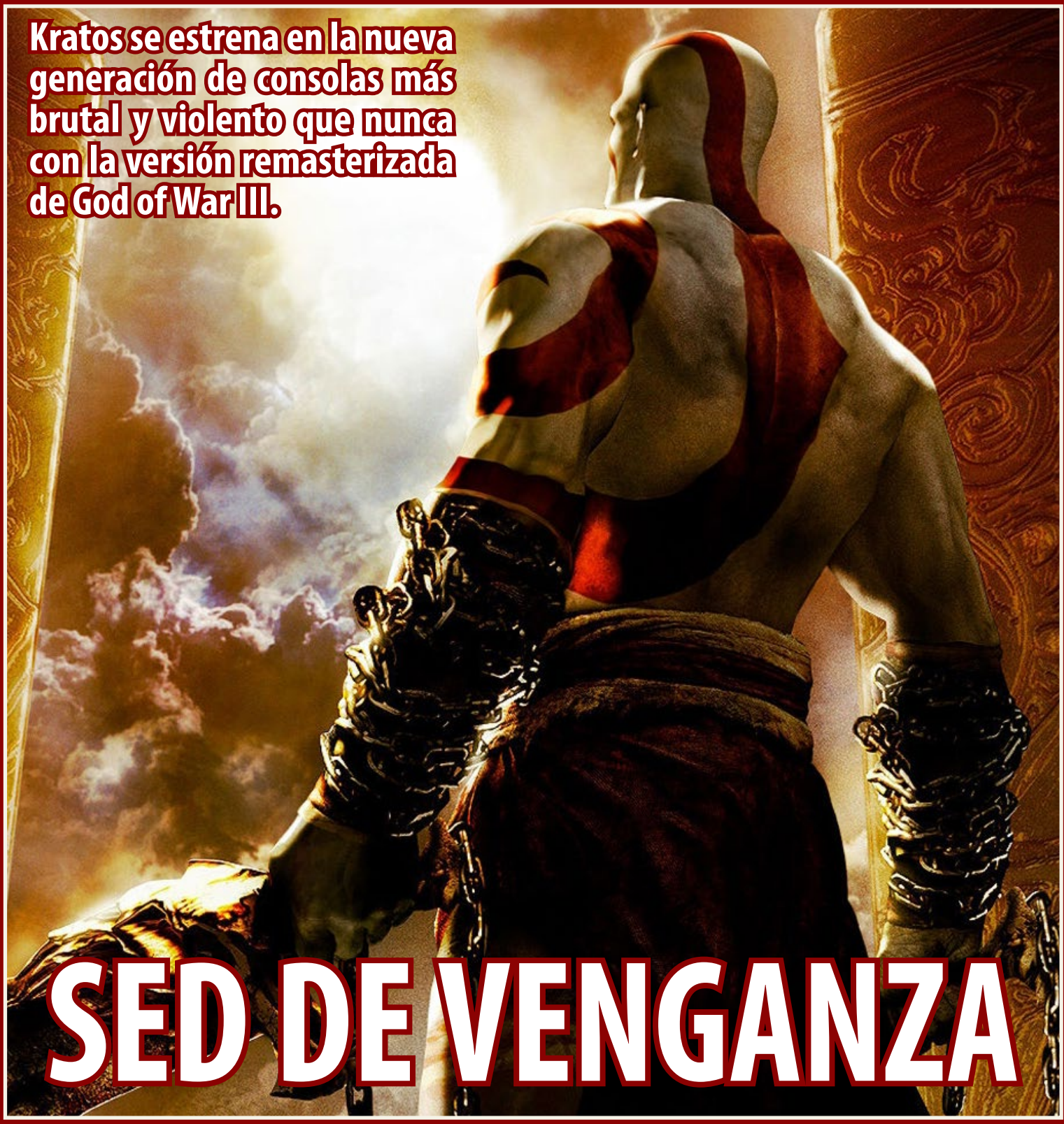
Todo Juegos
OPINIÓN EN MODO HARDCORE
JULIO 2015
NÚMERO 25

OPINIÓN I REPORTAJES I NOTICIAS I AVANCES



Kratos se estrena en la nueva generación de consolas más brutal y violento que nunca con la versión remasterizada de God of War III.

SED DE VENGANZA

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

Editorial

Hasta siempre, Iwata-san



Jorge Maltrain Macho
Editor General

La noticia nos golpeó a todos hace sólo unos días, cuando Nintendo reveló que su presidente Satoru Iwata había fallecido a los 55 años, producto de un cáncer en el conducto biliar.

Nos golpeó, primero, porque la industria de los videojuegos es relativamente joven y, por lo general, sus grandes hombres suelen estar todavía en plena actividad e, incluso, viviendo un segundo aire con este aire a revival que ronda en el ambiente.

Pero nos golpeó aún más porque, más allá de lo que uno piense de su labor al frente de Nintendo, es uno de esos ejecutivos que no son los típicos encorbatados que dirigen los estudios como si fueran fábricas de zapatos.

¿No sería distinto el panorama actual para Xbox One, por ejemplo, si en su génesis hubiese estado siempre su actual presidente, Phil Spencer, en lugar del nefasto Don Mattrick?

¿O no sería distinto el buen pasar de Sony y su PlayStation 4 si fueran otros los jefes y no

Equipo de TodoJuegos

DIRECTOR
Rodrigo Salas

JEFE DE PRODUCCIÓN
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL Y DIAGRAMADOR
Jorge Maltrain Macho
#MaLTRaiN



Felipe Jorquera
#LdeA20



Jorge Rodríguez
#Caleta



Andrea Sánchez
#Eidrelle



Luis Puebla
#D_o_G

un tipo tan empático como Shuhei Yoshida?

La frase con que Iwata se definió en un evento público, hace ya una década, no puede sino erizarnos la piel: "Mi tarjeta dice que soy el presidente de una corporación. En mi mente, soy un desarrollador de videojuegos. En mi corazón, soy un gamer".

En lo personal, soy muy crítico de su gestión al mando de Nintendo y no lo voy a endulcorar ahora. Creo que, durante sus años al frente de la compañía, apostó por lo económico con mucho éxito, con productos de gama baja orientados a un público más casual. Pero se olvidó de ampliar la base de su fanaticada dura y ese, a mi juicio, es un error que sólo el tiempo dimensionará.

Pero esa es una cuestión de gustos y estoy seguro de que muchos fanáticos de Nintendo estarán más que felices con el hecho de que la compañía haya decidido alejarse de la guerra de consolas entre Sony y Microsoft para optar por un camino propio.

Lo que sí destaco es que, pese a las presiones de los accionistas, hizo todo lo posible por retrasar lo inevitable: el salto de Nintendo a los móviles. donde la compañía volverá a forrarse en dólares, pero con una nueva pérdida para quienes tanto desearíamos ver al estudio creando nuevas franquicias llamativas, nuevos personajes icónicos y nuevos juegos punteros de su generación tanto en términos gráficos como jugables, como era hasta la época de Gamecube.

Es cierto, terminó cediendo, pero a la luz de lo ocurrido bien puede ser que ya no tenía fuerzas para seguir remando contra la marea y menos con el estado de las ventas de Wii U, que terminaron por quitarle el piso ante tipos que jamás tomaron un control en su vida.

Satoru Iwata nos deja y desde este espacio expresamos nuestra congoja y respeto a su legado, primero, como desarrollador, pero, sobre todo, como gamer.

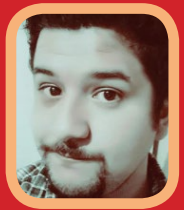


David Ignacio P.
#Aquosharp



Ignacio Ramírez
#Mumei

René Quezada
#Lynhänder



Rafael Inostroza
#Bad Seed 91



UNA PRODUCCIÓN DE

TodoJuegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

UNA REALIZACIÓN DE

playadictos
TU COMUNIDAD GAMER

Indice



06 GOD OF WAR 3: REMASTERED

14 **TOP TEN**
La música en los juegos de peleas es vital. Y aquí diez ejemplos.

24 **LOS ARCHIVOS X**
¿Podría el gran juego Braid tener un significado que nunca viste?

28 **CHOZA INDIE**
La pasada E3 mostró grandes títulos indies, incluyendo uno chileno.



18 DECEPTION IV



36 GODZILLA

42 **AL RESCATE**
Skullgirs y XCOM, dos juegos a los que vale la pena echar un vistazo.

44 **REALIDAD VIRTUAL**
La llegada de este sistema parece inminente. ¿Será el futuro?

52 **TRIBUNAL GAMER**
Sentamos en el banquillo a Batman: Arkham Knight. ¿Pasará la prueba?

Noticias | Videos | Juegos | Cine | Sorteos



playadictos
TU COMUNIDAD GAMER

Únete a una Comunidad de Gamers como tú



www.PlayAdictos.net



La maldición de LA INMORTALIDAD

God of War III llega remasterizado a PlayStation 4 haciendo gala de su espectacularidad visual y acá hacemos un repaso tanto de los puntos altos como bajos de la saga.

René Quezada
#Lynhänder



God Of War es una serie de varios videojuegos desarrollados en exclusiva por Sony Santa Monica Studios, la cual nació en Playstation 2 con, quizás, la mejor de todas sus entregas, el original. Y no era para menos. Por allá, en 2005, el género de acción, en su vertiente denominada **hack 'n' slash**, vivía enormes cotas de protagonismo gracias a la revitalización que Hideki Kamiya le dio en su debido momento con Devil May Cry y, por ese entonces, con **Devil May Cry 3**; y Team Ninja, con su siempre inmortal **Ninja Gaiden Black**.

No obstante, ambos videojuegos compartían cadenas de ADN similares debido a que sus mejores facturas tenían que ver, por encima de todo, con la complejidad sobre la cual se edificaba su jugabilidad.

Ambos títulos eran tremendamente complicados de dominar y fueron conocidos de forma global por lo endiablados que resultaban a la hora de enfrentarnos a ellos en sus niveles máximos de dificultad.

God Of War vino a romper con ese paradigma, estableciendo como primer protagonista a la cinematografía y la potencia de un argumento que se mostraba serio, sobrio y con mucha reticencia en términos de su protagonista: **Kratos**.

