro **4chan** comenzó una verdadera cruzada por destruir el trabajo de Quinn, inundando el juego de críticas negativas en el sitio **Metacritic** (tiene una calificación de 1,8 por parte de los usuarios).

Casi en paralelo llegaría la segunda ola que causó la "tormenta perfecta" y se trata de las amenazas que aseguró haber recibido por parte de un grupo de gamers la conocida feminista **Anita Sarkeesian**, quien es una conocida youtuber que se caracteriza por realizar videos relacionados al sexismo en los videojuegos, en los cuales pretende dejar en evidencia el machismo en éstos a lo largo de la historia.

Fue en toda esta vorágine que, a través de su cuenta de Twitter, el actor **Adan Baldwin** critica la cercanía entre algunos medios y los desarrolladores, acuñando el famoso hashtag, que hacía referencia al caso Watergate (que terminaría con la renuncia del presidente de Estados Unidos, **Richard Nixon**, en 1974).

El hashtag fue, entonces, masificado y tomado como una bandera tanto por quienes criticaban el sexismo y la misoginia en la industria, así como quienes acusaban que, por el contrario, existía mucha hipocresía en la industria y un doble estándar a la hora de exigir comportamientos a hombres y mujeres.

La alusión hacía referencia a lo ocurrido con **Josh Mattingly**, fundador del sitio IndieStatik, quien le envío mensajes de índole sexual a la desarrolladora **Laralyn McWilliams**, quien los publicó en la red Facebook.

El caso fue ampliamente comentado en medios como **Kotaku**, a diferencia de lo ocurrido al inicio con el caso de Quinn y, además, el periodista tuvo que pedir disculpar públicas (dijo que estaba ebrio cuando escribió) y perdió su trabajo.

Los críticos de Quinn señalaban que, en cambio, de su situación nadie hablaba y apuntaban, incluso, que la desarrolladora había engañado a su novio, entre otros, con un reportero de... Kotaku.

Lo cierto es que, insistiendo en que todo esto corre casi en paralelo, es ahora Sarkeesian la que comienza a ganar notoriedad cuando asegura que un grupo de personas la amenazaba con hacer estallar una bomba si aparecía durante



Zoe Quinn, con quien empezó todo.

la entrega de los **CDG Awards**, donde sería galardonada por su trabajo.

La situación acapara las noticias de la industria, aunque finalmente Anita asiste al evento, donde se le otorga el premio Embajador... sin que, por cierto, ocurriera nada de lo que se había anticipado. Esto aumentó las críticas hacia quienes **la acusan de victimizarse** en pos de recaudar fondos para sus programas a través de Kickstarter.

La propia Sarkeesian se vería involucrada en otra situación polémica, esta vez por una charla en la Universidad de Utah, donde nuevamente dijo haber recibido amenazas de muerte. Como en ese recinto la policía no tenía cómo controlar el ingreso con armas, la mujer esa vez sí debió retirarse del lugar y, por un tiempo, estuvo alejada de las redes sociales.

El acoso hacia las dos mujeres mencionadas también desató el descontento de buena parte de la comunidad de videojugadores, "jugones" o gamers, que apoyaron esta suerte de denuncia.

Y más en torno a la arista de la integridad periodística, pues en virtud de este embrollo se fue destapando cómo varios redactores de sitios web (o los propios portales) recibían aportes monetarios por parte de desarrolladores a cambio de recibir buenas calificaciones en sus análisis.

Esto porque muchos estudios tienen cláusulas respecto a las que reciben **bonos millonarios** por parte de los distribuidores si sus juegos superan "X" nota en Metacritic. Un sistema perverso por donde se le mire.

MUJERES GAMERS

Más allá de los aspectos escandalosos y las aristas hasta ordinarias de la polémicos, lo cierto es que el GamerGate sirvió para sacar a relucir la presencia femenina entre los videojugadores, en todas las plataformas, que según un estudio alcanza nada menos que el 48% en Estados Unidos.

Aunque claro, el resultado abrió otra arista al debate, ya que se sumó al grupo de "mujeres gamers" desde aquellas que juegan un **Call of Duty** (las menos) hasta las que jugaban el **Candy Crush** en su celular (la mayoría).

Un tema para debatir, sin duda, pues aunque en lo personal no soy de las personas que están por clasificar al resto, creo que hay ciertos puntos de vista más que entendibles por parte de quienes critican el que se incluya a todos los gamers en el mismo saco.

Volviendo al tema, creo que este GamerGate se habría podido evitar y llama la atención cómo algo que partió como un cahuín digno de la doctora Polo acabó convertido en un grave problema social que se le terminó escapando de las manos a muchos de sus protagonistas tanto directos como indirectos.

Es, al cabo, una polémica que deja al descubierto no sólo los pecados de la industria, sino también las facilidades que existen hoy en las redes sociales para amenazar a alguien o "trolear" a un personaje, incluso por medios bastante burdos.

No olvidemos, por ejemplo, la polémica en que se vio involucrado hace unos meses el youtuber chileno **Vardoc**, también por un problema sentimental y que fue tema en algunos medios dedicados a la farándula.

No puedo cerrar el artículo sin dar mi visión sobre el tema y es que sí creo que existe el machismo en la industria y que éste se refleja en lo que jugamos. Pero, más allá de cualquier argumento serio que se ponga sobre la mesa, por desgracia la polémica seguirá sobre la mesa. ¿Y es que cambió algo con el GamerGate? Todavía está por verse... pero lo dudo.



La siempre polémica Anita Sarkeesian.



Un viaje por las maravillas DE LA SAGA SOULS

“Prepárate para morir”, te advierte From Software cada vez que lanza una entrega de estos títulos. Y lo cumple con brutal perfección. Tres juegos que marcaron la generación pasada y que prometen seguir haciéndolo en la actual.

René Quezada
#Lynhänder



Estrés, frustración. Paciencia, cautela y precisión. Cada vez que llega a nuestras estanterías un nuevo videojuego, es esperable, dados los estándares actuales, que dicho título aspire a ser una superproducción, **dejando así atrás los orígenes que lo formaron para dar paso a un nuevo arte**, capaz de deslumbrar al más crítico con la pasión de un desarrollador que lucha en contra de todos los pronósticos por fijar su producto lo más cerca posible de la cúspide.

Amén de esto, hace mucho tiempo que los videojuegos dejaron de ser lo que eran: **retos lógicos que ponían a prueba nuestra paciencia a base de la dificultad de la cual hacían gala**, dando paso a una generación de juegos con temáticas más adultas, pero con una anatomía tan simple en cuanto a la lógica de su avance que, tal vez, la calificación de "Mature" simplemente diga que visual y acústicamente nuestro producto sea para mayores de edad, pero en cuanto a lo que es como videojuego, sea para niños de 6 años.

Ejemplos hay muchos. Pero el protagonista en el presente artículo es único a la vez que tripartito: **la saga "Souls", compuesta por Demon's Souls, Dark Souls y Dark Souls 2**.

Hablamos de una serie de RPGs desarrollados por la compañía japonesa **From Software**, los cuales, gracias a su inusual y exquisita propuesta, se han convertido en la máxima expresión de los dungeon crawlers.

Es de agradecer que el estudio japonés haya querido abrir el baúl de los recuerdos que flotan en el profundo mar de la memoria colectiva de esta industria, escarbando entre los restos de glorias pasadas, como King's Field, para darle nacimiento a **la única saga de la séptima generación de consolas que se merece la calificación "Mature" de la ESRB** por su apuesta en cuanto a lógica y a lo que representa como un videojuego.

Los mundos creados para la saga conforman las aventuras que, quizás, los más viejos de nosotros buscábamos por cuanto nuestros deseos de enfrentar un buen reto han quedado ahí, esperando satisfacerse desde hace varios años.

De aquella época en que sufríamos para vencer a un jefe final, para luego recibir una grandiosa recompensa y sonreir cuando veíamos nuestro esfuerzo era premiado.

DIVIDE Y VENCERÁS

La saga Souls está compuesta por tres entregas, todas ellas desarrolladas por From Software (creadores además de **Armored Core** y **Tenchu**). Todas ellas comparten las mismas fibras de ADN.

Los juegos se ambientan en idílicas tierras en pugna por la lucha entre los humanos y los demonios, con semblantes medievales y una lúgubre ambientación.



No obstante, a diferencia de lo que sucede en los RPGs convencionales, donde la temática y el argumento cobran una gran importancia durante sus desarrollos, **en la saga Souls dichos elementos están relegados al segundo plano**.

Lo que más prima en estos juegos es, precisamente, el *dungeon crawling*, es decir, el avance progresivo a través de una serie de mazmorras mientras nos vamos enfrentando a hordas de demonios **hasta llegar a los temidos jefes de final de fase**, donde, como cabe esperar, debemos sacarle el mayor provecho a nuestras habilidades en el combate si queremos vencer.

En memoria de las mecánicas creadas por obras maestras del action-RPG, y como un juego de mazmorras en toda regla, el combate en la saga Souls es particularmente sencillo a la hora de enfrentarse a los demonios, **pero difícil de dominar completamente en la praxis**.

