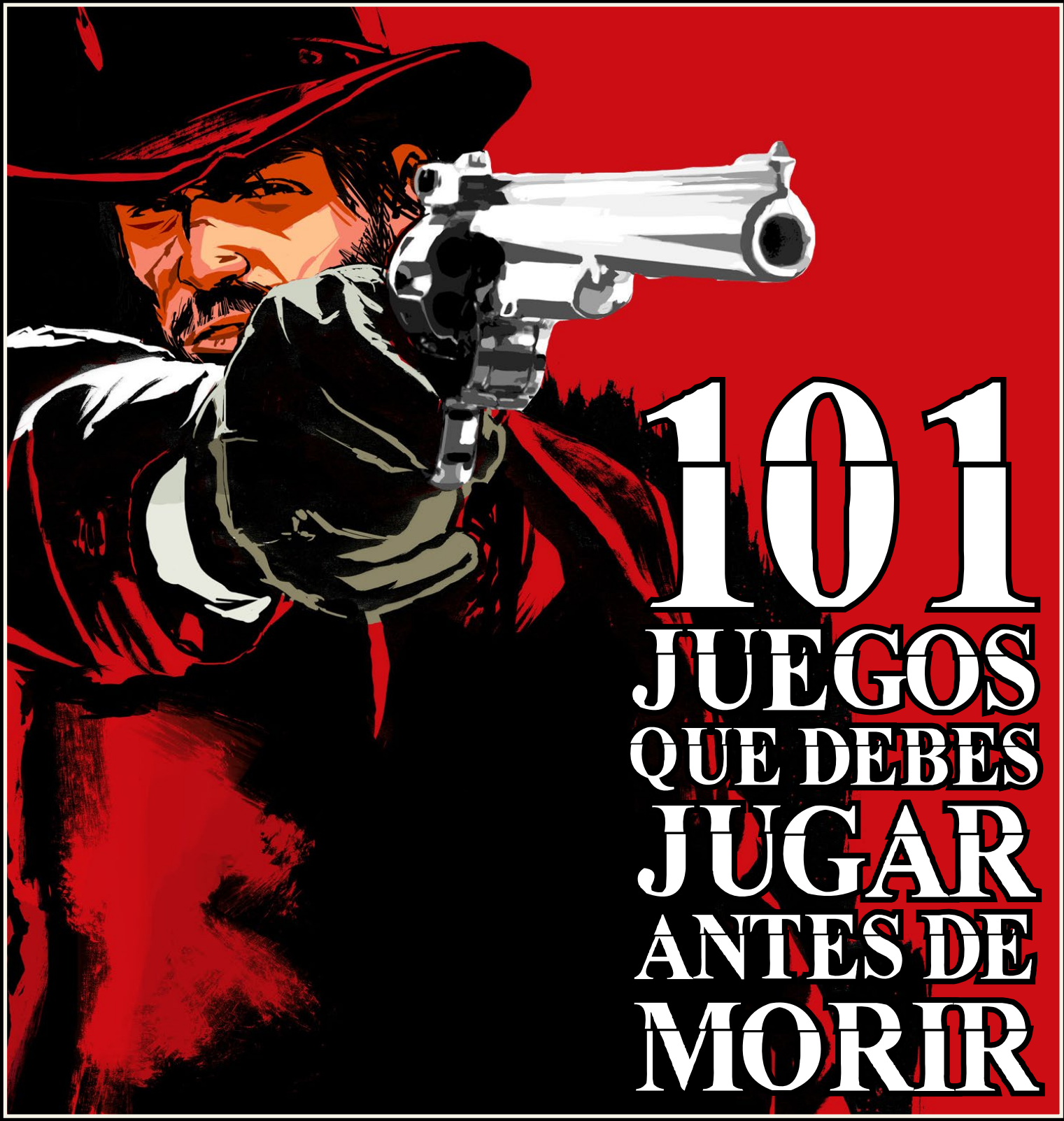
Todo Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

AGOSTO 2015

NÚMERO 26

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES



101 JUEGOS QUE DEBES JUGAR ANTES DE MORIR

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

Los precios y el maldito dólar



Jorge Maltrain Macho
Editor General

En las últimas semanas, con más fuerza que nunca, hemos visto de primera mano cómo ha ido subiendo, de forma vertiginosa, el precio del dólar en nuestro país. Es cierto, esta alza no es nueva, pero por razones que a lo mejor un economista podrá explicar, se acrecentó durante julio.

Es, por cierto, una noticia que golpea directamente a algunos mercados y, en particular, al rubro de la venta de videojuegos, pues gran parte de los productos que se venden en tiendas como TodoJuegos, Microplay o Zmart son importadas sin ningún tipo de intermediario.

Para que lo entiendan, existe la falacia de considerar que en este rubro se convierte a priori "el dólar a luca", como si aquello fuera parte casi de una colusión tácita de precios entre los distintos importadores.

Y todo nace por varias premisas erróneas. La primera es pensar que el precio de venta de un artículo es el que, con bombos y platillos, anuncian Sony, Microsoft o Nintendo en sus conferencias en la E3 o en sus blog oficiales.

Equipo de TodoJuegos

DIRECTOR
Rodrigo Salas

JEFE DE PRODUCCIÓN
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL Y DIAGRAMADOR
Jorge Maltrain Macho
#MaLTRaiN



Felipe Jorquera
#LdeA20



Jorge Rodríguez
#Kekoelfreak

Roberto Pacheco
#NeggusCL



Luis Puebla
#D_o_G



¿Ustedes creen que un usuario estadounidense paga 399 dólares por una consola PlayStation 4, por ejemplo?

En palabras simples, ese es el precio "sin IVA", pues a ese monto se le deben agregar los impuestos locales, así que el monto final es superior al que tanto se publicita. Y lo mismo corre con los juegos, accesorios y otros productos.

La segunda premisa errónea es pensar que ese precio "sugerido" es el mismo que se ofrece en países como Chile.

Aquí no es que Sony o Microsoft, por ejemplo, traigan desde sus casas matrices las consolas y las ofrezcan a las tiendas para que las vendan por el equivalente del valor en Estados Unidos, aplicándole los impuestos locales.

¿Qué mejor ejemplo que ver las tiendas de Sony Chile y los valores que ellos mismos cobran por sus consolas?

Algo similar ocurre con los juegos, donde la distribución la hacen grandes empresas que se dedican a aquello, pero que entregan los productos en Estados Unidos (o Europa), teniendo las empresas chilenas que asumir el costo del transporte, los impuestos de Aduana, etcétera.

Y, aún así, si sacan un cálculo verán que, desde hace mucho tiempo, los juegos en Chile se venden al mismo precio real o incluso más baratos que en EE.UU.

¿Significa esto que los precios van a subir? Es cierto, se hace cada vez más insostenible mantener los precios actuales y, más allá de las divertidas "guerras de precios" con otras tiendas, que ayudan a darle sabor a esto, al final es muy probable que haya alzas generales, sobre todo, en los estrenos.

En el caso de TodoJuegos, sin ser el dueño del negocio, puedo decir simplemente que los esfuerzos por evitar alzas mayores se están haciendo, tal como deben estar haciéndolos en otras tiendas. ¿Será suficiente? Ojalá que el dólar nos de una mano...



David Ignacio P.
#Aquosharp



Ignacio Ramírez
#Mumei



Caleb Herbia
#Caleta



Alejandro Abarca
#Feniadan

UNA PRODUCCIÓN DE

TodoJuegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

UNA REALIZACIÓN DE

playadictos
TU COMUNIDAD GAMER

Noticias | Videos | Juegos | Cine | Sorteos



playadictos
TU COMUNIDAD GAMER

Únete a una Comunidad de Gamers como tú



www.PlayAdictos.net

Indice



06 LOS 101 JUEGOS DE PLAYADICTOS

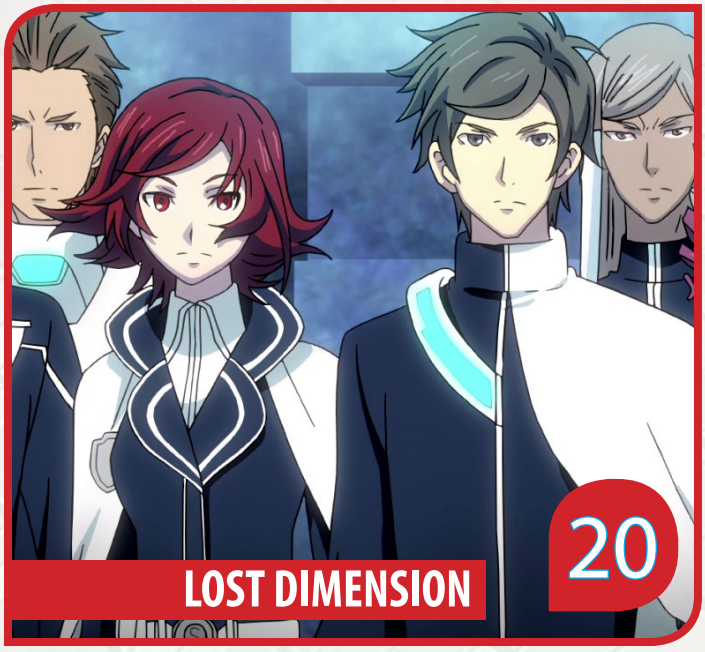
14 **SHOOTERS**
¿Está todo inventado en el género de disparos en primera persona?

26 **STARCRAFT**
El legado de una franquicia que expandió nuestro universo.

34 **JUEGOS MÓVILES**
Un momento de cambio se vive en la industria. ¿Para bien? Veremos...



40 SATORU IWATA



20 LOST DIMENSION

46 **KICKSTARTER**
Shenmue y Bloodstained acercaron a mucha gente a la plataforma.

52 **GAMESCOM**
Microsoft y su gran oportunidad de correr solo en la feria alemana.

56 **MEA CULPA**
¿De quién es la culpa del exceso de remasterizaciones? De nosotros...

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



Algo así como el Top 100 del American Film Institute, pero sin críticos de renombre ni academicismo. Simplemente, una selección de lo que creemos, desde nuestras subjetivas cabezas, que todo el mundo debería jugar alguna vez para acreditarse como auténtico gamer.

En este listado, **que desarrollaremos a lo largo de las próximas diez semanas**, saldrán desde títulos consagrados o superventas hasta marginados e indies.

Y como no es posible poner a TODOS los imprescindibles en apenas 101 puestos, es muy probable que



aquel juego que tanto amas no va a salir. Y es algo sumamente válido y entendible.

Tengan en cuenta algo: esto **NO ES un ránking** ni un listado con algún tipo de puntaje en base a una rúbrica o lista de cotejo y el orden de los juegos es aleatorio.

En este sitio nos la jugamos por esos títulos que se ganaron un lugar en nuestra memoria emotiva y muscular. Los que calaron hondo en nuestra alma gamer y creemos que son la escuela para los nuevos jugadores que arrancaron con una Nintendo 3DS, una Xbox 360 o una PS4. **Aquí te dejamos los 10 primeros**.

101 Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

2006 | PC y Xbox



Se le puede definir como el padrino del "new wave of survival horror".
Headfirst Productions se arriesgó por la inmersión total, prescindiendo incluso de HUD, en un FPS con muchos toques del juego de rol de mesa de Chaosium INC., donde las armas tienen un componente casi anecdótico frente a los horrores primigenios a los que enfrentamos, que nos volverán paulatinamente locos y nos provocarán visiones.
Como en todos los mitos de Cthulhu, hay un investigador que mete su nariz en el caso incorrecto y acabará descubriendo los horrores del tétrico pueblo pesquero de Innsmouth, junto con el extraño culto que convierte a su habitantes en algo menos que humanos.
Recuerden que esto es Lovecraft, por lo que huir terminará siempre siendo mejor que llevar una Thompson cargada bajo el abrigo.