Este espartano era el comandante de las legiones de la metrópolis más grande de Grecia. Ese era Kratos. **Brutal, antisocial, metódico y un señor en el arte de la guerra.**

Este protagonista absoluto de la saga utilizaba estrategias y métodos brutales en la guerra contra los enemigos de Esparta, siendo conocido en la batalla como un guerrero que no conoció jamás la misericordia. No obstante, en un enfrentamiento contra los bárbaros, el grueso de su ejército es brutalmente asesinado y él queda a merced del enemigo. En su último esfuerzo, **suplica la ayuda de Ares**, el dios de la guerra, para que lo salve ofreciéndole su vida a cambio de la victoria. Es así que el mismísimo dios hace acto de presencia, derrota a sus enemigos y sella el pacto con el espartano entregándole sus ya legendarias armas: **las espadas del caos**, encadenadas a sus brazos y condenándole a servir a sus intereses de conquista y destrucción.

La nueva vida de Kratos toma un rumbo aún más sangriento en la vorágine de guerra y brutalidad que Ares le exige en su servicio. No obstante, obsesionado por su afán de gloria, **asesina sin querer a su esposa e hija**, siendo luego castigado por su acción por los dioses



y condenado a cargar con las cenizas de su familia el resto de su vida.

NACIMIENTO Y CAÍDA DE UN DIOS

Kratos, en el desarrollo de sus tareas de exterminio por parte de Ares, pasa 10 años haciendo todo tipo de titánicas tareas a fin de que los dioses, como recompensa, le permitieran vivir libre de las visiones del asesinato de su familia, que lo atormentaban todo el tiempo (y cuyos desarrollos pueden verse en las precuelas cuyas coletillas son **Ascension** y **Chains Of Olympus**).

Así, una vez que el videojuego original inicia, Kratos se encuentra batallado en contra de la **Hidra** y, luego de vencer, reprocha a **Atenea** el hecho de que ya después de tanto tiempo sirviendo a los dioses en las tareas más descabelladas, éstos no hayan cumplido con terminar con el sufrimiento del espartano. Ante eso, Atenea le pide a Kratos un último favor: impedir que Ares destruya la capital de Grecia, **Atenas**.

Durante el desarrollo del primer juego, Kratos logra llegar a Atenas y salva a su oráculo de una muerte segura. Confidenciado por la diosa de que la única forma de derrotar al dios es obtener la caja de Pandora, cuyo tem-

plo se encuentra en la espalda del señor del tiempo, **Cronos**, el espartano lucha contra sus demonios a la vez que es capaz de asesinar a Ares y, después de un último tormento, es coronado como el Dios de la Guerra por Atenea, dado que Ares dejó su puesto vacante.

No obstante, la ya retorcida conciencia del espartano le juega en contra y lo obliga a viajar a la Atlántida, lugar donde se entera que su madre está viva y su hermano, **Deimos**, ha sido aprisionado en el inframundo. Éste es asesinado por **Tánatos**, dios de la muerte no violenta, lo que enfurece al nuevo dios de la guerra y, montando en cólera, lo asesina brutalmente. Es así que Kratos jura venganza en contra de los dioses y emprende un tortuoso camino para poder consumarla, el cual inicia en **God Of War II**.

Kratos desciende del Olimpo y llega a Rodas, donde se enfrenta al gigantesco **Coloso de Rodas**, luego de éste cobrar vida con energía robada al propio Kratos por Zeus, a fin de matarlo e impedir que éste, siendo su hijo más poderoso, tuviera la más mínima oportunidad de asesinarlo en un futuro.

Sin embargo, Kratos sobrevive y logra eliminar al gigantesco coloso, quedando gravemente herido y descendiendo nuevamente al infra-



mundo. En este lugar, **Gaia**, la titánide más grande de todas, ofrece su ayuda a Kratos en su venganza final y traza un plan: ir a la Isla de la Creación, hogar de las Moiras (**Átropos**, **Láquesis** y **Cloto**) y, utilizando su poder, volver al momento en el cual Zeus lo traicionó.

En efecto, Kratos asesina a las Moiras y roba su poder, pudiendo ser capaz de enfrentarse a Zeus, pero asesinando accidentalmente a Atenea en el proceso y permitiéndole al dios del trueno escapar.

Furioso, Kratos jura destruir el Olimpo con ayuda de los titanes y, para ello, utiliza por última vez el poder de las Moiras, volviendo a la titanomaquia y llevándose a todos los titanes con él, a fin de que le ayuden a destronar a Zeus.

EL REGRESO DEL ANTIHÉROE

Ambos, tanto el juego original como su secuela, han sido considerados por la prensa en general y por el público como títulos de culto. Construidos sobre un sólido conjunto audiovisual, son productos cuya calidad fue exacerbada por la agresividad de su protagonista e hiperbolizada por su profundo deseo de gloria, batalla y venganza.

No obstante, cabe destacar que, a pesar de la original propuesta, cuyo énfasis hace que la cultura y mitología



griega pese de manera ostensible en el argumento de cada título, **la historia y el matiz de antihéroe de Kratos no son un elemento a destacar**.

Sí, tiene escenas de acción envidiables y baños de sangre memorables que han quedado marcados a fuego en la memoria colectiva de esta industria. Pero ambos títulos, sobretodo el segundo, pecaban de una excesiva simplicidad y monotonía.

Mientras los juegos de acción del estilo hack 'n' slash siempre se destacaron por su complejidad a la hora de realizar combos y darle un matiz de estilo al combate, **en God Of War la mecánica de juego se basa en un combate ágil y sencillo**, basado en machacar, sobretodo, el cuadrado en nuestro dualshock.

Así, en God Of War, **no es raro que nuestros combos superen los**



100 hits y, por supuesto, desaten un espectáculo de pura violencia.

Por otro lado, el protagonista no destaca precisamente por su carisma ni por su profundización. Normalmente, sólo se reduce a un hombre con un complejo de arrogancia absoluto que, o bien clama por más batallas que ganar o por su venganza contra los dioses.

No alcanza la magnitud suficiente para hacerle justicia a la grandeza de la puesta en escena que lo acompaña, debido a que sus diálogos siempre se reducen a monosílabos o balbuceos que no dan pie a algo más de empatía ni a comprensión sobre los tormentos que lo afectan. Algo que, sin lugar a dudas, le resta mucha personalidad.

Con el tercer videojuego, **Kratos buscará consumar su venganza**. Montado sobre Gaia, el espartano comienza a escalar el Olimpo con la sola intención de acabar con todos y cada uno de los dioses que osen interponerse en su objetivo de derrocar a Zeus y asesinarlo con sus propias manos.

Si podrá hacerlo o no es algo que podrás descubrir en **God Of War III**, la conclusión de la famosa saga de Sony. Y decimos que le pone punto final a la franquicia porque el título que le siguió, **God of War: Ascension**, es una pre-

cuela de todo lo que les hemos contado. Más aún, relata los sucesos previos, incluso, a los dos juegos para PSP, **Chains of Olympus** y **Ghost of Sparta**.

Y bien valía la pena revisar todos estos antecedentes históricos dado que podremos revivir la última aventura de Kratos, ahora que la tercera parte fue remasterizada y acaba de lanzarse en Playstation 4.

A nivel visual, el juego sigue siendo una verdadera joya. Con una técnica tremendamente depurada, God Of War III es un título que no dejará indiferente a nadie, por cuanto es el final de una aventura con una gran fanaticada a cuestas.

Y quienes no tuvieron la oportunidad de jugarlo durante la generación anterior, podrán tener el placer de echarle una mano aprovechando, también, las diversas, pero sutiles, mejoras que se la han impreso al título en términos puramente técnicos.

¿VALE LA PENA?

Con una gran fanaticada, Kratos hace acto de presencia en PS4 reviviendo la búsqueda final de su venganza en contra de los dioses del Olimpo. Sin embargo, en mi opinión, **God Of War III es un juego de nula originalidad**. Más allá del tema visual, no tiene mejoras significativas ni justificación alguna que argumente algo de innovación en su desarrollo y progreso.



Continuista y en la misma línea, la tercera parte no intenta aprovechar la potencia de una generación de diferencia en favor de Kratos, dejando a God Of War III como un juego que, si bien es de una calidad innegable, **es perfectamente olvidable**.

¿Eres un fanático de la saga? Cómpralo a ojos cerrados. ¿Te gustan los hack 'n' slash que sean un verdadero desafío? Creo que aquí no encontrarás mucho de eso en términos de complejidad. No obstante, **todo aquel que goce de la espectacularidad y la violencia más visceral y poco justificada, esta es la opción perfecta**.

10 temas para VOLARTE LA CABEZA

Podrán decir que es un elemento secundario, pero a pesar de que no es un factor primordial, nadie puede negar que enfrentar a un rival con un temazo de fondo hace que la batalla sea mucho más memorable.

David Ignacio P.
#Aquosharp

Ya lo he mencionado en artículos relacionados, pero no está de más reiterarlo: creo que lo más importante en un juego de peleas es su **jugabilidad**. No pretendo decir con esto que cosas como la historia o el diseño de personajes sean irrelevantes, al contrario. Sería casi sacrílego de mi parte, pues los grandes títulos del género nos han demostrado que la sumatoria de estos ingredientes es lo que le da identidad a cada saga.

Y dentro de estos ítemes que parecen "accesorios" está **la música**.

Muchas veces creemos no escucharla, pensamos que se pierde entre el ruido generado por los efectos de sonido y los improperios que le dedicamos al rival o a la máquina… puras falacias como diría un gran pensador, pues siempre llegará a nuestras mentes, aunque sea a nivel casi subconsciente, sin importar el estilo, ritmo o melodía. Y aquí tenemos 10 inolvidables.

Spread The Wings



01 Sus detractores lo consideran un plagio, sus admiradores dicen que es un homenaje, alguien neutral lo llamaría un cover... todas son teorías respetables, pero quien diga que es la canción del tiempo en canal 13 no tiene perdón de Dios. Al fin y al cabo dan lo mismo las opiniones, este tema de Garou: Mark of the Wolves representa la máxima expresión y la suprema creación musical en juegos de pelea. He dicho..

Ryu Stage



02 Me siento estúpido tratando de definir el segundo lugar y por una razón muy simple: Street Fighter define a los juegos de pelea y el que esta pieza musical no tenga nombre lo demuestra. Más que nombre tiene vida propia.

KI Feeling



03 Hay un meme que dice que quien no hizo tal cosa no tuvo infancia. Quien no jugó Killer Instinct no sólo no tuvo infancia, no tiene vida, no tiene dignidad, no tiene hombría. Yo ni siquiera lo considero un ser humano. Así tal cual.

Save The Universe



04 London March, Mad Fantasy, Good Bye Esaka, KD0079, Geese ni Katakori, Diabolosis... Me odiarán por dejar estas y muchas otras afuera, pero es que King of Fighters se excede en todo sentido... debía decidirme por alguna.

Blaze



05 Si me pidieran describir a Kazama Kazuki caería en obviedades como hablar de su color de ropa o estilo capilar. A los genios de SNK les encomendaron esa tarea en Samurai Shodown 4 y lograron esto. Sencillamente perfecto.