Más allá de blandir nuestra arma y machacar el botón de acción para acabar con nuestro enemigo, tendremos que aprender a usar nuestro sano juicio para discriminar cuál es la mejor técnica a utilizar a la hora de combatir.

Y es que, por muy pequeño que sea un enemigo, **podrá asesinarnos brutalmente si le damos una mínima oportuni-**

dad. Y es que en la saga Souls priman la cautela y la observación más allá de nuestras ansias de heroísmo o de nuestra habilidad con la espada, el arco o, si somos hábiles, con la magia.

Ningún enemigo está privado de hacernos pedazos si nos descuidamos. El videojuego, en cualquiera de sus entregas, **no tiene piedad ni siquiera con quienes recién se inician en la mecánica rolera**, frustrando y poniendo a prueba nuestra paciencia a base de ser liquidados una y otra vez, volviendo a empezar los niveles recurrentemente para ir avanzando, a duras penas, a través de los mundos que visitemos.

Y todo con **un único fin**, que es destruir a los demonios que se revelan como jefes finales. Todos personajes que han pasado, para bien o para mal, a la categoría de enemigos de culto.

Jefes tan inmisericordes como **Flamelurker** (Demon's Souls), **Ornstein & Smough** (Dark Souls) o **Darklurker** (Dark Souls 2) tienen una mística particular que nos obliga a ser fieles partícipes de la filosofía de divide y conquista. De la paciencia y la dedicación.

Estaremos solos contra el mundo; **seremos tortugas tratando de encontrar a Dios en un mar de demonios**, entre luz y oscuridad.

SUMAR EXPERIENCIA

¿Por qué la saga Souls fue tan importante durante la pasada generación?



La respuesta es sencilla, y ya la vislumbramos con cierto detalle al inicio del presente artículo.

Nos encontramos, sobre todo desde los inicios de Xbox 360 y PlayStation 3, inmersos en una industria de videojuegos que ha cambiado su norte en cuanto a la filosofía que los videojuegos pretenden imponer.

Ya no se trata de que nosotros, como jugadores, nos adaptemos a los cambios de ritmo y la dificultad de los títulos que jugamos, **sino que ahora son los propios títulos los que se adaptan a nosotros**.

Tal y como los niveles o fases en los cuales solían dividirse los videojuegos han evolucionado a la categoría de capítulos, debido a la amalgamación que la cinematografía y el desarrollo de cada título han experimentado en los últimos años.

Los ansiados puntos de guardado de las partidas en cada videojuego han ido desapareciendo en favor de los **puntos de control**, con la excusa de que así no se rompe la ambientación ni la continuidad argumental. Por supuesto, **en la saga Souls, esto no existe.**

Cada uno de los títulos exige al jugador, a fin de progresar, que avance con suma cautela a través de los extensos y exquisitos mundos que se nos van presentando. Tanto Demon's como ambos Dark Souls **nos ofrecen una libertad única a la hora de atacar al enemigo o defendernos de**



sus embistes, haciendo uso de las condiciones dadas para ello.

Atacar sin descanso al enemigo supondrá que nuestro personaje se agote y sea victimado sin piedad a menos que sepamos cómo distribuir nuestra agilidad y resistencia al cansancio en medio del combate (*la infame stamina*), recurriendo a rodear al enemigo, defendiendo y repostando sus ataques... o ser rápidos y flanquearlo para poder atravesarlo sin piedad desde la retaguardia con nuestra arma.

Son tantas las posibilidades que pueden darse en el combate que ninguno es similar al anterior y en todos podremos ser derrotados si no manejamos a conciencia las posibilidades de ataque y defensa con las que cuenta nuestro personaje.

Posibilidades que, amén de su dificultad, tendrán que aprenderse a la fuerza a base de morir una y otra vez. **Derrotados y humillados, heridos y acabados**. Es por esto que Demon´s y los Dark son juegos en los que, contra las reglas establecidas por los videojuegos de hoy, tendremos que saber adaptarnos sí o sí y no al revés.

Morir lo es todo en la saga Souls. Morir es la marca de la experiencia en batalla y nuestra prueba de que hemos sido aprendices de la guerra en contra de lo que, a primeras luces, fue imposible. Morir es el aprendizaje por antonomasia.

Morir lo es todo en la saga Souls. Y como aquello es un suceso recurrente en cada uno de los viajes por sus entregas, tiene consecuencias. Sin ir más allá (y sin perder generalidad), **morir implicará que nuestro personaje pase a convertirse en un fantasma**. Un ser que, pese a seguir siendo corpóreo, pierde su humanidad y, por ende, su vitalidad.

Es así que, siempre que estemos en la forma fantasmal, nuestra barra de salud se encontrará limitada a la mitad de su capacidad (algo que, por cierto, puede mejorarse en pasajes más avanzados de cada juego).

Por lo tanto, **siempre estaremos preocupados de recuperar nuestra humanidad**. Y para ello siempre tendremos tres opciones. La primera (y la más obvia) será derrotar a cualquier enemigo de final de fase del juego. Tarea bastante titánica la mayor parte de las veces.

La segunda y tercera formas involucran el contacto con otros jugadores y, por supuesto, la maximización del componente lúdico de la saga.

En cada entrega de la saga, mientras estemos muertos, podremos ser invocados, si así lo deseamos, por otros jugadores que están vivos, a fin de ayudarles a derrotar a cualquier demonio mayor y recuperar de esa forma, a cambio del favor, nuestra humanidad.



Por supuesto, esta es la opción a seguir si somos fanáticos de la cooperación. Pero en la saga Souls se ha pensado incluso en aquellos lobos solitarios que gustan de las peleas, por lo que otra forma de recuperar nuestra humanidad será **invadir el mundo de otro jugador**, perseguirlo, asesinarlo y robarle su propia humanidad para recuperar la nuestra.

Luego, tanto Demon's Souls como Dark Souls son juegos donde la convergencia entre PvE (jugador versus el entorno) y PvP (jugador versus jugador) generan una experiencia única. Porque, evidentemente, cada batalla en contra de otro jugador es única.

Cada enfrentamiento entre dos jugadores puede ser igual o más épico que una batalla en contra de un jefe colosal. Y en este contexto, una cosa es clara: **quien mejor administre sus recursos, gana**. Es así de sencillo.

MORIR LO ES TODO

La saga Souls es, a mi juicio, **la máxima contribución de nuestra industria favorita** a la hora de devolverle a los más fervientes devotos de los títulos con largas curvas de aprendizaje un favor por la larga espera.

Cada uno de sus títulos comprende una mística particular sobre las estratagemas que se deben aprender, a fuerza de morir una y otra vez para lograr vencer a nuestros rivales. Sean estos controlados por el juego, o bien, por otros jugadores, tanto o más laureados que nosotros a la hora de blandir sus armas para asesinarnos.

Morir lo es todo en la saga Souls. **Morir es la marca de la experiencia en la batalla** y nuestra prueba de que hemos sido aprendices de la guerra en contra de lo que, a primeras luces, fue imposible. **Morir es el aprendizaje por antonomasia**. Morir es demostrar a nuestros enemigos que, a pesar de caer, fuimos valientes e intentamos vencer. Morir es la promesa de que, a pesar de caer derrotados, volveremos por más.

Volveremos a morir, sí... pero siempre avanzaremos un poco más.

SALIERON DEL INFIERNO

Los procesos de desarrollo de un juego pueden ser un dolor de cabeza para los estudios. Y, cuando todo se complica, el resultado puede ser nefasto. O rozando lo brillante como en estos diez casos.

Jorge Maltrain M.
#MaLTRaiN

Los gamers estamos acostumbrados, por desgracia, a que cada cierto tiempo se anuncien juegos con muchas ínfulas pero que, con el correr del tiempo, se transformen en lo que se conoce como "**vaporware**", es decir, noticias que se transformaron en verdadero humo.

Las razones son variadas, desde el cambio de visión artística a motivos netamente comerciales, pero todos los casos tienen el factor común de que son un dolor de cabeza para los estudios a cargo. Y cuando finalmente los desarrolladores logran terminarlos, **el resultado final suele ser nefasto en la gran mayoría de los casos**.

Pero hay excepciones. Y excepciones brillantes, como los diez ejemplos que tenemos en nuestro ránking, en el que los cinco primeros lugares, al menos, podrían colocarse en cualquier orden, porque son todos juegazos. Esta es mi lista, pero esperamos que dejes la tuya en nuestro blog.

Resident Evil 4



01 Seis años de desarrollo le tomó a Capcom terminar este juego, el 2005, no sólo porque involucró un salto de generación, sino también por diferencias artísticas y de enfoque que terminaron con cuatro versiones previamente canceladas. El resultado final, no obstante, fue el que, para muchos, sigue siendo el mejor juego de la saga a la fecha, con permiso de RE2.