100 Beyond Good & Evil

2003 | GameCube, PC, Xbox y PlayStation 2



Este es un juego en el que nuestra principal arma es el gatillo de nuestra reflex, que nos permitirá develar la conspiración entre los DomZ, la raza alienígena que intenta conquistar el planeta Hyllis, y la Sección Alpha, las fuerzas especiales que deberían defendernos de ellos.
Jade, una joven fotoreportera a cargo de varios huérfanos de esta guerra, es la elegida por la Red Iris para infiltrarse en distintas instalaciones, fotografiar evidencias y publicar los reportajes en esta imprescindible aventura en 3D que combina sigilo, resolución de puzzles, plataformas y coleccionables, que incluyen fotografiar a la fauna de Hillys y, sobre todo, un guión novedoso en el que al fin no interpretamos a otro asesino de personajes no jugables.
El juego fue desarrollado por la filial de Montpellier de **Ubisoft** y se supone que se trabaja en una secuela.

99 Chrono Trigger

1995 | SNES, PlayStation, Nintendo DS



Pocos juegos tiene el pedigree del JRPG desarrollado por el "Dream Team" de **Squaresoft**: Hironobu Sakaguchi en la dirección, Nobuo Uematsu en la música y Akira Toriyama en el diseño de personajes.

Súmenle que al fin se le puede hacer el quite a los molestos encuentros aleatorios, consolidando el Active Time Battle de los Final Fantasy de SNES, que nos permiten hacer una acción cuando los temporizadores personales de los PJ llegan a cero (y lograr a veces un brutal ataque a la maleta con todos los PJ's).

Pero, junto con todo eso, se da el lujazo de rescatar la mecánica de viajes en el tiempo de la aventura gráfica Day of the Tentacle, donde nuestras acciones tendrán efectos en las siete distintas eras temporales entre las que nos movemos, para conseguir alguno de los 30 distintos finales propuestos.

98 Goldeneye 007

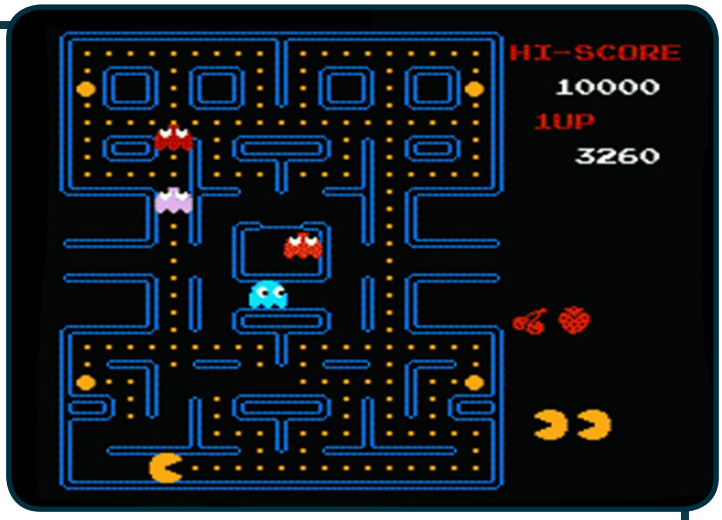
1997 | Nintendo 64 y Wii



Soprende al día de hoy que hubiera un tiempo donde los juegos de salida obtuvieran logros tan significativos, tanto en el género como en la consola a la que representan. El legendario título de **Rare** fue el primero en traer a consolas un control de FPS que usa sólo un stick análogo y que no tenía nada que envidiar al combo mouse+teclado de PC. Además, no era un mata-mata vacío, había que cumplir acciones específicas en cada uno de los 20 niveles, que cambiaban si modificabamos la dificultad. El sigilo era una parte importante para enfrentar a los secuaces de turno y el ahora casi extinto multijugador a pantalla dividida alargaba muchísimo las horas de juego y alegraba las tardes de los gamers, que por entonces ni soñaban con partidas on line. Merecidas todas la flores para un juego que casi fue un clon de Virtual Cop.

97 Pacman

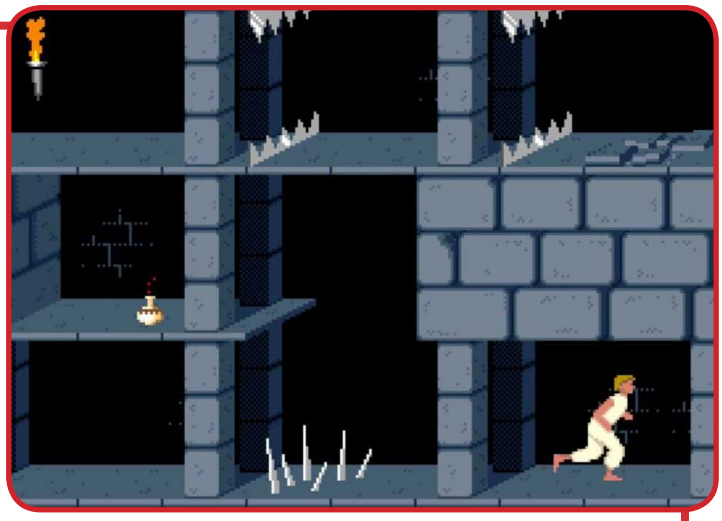
1980 | Arcade... y luego todas las plataformas



En el incipiente y ochentero mundo de los videojuegos, dominado por "simuladores" deportivos y shooters espaciales protagonizados por héroes anónimos, Pacman tiene un doble mérito. De partida, por primera vez nos hace jugar un desafío totalmente abstracto, sin referente literal en nuestro mundo. Lo segundo es que introduce en la industria un concepto que se mantiene hasta el día de hoy, que es poder controlar a un personaje tan carismático y explotable en otros medios, que aún más de tres décadas después de su creación sigue vendiendo a cascoporro. Es un ícono pop a la altura de Mickey Mouse y ha tenido sendos cameos en recientes películas con trasfondo gamer en su trama. La bola amarilla pastillera creada por **Toru Iwatani** sigue inspirando y enviciando como cuando funcionaba por unas pocas monedas.

96 Prince of Persia

1989 | Apple II, PC, SNES y un largo etc...



Lo primero que destacó fue una animación muy realista para la época. Luego, nos shockearía la sangrienta facilidad con que moríamos al caer sobre pinchos-trampa o como éramos cercenados por guillotinas ocultas. Al rato, nos indignamos con ese árabe que nos atacaba con una espada. Y eso que aún no descubríamos que el reloj de arena del inicio no era una metáfora del tiempo que nos quedaba, sino que teníamos exactamente 60 minutos para recorrer las mazmorras del palacio del sultán, memorizar las lozas sueltas, sobrevivir a esqueletos animados, a más árabes e incluso a un doppelganger que nos hace perder nuestra propia vida si lo atacamos, para al fin enfrentarnos al traicionero Jaffar, rescatar a la princesa y reestablecer la paz de Persia. Puzzles, plataformeo y duelos de espada rotoscópicos dignos de Las mil y una noches.

95 Red Dead Redemption

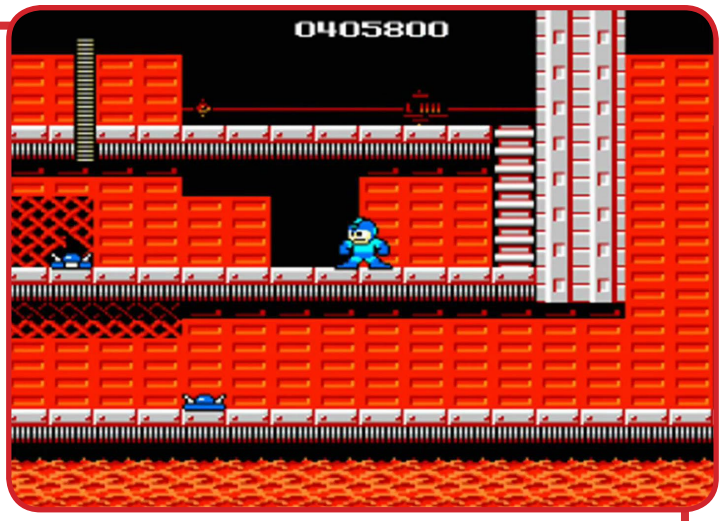
2010 | PlayStation 3 y Xbox 360



El pináculo en la carrera de los hermanos Houser en **Rockstar** y quizás el mejor sandbox de la historia. Valentía tiene de sobra al proponer un juego que no va sobre liberar al país/mundo del tirano/alien/brujo/demonio de turno. Ni siquiera es sobre venganza, sino que como pocos intenta ofrecer una luz de esperanza sobre el ex forajido John Marston, quien intenta expiar sus culpas ayudando al FBI a capturar a sus antiguos compañeros de andanzas. Un entorno lleno de juego emergente, con gente que nos engaña en el camino, fauna salvaje que hace de las suyas, climas y flora regionales para cada estado, secundarios de lujo, mogollón de referencias cinematográficas a clásicos del western, un manejo de los corceles que nos hará olvidar el manejar un deportivo y un inolvidable final que hace honor al título del juego.

94 Megaman

1987 | NES



La saga que ahora lleva la muletilla de classic pudo ser un plataformas run'n'gun del montón si **Keiji Inafune** no decidiera dar al universo del juego y al diseño de sus personajes ese aire de anime futurista digno de Ozamu Tezuka. Un diseño de niveles y un gameplay tan pulidos que no es necesario un tutorial para aprender a jugar, una dificultad ajustada y desafiante, la posibilidad de poder escoger libremente el orden de los niveles y la mecánica de juego que es sello de la serie: jefes finales que son derrotados con armas de otros jefes, como si se tratara del complejo cachipún que jugaba Sheldon Cooper. La serie, que dio paso a universos alternativos en Megaman X y Legends, tiene a la vuelta de la esquina un reboot financiado por los fans, pero que por un vergonzoso desinterés de Capcom en la saga llevará otro nombre: Mighty Nº9.

93 Tony Hawk's Pro Skater 2

2000 | PSX, PC, Xbox, Nintendo 64 e iOS



Una saga actualmente en decadencia (ya veremos si su nueva entrega la resucita), que alcanzó su cénit en su segunda iteración. Hasta antes de este simulador, los juegos de skate tenían un número de piruetas casi anecdóticas, pero el 3D y los controles con más botones permitieron que con simples combinaciones pudieramos emular a nuestros héroes de los X-Games con un realismo y vértigo impresionantes para la época. El juego de **Neversoft** Incluía la opción de desbloquear acrobacias aún más complejas (como el mítico 900), el grind manual que nos dejaba encadenar trucos para lograr altísimas bonificaciones y multiplicadores, un editor de personajes y parques, junto a una banda sonora que marcó a una generación de skaters digitales para los que Guerrilla Radio es sinónimo de rodamientos, tablas, lijas y feroces porrazos.

92 Demon's Souls

2009 | PlayStation 3



Este título de **From Software** es el test de tolerancia gamer definitivo. La dificultad de los ortopédicos juegos de 8 bits dan el salto al full HD en un universo agónico, oscuro y enigmático, donde la pantalla del You Die será nuestra fiel compañera. Un RPG que se luce más como hack and slash ultratecnificado que como la típica fantasía medieval.

Un sandbox sin misiones que te da libertad para escoger el camino donde yacerá tu próxima lápida.

Un multijugador asincrónico que muchas veces nos trollea más que ayuda y una historia que sólo los más audaces exploradores de Boletaria llegarán a conocer en detalle.

Observar, experimentar, atacar, morir. Y volver a enfrentar esa batalla las veces que sea necesario. Pocas veces la victoria fue tan satisfactoria, ¡y eso que el enano que nos mato 15 veces era parte del tutorial!



¿Está todo inventado EN EL GÉNERO FPS?

No somos tan pretenciosos como para creer que tenemos una respuesta definitiva a esta pregunta, pero es indudable que el panorama actual es preocupante para los fanáticos.

David Ignacio P.
#Aquosharp



Quizás uno de los géneros más desprestigiados hoy en día es el de los juegos de disparos, conocidos generalmente como shooters, especialmente su variante en primera persona. Esto, porque su sobreexplotación ha llegado a tal nivel que, para muchos, el sólo oír hablar de **Call of Duty**, por ejemplo, les produce arcadas o nauseas.

Puede sonar incluso a prejuicio, pero es perfectamente comprensible, porque a cualquiera le saturan las sucesivas e interminables secuelas y más aún si estas llegan año tras año en forma incesante.

El principal causante de este fenómeno no es ningún misterio. Los juegos de esta especie han tenido, históricamente, un buen recibimiento tanto entre el público en general como entre los críticos especializados y en una industria que se mueve básicamente por el dinero, como en casi todo orden de cosas, no es de extrañar que los desarrolladores y publicadores intenten exprimir la gallina de los huevos de oro hasta dejarla casi sin aliento.