Fatal Duel



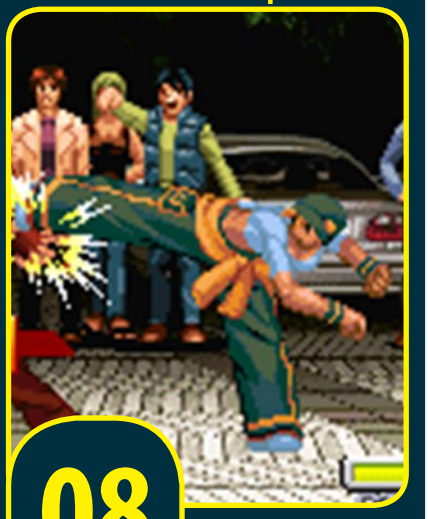
06 Daisuke Ishiwatari merece toda mi gratitud. No sólo fue parte fundamental en la creación de Guilty Gear, que renovó un género que parecía estar agotado, sino que además es responsable de obras musicales espectaculares.

Moonlight Swordsmen



07 Hay pocas posibilidades hoy de verse envuelto en un duelo samurái, pero podemos hacernos una idea bastante fiel de lo que fue jugando The Last Blade 2. Con tanta secuela innecesaria, insólito que nunca haya salido el 3.

Cheer Up



08 Los latinos son reconocidos por ser alegres y entusiastas y no es de extrañar que los orientales le den esa personalidad a personajes de estas latitudes. Pepe y Pupa, en el juego Rage of the Dragons, son dignos exponentes de esto.

Tunnel Disaster



09 En Tekken sentimos la fortaleza de sus combates. Los combos y patadas tienen una energía especial y parte de esa sensación que el Puño de Hierro nos transmite se debe a su poderosa banda sonora, infaltable en todo ránking.

Jungle Distress



10 Había una vez hace muchos, muchos años, un estudio innovador, lleno de ideas y que sacó grandes juegos. Esa fábrica de magia era Capcom y una de sus obras fue Star Gladiator 2. Lástima que hoy no es ni la sombra de lo que fue.



www.BlogTodoJuegos.d

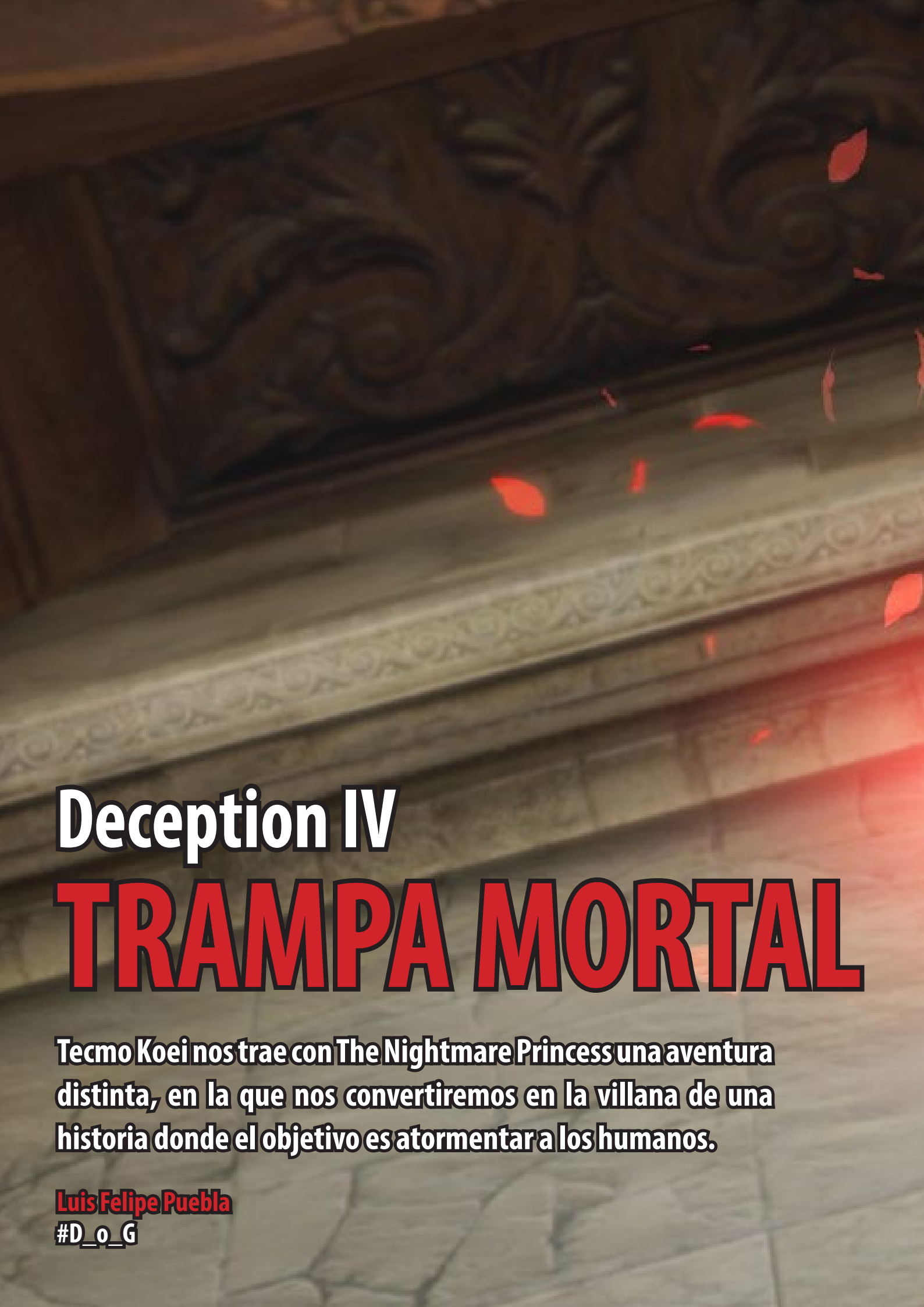


BLOG TODOJUEGOS

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



Deception IV
TRAMPA MORTAL

Tecmo Koei nos trae con The Nightmare Princess una aventura distinta, en la que nos convertiremos en la villana de una historia donde el objetivo es atormentar a los humanos.

Luis Felipe Puebla
#D_o_G



No me resultaría para nada extraño que usted, querido lector, al leer el título del juego que toma las páginas de esta revista, se pregunte: "¿Deception? ¿Y una cuarta parte? ¿De dónde salió y donde están los anteriores?".

Por eso, partiré diciéndoles que **Deception IV es la reimaginación de Tecmo's Deception: Invitation to Darkness**, un juego desarrollado por Tecmo, lanzado en la consola PlayStation el año 1996 y el cual probablemente muy poca gente conoció en su época.

El título original es un juego de acción y estrategia en primera persona que posee una carga de temática y visual bastante obscura.

El hecho de que el objetivo del jugador sea prácticamente pactar con el demonio (el cual era derechamente llamado Satán en el instructivo del original) y ayudarlo a resucitar, aparentemente, no hizo mucha gracia entre el público occidental.

Fue por esto que el juego no se reeditó fuera de Japón, salvo en algunas zonas de Europa, y tampoco supimos jamás de sus secuelas **Kagero: Deception II** y **Deception III: Dark Delusion** para PlayStation; y **Trapt** (también llamado Kagero II: Dark Illusion) para PS2.

Ahora Koei Tecmo nos trae **Deception IV: The Nightmare Princess**, una versión mejorada (ojo, no secuela) de Deception IV: Blood Ties, que fue lanzado el año pasado en PlayStation 3 y PS Vita. Esta revisión llegará exclusivamente en formato físico para PlayStation 4, mientras que los dueños de PS3 y Vita también podrán disfrutar de esta nueva aventura sólo adquiriéndola en formato digital a través de PlayStation Network.

LA PRINCESA DE LAS PESADILLAS

En Blood Ties, originalmente tomamos el papel de **Laegrinna**, nada menos que la hija del mismísimo demonio. Su meta era recuperar 12 objetos conocidos como los 'versos divinos', que se encuentran custodiados por los descendientes de **Los Santos**, guerreros humanos de la antigüedad que hace 3000 años lograron sellar y confinar al diablo de la faz de la tierra con el poder de los versos.

En Nightmare Princess, la protagonista es **Velguirie**, segunda hija del demonio, quien ha despertado de un largo sueño (pero con sus poderes disminuidos) para atormentar el sueño de los humanos. En esta cruzada no se encuentra sola, ya que la acompaña para ayudarla la autómata **Ephemera**. Como en todo juego de la saga, esta vez nos toca ser los malvados de la historia.



CASI UNA EXPANSIÓN

A pesar de tomar como base al juego Deception IV original (el 'Story Mode' de Blood Ties con la historia de Laegrinna está incluido en el paquete), acá la nueva protagonista toma el poder y el modo principal de The Nightmare Princess se llama **Quest Mode**, que contiene 100 misiones para completar.

En ellas jugaremos con la princesa de las pesadillas Velguirie y veremos cómo se desarrolla su historia.

A través de este modo iremos desbloqueando y obteniendo nuevas habilidades y trampas (más de 170) disponibles para el juego. Además, durante el desarrollo de la Quest Mode nos encontraremos y enfrentaremos a las heroínas de anteriores juegos de Deception: **Millennia** de Kagero, **Reina** de Dark Delusion y **Allura** de Kagero II.

Un nuevo modo será **Deception Studio**, en el que puedes crear tu propio personaje y las misiones, pudiendo así personalizar los enemigos y hasta darles nombres. Lo mejor es que estas creaciones pueden ser guardadas y, además, **compartidas con otros jugadores**.

Por cierto, los objetos que vayamos desblo-

queando en el Quest Mode pueden ser usados en el modo Studio.

Otra de las novedades son los entornos. Deception se caracteriza por su ambientación fantástica y oscura, de castillos, calabozos. En The Darkness Princess, no obstante, también podremos disfrutar de entornos modernos.

El mapa de **Kokumeikai Academy** es el gimnasio de la escuela en la que podemos usar trampolines, caballetes y hasta palos de kendo como trampas.

En **Mikage Hospital** el uso de silla de ruedas y desfibriladores será parte esencial para castigar a las pobres almas que se nos crucen.

Y el mapa del parque de juegos está lleno de inocentes trampas que van desde los resbalines hasta un oso panda en el que montar.

Por primera vez en la saga, además, el personaje principal será capaz de atacar directamente a nuestros adversarios. Esto porque Velguirie tendrá la capacidad de dar patadas para empujar a los enemigos hacia las trampas o pisotearlos en el suelo para rematarlos.