Fallout 3



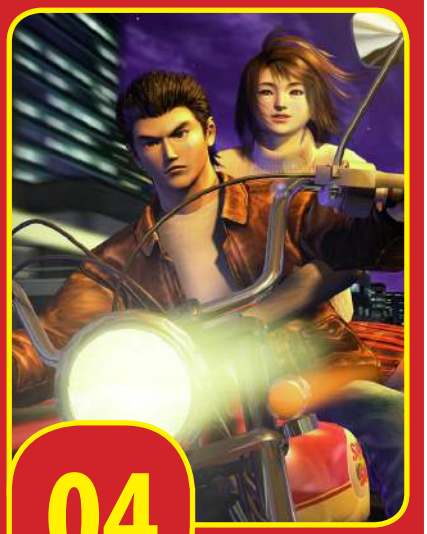
02 Seis largos años tomó Bethesda para lanzar este título en 2008, tiempo durante el cual incluso el título pasó por otras manos. Al cabo, se compensó la espera con un genial juego de rol y de mundo abierto en un tóxico ambiente post apocalíptico.

Half Life 2



03 En 2004, Valve cumplió con los fans de Gordon Freeman y, tras cinco años de desarrollo y constantes retrasos, lanzó este juegazo de acción en primera persona. Por desgracia, su tan esperada tercera entrega está tardando aún más en asomarse.

Shenmue



04 Nació como un RPG en el universo de Virtua Fighter, pero en el camino Sega vio a este juego de mundo abierto como el puntal de Dreamcast. Salió en 1999, tras seis años de trabajo, y fue un juegazo, pero tan caro que nunca cubrió sus costos.

TES III: Morrowind



05 En este caso, el problema de Bethesda fue de tecnología, pues el juego se esbozó a inicios de los '90, pero tuvieron que esperar hasta 1996 para poder plasmarlo. Al cabo, tras seis años, se lanzó y se convirtió en un RPG adelantado a su época.

Starcraft II



06 En este caso, la demora fue sólo porque Blizzard se lo tomó con calma, tras su gloriosa primera entrega. Y es así como el 2010, tras siete largos años, el título finalmente vio la luz para encantar a los amantes de la estrategia en tiempo real.

Heart of Darkness



07 Muchos ni se acordarán de este exigente juego de plataformas, pero Amazing Studio hizo un trabajo brillante tras seis años de muchos problemas. Por desgracia, el juego no tuvo una buena repercusión en 1998 y el estudio terminó en la quiebra.

Alan Wake



08 Los chicos de Remedy nunca han sido muy veloces para sacar sus juegos (¿aló, Quantum Break?) y con este título pasó lo mismo, pero al cabo de seis años, el 2010, salió al mercado este thiller que tuvo muy buena recepción. Y muy merecida.

Team Fortress 2



09 Ya explicamos, en una edición anterior, la transformación que sufrió este juego de Valve durante sus 9 años de desarrollo, pero al final valió la pena pues, pese a salir el 2007, mantiene su popularidad con su estilo de FPS desfachatado.

L.A. Noire



10 No fue un juego perfecto ni mucho menos, pero este título del Team Bondi nos maravilló el 2011 por su realismo y pulcritud, con una historia ambientada en los '40. Por desgracia, el estudio también sufrió en lo económico hasta su cierre.

Noticias | Videos | Juegos | Cine | Sorteos



playadictos
TU COMUNIDAD GAMER

Únete a una Comunidad de Gamers como tú



www.PlayAdictos.net



La aventura más TIERNA DE YOSHI

Yoshi's Woolly World de Wii U promete tejer una historia que se desenvuelve con distintas mecánicas y nuevos diseños en etapas que esperan ser entretenidas, veraces y desafiantes.

Andrea Sánchez
#Eidrelle



El lanudo juego de sobremesa de Nintendo **Yoshi's Woolly World** se presentó el año pasado en la E3 dando a conocer una particular nueva aventura con el querido dinosaurio como protagonista. Una sorpresa pues, aunque tiene una larga trayectoria en los juegos de la compañía, éste es uno de los pocos juegos que tienen como protagonista real y único a nuestro querido personaje verde.

La tierna creación parte desde la historia tejida con lana y con tela. Esta entrega será la propia hazaña de Yoshi, quien tiene que avanzar por cada etapa. El fin es que se abra paso por medio de sus herramientas.

Unas "herramientas", por cierto, ya conocidas casi como si fueran un estándar. Me explico. Una de las técnicas creadas en Yoshi de antaño es que puede retener en su boca a sus enemigos. En este caso, **a las lanas**, que se convierten en sus fieles acompañantes durante toda la travesía.

Con estas lanas, Yoshi podrá tejer ciertas partes que le ayudarán a ir superando los obstáculos.

Y, como era de esperarse, **esta entrega tiene un sinfín de coleccionables**, que te harán la vida un poco más complicada. Así, tendrás que estar pendiente de cada rincón recóndito que exista, pues quizás puedas hallar algún objeto importante para la trama.

A destacar, **creo que no es difícil enamorarse de la gráfica brillante de este tipo de juegos**, que al final terminan más entrando por la vista que por otros aspectos. Ese es un punto a favor y sé que sobre gustos no hay nada escrito, pero claramente los colores y detalles son los que destacan en esta historia lanuda.

El diseño del juego nos deleita con los tiernos paisajes que serán costumbre dentro del juego, en que la parte artística es el vivo reflejo de las situaciones que tiene que enfrentar nuestro personaje. Estos diseños irán cambiando con el pasar de las fases, pero siempre manteniendo una unidad temática.

La mecánica no se torna aburrida como en otros juegos de este tipo, en que suele suceder que ya predices lo que viene o estás tan mentalizado que el accionar el botón correcto es automático.

Evitar la monotonía o la jugabilidad repetitiva es un desafío que este juego de Yoshi se toma en serio y, por ello, **sus desarrolladores han apostado por presentar mecánicas distintas unas de otras** e, incluso, más de una por etapa.

MODO DE JUEGO

La nueva tendencia es tener multijugador y este juego no iba a quedarse fuera, **con un multijugador cooperativo local y para dos jugadores**, así que nada de partidas con amigos por internet.

Un modo, en todo caso, que se puede tornar muy divertido, pues obligarte a generar estrategias con otro jugador es to-



talmente complejo y aun más cuando no se tiene la conexión necesaria para trabajar en equipo.

Estrategias como tragarte a tu compañero para superar algún obstáculo o también para poder lanzarlo... todo esto da como para pensar un poco y que no se haga fácil pasar la aventura.

Existirán, además, una suerte de **desafíos** en los que tu personaje se convertirá en gigante, en moto o en otra cosa según la circunstancia. La idea es que, gracias a eso, debamos superar un tramo o una parte del juego, con tiempo limitado.

Como en toda aventura, tu fin único será explorar para encontrar los famosos coleccionables a recoger y retos a cumplir.

AMIIBOS LANUDOS

Me ha tocado hablar anteriormente de juegos de la compañía nipona y esta vez no iba a ser la excepción. Y aunque también he mencionado que para mi los amiibos son sólo un adorno para la colección... ¿a quién no le gustaría tener uno de estos encantadores amiibos de Yoshi?

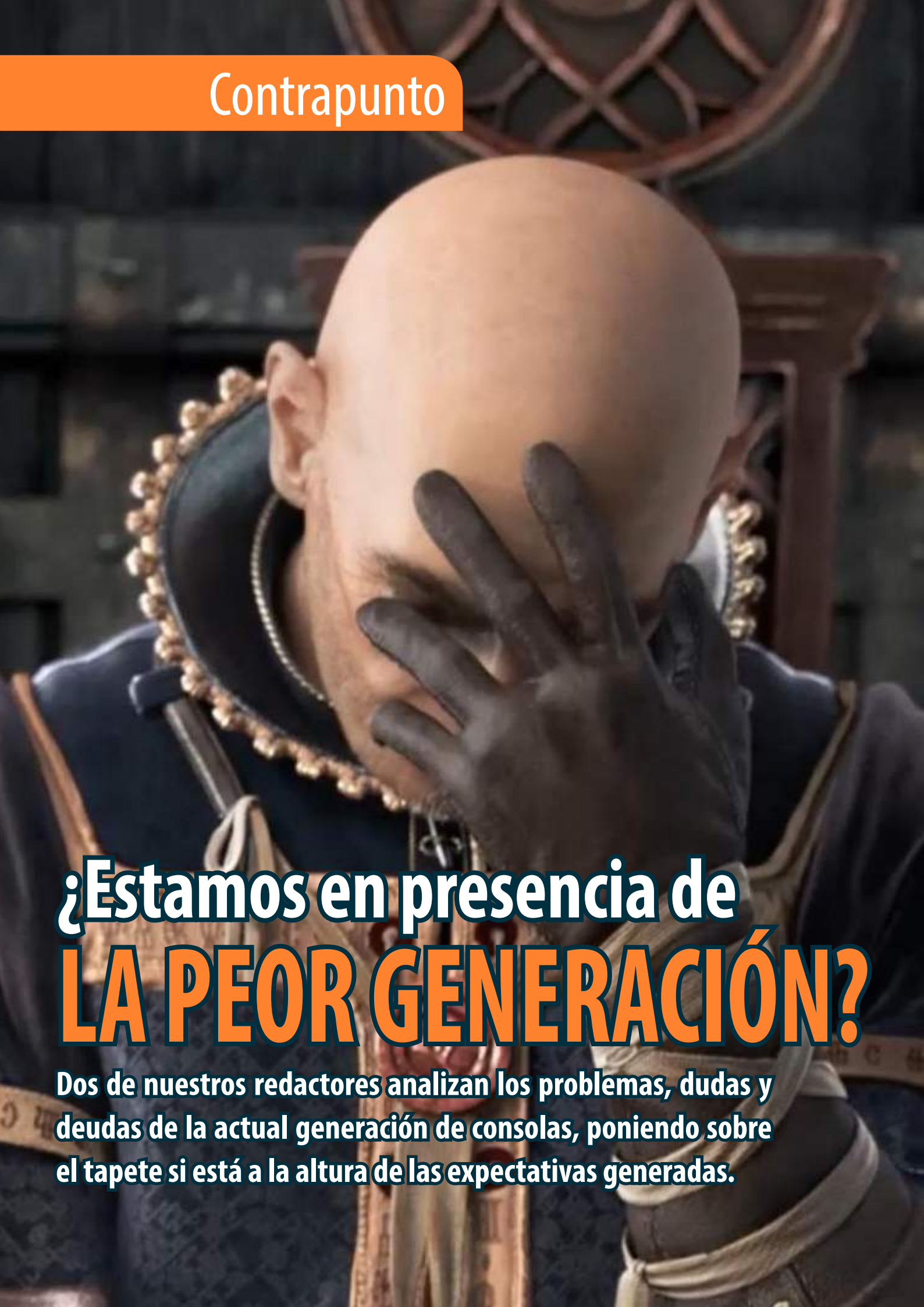
Para este título no sólo servirá el del dinosaurio verde (o rosado o celeste según el que usemos), **sino que también puedes utilizar otros como los de Luigi, Mario o Peach**, que desbloquearán diseños alternativos de Yoshi, inspirados en las figuras insertadas.