No pretendo caer en la clásica discusión sobre si los verdaderos responsables son los que venden siempre lo mismo o si la real culpabilidad es de quienes les siguen comprando todo lo que ofrecen en forma casi irreflexiva.

Si nos detenemos a pensarlo por un momento, el mecanismo es virtualmente el mismo que funciona en todas las demás áreas de la economía: **donde haya una demanda habrá alguien que esté dispuesto a satisfacerla y viceversa**.

Como gamer, no deja de llamarme la atención un hecho bastante peculiar. Y es que este fenómeno no se ha replicado de igual manera en los hack'n slash, en los RPG y ni siquiera en los shooters en tercera persona.

No vemos a casi nadie quejándose por la salida al mercado de una continuación de **Bayonetta** o **Devil May Cry** u otro **Fallout** o **Dragon Age**, pese a la gran cantidad de títulos similares que existen para estas categorías.

Tal vez la respuesta se encuentra en la variedad. En la actualidad, si queremos tomar un arma digital y matar decenas de enemigos, **tenemos casi como únicas alternativas alguna entrega de Call of Duty o Battlefield** y, considerando la dudosa calidad de sus últimas entregas, no es de extrañar que el descontento sea generalizado.

Considero que sería prudente profundizar en aquel último aspecto y, para hacerlo de forma correcta, hay que



Titanfall y su fórmula marcaron pauta.



KillZone: SF, hermoso, pero en deuda.



CoD: Black Ops 3... ¿más de lo mismo?

realizar una separación por plataforma.

PLAYSTATION 4

Cinco juegos del género hay para esta consola. El exclusivo KillZone: Shadow Fall más los Call of Duty Ghosts y Advanced Warfare y los Battlefield 4 y Hardline.

Obviando a la Wii U, de la que sabemos su nulo interés por desarrollar en este género (aunque conociendo a Nintendo no me extrañaría ver dentro de no mucho tiempo a Mario con una AK 47), la máquina de Sony no tiene el mejor escenario para los fanáticos pues, en mi opinión, **el único título que podría considerarse "decente" es Battlefield 4**. Los otros cuatro son de lo peor de sus respectivas sagas y, en lo personal, los considero injugables.

Ahora bien, un punto a favor podría ser que, al menos, hay de esos juegos que llamo "challa": free to play que podrían

gustarle a más de uno, como son **Blacklight: Retribution**, **Warframe** o **Planetside 2**.

XBOX ONE

Soporta los mismos dos juegos de Call of Duty y Battlefield, pero además agrega a su oferta dos títulos: Titanfall y el recopilatorio Halo: The Master Chief Collection.

Aquí es **Titanfall**, a mi juicio, el que marcó la diferencia desde un comienzo. Si bien el entusiasmo por la creación de Respawn Entertainment decayó rápidamente, al punto de desinflarse casi por completo, es importante destacar sus aportes.

Además de esta nueva IP, los seguidores de la consola tienen la ventaja de contar con el compendio remasterizado de **Halo**, aunque para no caer en subjetividades no haré juicios de valor sobre la saga y me limitaré sólo a excluirla de mi análisis por ser un recopilatorio.

Extrañamente, sólo tiene un juego "challa", el **Warframe**, aunque se anuncian más a futuro.

ORDENADORES

Es difícil hablar de poner a los PC en la balanza, porque no sólo tienen los mismos juegos que las consolas mencionadas, sino que incluyen todas sus versiones hacia atrás, mucha "challa" y muchos títulos de calidades variables, incluyendo todos esos de corte indie que si bien pueden llegar a ser productos de calidad, no alcanzan la masividad ni la trascendencia de los "grandes".



Aclaro que no menciono a juegos como **Far Cry 4** o **Borderlands: Handsome Collection** por incluir vertientes tanto de sandbox como de rol y mi idea es **acotar el análisis a los FPS propiamente tales**.

MAL PRONÓSTICO

Ya sé que puede parecer un poco contradictorio con lo que plantearé a continuación, pero ya mencionados los principales exponentes… ¿no les parece que, al final del día, son todos prácticamente iguales?

Por supuesto que hay diferencias tanto en la jugabilidad como en el tamaño de los mapas, uso de vehículos, rachas de muerte, especializaciones, etc. Pero, en el fondo, **las similitudes son innegables**.

Recuerdo que en la pasada generación fue-

ron **BodyCount**, **MAG** y **BulletStorm**, entre otros, los que intentaron incorporar algo de diversidad, pero ninguno tuvo gran éxito.

¿Les faltó innovación o fueron los consumidores los que no quisieron darle una oportunidad? Y acá, más que intentar dilucidar el embrollo, lo cierto es que cada lector fanático del género podrá sacar sus propias conclusiones en virtud de sus propios gustos.

Al ver lo que nos depara el futuro, de inmediato resalta **Call of Duty: Black Ops 3**. El tiempo se encargará de demostrar si se convertirá en la lápida definitiva de la franquicia o si, por el contrario, le devolverá su antiguo esplendor.

Y para el 2016 esperamos contar con el reinicio de **Doom**. Lamento no tener toda la fe que amerita tal referente, pero el CGI que se mostró en la pasada E3 no me convenció en lo absoluto. Es posible que volver a las raíces sea la respuesta, pero también es muy probable que repetir la antigua fórmula no rinda los frutos esperados.

Al poner todo esto sobre la balanza, **no podemos dejar de preguntarnos si ya está todo inventado** en lo que respecta al género.

En una primera instancia así podría parecerlo, pero si hacemos memoria recordaremos las



incontables ocasiones en que, en múltiples rubros del entretenimiento, se ha dicho que tal o cual elemento está definitivamente agotado y luego hemos presenciado, sorpresivamente, cómo aparece algo nuevo bajo el sol.

En esta ocasión me daré el lujo que se dan algunos comentaristas deportivos, quienes critican a destajo sin nunca haber obtenido ni un solo triunfo. Yo, en paralelo, me limito a denunciar la escasísima creatividad que la industria ha demostrado en este aspecto, pero no tengo ninguna sugerencia que aportar. Al parecer, no tengo alma de desarrollador.

De todos modos, guardo en mi corazón la esperanza que, de la mano con los avances en el hardware, lleguen las refrescantes ideas que vengan a sacar del pantano a nuestros queridos y decaídos jueguitos de guerra.





Lost Dimension

AMISTAD Y TRAICIÓN

Atlus nos trae un juego de rol estratégico, cuya premisa es: desconfía de cada uno de tus amigos. Un traidor se encuentra entre nosotros y eliminarlo de nuestras filas será primordial.

Luis Felipe Puebla
#D_o_G

Definitivamente, amo a **Atlus**. Como un jugador asiduo al rol japonés, el estudio sencillamente se ha convertido (desde hace mucho) en uno de mis distribuidores favoritos, al traer a nuestro continente cada vez más títulos de este género desde el país del sol naciente.

Ahora en julio (para cuando leas estas páginas puede que ya tengas el juego en tus manos) le toca el turno a **Lost Dimension**, un juego de rol estratégico para PlayStation 3 y PS Vita desarrollado por el estudio **Lancarse** y que nos llega exactamente un año desde su publicación en Japón.

Un título a la vista llamativo, que posee varios elementos únicos interesantes como para llamar la atención de los jugadores.

"EL FIN" SE ACERCA

El escenario en que se desarrolla Lost Dimension es un futuro cercano, donde el mundo yace en ruinas. De la nada, una misteriosa torre aparece y lanza ataques explosivos a distintas naciones.

Un hombre que se hace llamar sólo como **The End** aparece entonces y lanza un mensaje, declarando que un nuevo ataque se llevará a cabo y terminará con el mundo en trece días... a menos que alguien suba la torre a detenerlo.

Para hacer frente a esta amenaza, varios países deciden crear un grupo de fuerzas especiales conocido como **S.E.A.L.E.D.** y que está formado por once personas con habilidades sobrehumanas, cada uno con un talento distinto que aportará en el campo de batalla.

Lo que no esperaban al llegar a la torre, fue encontrarse envueltos en un demente juego planeado por The End, donde entre miembros



Sho Kasugai.



Yoko Tachibana



Toya Olivert.

del equipo se encontrará un traidor, teniendo que eliminarse entre sí para poder seguir avanzando de niveles.

SALVAR EL MUNDO

Como mencione anteriormente, cada miembro de S.E.A.L.E.D. tiene una habilidad especial y única. El protagonista del juego es **Sho Kasugai**, quien posee el poder de la "visión". que le permite ver el futuro y qué usaremos para encontrar al traidor en nuestro grupo (revisa sus nombres y habilidades en el recuadro).

CONFIAR... EN NADIE

Uno de los elementos que define el juego es la existencia de los traidores dentro del equipo, a los que deberemos encontrar y eliminar para poder subir en la torre.

Este sistema de juicio funciona así: algunas batallas te darán **"puntos de visión"** al terminar y éstos podrás usarlos para que Kasugai pueda ver el futuro de

EL EQUIPO

Yoko Tachibana tiene el don de la telepatía.

Toya Olivert cuenta con poderes electromagnéticos.

Himeno Akatsuki encandece la batalla con piroquinesis.

Mana Kawai tiene fuerza física sobrehumana.

Nagi Shishiouka utiliza la levitación.

Sojiro Sagara es el encargado de curar al equipo con sus habilidades de sanación.

Zenji Maeda, con el don de la sincronización, copia las habilidades de otros para usarlas en combate.

Marco Barbato controla la telequinesis.

Agito Yuuki puede teletransportarse a voluntad.

George Jackman es el que completa el grupo con el poder de la clarividencia.



The End.



Himeno Akatsuki.



Mana Kawai

uno de los integrantes y descubrir al traidor.

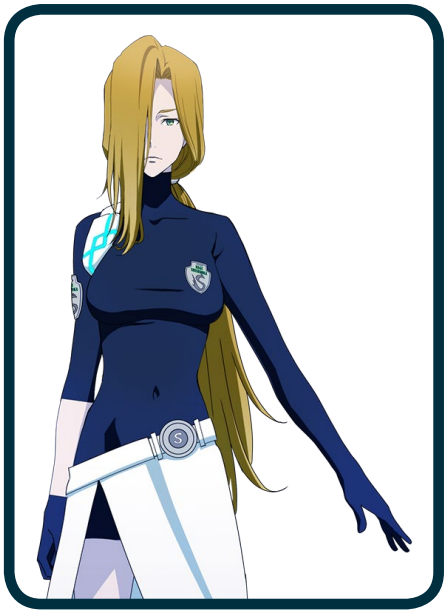
Durante el primer juego, el primer traidor siempre será el mismo personaje, ya que actúa como tutorial del sistema para pasar el primer piso de forma segura, pero luego de eso los restantes (y también el primer traidor en un futuro "New Game Plus") son totalmente al azar, por lo que tu aventura nunca será igual a otra tuya o de otra persona.

Mucha atención también, ya que elegir y acusar de traidor al personaje equivocado no te lleva a un Game Over, el juego continúa normalmente, pero al llegar al enfrentamiento final contra The End el tener uno o varios traidores en nuestro equipo nos jugará en contra, **ya que éstos actuarán contra nosotros** elevando la dificultad de la última batalla.

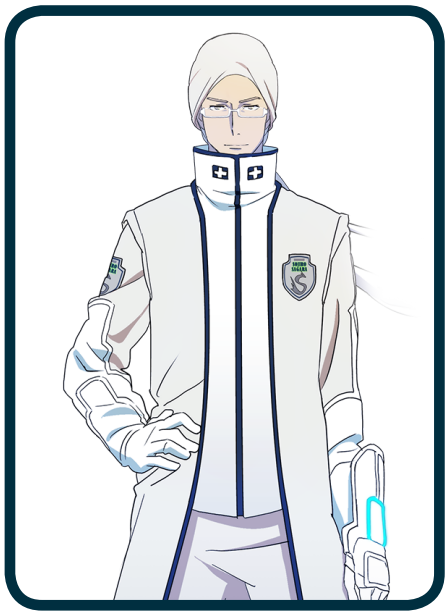
Si el traidor elegido es el correcto, subirás la confianza con el resto de los miembros de tu party, lo que te ayudará en las batallas, ya que asistirán a tus ataques con mayor frecuencia. También esto afecta y cambiará ciertos eventos en el juego.