GAMEPLAY PECULIAR

Sin duda, el estilo de juego de Deception IV: The Darkness Princess es difícil de clasificar. Pero podría decirse que es un juego de acción en tercera persona, con un fuerte componente de estrategia.

El objetivo del juego es claro: **acabar con cualquier adversario humano que se nos cruce en el mapa**.

Pero lo que no saben estas pobres almas condenadas al sufrimiento es que, para hacerles frente, tendremos a nuestra disposición numerosas trampas, las cuales deberemos escoger cuidadosamente y plantar en el escenario para luego dar rienda suelta a nuestro sadismo, guiando a las victimas hasta su perdición.





Saber dónde y en qué momento activar correctamente cada artefacto es vital para que la cadena de sucesiones sea efectiva y es aquí donde el juego adquiere una faceta estratégica muy marcada, y por cierto, muy divertida.

Mientras más larga sea la cadena de trampas, más puntos obtienes. Además, cada muerte otorga diferente puntuación dependiendo si el castigo fue elaborado, humillante o sádico. De este modo, **un mismo escenario puede ser completado de múltiples formas**, siendo el límite sólo tu imaginación (y tu maldad), lo que le da al título un grado de rejugabilidad muy alto, ya que siempre querrás probar cosas nuevas.

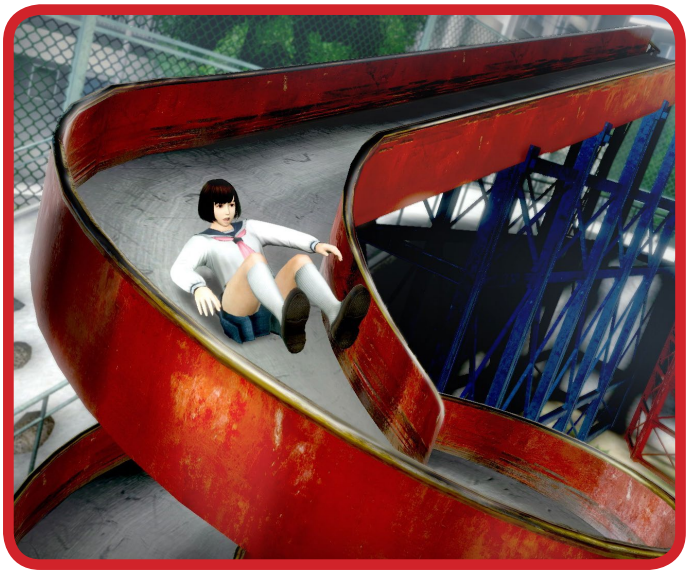
PRUÉBALO Y JUZGA

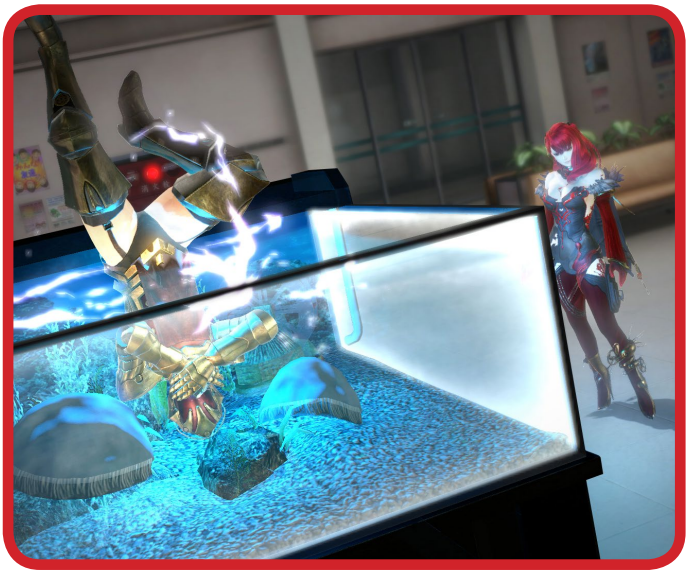
Finalmente, si te interesa saber cómo es el juego, pero estas temeroso de desembolsar tu dinero sin saber de antemano con lo que te encontrarás, me alegra comentarte que en la **PlayStation Store** (tanto americana como en la chilena) hay una demo de The Nightmare Princess disponible para descargar.

Sólo pesa 1.8 GB y posee dos capítulos completos del Story Mode de Blood Ties y doce misiones del Quest Mode para jugar con Verguirie. Un contenido muy generoso desde mi punto de vista para tratarse de un demo.

La demo tiene el audio japonés original, aunque por desgracia, pese a incluir varios lenguajes para los textos, entre ellos el inglés, el español no está disponible, lo que probablemente quede así en la versión final que nos llegará este mes.

En todo caso, en una época donde los estrenos están algo detenidos dada la época veraniega en el hemisferio norte, lo cierto es que asoma como una gran alternativa para quienes gustan de los desafíos distintos o de los títulos de corte japonés.





Los Archivos X



El secreto QUE OCULTA BRAID

El juego creado por Jonathan Blow es, sin duda, uno de los mejores de los últimos años. Pero puede que, aún cuando lo hayas terminado, algo hubiese escapado a tu vista...

Ignacio Ramírez Yáñez
#Mumei

Uno de los mejores juegos que dejó la década pasada es, sin lugar a dudas, **Braid**, gracias a su "original" concepto y atrapante historia, acompañada de un estilo visual que hace más que sólo llamar la atención. Todo esto unido nos brinda soporte para ser espectadores de una enigmática sucesión de eventos que, a la vez, fascinan e inspiran cierta inquietud.

Esto porque durante el transcurso del juego sentiremos varias emociones dispares, como la alegría, la lástima, la pena, el miedo o la esperanza, pero todos envueltos en una sensación extraña… **algo no encaja**, es como si nos faltara una pieza del argumento.

Está de más decir que lo que leerán a partir de este párrafo son spoilers de esos que te joden. Así que les recomiendo jugarlo, terminarlo (una cosa casi obligatoria si les gustan los juegos de calidad) y sólo después de terminarlo se aventuren conmigo en esta especulación.

Ya llegados casi al final del juego es imposible no percatarse de lo ambiguo de la historia… que esa obsesión que persigue el protagonista tiene un trasfondo distinto del que creíamos. Sentimos que hay "algo más"... ¿pero que es ese "algo más"?

De hecho, no resulta para nada evidente y hace falta una rejugada bastante detalla y digna del mejor investigador el dar con esa pieza final del rompecabezas, sobre ese mensaje oculto que nos tiene el juego. Y de eso va este artículo: **del real mensaje tras Braid**.

En el juego controlamos a **Tim**, un tipo que por razones que poco nos importan (a falta de una explicación) puede controlar el tiempo. Una habilidad que podrás usar durante todo el transcurso del juego con el objetivo de rescatar a una princesa en apuros. Yep, tal como sucede en los Mario.

Última oportunidad... se vienen los spoilers.

Pero en esa aparente simplicidad de su argumento hay un engaño. En el ambiguo y simbólico final de la historia descubres la horrible verdad: **tu princesa aparentemente no te ve con bueno ojos una vez que llegas a ella**.

En el mundo principal del juego, el nexo entre los demás, podemos ver de fondo una constelación, la cual se va formando a medida que descubrimos unas estrellas ocultas en los niveles. Lo curioso es que el juego no te las menciona nunca por ninguna parte, ni en inventario, trofeos, historia. En nada.

Es fácil terminar el juego y nunca percatarse

de que existen, ya que algunas son prácticamente imposibles de conseguir sin guía. Sin embargo, cuando logras contra todo pronóstico reunirlas, sucede un cambio en el final y ves algo que te hará preguntarte más de una vez "¿qué pasó?". **El WTF será inevitable**.

La primera vez que vemos el final original, este nos engaña haciéndonos creer que estamos ayudando a la princesa a escapar del villano de la historia, pero luego descubrimos que esa situación se invierte, dándonos como resultado la visible y evidente respuesta de que, en verdad, **la princesa está escapando de nosotros**…

En el final sin la estrella, ella escapa de nosotros y no la podemos alcanzar. Pero cuando las has reunido existe **una pequeña variación en el escenario**, tan sutil como efectiva, que te permite alcanzarla.

En ese momento, ella comienza a destellar de una forma rara, mientras se puede oír de fondo el sonido de una bomba explotando, para posteriormente desaparecer y no volver a encontrarla… ¿eh?

Resulta que **la princesa era una metáfora de la creación de la bomba atómica** o, mejor explicado, cómo sus creadores hubieran querido poder regresar en el tiempo, tal y como ocurre en el



juego, para revertir los daños causados tras el descubrimiento de sus principios físicos y su invención.

Ahora es cuando se preguntan "¿qué mierda se fumó este tipo? Seguro vive en La Florida".

Pero si bien puede ser que mi materia gris sea algo inestable, esta teoría hace mucho más que sólo vivir en el colectivo de los fans. Y es que, a favor mío, tengo como prueba el hecho de que en el epílogo del juego se muestra una expresión de **Kenneth Bainbridge**, el director de la "Prueba Trinity", que fue la primera detonación en la historia de un arma de este tipo.

Pero dejemos la clase de historia y volvamos al juego. La frase en concreto que puede leerse es: "Now we are all sons of bitches." ("Ahora somos todos unos hijos de perra"). Es la frase que utilizó como bandera en su lucha contra el desarrollo de las armas nucleares.

Aquí es cuando entra la metáfora final del juego y la cual lo engloba en su totalidad: Tim, el protagonista, hace un viaje para salvar a su princesa, un viaje confuso. Vemos cómo, en el transcurso de esa "sana obsesión" y sin quererlo, pasamos de héroe a villano. Un rol que fácil se les puede conceder a los responsables de las armas nucleares.





Los indies se robaron la PELÍCULA EN LA E3

Este 2015 parece ser el año de la consagración de los estudios independientes con mecenas en los grandes distribuidores y esta feria fue la oportunidad para lucir ese espaldarazo.

Jorge Rodríguez Martínez
#Kekoelfreak

Choza de la INDIEgencia



Lo que antes era apenas un saludo a la bandera es ahora un momento esperado: los indies tiene ganado su espacio en las conferencias de las dos principales compañías fabricantes de consolas y se ganan a esa fanaticada de gustos más hipsteriles con títulos que, en muchos casos, ya han ganado merecida fama como "early access" de PC o, mejor aún, con el anuncio de lanzamiento exclusivo en alguna de estas plataformas.

Este año, a los ya largamente esperados **Rime**, **No Man's Sky**, **Cuphead**, **Below** o **Firewatch** se suma otro ramillete de juegos que apuesta por el diseño y el gameplay novedosos, además de ser arrebatadoramente encantadores.