Incluso, podremos utilizar los amiibos de Yoshi para jugar "con la máquina" de modo cooperativo, como si tuviéramos a un amigo a nuestro lado.

Como pueden ver, se trata de un título pensado para personas de mente abierta a disfrutar nuevas experiencias en un género vastamente conocido y que todos, alguna vez, hemos experimentado.

En todo caso, aunque se afirme que el juego se va complejizando con el correr de los niveles, lo cierto es que no tiene ninguno "imposible" ni que termine por hacernos tirar el control contra la pared. Eso sí, **tampoco será un paseo por la playa**.

Lo que sí tenemos claro es que, con su exquisita estética, será una imperdible aventura lanuda para cualquier feliz poseedor de una Wii U, a partir del 25 de este mes.



¿Estamos en presencia de LA PEOR GENERACIÓN?

Dos de nuestros redactores analizan los problemas, dudas y deudas de la actual generación de consolas, poniendo sobre el tapete si está a la altura de las expectativas generadas.

Como todo ser humano, tengo en mí una importante cuota de ociosidad (tal vez un poco mas que la mayoría) y, con el fin de alimentar esta sensación a veces insaciable es que recorro los foros de videojuegos nacionales para leer (sólo leer, porque estoy baneado de casi todos y no puedo participar) las más recientes noticias de la industria.

Pero, por sobre todo, me interesa conocer los comentarios y opiniones ya que de esta forma puedo hacerme una idea de la percepción general que tiene el público en un momento dado. En relación a esto, **pienso que actualmente existe un descontento muy grande de los fanáticos**.

Es más, he visto en reiteradas ocasiones que a esta generación se la califica como la peor de todos los tiempos. Espero que usted, querido amigo lector, al igual que yo discrepe profundamente de aquello. Es de mi absoluta convicción que **tan categórica y a la vez negativa imagen es diametralmente equivocada**. De partida, por el simple hecho que estamos viviendo recién los albores de este ciclo, por lo cual la imprecisión se hace evidente.

No corresponde comparar algo que apenas inicia con etapas previas que ya se han completado, pero mas allá de la estricta rigurosidad semántica están los motivos de fondo, que pretendo desarrollar resumida y concisamente.

Comenzaré haciendo la clásica separación entre consolas, pero no por discriminar de forma arbitraria, sino para clarificar las opciones en cuanto a catálogo.

En primer lugar tenemos a PlayStation 4. Cualquiera de los más de 20 millones de poseedores de esta plataforma tiene a su disposición una nada despreciable variedad de exclusivos. Entre ellos **KillZone: Shadow Fall**, un FPS que destaca principalmente en el aspecto visual, a la vez que ofrece una campaña y multijugador tanto cooperativo como competitivo. Para los que disfruten de algo más sandbox o de mundo abierto esta **Infamous: Second Son**, una continuación un tanto indirecta de los exitosos títulos de PS3.

Los amantes de la velocidad seguramente disfrutaran de **DriveClub**, que si bien fue lanzado casi por partes, hoy en día, gracias a múltiples parches, se ha convertido en una experiencia que se acerca a lo prometido antes de su lanzamiento.

Quienes quieran asombrarse con gráficos despampanantes tienen **The Order: 1886** y finalmente está **Bloodborne**, la secuela espiritual de la saga Souls, ideal para los que disfruten un desafío y una dificultad extrema.

Por su parte, Xbox One ofrece para los entusiastas "cyber-tuerca" **Forza MotorSport** 5 y **Forza Horizon 2**; **Dead Rising 3** para matar zombies hasta la saciedad; una aventura épica como



Dying Light, un gran "new gen only".

Ryse: Son of Rome; el revolucionario shooter **TitanFall**; y, por si fuera poco, una renovada versión de **Killer Instinct**.

A todo lo anterior tanto los Sonyers como los Xboxers tienen que sumarle algunos de los más renombrados multiplataformas, entre los cuales están The Witcher 3, Dying Light, Far Cry 4, Mortal Kombat X, Wolfenstein, FIFA 15, PES 2015, Battlefield 4 y Hardline, un par de Call of Duty, etcétera.

No olvidemos tampoco que cada mes los suscriptores a **PSN Plus** y a **Xbox Live Gold** reciben "gratuitamente" un par de juegos... claro, más de alguno va a poner el grito en el cielo diciendo que no son gratis, que es un arriendo disfrazado y bla, bla, bla. Pero, como sea, es una ventaja que no estaba en el pasado y disimula en algo el injusto cobro por jugar online.

En el caso de Nintendo el panorama es distinto, ya que en Wii U no encontraremos gran parte de los multi ni tampoco hay juegos regalados mensualmente (ya que su servicio online se mantiene gratuito).

Pero las nuevas versiones de sus marcas registradas son más que satisfactorias para sus seguidores, como por ejemplo Mario Kart 8, Donkey Kong Country Tropical Freeze, Super Mario World 3D, Hyrule Warriors o Super Smash Bros. A estos clásicos hay que agregar nuevas IP como ZombiU o Splatoon y sagas importadas como Bayonetta 2.

No ha sido mi intención con esto enlistar ni calificar los juegos en vitrina. Y habrán notado que omití cualquier juicio o valoración porque, en cosa de gustos, no hay nada escrito y ni las ventas ni las notas lograrán que un individuo cambie de parecer (o eso espero).

Mi única intención es enrostrarles a los pesimistas y chaqueteros de siempre que hay un montón de juegos que en conjunto sirven como poderoso argumento para refutar sus exageradas críticas.

Si nada de esto les parece suficiente, permítanme un humilde consejo: nadie les pone un arma en la cabeza obligándolos a comprar una consola y, por lo tanto, si es tan grande su decepción corten por lo sano y enciendan su celular… Candy Crush los espera.

David Ignacio P.
#Aquosharp

Ya estamos a mitad de año y con la E3 a la vuelta de la esquina, muchos se preguntan qué novedades traerán los distintos estudios y, principalmente, con qué nos sorprenderán las tres grandes compañías de la industria de las consolas: Sony, Microsoft y Nintendo.



La E3, foco de atención de los gamers.

Mientras esperamos con expectación la feria me cuestiono... **¿cuándo llegará realmente la nueva generación?** Más de alguno podrá decirme que hace harto rato que las nuevas consolas están dando vuelta y vendiendo millones de morlacos verdes "a rraun de guol" (*como diría el catedrático profesor Salomón*), ¿pero realmente qué podemos decir que es lo absolutamente nuevo con lo que nos hemos encontrado?

Gráficos ultra hyper HD, mayor RAM en las consolas, acceso a múltiples conecciones con otros aparatos tecnológicos (como celulares, notebooks y televisión), mandos con touch e inalámbricos y todo esto para poder jugar un nuevo **Assassin's Creed**, la última versión de **Call of Duty** o el más reciente **FIFA** (ahora con la modalidad de poder ser dirigente y así ganar más monedas para tu FUT).

La tecnología ha avanzado y lo ha hecho a lo grande, pero nos encontramos con muy pocos retazos artísticos que permitan decir que se ha renovado la industria, porque nada nuevo hay en una remasterización, que simplemente es una copia con algunas "novedades". Y, hasta el momento, nos hemos encontrado con demasiado de eso en nuestras cajas de diversión.

Creo que todos estábamos expectantes la primera vez que se presentaban las propuestas de Sony y Microsoft, esperando ver algo totalmente alucinante. Pero aparte de las mejoras gráficas y alguno que otro chiche, nada ha sido realmente abrumador.