Respecto al sistema de juego en las batallas, numerosas publicaciones y jugadores coinciden en comparar el sistema de Lost Dimension con el de **Valkiria Chronicles**. Jugar e intercalar a los personajes que usas en batalla será muy importante por razones tanto estratégicas de tu equipo, como en tu camino por descubrir al traidor de turno con las conversaciones post-combate.

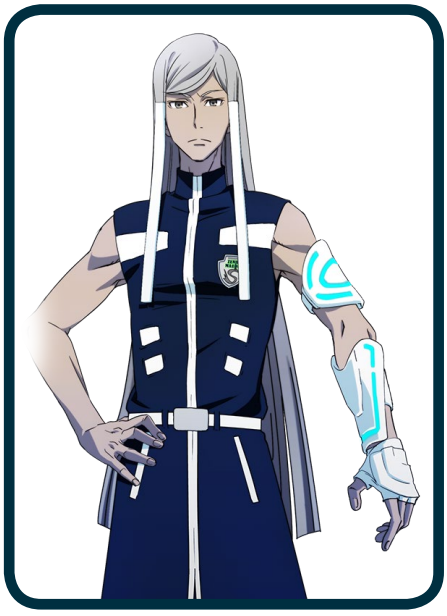
Como cualquier RPG estratégico, el posicionamiento de tus personajes será de vital importancia para que la ejecución de tus ataques sean exitosos. La ubicación de tus compañeros también será vital para poder usar



Nagi Shishiouka.



Sojiro Sagara.



Zenji Maeda.

la característica de **"Assist"**, en la cual un miembro de tu equipo de forma automática se unirá a tu ataque.

Otra característica que debes usar sabiamente es la de **"Refer"**, en la que cedes tu turno a otro personaje, lo que es útil si estás fuera de rango para atacar y no quieres desaprovechar tu oportunidad para hacer daño.

El modo **"Berserk"** se activa cuando se agota los puntos SEN (el equivalente a los MP de cualquier RPG y que se utilizan para habilidades especiales) y le da un empujón a tu personaje incrementando dramáticamente la fuerza de tus ataques... pero ojo porque no discriminará entre enemigos y amigos, atacando a todos por igual.

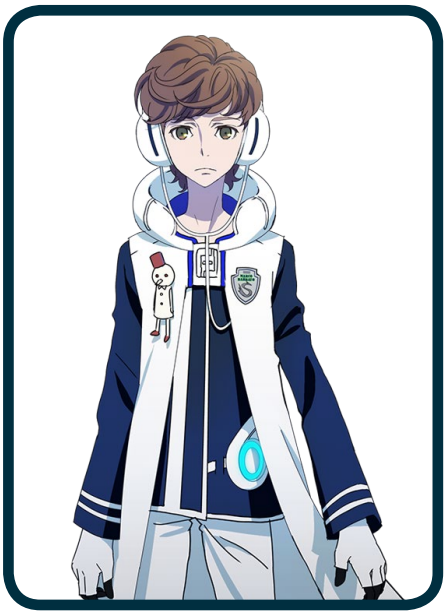
¡CONTENIDO GRATIS!

Para finalizar, y como buen juego de Atlus, lamentablemente el juego **llega doblado al inglés** sin posibilidad de elegir el audio original en japonés, algo que no debería extrañarnos, pero que de todas formas seguimos sin entender.

El doblaje pueden revisarlo en varios trailers que Atlus ha lanzado en su canal de YouTube.

Su lanzamiento está fijado para el 28 de julio y durante dos semanas (o sea que cuando leas esto debes ir inmediatamente a la Store para asegurarlo) se pondrá a disposición general un DLC avaluado en 20 dólares de forma totalmente gratuita.

Este DLC se divide en 9 trajes para los personajes en juego, 12 avatares para PSN, un mapa adicional que incluirá historia extra y tres misiones que añadirán una a cada piso. Estos packs de misiones son "The Emissary From the Netherworld", "The Price of Blood" y "Runaway Cause and Effect".



Marco Barbato.



Agito Yuuki.



George Jackman.



StarCraft y su legado INTERGALÁCTICO

La saga creada por Blizzard no sólo ha deslumbrado a los jugadores desde su lanzamiento, hace casi dos décadas, sino que además ha dejado huella en la industria gamer.

Alejandro Abarca Apablaza
#Feniadan



Para aquellos que somos fanáticos de los RTS (Real Time Strategy) o videojuegos de estrategia en tiempo real, hoy en día es casi impensado hablar de ellos sin nombrar a **StarCraft**, que si bien no es el padre del género, es uno de sus más importantes exponentes, siendo de los pocos que se mantiene vigente en un mercado donde las consolas le han ido ganando terreno a la industria del PC.

Estos casi veinte años que tiene la saga sobre sus hombros se deben, principalmente, a la genialidad de **Blizzard Entertainment**, estudio desarrollador de esta obra, con la que supieron cautivarnos desde el primer momento con su vasto universo.

EL INICIO DEL ÉXITO

Quizás muchos recuerden 1998, como el año del Mundial de Francia, en el que Chile tras largos 16 años volvía a la cita planetaria, pero también es el año del lanzamiento y consagración de éste juego, que sería uno de los más populares de la década.

Se trataba de un RTS que venía precedido de los éxitos obtenidos por el estudio con **Warcraft: Orcs & Humans** en el '94, **Warcraft II: Tides of Darkness** en el '95, su expansión **Beyond the Dark Portal** y **Diablo** en el '96.

A diferencia de los otros juegos, aquí el estudio da un vuelco total en su ambientación, pasando de un mundo fantástico de corte medieval a la ciencia ficción, con la inmensidad del espacio y las luchas galácticas a nuestro alcance.

Uno de sus fuertes desde el comienzo fue su mejora visual en relación a los otros títulos de la compañía, lo que venía acompañado de cinemáticas cargadas de acción y momentos épicos, como **"La batalla sobre Amerigo"**, la que nos trae a la memoria la película **Aliens**, el final de la primera entrega, o el comienzo para su expansión, no teniendo nada que envidiarle a las producciones hollywoodenses.

Otro de sus aciertos fue realzar el protagonismo de los héroes, con un conjunto de personajes que se fueron ganando nuestro cariño o desprecio, como **Jim Raynor**, **Sarah Kerrigan**, **Fenix** o **Zeratul**, ya que por medio de ellos, que eran unidades más fuertes y con alguna habilidad especial, íbamos descubriendo la historia.

Algo que también supieron aprovechar fue su modo multijugador, **a través de Battle.net**, lo que nos permitió jugar con gente de todo el mundo, pudiendo medir nuestras fuerzas para ver quién era mejor y vanagloriarnos de nuestra estrategia o pegar el grito al cielo si nos hacían un rush.



Finalmente, con énfasis en la narración y jugabilidad, se nos marcó lo que sería la tónica de esta aventura, en donde vivimos el conflicto entre las tres razas que forman este universo.

TERRANS

Descendientes de los humanos de la Tierra que salieron hace siglos del planeta, en una desastrosa expedición formada principalmente por criminales y disidentes del gobierno terrestre. Tras su catastrófica llegada al sector Koprulu, los sobrevivientes fundaron tres colonias, que dieron lugar a Confederación, la Coalición Kelmoriana y al Protectorado de Umoja.

Algo que caracteriza a los Terrans es su capacidad de adaptación, ya que no poseen la tecnología superior de los Protoss, ni la horda de los Zerg. Es por eso que cuentan con un ejército versátil, formado por los marines como tropas de choque, sus tanques de asedio y el poderío de los cruceros de batalla.

ZERG

Fueron creados por los enigmáticos Xel'Naga, quienes estaban en la búsqueda de un gran experimento evolutivo. Es por ello que son capaces de asimilar a otras especies para que forme parten de su temible enjambre. Como no podía ser de otro modo,

evolucionaron más rápido de lo que previeron sus creadores, quienes fueron destruidos por su experimento.

Liberados de sus antiguos amos, el enjambre viajó por el espacio para encontrar y destruir a la otrora creación de sus padres, los Protoss. En este paso, han asimilado a varias especies, que forman parte de sus ejércitos, el que se basa en la fuerza de los números, ya que si se les deja libres se multiplican de manera alarmante, compensando así lo débiles que pueden ser sus unidades individualmente. Entre ellas destacan las manadas de zerligs, los mortíferos hidraliscos y los voraces mutaliscos.



La astucia es la carta de los Terrans.



Los Zerg tienen la fuerza de la horda.



Los Protoss apuestan al poder psíquico.

PROTOSS

Conocidos como los primeros nacidos, son una antigua raza originaria de Aiur con la cual los Xel'Naga tuvieron contacto y ayudaron a su rápida evolución. A pesar de esto, el orgu-

llo e individualismo terminó desencadenando una guerra entre los clanes e hizo que los creadores los abandonaran a su suerte.

Tras un periodo de caos, los Protoss, conscientes de su error, buscaron volver a las viejas enseñanzas de sus maestros, recuperando así sus facultades psiónicas y su unidad como pueblo, lo que los llevo a grandes avances tecnológicos. Tras su lucha contra la horda Zerg, han tenido que hacer uso de todo su potencial, destacando los guerreros Zelot, sus ancestrales Inmortales y los letales Carriers.

Como se ve, el juego se desenvuelve en un escenario de lucha planetaria con tres campañas individuales, una para cada raza, lo que nos obliga a adaptarnos a las estrategias y estilos de cada una para seguir viendo los acontecimientos desde distintos lados del tablero.

LAS SECUELAS

Tras el éxito de StarCraft en 1998, que lo llevó a coronarse uno de los juegos más vendidos ese año, y tras un final que nos dejó en la punta del asiento, no era de sorprender que contará con una continuación, la que se materializó a finales de ese mismo año con la expansión **Brood War**, que tenía la dura tarea de seguir la historia empezada por el titulo original.

Brood War cumplió de sobremanera con las expectativas que había y sirvió para ampliar aún más el exquisito universo de StarCraft, incluyéndose nuevas unidades y héroes para cada una de las razas.

El problema fue que de nuevo la historia quedó inconclusa, pero ahora deberíamos esperar mucho más para ver otro capítulo de la saga. Es más, tuvieron que pasar varios años para que Blizzard anunciara **StarCraft II** finalmente, lo que vino a ser un rayo de esperanza para los fanáticos, concretando su estreno el 2010 y mostrando una mejora significativa desde el punto de vista visual.

Pero no todo sería tan dulce como parecía, ya que a diferencia de los títulos anteriores, el juego llamado finalmente **StarCraft II: Wings of Liberty** sólo incluiría una campaña, la de los Terran, incorporándose la de las demás razas posteriormente, por medio de dos expansiones.

En este sentido, el suplicio debió mantenerse nuevamente, ya que tras su salida debieron pasar tres años para que viéramos la expansión **Heart of the Swarm**, que se centra en los Zerg. Y desde el 2013 es que estamos esperando el último capítulo, titulado **Legacy of the Void**, que al igual que el juego original terminará la campaña con los Protoss.

Al menos, para contener las ansias, en la E3 de este año se reveló **Whispers of Oblivion**, prólogo de tres capítulos que servirá de enlace entre Heart of the Swarm y Legacy of the Void, en donde volverá a ser protagonista Zeratul, quien sigue buscando desentrañar las profecías Xel'naga.

No obstante, aún no se anuncia la fecha de salida de este prólogo. Sí se dijo que estará disponible para todos los usuarios de forma gratuita, teniendo un acceso anticipado aquellos que hagan la precompra de la última expansión.

LO QUE PUDO SER

Ya terminado Brood War quedó en muchos un vacío, el que se esperaba pudiera ser suplido por el nuevo juego que se anunciaba para el universo de StarCraft. Uno que no apostaba por el RTS sino que hacía un cambio hacia la acción e infiltración en tercera persona.

Se llamaría **StarCraft: Ghost** y saldría en PS2, Xbox y Gamecube, desarrollando su historia cuatro años después de los acontecimientos de Brood War, donde seguiríamos a **Nova**, una joven fantasma que trabaja para el Dominio.

Pero tras constantes retrasos y cambios en el equipo de trabajo, en el 2006 se congeló el proyecto. El estudio ha dicho que no está cancelado, así que podríamos verlo en un futuro.