THE DEADLY TOWER OF MONSTER

La E3 comienza cuando se acaban las conferencias. Muchos títulos no logran conseguir la suficiente atención de las grandes compañías como para figurar en las "alineaciones titulares", así que nos perdemos de muchas propuestas refrescantes que son exhibidas directamente en cada uno de los stands de distribuidores más pequeños.

Y este repaso comienza, por cierto, con el nuevo juego de los chilenos de **Ace Team**, con una propuesta tan loca y original como sus anteriores juegos.

La mortífera torre de los monstruos tiene toda la pinta de ser un dungeon crawler a la inversa, es decir, en vez de descender nivel tras nivel ascenderemos por una torre que es también la escenografía de una película de serie B de los años 50, donde nos enfrentaremos a los más psicotrónicos enemigos: platillos voladores, hombres lagarto, dinosaurios... ¡incluso monos robot!

El estudio se da el lujo de homenajear a **Ray Harryhausen** y, de paso, burlarse de la obsesión por la fluidez de frames por segundo con enemigos gigantes que se mueven en stop motion.

Tres jumbitos, un Chainsaw Award y ocho gafas de pasta por el nivel de frikidad y originalidad del siempre innovador estudio chileno. Por cierto, se espera su arribo a PS4 y Steam, de la mano de Atlus, este mismo año.

GIGANTIC

Un exclusivo de Microsoft para Xbox One y Windows 10. Es otro MOBA gratuito que quiere competir en el terreno del look cartoon que tenía el **Battleborn** de Gearbox, pero con un aliciente especial, **los Guardianes**, gigantescos guerreros que combatirán junto a nosotros y a los que debemos proteger de los ataques del equipo enemigo,



The Deadly Tower of Monsters. Ceacheí...



Gigantic, un MOBA para One y PC.



Rise & Shine, con sabor español.

mientras tomamos control de anillos de congregación que dotarán de nuevos poderes a nuestro gigantesco aliado y mejorarán a los cinco miembros de nuestro equipo.

El objetivo final es producir un "enfrentamiento" donde se pueda dar un golpe mortal a los guardianes y así decidir el resultado de la batalla.

Motiga, el estudio detrás del título, se fue con dos premios de la E3: mejor juego en línea según Jeux Video y mejor MOBA según Game Informer, y están ajustando todos los detalles para quienes se han inscrito a participar en la beta, que será lanzada en agosto próximo. ¿Lograrán los gigantescos guardianes hacerse un lugar entre League of Legends y Dota, los colosos del MOBA?

RISE & SHINE

Ya me parecía extraño que nadie tomara el listón dejado por UbiArt

y sus maravillosos **Rayman**, **Valiant Hearts** y **Children of Light**.

Los españoles de **Super Megateam** tienen los cojones de homenajear por partes iguales a **Metal Slug** y **Another World**, con un shooter de scroll lateral donde jugabilidad, historia, animación y acción marchan sincronizadamente.

Gamearth es el mundo donde viven los videojuegos clásicos, el que ha sido invadido por los Grunts espaciales, soldados grandotes con armas a juego… los que toda la vida nos han complicado la existencia en pantalla.

Así que el pequeño **Rise**, un niño "en una guerra que apenas comprende", deberá hacerles frente con la legendaria pistola Shine, capaz de disparar sin parar y de lanzar proyectibles dirigibles que nos permitirán resolver puzles entre las balaceras.



El ambicioso The Solus Project.



Behemoth's Game 4 promete...



Outward, acción RPG a lo Skyrim.

Se anuncia para el 2016 en PC y consolas de esta generación y yo ya hago fila para jugarlo.

THE SOLUS PROYECT

Lo que al inicio parecía una adaptación al videojuego sin licencia de **Prometheus** (con ruinas alienígeneas y huevos de extrañas criaturas incluidas), es un survival de una ambición digna de **Peter Molineux**.

Somos la única esperanza de la humanidad, abandonados en un planeta de atmosfera altamente hostil (si no nos mata un rayo lo harán las inclementes mareas o un terremoto) poblado por desoladoras construcciones megalíticas de las que desconocemos su procedencia y prometen ocultar un gran secreto sobre una civilización extinta hace eones.

Kilómetros y kilómetros por explorar, llaves que abren nuevas bóvedas, enemigos que no son tan evidentes, muerte permanente y jugabilidad de vieja escuela en el mismo universo del hitazo indie del 2010, The Ball. Arribará a PC y XboxOne el 2016.

BEHEMOTH'S GAME 4

La gente responsable del **Alien Hominid**, **Castle Crashers** y **Battleblock Teather** se siente cómoda con los de Redmond, así que piensan lanzar su loquísimo nuevo juego de estrategia por turnos con casillas hexagonales y todo en exclusiva para la consola de Microsoft.

¡Pero que el clasisismo no los asuste! Porque queda en evidencia que en The Behemoth no desarrollan juegos de género al uso: conduciremos a un grupo de trágicos aventureros que enfrentan a siniestros robots, mortíferos vampiros... ¡y a la adorable y brutal tribu de los cupcakes!

Todo eso mientras atravesamos una maravillosa tierra apocalíptica en distintos modos, siempre por turnos: jugar la campaña en solitario o cooperativo, tener enfrentamientos a 4 jugadores en formato 2v2, mientras completamos misiones, looteamos, personalizamos a nuestros guerreros y reclutamos a personajes de las razas más insólitas que sale de la cabeza de estos deschavetados desarrolladores

OUTWARD

La épica y lo doméstico se dan la mano en este RPG de **Nine Dots**, creadores del también muy indie simulador de combates esapciales **GoD Factory Wingmen**.

Al inicio de lo visto en el tráiler, el juego parece otro heredero trasnochado de **Skyrim**, pero en el modo tercera persona. Gráficos desfasados, paseítos por el descampado, te metes a una mazmorra y empieza el zajar y acuchillar...

Eso hasta que te anuncian que se puede jugar en modo cooperativo online, pero que no es un MMO. Mish. Y de ahí me dejan boquiabierto con un modo a pantalla partida… ¡¡¡rolazo de sillón con el amigazo!!! (tengo más de 30, por eso la emoción del cooperativo offline).

Y a eso súmenle el auténtico sello del juego: es un simulador de aventurero. Acá va ser tan importante derrotar al liche de nivel 88 como cazar tu propia comida y armar la carpa con la que vas a sobrevivir a la helada de la noche. OSOM.

EITR

Los que lo han jugado dicen que es el hijo bastardo de **Diablo** y **Dark Souls**, arrullado en la cuna de las mitologías nórdicas y con protagonista femenina que no necesita andar escotada para derrotar al mal.

Un action RPG que lo que carece de frenético lo tiene de difícil y pesado, en el sentido de que los combates son pausados y donde las hordas de enemigos que caen con el brillo de la espada son reemplazados por unos pocos y oscuros minijefes que nos harán estudiar sus patrones de ataque y repetir nuestras estrategias hasta que finalmente consigamos derrotarlos. Como cualquier Souls, ya saben.

A eso súmenle una hermoso, oscuro y estilizado diseño pixelart que ya me pone a salivar y una continua atmósfera pesimista que se viene el ocaso de los dioses y no hay héroe que lo detenga. Esperamos su llegada en PC y PlayStation 4.

CROSSING SOULS

El pequeño estudio español **Fourattic** rescata toda la nostalgia ochentera de películas como The Explorers, The Goonies, Stand by Me o la más reciente Super 8 y los mezcla con los obvios referentes jugones de **Legend of Zelda** y **Earthbound** para ofrecernos un action RPG pixelado donde controlaremos a 5 niños, todos estereotipos de pandillas infantiles y cada uno de ellos con habilidades únicas.

Estas serán necesarias para resolver los distintos combates y puzzles que deberemos resolver para salir del embrollo en el que se han metido al descubrir un misterioso artefacto en el bosque cercano a su pueblo, que ha movilizado a las fuerzas de la vida y la muerte y a un misterioso general del ejercito estadounidense.

Si no quedaron prendados de la estética supernintendera, los noqueará la nostalgia con secuencias cinemáticas al más puro estilo de los dibujos animados de los ‘80.

El éxito de su kickstarter aseguró su lanza-



Eitr, entre Diablo y Dark Souls.



Crossing Souls apunta a la nostalgia.



Mother Russia Bleed, violencia pura.

miento en PC y ahora se sumará su distribución en consolas vía PlayStation 4.

MOTHER RUSSIA BLEED

El género beat'em up ya tuvo su repaso números atrás en la choza y qué ganas de haber podido probar este juegazo al escribir ese artículo, porque entra en el terreno de los clásicos cooperativos a cuatro bandas en 2D ambientando la típica violencia callejera en los bajos fondos, esta vez, de una Madre Rusia distópica, donde acompañaremos a un grupo de ex-convictos adictos a las drogas y a la ultra violencia, en busca de venganza.

A pesar de sus toscos y sanguinolentos píxeles, hace sonrojar a **Hotline Miami** y palidecer a la brutalidad en HD de **Mortal Kombat X** y **Hatred**. Lo disfrutaremos este año en PC y muy pronto también en PlayStation 4.





Godzilla
REGALO A LOS FANS

El famoso monstruo japonés está de regreso de la mano de Bandai Namco y Natsume Atari con un juego que promete revivir sus grandes batallas en la pantalla grande.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20

Si hacemos un ránking de los monstruos o bestias más famosos de la historia seguramente encontremos a **Godzilla** dentro de los tres primeros puestos. Y no es para menos, considerando que suma más de 25 películas (algunas bastante buenas y otras mejor ni mencionarlas), series de dibujos animados y, como no podía ser de otra manera una serie de videojuegos que, por desgracia para algunos fans de este lado del continente, sólo han salido en Japón.

Seguramente, la mayoría (entre la cual me incluyo) haya conocido a la bestia gracias a una adaptación realizada en suelo estadounidense en 1998 o con su última entrega que estrenada el año pasado, pero para saber respecto a su verdadero origen nos tendremos que remontar muchos años atrás, concretamente a 1954, cuando su primera película fue lanzada en suelo nipón.

Pese a ser uno de los monstruos más queridos de la historia, su creación es bastante menos feliz de lo que parece. Según rumores populares, Godzilla (o **Gojira** que es su nombre japonés) nace por el miedo que sentían los japoneses tras la devastación atómica que provocó la Segunda Guerra Mundial.

En ese sentido, Godzilla era la representación de la naturaleza que buscaba vengarse de aquellos que abusan del poder nuclear.