Parte de eso es nuestra culpa, porque somos nosotros los que nos satisfacemos de manera fácil, como perro que mueve la cola ante cualquier caricia o pedazo de pan. ¿Por qué no organizarse como gamers para reclamar a la industria por una mejor calidad en el trabajo y por una verdadera nueva tecnología?

Pareciera que es imposible, pero hace no mucho oíamos cómo los CEO de Microsoft se dieron un

montón de vueltas de carnero para cambiar las políticas que tenían en contra de poder jugar sin conección a internet o el hecho de impedir que se pudiesen prestar los juegos. Estas decisiones se cambiaron porque los jugadores demandaron y presionaron para que así fuese. Si funcionó en ese entonces, ahora también puede funcionar.

La pregunta real que viene a mi mente cada vez que veo que la E3 se acerca es cuándo se romperán los paradigmas y nos encontraremos con una verdadera nueva generación de consolas.

Ciertamente está la tenología. No tengo ninguna duda de que las ideas también están y por supuesto las capacidades humanas están en el nivel necesario. Sin embargo hay algo que parece estancar el surgimiento de la verdadera nueva generación. **Y esa piedra en el camino creo que somos nosotros**.

Para un chef no tiene sentido preparar platos gourmet con finas especias para un grupo de cerdos que sólo se satisface con basura y barro. Y nosotros somos esos puercos, ávidos de cascaras de frutas y restos de comida. **Nos revolcamos en el lodo del conformismo** y gozamos de la basura que nuestros "dueños" nos entregan.

Y digo "dueños" pues las industrias a veces parecen gobernarnos. Ellos eligen qué, cómo y cuándo jugamos y, por si fuera poco, nos hacen comprar dos o tres veces un título para tenerlo entero. Es irrisorio que haya cientos de juegos incompletos (o con DLC como le dice eufemísticamente), que hacen que debamos pagar hasta cinco veces el valor de un juego para tenerlo completo, y nadie reclame por eso.

Al contrario, millones pagan para tener un nuevo luchador, una nueva arma o un auto más veloz. Me pregunto si cuando van a comprar ropa piden sólo una manga, otro día van por la otra y así hasta tener la pieza entera... o si, como un gustito, se compran los botones.

La más grande fiesta de los videojuegos está a nada de empezar. Quizás haya alguna grata sorpresa que me haga callar la boca y me obligue a pararme y aplaudir. Pero no espero que eso pueda pasar tan pronto, porque aún hay muchos que lo único que esperan son las versiones 300 de sus juegos favoritos y las remasterizaciones de las 299 versiones anteriores.

Puede ser que la nueva generación de consolas esté lejos por una sencilla razón y es que **hace falta una nueva generación real de jugadores**. Unos que vean el arte y la belleza detrás de unos botones y palancas, que sientan y vibren de emoción más que por pixeles y procesadores. Que se dviertan experimentando con algo aterradoramente novedoso. Que se ancle en lo antiguo y maravilloso que era simplemente divertirse.

Caleb Hervia
#Caleta

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 recargado retorno de
NERO Y DANTE



Devil May Cry 4 regresa, en formato digital, con una más que interesante Special Edition, que incluirá un montón de novedades e, incluso, tres nuevos personajes jugables.

Roberto Pacheco
#NeggusCL

Hace ya un par de años que fue el lanzamiento de **Devil May Cry 4**, un título que encantó a muchos jugadores de Xbox 360, PlayStation 3 e, incluso, a los usuarios de PC que lo probaron meses más tarde. Y puede que nuevamente lo haga y, por qué no, reviva las sensaciones de jugarlo por primera vez, pues Capcom ha decidido recuperarlo y volver a ponerlo en las vitrinas, pero en esta ocasión para la nueva generación de consolas.

No hay dudas de que le traerá muchos recuerdos a aquellos jugadores que tuvieron la posibilidad de disfrutarlo, ya que fue una de las producciones más elogiadas en su momento. Pero si no lo jugaste, de seguro esta versión del juego, con remasterización incluida, te llamará la atención, ya que su desarrollo y los personajes que están incluidos resaltan todas las características de un buen hack'n slash.

Pero para adelantarte parte de la historia y sin spoilers, este juego trata la aventura de **Dante Sparda** y de **Nero**, un personaje que pertenece a la organización llamada la Orden de la Espada y que tendrá problemas con el protagonista clásico de la saga. Y aunque sea un problema importante, el juego va más allá y no sólo se centrará en este argumento.

El juego, obviamente, mantiene la historia y escenarios tradicionales. La exploración y jugabilidad tendrán importancia, así como la acción continua. En los niveles, tendremos que ir cambiando de personajes, entre Nero y Dante, para ir eliminando a los enemigos y monstruos que se nos aparezcan de frente, todo esto a 1080p y a 60 cuadros por segundo.

LAS NOVEDADES

Pero como todo juego que se remasteriza y ha llegado a esta nueva generación, trae consigo algunas nuevas características para aprovechar la mayor potencia de hardware y se las explicaremos a continuación.

La que más llama la atención es la posibilidad de jugar con tres personajes nuevos que estarán disponibles. Ellos son **Trish**, **Lady** y **Vergil**, que tendrán su propio estilo y formas de combate.

Estos personajes, junto a Dante y Nero, van a permitir poner a disposición cinco estilos de combates diferentes y con una jugabilidad variada, por lo que esta entrega tendrá una rejugabilidad más enriquecedora y valdrá la pena disfrutarlo un par de veces más.

Además de todo esto, Devil May Cry 4 tendrá tres opciones de juego. Así, podremos hacer su modo campaña con Nero y Dante, con Trish y Lady o dejando, de forma solitaria, a Vergil como protagonista.

Pero Capcom añadió un par de sorpresas además de estos nuevos protagonistas. Pues habrá un modo de juego llamado **Caballero Oscuro Legendario**, que fue implementado para la versión de PC por primera



VERGIL

El hermano gemelo de Dante tendrá la apariencia y movimientos que tuvo en Devil May Cry 3 para la PlayStation 2, aunque recuperará algunas acciones que tuvo en su útima aparición en DmC Definitve Edition. Además de su capacidad de transformación, poseerá un estilo más tranquilo y un poco más planificador, además de algunas nuevas habilidades, como la llamada Grim Trick, que le permitirá transportarse. Un personaje poderoso que será una buena alternativa para los novatos en la saga.

vez, que estará disponible también en consolas y que promete poner a prueba las habilidades de aquellos jugadores más hábiles y con más experiencia en el juego.

La cantidad de enemigos será mucho mayor y en "modo horda", además de tener una agresividad e inteligencia superior al momento de atacar. Es por eso que se hace un llamado a los clásicos jugadores de la saga a probar este nuevo modo de juego implementado en esta nueva edición.

También, para todos de quienes gustan de ver este tipo de añadidos estéticos, habrán nuevos trajes para todos los personajes, los cuales podremos ver en cada cinematica del juego si los hemos elegido para nuestros protagonistas.



LADY

La única protagonista humana será, por primera vez, un personaje jugable en la saga. Y, como humana que es, no podrá transformarse ni tampoco recuperar vida, pero por eso será menos importante. Por lo que podemos anticipar, será la protagonista con más misterio en esta oportunidad. Su ataque estará enfocado en las armas de fuego, por lo que los combates cuerpo a cuerpo serán escasos. Y la clave para explotar su potencial pasará por definir la distancia apropiada para cada arma.

Esta remasterización de DMC 4, como ya se hace indispensable en este tipo de versiones, viene con los gráficos mejorados llegando al nivel de su versión para PC según adalanta Capcom. Como ya mencionamos, el juego estará a 1080p, con texturas más nítidas, fluidas y colores más fuertes. Todo esto a 60 cuadros por segundo, dejando un juego muy estable.

Habrá, además, tres mejoras perceptibles por quienes jugaron la versión original. La primera es que **ahora tendrá autoguardado**, lo que nos permitirá disfrutar la aventura sin tener que preocuparnos de perder los progresos ante cualquier eventualidad.