A esto hay que sumarle el que Nova aparezca en StarCraft II, así como su estatua tiene un lugar en las oficinas de Blizzard junto a otros personajes emblemáticos de sus sagas.

IMPACTO CULTURAL

No se podría terminar este análisis sin hacer mención de la casi desconocida incursión que tuvo la saga en el mundo de las consolas, ya que los éxitos del título original y su expansión hicieron salir una versión para Nintendo 64, llamada **StarCraft 64**, que incluía ambos juegos y tenía una misión exclusiva inédita, llamada **Resurrection IV**.

Además nos permitía jugar en pantalla dividida, pero al carecer del multijugador y de las voces de los personajes no fue tan popular como la versión de PC.

Otro aporte al mundo de los videojuegos, como ya se habló en una edición pasada de la revista, **es ser el progenitor de los MOBA**, ya que los orígenes del género se remontan a **Aeon of Strife**, un mapa creado como un mod para StarCraft.

A lo anterior hay que agregar la cantidad de torneos mundiales que giran en torno a la saga, siendo trascendental el que aún se sigan disputando, a casi 20 años del primer título. De hecho, en países como Corea del Sur es casi un deporte. Para no creerlo.





Un momento clave para los JUEGOS MÓVILES

Tras el boom de títulos como Angry Birds o Candy Crush, hoy esta industria atraviesa una etapa decisiva en pos de lograr su maduración definitiva o caer en una peligrosa saturación.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20


Candy Crush
SAGA

Ya hace bastante tiempo que las consolas portátiles dejaron de ser el único método para jugar cuando viajamos, estamos en una plaza o en el metro. Los móviles, cada vez más avanzados tecnológicamente, se fueron ganando un espacio dentro del mundo de los videojuegos gracias a su accesibilidad a la hora de obtener un videojuego.

Cómo olvidar los primeros videojuegos que probamos en nuestros móviles, destacando el clásico **Snake** (el juego de la serpiente) que todos tuvimos, seguramente, en un Nokia.

No éramos conscientes entonces de la revolución que se generaría luego con los juegos para móviles. Y es que pasaron varios años más para que esto se convirtiera en realidad y fue la empresa finlandesa Rovio la que dio el primer gran golpe con su **Angry Birds**.

El juego se convirtió en un éxito de inmediato, generando millonarias ganancias a la compañía, e incluso fue uno de los primeros videojuegos para móviles en sacar merchandising, series de TV y, dentro de pocos meses, incluso su propia película.

Pero la gallina de los huevos de oro de Rovio en algún momento se tenía que agotar y fue más rápido de lo que la compañía esperaba. Sus ingresos des-

Fallout Shelter



iOS (pronto Android)

Creado por el estudio chileno Behaviour, se colocó al salir entre lo más descargado para la plataforma de Apple y en agosto llegará a Android. Es un juego de estrategia en el que estaremos a cargo de uno de los refugios donde habitan los sobrevivientes del apocalipsis nuclear.

Infinity Blade I-II-III



iOS

Uno de los primeros juegos de móviles que demostraron lo que podían hacer grandes sagas en un aparato de uso cotidiano como los smartphones. De la mano de Epic Games, la serie tiene un apartado gráfico sobresaliente, reforzado con una historia bastante interesante.

Bastion



iOS

Uno de los mejores juegos de rol del 2011. Desarrollado por Supergiant Games, destaca por tener un planteamiento bastante sencillo, pero a la vez muy entretenido y adictivo. En este caso, controlamos a un chico que ha sobrevivido a un gran desastre y debe buscar su camino.

cendieron de manera drástica desde que el juego alcanzó su máximo esplendor y, pese a que han tratado de darle un giro de tuerca a la fórmula, con diferentes juegos basados en franquicias reconocidas como Star Wars, la compañía comienza perder beneficios.

La otra empresa que ha hecho un imperio en el mundo de juegos móviles es King con su famoso **Candy Crush**, que, para que nos hagamos una idea, sólo el 2013 el género casi 2.000 millones de dólares en ingresos. Una cifra impactante viniendo de un juego free to play (gratuito).

Pero, tal como pasó con Angry Birds, los ingresos ya comienzan a bajar y la empresa ha sufrido despidos y el cierre de algunos estudios.

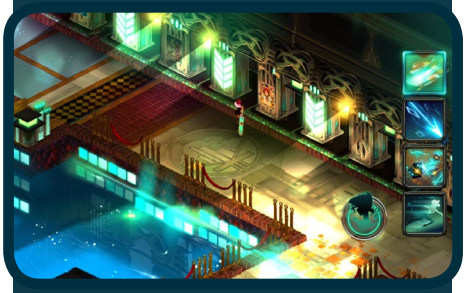
ALTA SATURACIÓN

Como muestran estos dos ejemplos, triunfar en el mundo de los juegos móviles es bastante difícil, debido a que el público a los que van dirigidos es muy volátil.

El otro gran problema es la saturación que existe en el mercado de los juegos móviles. Las barreras de entrada son casi nulas para lanzar algún juego en iOS o Android, lo que provoca una altísima cantidad de juegos clónicos.

Que exista una sobrepoblación de videojuegos en Android e iOS se

Transistor



iOS

Los mismos creadores de Bastion nos trajeron el año pasado este título, que comparte muchos de los méritos estéticos de su antecesor, con una protagonista femenina y algo más de acción en su propuesta. Por cierto, su banda sonora es de las mejores en cualquier juego móvil.

Forgotten Memories



iOS (pronto Android)

Su título se completa con "Alternate Realities" y eso nos presenta este juego especial para amantes del terror y la supervivencia. Sus creadores, del estudio Psychose, lo han descrito como un juego de la vieja escuela con puzles, acción y exploración. Este año debería llegar a Android.

Game Dev Story



iOS y Android

El estudio Kairosoft tiene un buen número de títulos de gestión muy similares, pero el más divertido de todos, especialmente para nosotros, es éste. Aquí debes gestionar tu propio estudio de videojuegos para llevarlo desde una empresa independiente a un estudio de alto presupuesto.

debe, en gran medida, a lo sencillo que puede resultar crear un juego para móviles, mientras que los beneficios que se pueden generar son multimillonarios.

Si no es cosa de preguntarle a Dong Nguyen, el creador vietnamita de **Flappy Bird**, que generó millones con un videojuego que se hizo popular en redes sociales, convirtiéndolo de súbito en millonario.

Entre los jugadores más tradicionales o hardcore hace rato se instaló el debate entre qué plataforma es mejor, si los móviles o las portátiles de Nintendo y Sony.

Y, a la luz de las ventas, al parecer muchos han optado por los primeros, básicamente por la facilidad de acceso (andamos siempre con el celular en el bolsillo), además de que preferimos jugar sus títulos cortos y adictivos, algo que se da muy bien en trayectos cortos donde buscamos un experiencia más directa y simple.

Además, a lo largo de todo este tiempo se han lanzado juegos que tienen poco y nada que envidiarle a los grandes títulos de las consolas portátiles, como son algunos de los **doce títulos imprescindibles** que les presentamos destacados en este artículo.

Pese a todo esto, una de las grandes deficiencias que encontra-

World of Goo



iOS y Android

Sin lugar a dudas, este título es uno de los mejores juegos de puzles de la última década, con una magnífica dirección artística, además de una jugabilidad adictiva y a la vez desafiante. El título creado por 2D Boy es, por lejos, el mejor que encontrarás en su género en móviles.

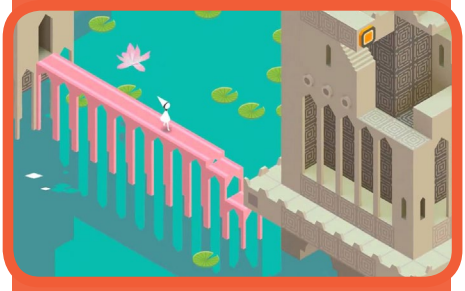
Limbo



iOS y Android

Los muchachos del estudio Playdead nos regalaron uno de los mejores juegos de los últimos años el 2011, cuando lanzaron este título de pesadilla, con una ambientación sobresaliente, unos puzles desafiantes y una historia simple, pero que podría tener más un sentido...

Monument Valley



iOS y Android

Una hermosa y premiada aventura desarrollada por US Two, en la cual tendrás que guiar a una princesa por un surrealista entorno, mientras vas manipulando arquitecturas que te van a parecer imposibles de resolver. Un juego que te obligará a tener atentos todos tus sentidos.

mos los jugadores más tradicionales a la hora de enfrentar un videojuego más complejo que un Angry Bird o un Candy Crush es el control. La pantalla táctil, pese a que ha ido evolucionando para mejorar con cada nueva oleada de móviles, aún resulta bastante incómoda para jugar títulos que requieren una mayor precisión.

EL FUTURO

El futuro en los juegos para móviles se ve prometedor y para todos los gustos, pues tendremos a grandes sagas de consolas como Kingdom Hearts Unchained, Lara Croft Go, Hitman Go o Star Wars: Galaxy of Heroes, sumando el que **Nintendo** llegará este mismo año con sus primeros juegos para móviles.

La contra es que muchos estudios indie se están bajando del carro, pues la saturación de la que hablábamos y el abuso de la monetización comienzan a desmotivar a muchos realizadores, que no sienten que valga la pena sacrificar su visión artística en pos de ganancias que se reparten cada vez más actores.

En contrapartida, varios estudios grandes, como **Konami** o **Square Enix**, ya están subidos con todo, lo que podría tender a una maduración que le hace mucha falta a un sector que lidia a diario con el descontrol.

Valiant Hearts



iOS y Android

Vive la historia de tres protagonistas que compartirán un mismo camino y siente la guerra como nunca las has experimentado, en este grandioso juego de Ubisoft, que no sólo nos servirá para entretenernos, sino que además aprenderemos más de la Primera Guerra Mundial.

Hearthstone



iOS y Android

Blizzard es una de las mejores compañías de videojuegos y su juego de cartas es una demostración de eso. Adictivo, sencillo, divertido y profundo, este Heroes of Warcraft nos permitirá jugar durante muchas horas para conseguir todas las cartas y convertirnos en un maestro.

The Room Two



iOS y Android

El primer The Room, desarrollado por los británicos de Fireproof Games, fue una pieza genial para los amantes de los puzles interactivos. Pues bien, aquí mantienen la premisa. Un título inteligente, con gráficos muy realista y una banda sonora que te pondrá los pelos de punta.



Satoru Iwata
LA GRAN PÉRDIDA DE NINTENDO

Tal vez resulte incómodo, raro… o en última instancia oportunista el hecho de dedicar este tipo de artículos a personas que dejaron esta vida hace tan poco, pero es inevitable que cuando alguien se marcha no aparezca esa nostalgia que nos obliga a echar la mirada atrás y es aquí cuando descubrimos una imagen más general, un plano más completo, que te hace darte cuenta de que esa persona en verdad era importante. Y ese es el caso de **Satoru Iwata**.

Nació el 6 de diciembre de 1959 y se crió en Sapporo, Japón. Ya desde joven mostró interés en los videojuegos y mientras estudiaba la carrera de Informática en el Tokyo Institute of Technology empezó a colaborar como programador freelance en **HAL Laboratory**. Una compañía que, por esos tiempos, recién comenzaba su relación de trabajo con Nintendo.

Tras terminar su carrera, decidió pasar a trabajar a tiempo completo en HAL y, rápidamente, en 1983 se convirtió en el productor que coordinaba todo el software.

Durante este periodo trabajó en juegos como **Balloon Fight**, **Kirby** y el mítico **Mother (EarthBound)**. Y lo hizo tanto en la función de programador como en la de productor.

Tuvo una carrera tan ascendente que en 1993 llegó a ser el presidente de HAL, cuando la compañía estaba casi al borde de la bancarrota, pero Iwata logró darle estabilidad financiera gracias a un proyecto llamado **Creatures Inc.** ¿Qué involucraba? Poca cosa. "Sólo" encargarse de los juegos de cartas de Pokémon.



En los Nintendo Direct, Iwata desplegaba su lúdica personalidad.

Iwata también ayudó en el desarrollo de los primeros juegos de la saga **Pokémon** como programador y es así, por ejemplo, que gracias a él podemos visitar Kanto en Pokémon Oro y Plata, a través de un código de compresión que desarrolló.