Durante su época en el cine, Godzilla ha pasado de ser un monstruo que arrasa prácticamente con todo lo que encuentra a su paso a una bestia que termina convirtiéndose en la única salvación de la humanidad. De hecho, los japoneses tienen una forma de separar sus distintas etapas y que se llaman Showa, Heisei y Millenium.

EL VIDEOJUEGO

Ahora vamos a los que nos convoca, su último videojuego, que llega de la mano de **Bandai Namco** y **Natsume Atari**, un estudio japonés que, en un comienzo, sólo tenía pensado salir en el país nipón y en PS3, pero el distribuidor quiso darle la oportunidad fuera de su país natal y para la nueva generación.

Y ahí está su principal problema, pues el juego se desarrolló con un presupuesto bastante bajo para los estándares de la industria "no independiente" y pensando, principalmente, en los fanáticos.

Así, quienes estén esperando una súper producción al estilo Hollywood o un portento gráfico que llevará a PlayStation 4 a parámetros nunca vistos se decepcionarán.



Si en cambio lo que buscas es una propuesta diferente y tener en pantalla a gran parte de los personajes y monstruos icónicos de la franquicia, entonces sí que podrías llevarte una grata sorpresa con este título.

Quizás después de leer un poco sobre la historia de Godzilla sepan hacia dónde van los tiros respecto a su videojuego. Es así como tendremos dos opciones. Una es ser el mítico salvador de la humanidad y destruir a los demás monstruos que azotan la ciudad. La otra es optar por el camino más fácil y arrasar con todo a nuestro paso, además de ocupar el entorno para hacer más daño a nuestra bestia enemiga.

La idea de destruir todo a nuestro paso la verdad es que resulta bastante divertido, para qué estamos con cosas. Y veremos cómo los militares intentan frenar a la bestia y caen como moscas, pues tendremos todos



los poderes que caracterizan a la gigantesca bestia, entre ellos su mítico rayo láser.

Para hacer más fuerte a nuestra bestia tendremos que recolectar **G-Energy** con la cual se desbloquearán nuevos poderes y agrandaremos aun más el tamaño de Godzilla.

Ya habíamos dicho que el juego está pensando en los fans y es que incorpora a la mayoría de las bestias que aparecieron en las películas niponas entre los 70 y 90, incluyendo a algunos como **Rodan, Space Godzilla, King Ghidorah, Hedorah, Mothra, Anguirus o Destoroyah.**

Dentro de los tipos de juegos que hallaremos destacan el "modo destrucción", que vendría siendo el clásico modo historia donde podemos desbloquear a los demás monstruos, y el modo "Rey de los Monstruos", que consistirá en pelear contra una o más bestias de manera más directa. También contará con un modo multijugador, de momento solo confirmado en PS4, que nos permitirá enfrentarnos online en combates 1 contra 1.

DECISIONES

Como decíamos, el juego gráficamente no logra alcanzar lo que se espera para un juego de la nueva generación, pero los desarrolladores explican que este Godzilla se basa en las películas lanzadas hasta los '90 y, por ende, buscaron dotar al título de un diseño acorde a ese estilo.

Otra decisión llamativa es que el juego evitará toda referencia al tema nuclear que, como ya explicábamos, es vital en el origen de la franquicia.

Según el productor del juego, Shunsuke Fujita, Godzilla no se alimentará de radiación sino que de "energía". Al respecto, señaló escuetamente que "nos damos cuenta de que la radiación es algo que nunca puede disociarse de Godzilla", pero sin entrar en detalles de por qué el cambio.

Seguramente, claro, el tema pasa por no herir sensibilidades debido a lo ocurrido el 2013 en Fukushima, tras el terremoto y tsunami, pero mucho peor era en su origen con lo de Hiroshima y Nagasaki mucho más fresco en la memoria. Raro...

Fujita explicó, más allá de eso, que con el juego "intentamos lograr algo lo más parecido posible a las interpretaciones originales", pues "Godzilla no es sólo un villano, también es un héroe que todo el mundo adora".

Ya lo sabes, si eres un fan del megareptil, deberías darle una oportunidad. Si no, como dijo alguien, pasó...

Plataforma:
PC y Consolas
Género:
Peleas
Desarrollador:
Lab Zero Games
Lanzamiento:
Abril, 2012

SKULLGIRLS

AMOR A TU OBRA

Este título describe a la perfección a **Skullgirls**. La cosa es simple, este es el mejor juego de lucha descargable que encontrarás por lejos. Es un juego que destaca donde debe hacerlo. Tiene características que lo hacen único, una cantidad de combos grandiosas, una jugabilidad profunda y personajes únicos, tanto jugable como visualmente.

De entrada notas su estilo visual propio, que no es más que resultado de poner a cargo del diseño de arte a alguien que lleva dibujando y desarrollando su estilo propio desde niño.

Lo segundo que notarás es lo divertido de sus combates, con cada personaje mostrando una forma distinta de plantear el combate, pero nunca siendo uno más fuerte que otro. Esto tampoco es coincidencia: su programador jefe era un jugador pro.

Hasta el tutorial es destacable. No tienes al frente a un personaje inerte que recibe tus golpes, los cuales son



dictados en pantalla y cuya complejidad va aumentando progresivamente para terminar haciendo combos que nunca en tu puta vida repetirás.

Te hace notar que debes saber de juegos de lucha para dominarlo, pero sus retos son asumibles por cualquiera que se coloque al mando.

La gente de **Lab Zero Games** creó un título que le recomendaría a quien gusta y quien reniega de los juegos de peleas. Es algo con lo que cualquiera puede divertirse y sentir que sabe lo que hace, más allá de presionar todos los botones con la palma a ver si sale un combo lindo, como suelen hacer los novatos del género.

Plataforma:
PC, PS3 y 360
Género:
Rol táctico
Desarrollador:
Firaxis Games
Lanzamiento:
Octubre, 2012

XCOM: ENEMY WITHIN

TODO UN DESAFÍO



Un ejemplo de cómo deberían ser la mayoría de los DLC y remakes. El moribundo género de rol de estrategias por turnos aún da sus últimos alitos gracias a juegos como **XCOM: Enemy Unknown** (y su expansión **Enemy Within**), que no es más que un remake de otro clásico mucho más antiguo llamado Ufo: Enemy Unknown, también conocido como XCOM: Ufo Defense.

Su campaña deja un amplio margen de libertad. Eres el comandante y de ti depende que la Tierra supere la invasión alienígena… o no, porque aquí puedes perder no una batalla sino la guerra. Por eso, su mayor encanto es lo tan "personal" que se vuelve.

Todas las decisiones que tomemos influirán en el transcurso del juego, lo que hace que cada partida sea única y que orientemos nuestra estrategia no sólo a masacrar a todo ser extraterrestre que encontremos.

Luego está el tratamiento de los soldados. Cada uno tiene nombre y apellidos y un aspecto físico único, y si muere… pues muere. Así, puede que hayas conseguido llevarlo al máximo nivel, pero un paso en falso y todo lo que hayas conseguido no habrá servido para nada. La gente que conozca a su compañero de genero más famoso, **Fire Emblem**, sabe cómo duele cuando pasa esto.

Hay que mencionar que una brecha de casi dos décadas separa al juego de su origen, por lo cual es obvio que deba adaptarse al "público moderno", con una serie de cambios que podrán o no gustar a los fans más antiguos. No diré si estoy en pro de la complejidad o apoyo el simplismo, sólo les diré que lo jueguen.



Realidad virtual
EL FUTURO LLEGÓ

Lo que el cine nos ha mostrado en la ciencia ficción tantas veces parece a punto de materializarse con proyectos como Oculus, Morpheus o Hololens. ¿Pero llegaron para quedarse?

Rafael Inostroza
#Bad Seed 91



Desde tiempos inmemoriales, la humanidad ha buscado formas de escapar de su realidad. En un principio fue la radio, que con programas de relatos nos contaba historias de terror o ciencia ficción. Después fue la televisión, que agregaba ese aspecto visual a lo que se nos cuenta. Y luego llegaron los videojuegos, que te hacen protagonista de lo que ocurre.

Cada vez observamos más y más inmersión, sin embargo, quizás ningún paso es tan importante, como el que se está a punto de dar: **la realidad virtual**.

En sí, es un entorno de escenas u objetos de apariencia real, generado mediante tecnología informática que crea en el usuario la sensación de estar inmerso en él.

El cine se ha encargado desde hace ya varios años de insertar esa idea, como vemos por ejemplo con Steven Spielberg y su **Tron**, allá por 1982, mostrando a un programador de videojuegos absorbido por su creación, o con **Project Brainstorm**, que en 1983, y bajo la dirección de Douglas Trombull, mostraba la historia de un aparato para grabar las experiencias sensoriales de un sujeto y luego reproducirlo para que otras personas vivieran esa misma experiencia.

Otro ejemplo claro es **Juego Mortal**, que en 1994, y bajo la tutela de John Flynn, nos muestra un juego de realidad virtual donde juegas a ser un asesino. Por así decirlo, **un Hitman virtual**, hasta que se da cuenta de que el juego es más real de lo que esperaba.

Como vemos, el cine ha explotado este tema con mucha frecuencia, y con cintas taquilleras como la propia **Avatar**, **Días Extraños** o la mismísima saga **Matrix**.

Esto ha provocado que, a nosotros, los gamers, nos llame de sobremanera la atención cualquier dispositivo que nos dé más inmersión. Proyectos con relativo éxito como **Wii Remote**, **PlayStation Move** o **Kinect** iban encaminados a eso, con el tema de reconocer los patrones de movimiento de nuestro cuerpo e interpretarlo para realizar acciones dentro del videojuego.

También tuvimos los juegos con 3D pasivo o activo o consolas como la 3DS que buscaban explotar esa sensación para entregar más inmersión. El éxito o fracaso de cada uno es interpretable, pero sin duda fueron “pasos de bebé” en esta búsqueda.

En sí, la realidad virtual ya la hemos disfrutado, pero sólo su lado no inmersivo. Ese que permite interactuar con personas o cosas que no están presentes ahí, dándonos un enfoque



Virtual Boy fue un intento, pero malo.

en el que podemos observar ese mundo virtual desde una ventana de escritorio.

Lo que se busca ahora es una realidad virtual inmersiva, donde se pueda manipular un ambiente tridimensional con el uso de guantes, cascos u otros objetos que capturan la posición y rotación de diferentes partes del cuerpo humano.

VIRTUAL BOY... FAIL

En el pasado, ya hubo un intento comercial de traer la realidad virtual a los videojuegos, con el conocido **Virtual Boy de Nintendo**, que en 1995 incluía gafas monocromas que reproducían un entorno 3D.