Además, **mejoró la frecuencia de adquisición**



TRISH

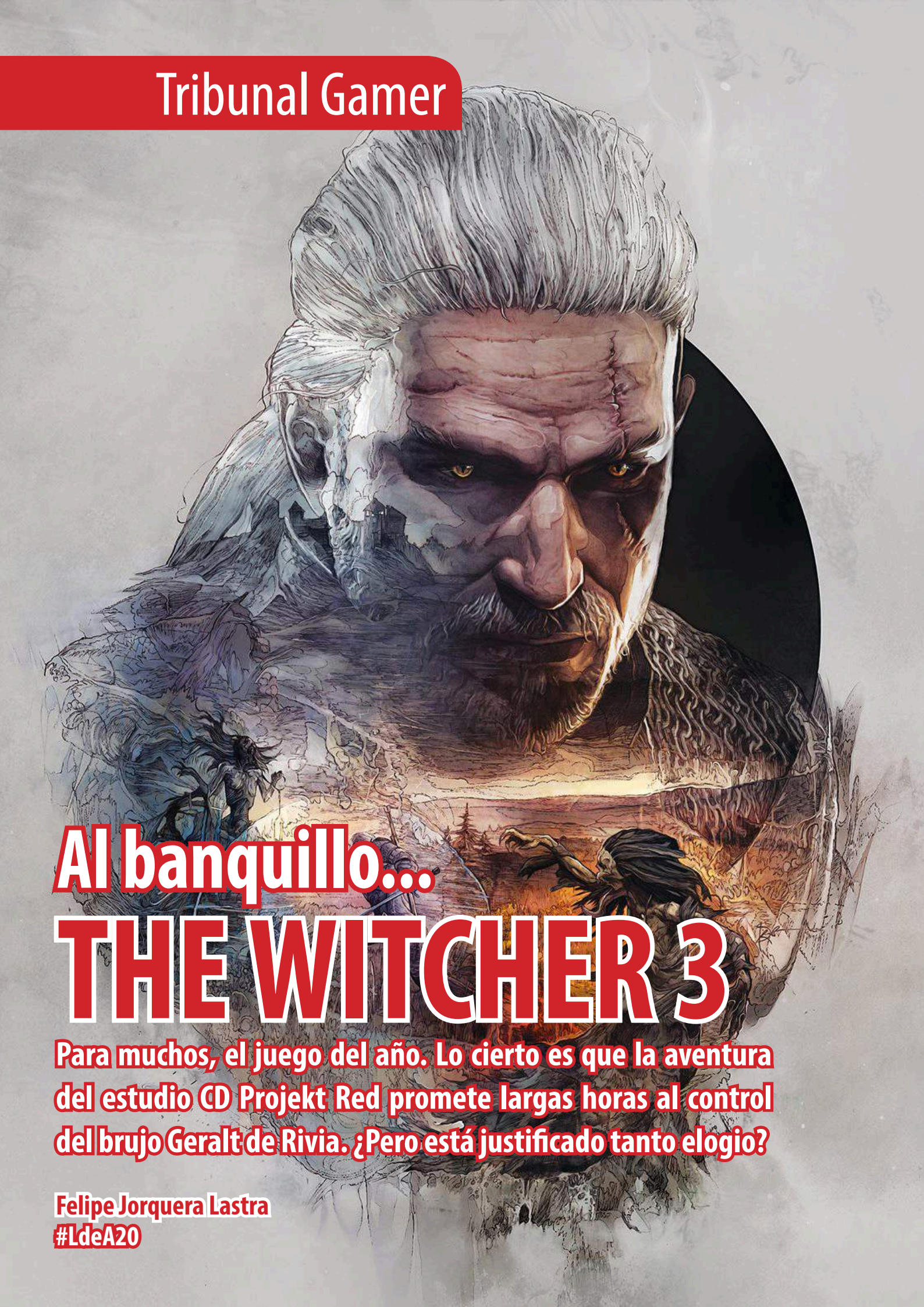
Este personaje combinará el ataque y uso de la espada como arma principal con otras armas de fuego. Esto, agregado de que sus ataques y combos no necesitarán una gran combinación de botones, por lo que sería el protagonista preferido para quienes no gustan de hacer combinaciones muy complicadas o para los que recién vienen subiéndose a esta saga. La técnica Round Trip será la preferida de muchos, pues transformará a Sparda en una hoz arojadiza que hará estragos en tus enemigos.

de objetos, por lo que las gemas rojas y las almas orgullosas ya no serán tan difíciles de acumular, lo que nos permitirá desbloquear movimientos o comprar artículos.

Y, por último, **se implementa un modo turbo** que hace aún más frenética la experiencia, pues la velocidad del juego aumentará en un 20%.

Ojo, eso sí, que el juego sólo estará disponible en formato digital, mediante PSN, Steam o Xbox Live, y es por eso que todas sus características lo hace un juego brutal.

Como ven, un juego que apostará a la nostalgia, sobre todo tras la versión DmC, pero que tiene elementos de sobra para darle nueva vida entre los fans de la franquicia.



Al banquillo...
THE WITCHER 3

Para muchos, el juego del año. Lo cierto es que la aventura del estudio CD Projekt Red promete largas horas al control del brujo Geralt de Rivia. ¿Pero está justificado tanto elogio?

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20

Estamos ante uno de los juegos más esperados del año y no es para menos. La saga del brujo **Geralt de Rivia** ha logrado consolidarse dentro del género del rol como una de las franquicias más apetecidas por los usuarios y las casi un millón de reservas que consiguió el título son sólo una muestra de su gran éxito.

El personaje, así como su universo, son obra del escritor polaco **Andrzej Sapkowski**, quien con sus siete libros explica la aventura de Geralt. Su primer juego vio la luz en exclusiva para PC el 2007 de la mano del estudio **CD Projekt Red** y pese que no pasó del notable, sirvió para dar a conocer la saga al gran público.

Con su segunda entrega, **The Witcher 2: Assassins of Kings**, fue cuando en verdad se pudo apreciar un verdadero salto de calidad tanto del juego como del propio estudio, convirtiéndolo en un referente del género rolero. En esa oportunidad, los usuarios de Xbox 360 tuvieron la gran suerte de disfrutar de un port de PC bajo el seudónimo **"Enhanced Edition"**, que incluía todas las mejoras lanzadas en PC, incluyendo sus respectivos DLC.

La historia del Geralt de Rivia no ha sido para nada fácil y desde su nacimiento fue bastante desafortunada, partiendo por el hecho de que para lograr convertirse en un brujo debió someterse a varias pruebas con pociones letales. Fue gracias a su gran resistencia y aptitudes naturales que pudo sobrevivir hasta convertirse en uno de los mejores brujos de la historia.

Después de este resumen vamos con el título que nos convoca. En esta oportunidad hablamos de **The Witcher 3: Wild Hunt**, que por fortuna se estrenó en PC como en las consolas Xbox One y PlayStation 4. Sólo los usuarios de Nintendo se quedaron sin una versión de este maravilloso videojuego por las limitaciones técnicas de Wii U.

La historia en esta oportunidad nos narra las aventuras de un Geralt de Rivia que está en busca de su hija adoptiva **Ciri (Cirilla Fiona)**, que debido a sus poderes sobrenaturales es perseguida por unos espectros llamados **"La Cacería Salvaje"**, que no descansarán hasta poder capturar a nuestra protagonista.

La gran característica diferenciadora del juego con respecto a sus anteriores entregas es que ahora se desarrolla en un mundo abierto, lo que nos da un sinfín de posibilidades a la hora de enfrentar nuestras misiones tanto primarias como secundarias.

Y, cómo no, a la hora de descubrir cada rincón del mapa nos encontraremos con muchos tesoros y bestias ocultas a lo largo de un mapeado que se divide en cuatro grandes zonas: **Huerto Blanco**, **Velen**, **Novigrado** y las **Islas Skellige**.

La narrativa sigue siendo el punto fuerte del videojuego. En esta



oportunidad nos encontraremos con una historia principal muy extensa y variada que, a medida que vayamos avanzando, irá abriendo nuevas ramas tanto principales como secundarias. Y será decisión nuestra adéntrarnos más (o no) en el mundo del Lobo Blanco, con unas misiones secundarias que no sólo serán de ir del punto A al punto B, sino que tienen todo un contexto dentro de la historia general.

Las decisiones que tomamos en las anteriores entregas tendrán un sentido en esta nueva aventura. Es por esto que, al comienzo, se nos preguntará si queremos simular o decidir los hechos ocurridos en la segunda entrega (a menos que tengas tu partida guardada en PC y la importes). **Si no jugaste a las anteriores entregas no tienes de qué preocuparte**, pues el juego te introduce muy bien al mundo de The Witcher.

La jugabilidad sigue siendo bastante parecida a lo visto en anteriores títulos, pero se han añadido algunas mejoras como la posibilidad de esquivar de dos formas diferentes, una más simple pero más arriesgada y otra que nos permitirá hacerlo de forma más segura, pero que nos consumirá vigor.

Las señales de brujo se mantienen (**Axii**, **Quen**, **Igni**, **Aard** e **Yrden**) y resultan clave en los combates. Lo mismo que la alquimia, que nos permitirá aumentar ciertas capacidades... aunque ojo, porque intoxicarnos nos puede costar la vida.

Carreras de caballo, peleas a puños y navegar en barco son sólo algunas de las actividades que podremos realizar, pero sin duda la principal es el nuevo juego de cartas llamado **Gwynt**, similar a otros como Magic o Hearthstone, pero obviamente menos complejo. Aún así, te viciará y pasarás horas buscando cada carta.

Al cabo, con todo lo que ofrece, es un claro candidato a ser juego del año... aunque ojo que aún quedan seis largos meses.

LA OPINIÓN DE LOS REDACTORES

Desde el momento que se anunció la tercera entrega de esta grandiosa saga seguí todo el movimiento y los detalles que sacaban a cuentagotas. Finalmente, cuando llegó, comprobé que todo el tiempo esperado estaba totalmente justificado, pues me encontré con un juego lleno de misiones secundarias, que no son las típicas de ir de un punto A al B, sino que todas tienen una relevancia en la historia y hasta nos pueden tomar más de dos horas completarlas. Tesoros, lugares ocultos, armas... todo lo que un buen juego de rol debería tener. Dentro de los pocos juegos que han salido en esta generación, éste es uno de los mejores que he probado.