En el año 2000 comenzó a trabajar en **Nintendo** como directivo y dos años después, cuando se retiró el eterno general (presidente) **Hiroshi Yamauchi**, quien llevaba en el puesto desde 1949, es nombrado presidente, convirtiéndose en el cuarto en asumir ese rol en Nintendo y el primero en no estar relacionado por lazos familiares con los Yamauchi.

GameCube es la protagonista de esa época de Nintendo, pero no la está pasando del todo bien contra su rival más exitoso, **Playstation 2**.

Había que pensar en una solución para reflotar la compañía. Primero, no se le ocurrió nada mejor que revolucionar el juego portátil dirigiendo el equipo de desarrollo que vio nacer a la **Nintendo DS**, consola que ya está en la historia como una de las más vendidas.

Pero tras ello es cuando viene el que, sin lugar a dudas, fue el mayor hito en su carrera y una gran marca en la historia de los videojuegos.

En 2006, **Nintendo sorprende al mundo lanzado la Wii** y, como su nombre en clave indicaba (Revolution), su lanzamiento provocó una verdadera revolución

en la industria, haciendo de los videojuegos algo más atractivo para un público más amplio.

Se perdió ese prejuicio del adolecente o gordo solitario encerrado en su cuarto. Nintendo Wii invitó a todos a jugar con su control simple y atrayente... ahora todos eran jugadores y se crearon esos malditos conceptos del jugador "hardcore" y el "casual".

Es gracias a esto, al abrir la industria a prácticamente a todo el público, que Iwata se gana un lugar en los libros de historia del videojuego.

Y todo siguiendo la filosofía clásica de Nintendo, que fue empezada por su ejecutivo **Gunpei Yokoi**: "No hace falta tecnología de punta para divertir. A veces, es mejor reducir costos y darle una vuelta a tecnologías baratas y existentes".

Una frase que es, sin lugar a dudas, uno de los puntos angulares que tuvo Iwata a la hora de dirigir a Nintendo.

Una de las últimas decisiones del japonés como presidente de la compañía fue la alianza con **DeNA**, con el objetivó de que Nintendo lance por primera vez en su historia juegos para smartphones y otros dispositivos portátiles, fuera de sus consolas.



Y en una de sus últimas intervenciones, reunido con accionistas de la compañía, nos dejó saber que el próximo año tendremos noticias de **una nueva consola de Nintendo**, cuyo nombre en clave es NX.

Esta es una industria joven, motivo por el cual la muerte de Iwata es algo que nos da para pensar, ya que somos un público que no sabía muy bien cómo enfrentar la pérdida de uno de los íconos de nuestra afición. Además de que Iwata era una persona entrañable. Sino, no se explica cómo es que su muerte causara más impactó en internet que la del propio Yamauchi en 2013.

Para los seguidores de las revistas de videojuegos de la web, cuando vemos a Iwata vemos a Nintendo. No era un presidente y su compañía por separado.

En cierto modo, estamos habituados a ver a



A PICAR CÓDIGO

Pocos deben conocer la faceta de Iwata como programador, siendo que no era un ámbito en el cual se desenvolviera para nada mal. Reescribió solo el código de Mother y se dice que lo hizo solo en una semana. Ayudó a Game Freak, quienes tenían el problema de que por sí solos Pokémon Oro y Plata eran demasiado grandes para el cartucho de Game Boy color. Y, además, ayudo a agregar gran parte de Kanto, hazaña similar que hiciese con Pokémon Stadium, repitiendo el tiempo de trabajo record que hizo con Mother, una semana.

Por último, cuando ya era directivo de Nintendo, se sumó por iniciativa propia al equipo de desarrollo de Super Smash Bros. Melee, para corregir diversos bugs que complicaban su fecha de lanzamiento.

los ejecutivos máximos de la industria como "enemigos" que no escucha a los jugadores, sino que sólo se empeñan en buscar la forma más rentable de vender su producto.

Pero Iwata era distinto. Era alguien a quien un fanático de los videojuegos podía ver como a un igual y eso lo demostraba a través de sus **Iwata Asks** y **Nintendo Directs**. Medios directos por los cuales lo podías ver e interactuar con él, dejando la prensa de lado.
Era una manera de comunicar que nos permitía crearnos una imagen propia de Nintendo y de la cual ahora es difícil desligar a Iwata.

Era a través de estos programas que se filtraba su personalidad desenfadada, como ya muchos apreciaron en la E3 de este año, cuando no tuvo reparos en convertirse en un muppet para presentar las novedades de la firma.



Su pasión por los videojuegos era evidente. Y así lo reflejó durante una conferencia, con una frase que lo define como persona y que se ha recordado mucho después de su muerte.

"En mi tarjeta de trabajo, soy el presidente de una empresa. En mi mente, soy un programador de videojuegos. Pero en mi corazón soy un jugador".

Palabras que no nos dejan indiferentes y que dan clara muestra de su forma de encarar la industria, siendo quizás por ello una de las personas que más ha marcado la breve historia de los videojuegos.

Un tipo cercano y con sentido del humor, pero que también contaba con la determinación necesaria para cambiar para siempre el rumbo de la industria.

La sorpresiva muerte de Iwata el pasado 11 de julio, producto de un rebelde tumor, es **una gran pérdida** para el sector, para Nintendo y, sobre todo, para nosotros, los jugadores, pues a fin de cuentas lo que hizo fue sólo pensar en nosotros a la hora de diseñar o producir.

Y esto último, por desgracia, es algo que se hace demasiado poco en esta industria.

Ignacio Ramírez Yáñez
#Mumei



Kickstarter vive UN SEGUNDO AIRE

El anuncio de Shenmue 3 revitalizó el interés por la principal plataforma de crowdfunding, que se ha convertido en la mejor patada inicial para cualquier creador y llegó para quedarse.

Caleb Herbia
#Caleta

Más de una vez, seguro, supimos de grandes proyectos que nunca llegaron a materializarse por falta de fondos o apoyo. O hemos sido testigos de cómo grandes ideas se hunden por el simple hecho de no tener algunos billetes verdes que les permitan alzar las velas y navegar hasta nuestros puertos.

Esa, precisamente, es una de las cosas que **Kickstarter** busca ayudar a que se logre.

Pero a lo mejor esta es la primera vez que escuchas hablar de este sitio web y te preguntarás de qué changos está hablando este tipo.

Bueno, haciendo un resumen, Kickstarter es una plataforma online en donde diversos proyectos, de distintas categorías (música, películas, videojuegos, fotografía u otros), pueden obtener aportes monetarios para poder llevar a cabo su idea.

Este dinero viene de los bolsillos altruistas de diversas personas a lo largo del globo, las cuales se sienten motivadas por el proyecto de una persona y deciden aportarle dinero. Lo que suele ser recompensado con alguna copia o detallito por ahí.

Kickstarter está funcionando desde el 2009 y ha conseguido aportes para **casi 90 mil proyectos**, recaudando ya una cifra cercana a los 2 mil millones de dólares estadounidenses.

Ahora, después de ese microresumen de lo que es Kickstarter, analicémoslo de una manera un poco más fría,

¿Es acaso un modelo positivo? ¿O será sólo una técnica publicitaria? ¿O habrá algo medio trucho detrás?

Las primeras dos preguntas tienen una respuesta tan sencilla que plantearlas es casi un saludo a la bandera.

De partida, porque claramente es algo ultra positivo. Como videojugadores vivimos siendo bombardeados, en un 95% de las ocasiones, por lo que la industria quiere que juguemos y sólo tenemos un acceso mínimo a obras originales y muchas veces revolucionarias.

Entonces, si la industria, no quiere arriesgarse con estas ideas y decide no aportar a quienes buscan ir un poco más allá y romper con el molde, qué genial es que nosotros mismos tengamos el poder de permitir que otros nos maravillen con estas nuevas creaciones.

Respecto con la segunda pregunta, creo que la respuesta también es positiva. Sin lugar a dudas, **Kickstarter es una tremenda ventana publicitaria**, pues puedes poner tu idea en una ventana que se abre para todo el mundo. De esta manera, muchos podrán ver y

conocer lo que estás haciendo, ya seas un NN o algún director famosillo que decide tirar su juego por esta vía.

Es más, es tan buena ventana publicitaria, que no es casualidad que **Yu Suzuki** optara por ocupar esta vitrina para poder realizar el tan esperado por muchos **Shenmue 3**.

Es tanta la expectación que tiene este juego que, de inmediato, acaparó la atención de muchos que en un dos por tres colaboraron con el dinero de sus bolsillos (o, mejor dicho, de sus tarjetas) para ayudar a que este juego tuviera el financiamiento necesario para realizarse.

Más aún, en sólo una hora y 40 minutos, este proyecto ya había alcanzado la no despreciable suma de un millón de dólares. Pero no se quedaría ahí, **ya que logró recolectar más de 6,3 millones de dólares**, el máximo récord en este rubro, aportados por más de 69 mil patrocinadores.

Seguramente, el bueno de Yu Suzuki no necesitaba esa ayudita, pero tampoco creo que la haya recibido desganado. Es más, es una excelente técnica para hacer sentir a los jugadores que son partícipes de la creación del juego. De hecho, muchas veces una de las recompensas por hacer un aporte es aparecer en los créditos finales.

Ahora, ¿habrá algo trucho detrás? Ya lo esbozamos en un reportaje el año pasado y es que **siempre existe el riesgo de que el dinero aportado no rinda los frutos esperados**, ya sea porque el creador botó el proyecto y no devolvió lo recibido (lo que, por desgracia, no tiene otra sanción que el desprestigio) o porque se prometió una cosa y no se cumplió, ante lo cual es poco lo que se puede hacer.

Pero ojo, que ya hay un caso que podría graficar lo segundo y es el de **Keiji Inafune**.

El padre de Megaman financió sin problemas el año pasado **Mighty N°9** (pidió 900 mil dólares y recaudó más de 3 millones) con la promesa de que saldría en abril de este año y tendría gráficos punteros.

Pues bien, el título se retrasó, sus tráilers no muestran esos gráficos prometidos y, para peor, no ha quedado muy claro cuántos de los aportes se destinaron a una serie animada que está en desarrollo.

¿Y qué pasó? Que el japonés se creyó el cuento, pensó que con su solo nombre financiaría cualquier cosa y hace unas semanas, aún sin lanzar Mighty N°9, lanzó otro proyecto en Kickstarter llamado **Red Ash**, que esta vez tiene un proyecto aparte para la realización de un anime.



Red Ash iba derechito al fracaso...



Bloodstained, un sucesor de Castlevania.



Yooka-Laylee cautivó por su estética.

Lo cierto es que, como juego, **Red Ash se ve mucho más atractivo que Mighty N°9** (a menos que seas un fanático de Megaman claro), pero pese a ello, al cierre de esta edición y restando sólo unos días para el cierre de la campaña, apenas superaba la mitad de los 800 mil dólares que pide para realizarlo y tenía sólo 6 mil patrocinadores.

Es decir, la gente habló cerrando su billetera y dando una lección en torno a que si bien puedes recibir un cheque en blanco en base a tu reputación... más te vale cumplir con tu palabra hacia tus clientes.

¿No sería maravilloso tener esa misma retroalimentación hacia los grandes estudios cada vez que abusan de los jugadores? Habría varios agonizando...

Por cierto, ¿y qué gana el sitio con esto o lo hacen por altruismo? La verdad es que la plata-

forma tiene un costo y, por ello, el 5% de lo recaudado va a las arcas de Kickstarter... siempre y cuando el proyecto se haya financiado.