Sin embargo, lo complicado del sistema, además de una batería de juegos muy básica y con poca variedad, hizo de este primer intento **uno de los fracasos más sonados en la historia de Nintendo**.

Y nos vamos más cercanos al presente, donde tenemos varias empresas trabajando en dispositivos de realidad virtual más inmersivos, y que nos hacen pensar que "el futuro ya es el presente".

Partimos con los cascos como **Oculus Rift**, desarrollado por Oculus VR; **Samsung Gear VR**, desarrollados por Samsung en colaboración a Oculus VR; **Project Morpheus**, que está siendo elaborado por Sony; **Google Cardboard**; **HTC Vive**, proyecto conjunto de Valve y HTC; guantes como los de **Gloveone**, desarrollados por NeuroDigital Technologies; e incluso periféricos como **Virtuix Omni**, que está siendo desarrollado para Oculus Rift y le permite al usuario poder "caminar" sin moverse de su ubicación, o el **Cyberith Virtualizer**, desarrollado por la empresa austriaca Cyberith GmbH, similar al Virtuix Omni, y que fue ya presentado durante la Gamescon de 2013.

Y tenemos también los **Microsoft Hololens**, que se enfocan en la realidad aumentada, que es otro concepto, pero también exploran la idea de ofrecernos nuevas visiones de lo que nos rodea.

Son muchos, pero para este repaso nos detendremos y ampliaremos sobre los más conoci-

dos o con mayor repercusión en los gamers.

OCULUS RIFT

Oculus Rift es un casco de realidad virtual desarrollado por Oculus VR, firma que fue comprada por Facebook, en una suma millonaria, en marzo de 2014.



Oculus Rift apuntaría a lo social.

El prototipo de Oculus (su kit de desarrollo) **usa una pantalla de 7 pulgadas** y su tamaño tiene ventajas como una menor latencia y desenfoque de movimiento al girar la cabeza de forma rápida.


Project Morpheus es la apuesta de Sony.

El ojo izquierdo ve área adicional al área izquierda y el derecho ve área adicional al área derecha, imitando la visión humana normal. El campo de visión es de 90 grados en horizontales y está destinado a cubrir casi todo el campo visual del usuario, para crear un fuerte sentido de inmersión.



Valve se la jugará con el HTC Vive.

Se espera que la resolución que tendrá Oculus

Rift al llegar al mercado sea de 2560 x 1440.

Usa un rastreador de movimiento de cabeza y el peso del visor será de unos **379 gramos**. La versión para el consumidor está en desarrollo y presenta varias mejoras respecto del kit de desarrollo que fue entregado a los que aportaron para su campaña de Kickstarter.

Entre éstas se anunciaron algunas como el seguimiento de la cabeza del usuario, una mayor resolución y la capacidad de usarlo sin cable.

Una versión en 1080p fue mostrada en la E3 2013, pero ya el 2014 sumaba mejoras que permitían, por ejemplo, **evitar las experiencias de mareos** sufridas por algunos usuarios, al permitirles ahora detectar acciones tales como agacharse o inclinarse gracias al uso de una cámara externa que hace un rastreo de puntos localizados en el casco.

Debería salir al mercado en 2016, pero no hay información oficial, solo que el fundador de Oculus VR, **Palmer Luckey**, aseguró que habrá versiones demos de Oculus disponibles en tiendas para ser probadas por usuarios.

"Sólo hay tres maneras de que la gente descubra la realidad virtual. Una es mostrarle un video o un gameplay. La otra es que pruebe el dispositivo que ya posea un familiar o amigo y otra es que exista un sitio al que acudir a probarla. Nuestro objetivo es asegurarnos de que ese sitio exista", aseguró Luckey.

PROJECT MORPHEUS

El principal competidor de Oculus apunta a ser el Project Morpheus de Sony, para el cual los desarrolladores japoneses trabajaron en colaboración con Oculus para garantizar un producto de calidad y evitar mala prensa que dañe al producto en su salida.

En este caso, el producto está siendo desarrollado para ser compatible con PlayStation 4 y PlayStation Vita, aún sin fecha de lanzamiento, **pero se espera para la segunda mitad del próximo año**.

El prototipo mostrado durante la GDC de este año mostró un dispositivo OLED de 1920 x 1080, con una capacidad de mostrar contenidos a 120 fps.

Sony, además, se está preocupando de hacer un producto ligero en su peso y enfocado en el contenido gamer, lo que quedó de manifiesto con su último prototipo, que recibió muy buenas críticas en sitios especializados que ya lo pudieron probar.

HOLOLENS

Obviamente, Microsoft no quiere quedarse abajo de esta carrera y está desarrollando los Hololens, que si bien **se enfoca en la realidad aumentada más que**



La realidad aumentada es el camino de Microsoft.

en la virtual, usa una tecnología muy parecida a las ya revisadas.

Utiliza un visor que nos permite ver objetos y entornos como si existieran en el mundo real y, en este caso, la idea de Microsoft, y lo que hace de su producto algo distinto a Oculus Rift, es que puede fusionar el mundo real y los gráficos computarizados de forma fluida.

Una muestra de eso lo vimos en la última E3, donde nos mostraron una versión Hololens de **Minecraft**, donde podrás usar las cosas reales que tienes a tu alrededor. Por ejemplo, golpeas suavemente tu mesa y se abre un agujero virtual que te permite "ver" a través de ella y observar una caverna con un río de lava al fondo. O golpear una pared y que obtengas materiales de ella.

HTC VIVE

Por último, en esta pequeña revisión, mencionamos a HTC Vive, el proyecto conjunto de Valve y HTC. Su enfoque está en convencerte de que no estás solo viendo un mundo virtual distinto, sino que todo tu cuerpo se transporta a dicho mundo.

Un problema que algunos usuarios ven en Oculus Rift o en los Samsung VR es que ambos sistemas no tienen un sistema de seguimiento de todo tu cuerpo, por lo cual los movimientos son bruscos o, si te inclinas mucho a un lado, se rompe la ilusión de realidad virtual.

En el caso de Project Morpheus, este efecto se ve atenuado porque los mandos (de PS Move) sirven para determinar dónde y cómo están orientadas tus manos y extremidades.

El HTC Vive ha logrado un nivel de refinamiento avanzado gracias a dos sistemas. El primero es con el **seguimiento de posición**, que utiliza dos sensores que cuelgan de una pared con

un ángulo de 90° y que, básicamente, registran y analizan cualquier tipo de movimiento que hagas, siendo capaz el sistema de determinar dónde estás y la posición de tu cabeza.

La otra parte es saber qué hacen tus manos y brazos y **ahí entran en juego los dos controles**, que tienen un touch pad en su parte superior parecidas al mando de Steam, mientras que en la parte trasera tienen gatillos, generalmente para ser usados por el dedo índice. En esencia, esos mandos representan a tus manos. La combinación de ambas cosas produce un efecto muy inmersivo en los que experimentas.

FUTURO INCIERTO

¿Qué impacto tendrá esto en los videojuegos? Promete ser una revolución, pero ¿será tan así? Aquí las opiniones dan para todo, pero por ahora me coloco del lado de los escépticos.

Es que mucho del hype que se ha visto con la tecnología VR ya lo viví cuando aparecieron los artefactos 3D hace unos cuantos años, donde parecía que todo se pasaba a ser 3D.

Con el auge y éxito que generó la película Avatar en su versión 3D, se crearon televisores 3D, salas especiales de cine en 3D... hasta Nintendo sacó su consola 3DS. ¿Y qué pasa hoy con el 3D? Que Nintendo ya sacó una versión sin 3D, la mal llamada 2D, y ya nadie hace televisores 3D porque la gente se empezó a alejar de ver las películas en ese formato y volvió al normal que es más económico.

Un problema importante, de hecho, será el tema de los recursos. En este caso, la inversión en producir juegos por parte de estudios third-party será escasa, por su alto costo, pues conlleva toda una nueva manera de interacción con el juego.

Y así como muchos de estos estudios dejaron pronto de lado los Kinect, Move y Wiimote por sus costos, no veo por qué harían una excepción con la realidad virtual... a menos, claro, que el boom de ventas lo justificara. Algo que no podemos adivinar.

Esto sin contar que cada sistema tendrá su propio dispositivo, lo que podría llevar a cualquier empresa con ganas de crear juegos en RV a tener que adaptarse a cada uno de ellos.

Si los recursos invertidos fueran apenas significativos o si fuera una tecnología al alcance de muchos, que tampoco creo que lo será, sería diferente.

Para mí, tal como le paso a los sensores de movimiento y a los efectos 3D, la realidad Virtual tal como llegó, se irá. Veremos si el tiempo me da la razón o si las compañías nos dan una sorpresa.



Batman al banquillo... ARKHAM KNIGHT

Tras la E3 toca volver a valorar los nuevos lanzamientos con nuestra particular mirada. Esta vez para saber si el último juego del caballero oscuro cumplió con todo lo prometido.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20

Para nadie es un misterio la calidad de los juegos de Batman desde que el estudio británico **Rocksteady** pusiera las manos en la franquicia. La primera gran aventura nace el año 2009 bajo el nombre de **Batman: Arkham Asylum** y al anunciarse los fans no tenían demasiadas expectativas, ya que los juegos de superhéroes estaban de capa caída hace bastante tiempo.

Cuando salió a la venta, sin embargo, sorprendió no sólo a los fans de Batman si no también a la prensa y a los jugadores, se convirtió en un imprescindible y muchos sitios lo describían como el mejor juego jamás creado basado en un superhéroe.

Tras el gran éxito cosechado con el primer Batman, Rocksteady tenía el camino cimentado para realizar una nueva aventura, aunque no parecía para nada fácil superar su primer juego. No obstante, su nueva entrega, titulada **Batman: Arkham City**, no sólo estuvo a la altura, sino que logró superarlo con cambios en la jugabilidad y, sobre todo, transformando el juego en un mundo abierto donde teníamos la libertad de recorrer cada rincón de la ciudad de Arkham.

Luego de estas magníficas entregas vinieron dos nuevos juegos **Batman: Arkham Origins** y **Batman: Arkham Origins Blackgate**.

Pero el primero fue desarrollado por **Splash Damage** y, pese a ser un excelente juego, donde recordábamos los orígenes del caballero oscuro y se incluía un multijugador que no logró encajar del todo, la entrega no logro igualar ni menos superar a sus predecesores y se quedó sólo como un buen título en gran medida a que su estudio original no estuvo en esta entrega. Y el segundo, a cargo de **Armature Studio**, fue un debut agridulce para Batman en las portátiles de Sony y Nintendo, pues el juego quedó bastante al debe respecto a sus aventuras de sobremesa.