Felipe Jorquera

Soy un fanático de la saga y, como tal, puedo decir que este es el broche de oro para una historia madura, adulta, casi perfecta. Lo mejor del juego, para mí, es su protagonista, Geralt, un personaje sarcástico, con un sentido del humor muy particular y cuyo espectro valórico podemos moldear a nuestra medida. Otro punto clave es que, a diferencia de un Skyrim, tus decisiones sí importan y mucho, lo que para mí es imprescindible en un juego de rol. Y esto se debe, en gran medida, al enorme elenco de personajes, cada uno más querible que el otro. Es un juego que se hizo con esmero y con cariño. Y eso se nota y se agradece.

Jorge Maltrain

Es difícil negar su grandiosidad, básicamente porque destaca en todos los aspectos, pero más allá de lo impresionante de sus gráficos, de la enormidad de su mapa y de lo muy notable que son personajes, el juego es de aquellos donde se nota que sus desarrolladores pusieron todo de su parte para lograr una obra digna de destacar. Tampoco es que sea perfecto, su sistema de combate tiene algunos defectos, los bugs son relativamente abundantes y en contadas ocasiones hay misiones que tienden a alargarse más de lo que deberían, pero fuera de esos detalles estamos en presencia de unos de los serios candidatos a mejor juego del año.

David Ignacio P.



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

Es uno de esos juegos necesarios que todo jugón que se precie debe tener en su colección. Es un juego de rol profundo y a la vez accesible, gigantesco y a la vez cercano, despiadado, pero a la vez familiar. Es todo eso y más, salpicado de una dosis de brutalidad made in Geralt de Rivia. La despedida perfecta para uno de los personajes más relevantes del mundo del rol en videojuegos, aunque ojalá no sea nuestra última visita a este fascinante universo. Sí, puede que tenga algunos fallos (texturas que cargan lento, framerate, tiempos de carga...) pero la experiencia va mucho más allá, entretejiendo una historia tan apasionante como divertida de jugar.

IGN

The Witcher III no es perfecto, pero es uno de los RPG más fastuosos y recomendables de los últimos tiempos. El ansiado salto al mundo abierto le ha sentado muy bien a la franquicia y sus problemas tienen que ver con un control impreciso, un combate algo plano o problemas técnicos ingentes. Esos factores provocan que tengamos un juego algo áspero, pero palidecen ante una historia maravillosa (profunda, interesante y muy bien contada) y una capacidad de alterar su mundo que nos mantendrá, literalmente, atrapados por horas y horas. Uno de esos casos donde lo bueno prevalece sobre lo malo con muchísima diferencia.

3D JUEGOS

Su soberbia ambientación, su altísimo nivel técnico, su duración y, sobre todo su capacidad de sorprender al jugador lo convierten en un imprescindible y el mejor motivo para comprarte un PC potente o una nueva consola. Y es que, durante nuestro viaje con Geralt, la sensación es la de estar siempre viviendo un espectáculo gráfico pocas veces visto y, sobre todo, muy bello. Claro que si algo hace grande al juego es lo variado y completo que resulta su desarrollo. Cada rincón puede esconder un nuevo secreto, una nueva mecánica, un nuevo reto, una sorpresa, una nueva experiencia. Vamos, todo aquello por lo que nos gustan los videojuegos.

HOBBYCONSOLAS



LO QUE NOS GUSTÓ



Lo primero que tenemos que destacar es que se mantiene una narrativa brillante y que, pese a no ser una adaptación al libro 100% fiel, logra encantar tanto a los seguidores de la aventura literaria como a quienes sólo conocen los videojuegos.

El mundo abierto le sentó muy bien al juego. La exploración le da un toque de realismo a la tarea de nuestro brujo, que es cazar a diferentes bestias repartidas por el ancho mapa. Algunas de ellas no será tan fácil encontrarlas y tendremos que utilizar nuestros sentidos de brujo para seguir las pistas que nos dejarán. Huellas, manchas de sangre u olores nos servirán para cazar a nuestros enemigos.

Las misiones secundarias, que suelen ser un mero añadido para alargar la vida de un título, aquí por fortuna son muy variadas e influirán en Geralt a lo largo de nuestro recorrido por la historia principal.

Su apartado artístico es simplemente maravilloso y paisajes verdaderamente hermosos, bosques repletos de vegetación, pantanos, montañas nevadas o un mar navegable repleto de islas son sólo algunos de los parajes que encontraremos a lo largo de nuestra aventura.

LO QUE NO NOS GUSTÓ



Partimos de la base que la versión que tenemos a nuestro disposición para hacer este nuevo Tribunal Gamer es la de Playstation 4 por ende puede que algunos de los bugs, rendimiento o detalles gráficos sean particulares de esta versión.

Lamentamos que el sistema de combate siga siendo algo tosco y aún sentimos que en este apartado le falta un retoque para convertirse en una de las facetas que sobresalen.

La inteligencia artificial de algunos enemigos deja bastante que desear en ciertos momentos, cuando veremos que nos divisan, pero no atinarán a atacarnos o a defenderse.

Esto puede ser una exageración, pero si juegas en las dificultades más altas te costará bastante recuperar vida e, inexplicablemente, perderemos mucha al momento de saltar o caer desde una altura verdaderamente ridícula. Es cosa de saltar en la escalera de una casa y nos quedaremos con la vitalidad en la mitad.

Otro punto en que le falta una mejora es al momento de bucear, pues el control se vuelve demasiado tosco y nos costará mucho movernos por el fondo marino en busca de algún tesoro o viajando a un lugar oculto.



Final Fantasy Type-0
ARMA DE DOBLE FILO

En su momento, gozamos con su versión japonesa para PSP y ahora pudimos revivirlo en PlayStation 4. Aquí nuestra visión con un pie en el pasado y con otro en el presente...

Ignacio Ramírez Yáñez
#Mumei

Soy de ese tipo de friki que es bien impaciente y compulsivo. Nada más con ver algo nuevo de una de mis sagas favoritas quiero tenerlo ya. ¡Ahora! Motivo por el cual, en su día, tuve la opción de jugar **Final Fantasy Type-0** justo cuando se estrenó en Japón en el 2011 y, como es obvio, sólo estaba en el idioma nipón.

Lo que jugué fue increíble. Desde el primer momento te das cuenta de que tienes en tus manos un Final Fantasy de los grandes y no un FFXIII (una cosa graciosa, pues Type-0 y FFXIII comparten la misma mitología).

En resumen, para mí se terminó convirtiendo en el escalón más alto al que pudo llegar la PSP. Contaba los días esperando el anuncio de su versión occidental. El día llegó... y comprendí **la terrible arma de doble filo** que pueden ser los ports.

EL LEGADO

Pero hagamos tierra, hablemos un poco del juego antes de mirar con malos ojos este port. Es que Type-0 es una Final Fantasy tradicional en toda regla, pero al mismo tiempo un JRPG atípico.

Aquí se corrige el clásico factor que atormenta al género, en el cual las primeras 5 a 10 horas suelen ser de aprendizaje y asimilación del mundo que nos están presentando, a medida que progresivamente vamos conociendo más personajes.

Esto se hace, sin embargo, **a costa de la desorientación total del jugador**. Nada más empezar tienes una lluvia de nombres, localizaciones, fechas raras y conceptos desconocidos que, para colmo, el juego quiere hacerte entender que son importantes.

En las primeras horas no entiendes muy bien quién vive y quién muere ante tus ojos. Momento… ¿acabo de cambiar de personaje? Esperen… ¿eso es un Lu'Cie como los de FFXIII? ¡Wow, estoy controlando a Odin! ¡Tomen zantetsuken bitches!

Literalmente, las primeras dos horas de juego son así. Desorientación y diálogos que no se terminan de comprender. Así, vuelves al campo de batalla sin tener nada muy claro y, al final, pasan varios capítulos hasta que terminas de comprender todas las opciones del juego, que no son pocas.

El título quiere presentarnos **una narración con temática adulta** como lo es la guerra y lo que significa ser una herramienta para la misma. Nos situamos en el mundo de Orience, en el cual existen cuatro grandes cristales, cada uno perteneciente a una de las naciones de este reino, que están simbolizadas por una bestia: Fénix, Tigre, Tortuga y Dragón.

El conflicto comienza cuando la nación del Tigre decide atacar a las demás. Justo cuando estaban por alzarse con la conquista de la nación del Fénix, **son repelidos por la Clase 0**, un grupo de 14 jóvenes con la particularidad de no necesitar del cristal para

ejecutar magia y sí, son nuestros protagonistas.

¿PÚBLICO EQUIVOCADO?

Una de las primeras escenas del juego nos muestra a **un chocobo bañado en sangre**, caído y equipado para la guerra, que llora a su moribundo jinete. A eso le sumanos que el rol de nuestros protagonistas en la historia no está centrado en sus dramas existenciales personales (como es costumbre en la saga) y que se intenta adentrar un poco más en el papel de ellos en su rol de armas humanas para la guerra.

Es obvio que ante este escenario te predispones con una sonrisa en la cara como todo niño maduro que eres, pero luego ella se borra al ver las limitaciones que debe enfrentar el argumento a causa del público al que está dirigido: **adolescentes**…

Pero el desaprovechamiento de su argumento no termina ahí. A través de secuencias secundarias, te hacen intentar ver que el juego puede centrarse en un tema intere-



sante como es el que los difuntos desaparezcan de los recuerdos de los vivos, pero no las experiencias vividas con ellos.