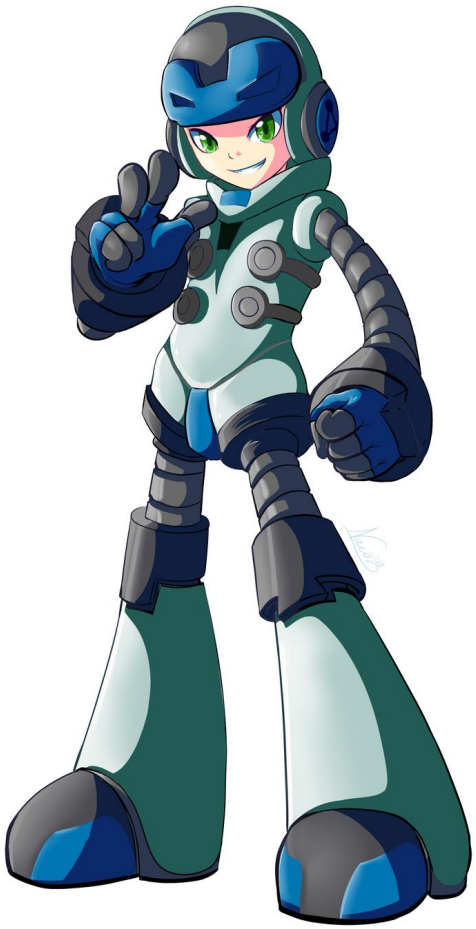
Y ese es un punto clave: al convertirte en "patrocinador" de un proyecto te pedirán los datos de tu tarjeta de crédito (en algunos casos también se acepta Paypal, pero cada vez menos dado que hubo muchos casos de anulaciones del aporte tras financiarse un proyecto), **pero el cobro de tu aporte sólo se te hara si el proyecto se financia**. Si eso no ocurre, no te harán ningún cargo.

FUCK YOU...

Uno de los grandes factores de éxito de un proyecto de este tipo, sobre todo cuando detrás está un gran nombre, es el factor "fuck you" o, para ponerlo en chileno, el "a la mierda".

Inafune fue un ejemplo con Mighty N°9. Fue un "fuck you, Capcom" en toda la cara para los fans de Megaman que ven cómo el personaje sigue en el limbo sin que el estudio se digne a darle una secuela.

Algo similar acabamos de ver con **Playtonic**



Games, formado por muchos miembros de **Rare**, ese genial estudio que pasó de la gloria al abismo al ser adquirido por Microsoft.

Mientras la actual Rare sigue sin dar el tono (de hecho, lo más atractivo que tienen en planes es el Rare Replay que traerá de vuelta a varios clásicos), estos chicos lograron financiar con holgura **Yooka-Laylee**, un título plataformero a la usanza de títulos como **Banjo-Kazooie**.

Una gran oportunidad para una revancha, para un "fuck you, Rare" y decirle a las grandes compañías, fuerte y claro: "tus políticas absurdas no crean juegos; nuestra creatividad, sí".

Otro aún más claro (y más ad-hoc dado el momento actual de la compañía) es el "fuck you, Konami" al financiar el nuevo proyecto de **Koji Igarashi**, ilustre productor de la saga Castlevania, con el juego **Bloodstained: Ritual of the Night**, que batió el récord (antes de Shenmue 3) superando los 5,5 millones de dólares en aportes.

Como ven, el fenómeno Kickstarter va, creo,

más allá de lo que la industria pensó y tiene que ver con el despertar de la gente que realmente formamos esto y no los que dirigen los estudios de cuello y corbata, sentados en sillones de cuero con masajeador en sus oficinas gigantes del piso 98 de algún gran edificio.

Gracias a esto, los jugadores y los creadores podemos tener contacto directo, intercambiar ideas y, encima, recibir una recompensa a cambio. Y, aunque no recibiéramos nada, es simplemente genial el saber que tienes el poder de convertirte en el mecenas de una potencial obra de arte.

O te puedes dar el gusto de decir: "sí, yo apoyé a ese proyecto", como ocurrió por ejemplo con aquella consola que prometía tanto, pero que no terminó por cumplir con todas las expectativas que se habían forjado sobre ella, como es la **Ouya**.

De hecho, sé que uno de los redactores de esta revista es uno de los que puede lucir, orgullosamente -supongo-, una de esas primeras Ouya como un llamativo pisapapeles en su escritorio gamer.



Un caso similar es el de **Oculus**, el aparato de realidad virtual que también se financió en esta plataforma, aunque claro, después llegó Facebook con todos sus millones y compró la compañía. Eso sí, al menos los que aportaron tienen en sus manos los kits de prueba que tenían prometidos.

Kickstarter, en conclusión, es la mejor patada en la mente que nos podrían dar para iniciar **una verdadera revolución artística** en el mundo de los videojuegos y espero que muchos más creadores sigan el ejemplo de lo que ya participan en esta plataforma.

Es una muy buena oportunidad para poder apreciar a máxima escala las ideas de los genios de los pixeles, sin las limitaciones que los mega inversionistas ponen sobre ellos.

Les invito a tomarse unos minutos y darse una vuelta por la página. ¡Juéguensela por una idea y apoyen a un artista en su trabajo! En una de esas, sin saberlo, gracias a ustedes puede surgir una nueva saga que rompa todos los paradigmas.



Gamescom 2015

XBOX CORRERÁ SOLA

Microsoft tiene la gran oportunidad de lucirse este año en la feria alemana, ya que Sony decidió apostar por la Paris Game Week que se realizará en octubre. ¿Sabrá aprovecharlo?

Roberto Pacheco
#NeggusCL

Será una **Gamescom** muy especial la de este año. Y es que no tendrá esta vez la tradicional competencia entre las grandes compañías de videojuegos, Sony y Microsoft, tras la decisión de la firma japonesa de apostar por hacer una conferencia en la **Paris Game Week** a realizarse en octubre... justo el mismo día en que saldrá al mercado Halo 5.

Habrá que ver, entonces, si con esta sentida ausencia la feria que se realiza en Alemania podrá mantener el rótulo de ser la más importante de Europa. Y el desafío no es sólo para sus organizadores, **sino también para Microsoft ya que, literalmente, correrá sola**.

El estudio viene calentando motores para esta Gamescom desde antes de su participación en la E3, cuando la compañía adelantó, tras la bajada de Sony, que haría una conferencia y tendría más información de tres de sus exclusivos: **Scalebound**, **Crackdown**, y el tan esperado **Quantum Break**, de los creadores de Alan Wake.

De Scalebound no hay mucha más información que el teaser mostrado en la E3 del año pasado, además de un par de notas que demuestran que el título de **Platinum Games** (Bayonetta, Vanquish) sería un juego de acción y mundo abierto.

Seguramente, veremos más de Forza 6, de Halo 5 o incluso de Gears of War 4, pero Microsoft aseguró que mostraría otros exclusivos y todos sus fanáticos esperan que sean de categoría y no sólo juegos indies o títulos poco llamativos.

De cara a la pelea cuesta arriba que tienen con PlayStation 4, la Xbox One necesita urgente títulos que le den un sello y que convenzan a muchos que tienen ya una negra de Sony, por ejemplo, a comprar una segunda consola, como ocurrió tanto en la pasada generación.

Y esta Gamescom, que hasta ahora asoma como su última ventana para presentar sus novedades, será clave para potenciar su discurso. ¿Habrá podido guardarse algunas cartas de su E3? Difícil... ¿o profundizará el concepto de la retrocompatibilidad que tantos elogios cosechó? Es más que probable.

Otro que siempre ha tenido un papel importante en la Gamescom es **Blizzard**, con una conferencia para miles de jugadores que en su gran mayoría son fanáticos de sus juegos.

Y como la Blizzcon en Anaheim está un poco lejos para la mayoría de los mortales, viajar a Alemania una vez por año para mostrar lo nuevo del estudio es una buena forma de mantener el contacto con sus seguidores.

Este año habrá más de 400 stands para poder jugar y probar alguno de sus juegos populares, como **Hearthstone** o **Heroes of the Storm**, pero por sobre todo se espera información de **StarCraft 2: Legacy of The Void**, la tercera y última expansión que tendrá esta entrega.

Además, Blizzard tendrá una conferencia por separado, por lo que esperamos conocer algún título nuevo o nuevas informaciones de otro juegos ya anunciados, como **Overwatch**.

Otro de los actores importantes que debería tener la feria este año es **Square-Enix**, que ya se llenó de anuncios en la E3 y ahora espera potenciar títulos como **Final Fantasy XV**, **Hitman** o **Deus EX: Mankind Divided**, que parecen más cercanos al paladar europeo.

Aunque aún no se sabe que van a mostrar, sí se conoce que empezará la promoción de FF XV o que sabremos más del próximo **Dragon Quest: Heroes**... y no descartemos nunca alguna cartita bajo la manga de los nipones.



Sony estará "a medias" en Alemania.

De otro del que escucharemos hablar mucho es de **Electronics Arts**, que además de sagas como **FIFA 16** o **Star Wars: Battlefront** podría también haberse reservado algún juego de la feria E3.

O, al menos, haber dejado en espera la posibilidad de mostrar más de un juego tan esperado como **Mass Effect: Andromeda**, del que poco pudimos saber en la E3 recién pasada.

En la misma vereda está el otro gigante de la industria, **Activision**, que debería mostrar más de **Call of Duty: Black Ops 3**, de **Tony Hawk 5** o del nuevo **Guitar Hero**.

GRANDES AUSENTES

¿Por qué Sony no estará con una conferencia propia en la Gamescom? La respuesta oficial es el poco espacio entre la E3 y la feria alemana, ya que la primera se realizó una semana después de lo habitual y la segunda se adelantó en siete días.

Tiene sentido. Pero está también el ojo comercial, **ya que el evento de París, en Francia, se realiza a fines de oc-**

tubre, justo antes del Black Friday y de la Navidad. Es decir, el momento justo para hacer algún gran anuncio que genere expectativas en torno a la consola.

Como bono, digamos que Sony eligió hacer su conferencia el 27 de octubre, que es el mismo día en que Microsoft lanzará su principal exclusivo, **Halo 5**, por lo que la oportunidad de quitarle páginas de cobertura en los medios aparece como propicia.

Considerando que esa cita es en Francia, también Ubisoft parece muy lejana a la Gamescom aunque, al igual que Sony, estará en la feria con su propio stand, presentando allí sus nuevos títulos.

Otro de los ausentes será **Nintendo**, que tampoco tendrá una conferencia, aunque a estas alturas eso ya no es una novedad. Tampoco es que estén para fiestas tras el reciente deceso de Satoru Iwata.

Tendrán, claro, su stand propio y llevarán algunos de los ya escasos títulos que presentó durante la E3, pero mejor que no esperemos grandes anuncios ni de ellos ni de Sony.

¿Le restará esto atractivo a la cita? Sin duda alguna. Pero habrá que ver cuánto y si, al cabo, Microsoft se la juega y la convierte en su propio feudo para relanzarse en Europa, donde, con la excepción de Inglaterra, pierde por paliza.

FESTIGAME ADELANTARÁ METAL GEAR SOLID V

La mayor feria de videojuegos del país volverá a marcar presencia este año en la Estación Mapocho, entre el 13 y el 16 de agosto, con una cita que tendrá como principal atractivo para los jugadores la posibilidad de probar el demo de Metal Gear Solid V: The Phantom Pain que se mostró en la E3.

Por cierto, los juegos de fútbol también serán protagonistas. Así, mientras PES 2016 tendrá un espacio propio para celebrar sus 20 años, Electronic Arts organizará un campeonato de FIFA 15 que tendrá como premio la suma de 10 mil dólares al ganador.

Y, por si esto fuera poco, Festigame este año aumentó su apuesta y traerá nada menos que a Troy Baker, el más prolífico actor de doblaje del momento y quien, por ejemplo, hizo la voz de Joel en The Last of Us o hará la del hermano de Nathan en Uncharted 4.

Las cosplayers Jessica Nigri y Lindsay Elise también se sumarán a una fiesta que espera reunir a más de 40 mil personas y que cubriremos diariamente en nuestro Blog TodoJuegos y con un completo reportaje en una próxima edición.

HAGAMOS UN MEA CULPA

Cuenta la historia que cuando la creatividad de los desarrolladores cae a niveles tan bajos como la aprobación del gobierno y cuando la ley del mínimo esfuerzo se convierte en el modus vivendi de las distribuidoras, aparece uno de los principales enemigos de los videojuegos.

Pero, desgraciadamente, no me refiero a un personaje ficticio. **Esto es algo tan real como el regreso de Satoru Iwata en forma de amiibo**. Me refiero a las nunca bien ponderadas remasterizaciones.

A pesar de que estas cuestionadas "nuevas versiones" no son nada realmente nuevo (Nintendo lo viene haciendo hace eones), **es relativamente reciente su masificación**, al punto que hoy parecen propagarse como invitaciones para la app Kiwi.

No tiene mucho sentido preguntarse el porqué de esta tendencia, ya que la respuesta es tan sencilla que hasta un jugador de Candy Crush puede deducirlo: como muchos de los males de la humanidad, **el cochino dinero es el culpable…** ¿o no?