Ahora con la nueva generación de consolas no podía faltar una dosis de Batman y, para ello, Rocksteady anunció la entrega definitiva del hombre murciélago con **Batman: Arkham Knight**, que tenía como misión concluir la historia de la serie Arkham.

Pese a que el juego se esperaba para fines del 2014, se terminó retrasando hasta el pasado 23 de junio. ¿Y habrá valido la pena el retraso? ¿Cumplió este nuevo Batman con la misión de superar las altas expectativas que tenía sobre sí? ¿Logró aprovechar la potencia de la nueva generación de consolas? ¿Incluir el Batimóvil era lo que realmente le hacía falta



a la saga para convertirse en el juego definitivo de Batman?

Si ya tuviste la suerte de poner tus manos en este grandioso juego sabrás que ésta y otras preguntas se responden por sí solas. Si aún no lo juegas, te contamos sus principales características.

Esta vez el escenario será una Ciudad Gótica desalojada por orden de la policía luego de que el **Espantapájaros** (el villano principal del juego) amenazara con rociar su gas del miedo a toda la urbe. Sólo se quedarán los oficiales, Batman y los criminales más peligrosos con toda su tropa de maleantes cometiendo tropelías en las calles.

No queremos detallar la historia, pero les aseguro que está a la altura de las mejores películas o comics del héroe.

Tendremos tres islas en donde se desarrollará la historia, las cuales podremos recorrer con total libertad en el Batimóvil o volando. En todas estas islas tendremos bastantes desafíos y retos que superar.

Si viste el final de Batman: Arkham City te imaginarás que uno de los villanos más icónicos de la saga no va a estar presente en esta entrega, pero ojo que el juego guarda algunas sorpresas. Los demás enemigos famosos tendrán su cuota de participación y algunos como **El Acertijo**, **El Pingüino**, **Dos Caras** o **Harley Quinn** nos harán la vida imposible.

Sin lugar a dudas estamos frente a uno de los mejores juegos de Batman, que corona una saga que trajo bastantes alegrías a los fans. Eso sí, creemos que Rocksteady tiene el potencial de llevar a otro superhéroe al mundo de los videojuegos y le de un merecido descanso a Batman... por ahora.

LA OPINIÓN DE LOS REDACTORES

Aunque suelo creer que los juegos como Batman: Arkham Knight generan una sobrevaloración antes de tiempo y dejando de lado mi favoritismo, en especial, por este gran personaje de DC Comics, debo decir que la palabra más precisa para definir este título es singularmente una "belleza". Eso si, aunque posee una cuota de magnificencia en lo gráfico, tampoco lo considero una obra de arte. Más bien, como escuché por ahí y comparto, es un Batman como los anteriores, pero mejorado. Creo que, al cabo, lo más destacado del juego es la labor de Rocksteady con la gráfica y su alucinante preocupación por cada detalle y textura.

Andrea Sánchez

No siendo fanático de los comics en general, analizo Arkham Knight desde un punto de vista absolutamente distante, por decirlo de algún modo, y en mi opinión es un juego que destaca principalmente por su apartado técnico y su excelente narrativa. Estos apartados logran convertirlo en un título digno de destacar. No obstante, la jugabilidad en cuanto al uso del Batimóvil no es del todo satisfactoria, ya que su manejo deja un poco que desear. Esta pequeña falencia, además de un factor poco sorpresivo en su argumento, son los que considero como los únicos puntos débiles de una entrega que viene a cerrar más que dignamente una exitosa saga.

David Ignacio P.

La nueva entrega del caballero nocturno es un juego correcto. Gráficamente cumple, con una Ciudad Gótica más viva que nunca. La historia es lo bastante interesante para mantenerte jugando tanto la misión principal como las secundarias, con unos plot twist que me volaron la cabeza. Cierra por completo la trilogía original de Rocksteady, con un final oculto que te obliga a completarlo al 100%. La idea del Batimóvil era buena, pero su inclusión forzada en ciertas partes me aburrió. También encontré flojo los enfrentamientos con la mayoría de los villanos secundarios. Si disfrutaste los juegos anteriores, este no te decepcionará.

Luis Felipe Puebla



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

Arkham Knight es un sobresaliente broche para la trilogía de Rocksteady sobre Batman (aunque son cuatro juegos en realidad, pero el último es de otro estudio). El añadido del Batimóvil es su gran titular y la obsesión por justificar su presencia no siempre depara los mejores resultados, pero todo lo demás sigue siendo tan bueno que el conjunto mantiene su calidad y lo mantiene como uno de los mundos abiertos de aventuras más recomendables de la generación. Además, tanto en PlayStation 4 como en Xbox One hablamos de un lanzamiento muy pulido para ser un mundo abierto y con un extraordinario acabado visual.

3D JUEGOS

Lo que hace bien Batman: Arkham Knight, lo hace realmente bien. Ciudad Gótica es un alucinante escenario donde las luces de neón brillan entre la lluvia y la niebla y sólo basta darle un vistazo para saber qué es lo que la urbe necesita. Si bien la mayoría de los elementos sobresalen (excelente actuación, animaciones maravillosas y una gran banda sonora), también se notan algunos pasos en falso. Al cabo, más que escapar de los juegos que la precedieron, la nueva aventura del murciélago refina lo fundamental, resultando una apuesta segura, pero un satisfactorio regreso a la megalopolis más atormentada del mundo.

GAMESPOT

Batman: Arkham Knight le da un gran sentido de cierre a la serie. Rocksteady deja algunos arcos argumentales en el aire para mofarse de nosotros, pero el triste cuento que comentó en Arkham Asylum está cerrado. Me alejé de Arkham Knight choqueado, satisfecho y con la necesidad de discutir la historia con alguien. Es que Rocksteady construyó una experiencia especial que deslumbra con su astucia, inteligencia y habilidad para pasar de grandes momentos de lucha con Batman a escenas sacadas directamente de algunas de sus mayores historias del cómic. Eso sí, cuando lo juegues aíslate del mundo. No querrás que te arruinen su final.

GAME INFORMER



LO QUE NOS GUSTÓ



Si queríamos un cierre perfecto de la saga Arkham, seguramente lo encontremos en esta nueva aventura. Un mundo completamente abierto, con la libertad de hacer lo que queramos, secretos escondidos por cada rincón de la ciudad y, cómo no, una historia fascinante de principio a fin.
Los gráficos son una verdadera delicia y ahora entendemos el por qué esta nueva entrega sólo se lanza en la nueva generación, dejando atrás a las plataformas que vieron nacer la serie. Cada rincón de Ciudad Gótica estó recreado con lujo de detalles, al igual que el traje de Batman.
Si bien es cierto que nuestro caballero nocturno siempre ha tratado de trabajar solo, en esta oportinidad tendremos la ayuda de varios amigos. Así, Robin, Nightwing y Oráculo serán sólo algunos de los entrañables compañeros que tendremos en la aventura.
Y, por último, tendremos a un villano que ha sido creado especialmente para este videojuego. Se trata del Caballero de Arkham, quien pese a no ser el antagonista principal se roba todas las miradas y, a medida que pasa la historia, los más fanáticos descubrirán de quién se trata con sólo algunas de sus apariciones.

LO QUE NO NOS GUSTÓ



Comenzaremos hablando de la penosa versión de PC que se lanzó al mercado, que tenía graves problemas en todos sus apartados, cuelgues inesperados, un bloqueo de 30 frames por segundo y, por último, problemas con las tarjetas de la marca AMD. Fue tanto que Rocksteady y Warner Bros quitaron el juego de varias plataformas de descarga digital. Esperemos que los usuarios de PC tengan pronto una solución y disfruten el juego en condiciones.
Si bien este título introduce algunas mejoras en el apartado jugable junto con el nuevo traje, para los que hayan disfrutado de las anteriores entregas se sentirá como si estuviéramos jugando a más de lo mismo. En gran medida, esto se debe al casi perfecto sistema de combate que vimos en sus anteriores entregas.
Para finalizar y pese a que nos encanta manejar el Batimóvil y recorrer toda la ciudad, hay momentos que se nos hace un poco aburrido ya que el juego tiende al uso obligatorio en partes de la historia y en misiones secundarias. Si bien es cierto que muchos fan deseábamos el icónico vehículo, puede que a algunos les resulte un poco cansino.



F1 2015
CON GUSTO A POCO

El género de las carreras de autos tiene ya grandes exponentes en esta generación y si bien este título de Codemasters no se queda atrás en lo gráfico, sí lo hace en opciones jugables.

Jorge Maltrain Macho
#MaLTRaiN

Si algo ha caracterizado a esta generación es que los amantes de los juegos de carreras pueden celebrar contentos con títulos que hacen gala de gráficos cada vez más realistas e interesantes opciones jugables.

Juegazos como **Driveclub**, **Forza 5** o **Project Cars** han dejado la vara alta y no se le puede exigir menos a un estudio como **Codemasters** que ha forjado su trayectoria sobre la base de sus trabajos, precisamente, en este género.

Por eso, las expectativas eran altas con su nuevo **F1 2015**, considerando sobre todo que se tomaron un tiempo en retomar la franquicia. De hecho, un primer punto a favor es que incluirá tanto la actual temporada como la anterior.

Sin embargo, el riesgo de que pudiera quedarse corto de opciones, algo entendible dada la licencia de la que hablamos, terminó cristalizando con una versión más capada de lo que podíamos imaginar.

Seamos claros, F1 2015 no es, ni mucho menos, un mal juego. Por el contrario, el nuevo motor gráfico EVO le viene muy bien y todo corre a fluidos 1080p y 60fps.

El problema es que sólo tendremos la típica temporada (con mayor o menor dificultad) más carreras individuales o desafíos contra el tiempo. Y encima sin opciones como la posibilidad de hacer temporadas en cooperativo en el modo online.

El juego ya está disponible en Europa, donde se vendió muy bien (en especial en Inglaterra, donde se colocó en lo más alto del listado semanal desplazando, incluso, a un peso pesado como Batman) y la próxima semana llegará por estas tierras. Lo hará para Xbox One, PlayStation 4 y PC.

THE VANISHING OF ETHAN CARTER

Ya lanzado en PC, con críticas bastante positivas, este título debut del estudio The Astronauts llega a PlayStation 4 con la premisa de colocarnos en los zapatos de Paul Prospero, un detective con habilidades paranormales.

Este juego recuerda en parte a las mecánicas de Murderer: Soul Suspect y gustará, sobre todo, a quienes buscan un thriller que los obligue no a apretar botones a lo loco, sino a estrujar el cerebro en busca de pistas para dar con el paradero de Ethan.



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