A mí, al menos, me parece demasiado interesante el saber que hubo un amigo, hermano o pareja con quien has vivido alegrías y penurias, pero por alguna razón están los recuerdos, pero no están esas personas.

Con esto yo creo que queda claro que tenemos una de las grandes características que siempre ha lucido esta saga, que es la de poseer un gran argumento que narrar. Por desgracia, eso esta vez está limitado por el público al que apunta. No es mala, me encanta, **pero es menor de edad y se presenta con un carnet de adulto falso**.

LA CLASE 0

Pero ya, hablemos de lo que hace grande a este juego y qué me hizo posicionarlo en lo más alto de lo visto en PSP: **la Clase 0 y todo lo que la rodea**. Como ya mencioné, son nuestros protagonistas y controlaremos a cada uno de los 14 miembros de la clase des el inicio.

Cada uno especializado en un arma, con habilidades distintivas y un estilo de combate reflejado en su personalidad.

Es importante aprender a jugar con todos ellos y que no vayan quedando atrás (con bajos niveles), pues **es muy probable que en las misiones debamos usar a varios (o a todos)** y se agradecerá que tengan vida, defensas y PM como para estar a la altura de la situación.

Aun con los fallos de inteligencia artificial aliada, **combatir será el mayor placer de Type-0**, prescindiendo de turnos, pero sí dando una gran importancia a la magia y a la barra de habilidad, a mantener un buen equilibrio entre ataque y defensa, a saber esquivar y, sobre todo, a saber esperar para atacar en el momento justo a nuestro enemigo, lo que debemos medir muy bien dependiendo de a qué personaje controlemos.

El **Fátum**, como lo llaman en el juego, es un breve momento de debilidad de los oponentes (y también de los aliados) en el que un pequeño golpe puede ser mortal. Y saber detectarlo en cada enemigo, en especial si hablamos de un jefe, **será la clave del combate**, mucho más que atacar a lo loco, pues eso bien podría activar un Fátum en el personaje controlado.

Se ve que hay gran parte de la base que ha dado pie al combate de **Final Fantasy XV**, sobre todo en la horrible cámara, que hace lo que quiere y que si ya era un dolor de bolas controlarla en PSP, sin stick secundario, increíblemente aquí es aún peor cuando sí lo tiene.

Y como un FF no puede jactarse de tal sin invocaciones, **acá tenemos a los clásicos Eidolones**.

Las invocaciones, serán en su mayoría, clásicos de la serie como Odín o Bahamut. Eso sí, ponerlos a combatir conlleva un coste en la vida del invocador, con lo que



hay que saber bien cuándo usarlos. Los Eidolones se controlan igual que los personajes y algunos, como Bahamut, permanecen un tiempo limitado en combate. **Son la representación máxima del combate hecho espectáculo.** El as en la manga, pero una carta con un alto precio.

LA ACADEMIA

Pertenecemos a la Academia, nuestro centro de operaciones, donde se debe regresar al final de cada misión. Así que la sensación de libertad tiene las alas cortadas, pues siempre debemos rendir cuentas al ente al volver.

Es un sistema absurdamente complejo, pero que permite hacer "trampas" y que parece encajar en la naturaleza limitada de PSP... el problema es que ahora estamos en PlayStation 4 y eso pesa.

Las misiones, tanto principales como secundarias, se toman aquí en la Academia. Las segundas se caracterizan más que nada por lo planas que resultan y el alto nivel que se te pide como recomendación para efectuarlas, obligándote así a pasar por un NG+ que, para sorpresa nuestra, te terminará mostrando maneras de afrontar las misiones principales que antes no existían.

También contamos con otras misiones de conquista de territorio que parecen un pseudo juego de estrategia, pero sólo se quedan en aparentar. Nos limitamos a movilizar las tropas al punto que han de conquistar, mientras las apoyamos con alguno de nuestros personajes. Son tan simples que terminan siendo sólo una anécdota.

VERSIÓN HD

En PSP se podría haber alabado la creatividad con la que el equipo de desarrollo solventó el hecho que el soporte de almacenamiento sea un UMD. Ver ciudades fragmentadas por muros invisibles y calles clónicas que no dejaban mucho a la exploración, en pos de tener un combate más directo, son ahora características que realmente incomodan en la nueva

versión. Y es que si antes sabías que esos cortes eran para que la PSP "cargue", ahora cuando tienes en las manos un control de PS4 esa "carga" no tendría por qué existir.

También hay que mencionar que éste no es traslado directo de su versión original, **incluso podemos decir que nos quitaron cosas, como el multijugador**. El único agregado jugable que se ve a simple vista es el hecho de dejar a los tan casuales jugadores de occidente elegir dificultad, factor que en la versión original no existía. Nombraría el poder mover la cámara con el segundo stick, **pero es una burla cómo la adaptaron**.

Un port es un arma de doble filo porque es posible llegar a quitarle valor al juego original. **Final Fantasy Type-0 HD es un maravilloso juego, pero no puede quitarse su olor a portátil**.

Sus misiones son directas, sus pueblos son siempre iguales (clónicos en función de la región en la que estamos), el combate es de acción en lugar de por turnos, la composición de las escenas de diálogos es pobre, prima la información que se da y no la construcción de la escena... entre otras tantas buenas decisiones que hacen de la PSP su casa ideal.

Todos factores que en una consola portátil no se entienden como defectos, sino como decisiones que permiten sacar adelante todos los aciertos del juego. Pero que, en una consola de sobremesa, y más cuando hablamos de una de actual generación, **son una patada en la bolas**.

La PlayStation 4 puede y debe dar algo más. En un videojuego actual ya no te tragas los pueblos calcados unos de los otros y es por ello que un port casi directo, en el que la mejoría es solamente estética, **pasa a ser insuficiente**.

Como conclusión final tenemos el port del capítulo perdido de la saga FF. **Es esa pluma de fénix que los fans de la saga tanto anhelaban**. El mapamundi está aquí, la diversidad de personajes también, una historia solemne, secuencias espectaculares, una nave...

Estamos pisando tierra de ayer con un pie en el mañana. Todas valoraciones que se pierden gracias a **un port mal hecho** y cuyo único atractivo termina siendo el que se trate de un título inédito en occidente.





J-Stars Victory VS+

EL PARAÍSO OTAKU

Si soñaste con ver a Goku enfrentándose con Naruto o con una batalla entre Seiya y Luffy, estás de suerte con este título, un indispensable para todo fanático del manga o el anime.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20

Al fin tenemos en nuestro territorio una fecha para la salida de **J-Stars Victory Vs+**, un juego que ya había visto la luz en Japon hace bastante tiempo, pero que no había salido del país nipon. En esta ocasión y con su versión mejorada tendremos la oportunidad de poder disfrutar al fin de este genial juego de lucha.

Para los que no conocen el videojuego aún, te contamos que es un juego de lucha que reúne a un buen número de personajes famosos **basados en mangas y animes de la famosa revista japonesa Jump**, por cuyas páginas pasan o han pasado sagas tan importantes como lo son Gintama, Dragon Ball, Samurai X, One Piece, Naruto y muchas más.

Si quieres revisar la lista completa de personajes, **te invitamos a revisar nuestra revista N°4**, donde realizamos (desde la página 70) un extenso reportaje sobre el título en su versión nipona.

El juego basa su jugabilidad en combates de 2 vs 2 , con un control bastante accesible. Tendremos un botón para el combo fuerte, el débil, para pedir apoyo o para realizar ataques especiales. También tendremos la llamada **Victory Burst**, un devastador ataque especial que, en algunos casos, puede venir de la mano de otros personajes.

Los combates se desarrollan en entornos 3D que nos permiten movernos por todo el mapa. Junto con esto, tendremos la posibilidad de subir a vehículos y movernos de manera más rápida por el entorno. El mapa también es destructible por lo que lanzar a nuestros rivales por muros, casas o alguna estructura resulta espectacular.

En esta nueva versión el juego contará con nuevos modos de juego, **entre los que se encuentra el modo historia**, que nos pondrá en la piel de cuatro personajes: Goku, Luffy, Toriko y Ichigo. Un gran añadido para los que quieran jugar en solitario. También estará disponible el clásico modo versus y el online que nos permitirá jugar hasta 4 jugadores de forma simultánea.

Sólo queda esperar al 30 de este mes para disfrutar este título en PlayStation 4, PS3 o PS Vita.

ONECHANBARA Z2: CHAOS

Otro título que cruza el Pacífico tras su salida en Japón y que esta vez, gracias a XSEED, nos llega en exclusiva para PlayStation 4. Se trata de un hack and slash en el que tendremos a nuestra disposición a cuatro atractivas protagonistas, que no titubearán un segundo para enfrentarse a hordas de muertos vivientes. Un juego que derrocha colorido y frenesí, para delicia de quienes gustan de este género. El título, con fecha de salida para el 30 de este mes, contará además con audio dual, es decir, tendrás las voces originales en japonés y las alternativas en inglés.