Planteo esta duda por algo muy simple: el dinero no es un ser vivo o pensante, por lo que es ridículo asignarle responsabilidad alguna. Si queremos buscar al verdadero causante de esta catástrofe, **deberíamos partir por mirarnos al espejo.**

En caso de que ustedes no tengan la suerte de ser **un Adonis viviente** como yo y no soporten ver su horripilante imagen reflejada, entonces tienen la alternativa de recordar aquella milenaria frase que decía: "¿Por qué miras la paja que hay en el ojo de tu hermano y no ves la viga en el tuyo?".

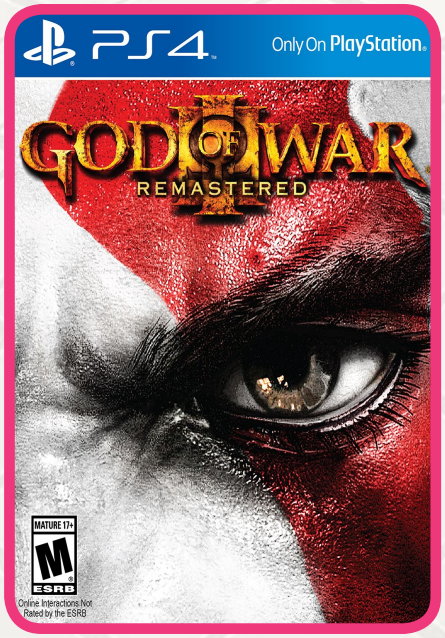
Cuánta sabiduría hay en esas palabras, sobre todo si consideramos que este nuestro mundillo gamer lo que más abunda es la paja… aunque no en precisamente en ojos ajenos.

Aun así el mensaje pre-

valece y grafica una realidad contundente: **mientras se sigan vendiendo bien, estas aberraciones jugables seguirán saliendo**.

No habría entonces nada de qué preocuparse, pues la solución estaría a nuestro alcance. Dejemos de comprarlas y al poco tiempo, como sucede con todas las modas, su extinción será inevitable.

Tomando esto en consideración, veo con cierto optimismo el futuro y me parece que hemos visto algunas señales (o, mejor dicho, destellos) de que **la industria está notando este descontento**.



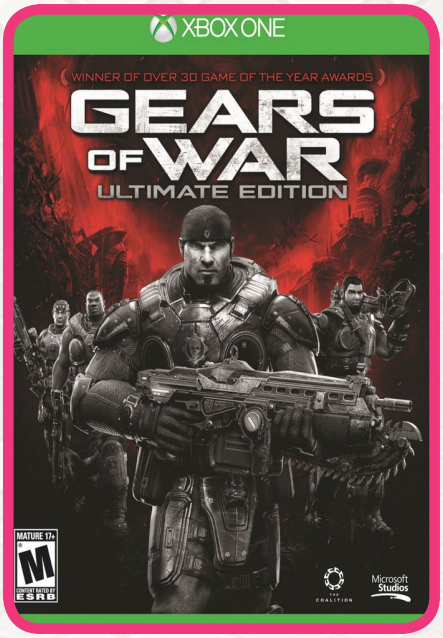
Es así como han aparecido ciertos intentos de compensación, como lo son los DLC gratuitos de **The Witcher 3**. De más está decir que son más pobres que el catálogo de Wii U, pero por algo se empieza.

La retrocompatibilidad de Xbox One es otro claro ejemplo y,



de hecho, los ejecutivos de Microsoft tienen tanta confianza en esta medida que han llegado a proyectar ventas de tres cifras en Japón, lo cual sería un hito.

Las recientes noticias sobre el cambio de políticas en **Street Fighter V** también hacen referencia a esto, aun-



que habrá que ver si se concreta porque creerle a Capcom es como creerle a un político cuando dice que nunca más dará boletas falsas.

Para terminar, no puedo dejar de mencionar lo que ya todos sabemos: **nadie nos obliga a volver a pagar por lo que ya jugamos**.

Igual de obvio es decir que todos preferiríamos ver una continuación antes que un remake, pero en ese caso no faltarían los que se quejan por la sobreexplotación de las sagas… al final, pensándolo bien, no hay cómo darles en el gusto a estos ñoños de mierda.



King's Quest
UN RETORNO REAL

El estudio Sierra vuelve a las andanzas rescatando una de sus sagas emblemáticas, con el primer episodio de una serie de cinco que deleitará a los amantes de las aventuras gráficas.

Roberto Pacheco
#NeggusCL

Para los que no lo saben, **King's Quest** es una saga de aventuras gráficas que formó parte de la mejor época, desde cuando se crearon los emblemas del género, siendo uno de los caballitos de batalla de la compañía **Sierra Online**. La saga original fue diseñada en 2D, exceptuando su último título, que fue creado y producido en 3D.

El ambiente en el que se desarrollaban era completamente inmersivo y estaba compuesto por territorios y personajes destacados, incluso, desde otros universos. Así, podíamos encontrar a La Bella y La Bestia, Caperucita Roja e incluso hasta al Conde Drácula.

Así los veíamos en los primeros juegos, que estaban basados en puzles de fantasías y que, en sus siguientes secuelas, estarían más elaborados y complicados, con mejores personajes y una historia más desarrollada.

Pero su personaje principal es el rey **Graham**, un caballero de Deventry que gana el trono del reino a través de distintas aventuras. También aparecen miembros de su familia como su esposa, la reina **Valanice** y sus hijos gemelos **Alexander** y **Rosella**.

La única excepción fue que en **King's Quest VIII**, donde el protagonista fue **Connor Mac Lyrr**, un siervo del reino de Daventry que no tenía relación con la familia real.

La forma principal de jugar este tipo de títulos es a través de la resolución de puzles, utilizando objetos que se van encontrando en el camino y permanecen en el inventario del protagonista.

Entre ellos podemos hallar cosas como un tomate podrido o incluso un pez muerto. Si se llega a un punto en el cual no podemos avanzar y resolver un puzzle, la mejor opción es abandonar el lugar y volver luego con nuevos objetos.

Los puzles incluyen mapas de lugares inhabitables, desiertos y laberintos en donde deberemos usar mucho de lógica y nuestras habilidades deductivas. Todo un desafío.

A destacar es que nuestros personajes pueden morir de forma frecuente, debido a la dificultad en los puzles. Para evitar este tipo de desgracia, **lo mejor es ir salvando nuestra partida y conservar nuestros puntos de guardado**, para volver a alguna situación anterior. También sirve para recoger algún objeto que olvidáramos.

REMAKES

Existen de los primeros cuatro juegos de la saga, pero creados por grupos de fans de la saga. La idea era crear los mismos juegos, pero con gráficas distintas, llegando al mismo nivel que en la quinta y sexta entrega (resoluciones de 320x200) y que incluyen la banda sonora original y voces de los personajes.

Estos remakes fueron distribuidos de forma gratuita a través de sus sitios webs dedicados.

Para ser precisos, **Annonymous Game Developers Interactive (AGDI)**, desarrolló en 2001 un remake bastante básico de King's Quest I, con gráficos muchos más avanzados que el original, con secuencias de música y voz para los personajes.

Tiempo después, el 2003, el mismo grupo creó un remake de la segunda entrega mucho más elaborado, incluso cambiando partes de la historia original del juego para darle un poco más coherencia y dificultad.

Finalmente, otro grupo, **Infamous Adventures**, lanzó en 2006 el remake de King's Quest III, incluyendo esta vez gráficos, banda sonora y voces originales para el juego.

EPISODIO 1

Como ven, esta es una saga con fanáticos bien fanáticos y, por eso, hay muchas expectativas en torno a este King's Quest renovado, pese a haberse lanzado hace unos días sólo digitalmente y con menos bulla de la que tenía en su mejor época.

Como verán, esta vez se trata de un título en formato episódico, que está tan de moda desde que Telltale lo institucionalizó con sus aventuras, y se puede adquirir el primer capítulo individualmente o la temporada completa, para PC y consolas de Sony y Microsoft.

Esta nueva versión del juego no está tan lejos de lo que fueron sus antepasados. Las muertes frecuentes, los caminos interminables y resoluciones de puzles se incluyen de igual manera. Incluso, tiene detalles y menciones que harán recordar y sumergir en la nostalgia a los veteranos de la saga y que, igualmente, espera encantar a los novatos que recién entran a este universo.

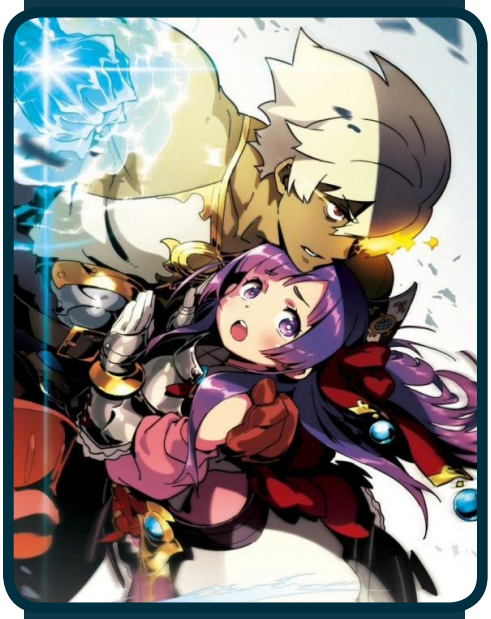
El primer episodio se llama **A Knight To Remember** y es el primero de una serie de cinco. Se promete el segundo para este año y los tres restantes para el próximo. Y, seguramente, una vez lo hayan lanzado todo veamos una edición física al menos para consolas.

Ojo que en este juego cada acción tiene una consecuencia, por lo que algunas decisiones podrían influir en tu aventura en los próximos episodios, tal como sucede con los juegos de Telltale.

Su primer capítulo es una aventura que dura entre 4 ó 5 horas (o más si te quedas pegado en algún puzle) y que invita a rejugarla para poder disfrutar todas las decisiones que tomemos.

Sólo se usan tres botones en nuestro control, por lo que no es nada complicado y apunta a toda la familia. Las conversaciones no se pueden saltar y, lamentablemente, no tiene un sistema de guardado manual como el antiguo King's Quest. Otro gran pero es que sólo viene con voces y subtítulos en inglés.

Más allá de eso, el juego logró reinventarse de buena manera y bien merece que le des una oportunidad ya sea en ordenadores o en las consolas de sobremesa de PlayStation y Xbox.



ETRIAN ODYSSEY 2

Allá por el 2008, el estudio Atlus lanzó la secuela de su exitoso Etrian Odyssey, Heroes of Lagaard, para Nintendo DS. El juego fue muy bien recibido y la firma decidió hacer para 3DS un remake del título, Etrian Odyssey Untold II: The Knight of the Fafnir. En este particular juego de rol, con vista en primera persona, donde encarnaremos a Fafnir, un caballero que debe guiar a la princesa Arianna por unas ancestrales ruinas, llenas de peligros, en los que tendrá que realizar un misterioso ritual.

GOAT SIMULATOR

Parecen estar cada vez más de moda estos juegos bastante ridículos y delirantes, en los que asumimos el control de un cirujano, un trozo de pan (en serio) o, en este caso, una cabra. Los chicos de Coffee Stain Studios le dieron el palo al gato con este título, en el que, como dice su nombre, debemos simular que somos una cabra y vivir todo tipo de aventuras. ¿Divertido? Lo juzgarán ustedes. El título ya está en PC o Xbox, pero la novedad es que este mes se lanzará de forma digital para PlayStation 4.





ZOMBI

En el lanzamiento de la consola Wii U, uno de los títulos que más llamó la atención fue Zombi U, de Ubisoft, que destacaba no sólo por su temática, poco usual en las plataformas de Nintendo, sino también porque hacía uso extensivo del nuevo gamepad. Al título no le fue bien en ventas, por los problemas de la consola, así que el estudio francés decidió darle un nuevo aire y este mes estará disponible con el nombre Zombi, sólo para descarga digital y sin multijugador, en PlayStation 4, Xbox One y PC.

Noticias | Videos | Juegos | Cine | Sorteos



playadictos
TU COMUNIDAD GAMER

Únete a una Comunidad de Gamers como tú



www.PlayAdictos.net