Todo Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

AGOSTO 2015

NÚMERO 27

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES



Ocho amigos. Una cabaña en medio del bosque. Una tabla de ouija. ¿Qué podría salir mal? Eso es lo que deberás averiguar en Until Dawn, el próximo exclusivo de PS4.

¿PODRÁS SOBREVIVIR HASTA EL AMANECER?

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

Festigame extrañó a Sony



Jorge Maltrain Macho
Editor General

Si asistieron a la pasada Festigame, fruncirán el ceño con esta afirmación. Y es que, claro, Sony no solo sí estuvo presente en la feria, sino que tenía un stand ubicado en el centro de todo el evento. Pero, a mi juicio, el gigante japonés quedó en deuda este año.

Si bien el stand de Sony estaba muy bien organizado e incluso tenía un mini escenario montado, al final probar sus escasas novedades era un total desagrado.

¿La razón? Una música a todo volumen, un animador que no paraba de gritar como si fuera uno de esos negocios de Todo a Mil y, lo peor de todo, muchos juegos en exhibición que ya tenía hace rato en mi PS4.

¿Ejemplos? Se anunciaba Destiny: The Taken King, pero al entrar no era más que un demo del juego original, sin ningún mapa nuevo o clase. O estaba Mortal Kombat X, que lleva meses en cartelera... o títulos que salieron el mes pasado como God of War 3 o Batman: Arkham Knight. ¿En serio alguien querría hoy jugar esos demos?

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



Es cierto, había un demo de Until Dawn, pero con la música estridente al lado y sin la opción de utilizar un audífono, porque estaban tapados los conectores, al final no escuchabas una maldita palabra.

Al final, lo único realmente novedoso era probar el próximo Ratchet & Clank, que a todo esto se veía precioso. Y claro, también tenían algunas demos de Star Wars: Battlefront y FIFA 16, pero en una sala aparte, minúscula y claustrofóbica.

Y siendo que el próximo año será el producto estrella de Sony y que ha sido presentado ampliamente en la E3 o en la Gamescom, ¿era tan difícil acaso traer uno o dos Project Morpheus para que pudiéramos probarlos? ¿O es que el público sudamericano pesa tan poco para la firma en comparación con el europeo?

Pensándolo bien, no es extaño lo que ocurre. La salida de Mark Stanley de la dirección de Sony en Latinoamérica dejó al descubierto su pésima gestión, al punto que la distribución de PlayStation ahora ni siquiera pasa por Sony Chile. Eso quizás explica tanta desconexión con la realidad de la industria en la actualidad.

Microsoft, si bien se vio más desorganizado al inicio, al cabo tuvo un stand con menos challa, con menos ruido, pero más atractivo al gamer que no quiere escuchar música electrónica mientras juega, sino escuchar las balas de Gears of War o el motor de un Forza 6.

¿Y Nintendo? En lo suyo, con un stand muy bonito, con una especie de castillo... pero con una escasez de títulos propia de su Wii U. Eso sí, al menos tenían novedades de verdad, como el próximo Star Fox o el Super Mario Maker.

Por cierto, en nuestra próxima edición, del martes 1 de septiembre, tendremos un reportaje completo a la fiesta gamer chilena. Y, claro, una cobertura especial de un juego que marcará a esta generación: el esperadísimo Metal Gear Solid V.



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

Indice



06 EL TERROR EN UNTIL DAWN

14 **101 JUEGOS**
Nuestra segunda entrega de diez imperdibles para todo gamer.

20 **TO THE RAPTURE**
Un exclusivo de PlayStation 4 que no deja indiferente: u odias o amas.

26 **LA NES MALDITA**
Te contamos la historia de una consola poseída por un niño.



FALLOUT SHELTER 46



GAUNTLET 30

38 **GAMESCOM**
Repasamos lo mejor de la feria de videojuegos de Alemania.

50 **EL AUGE DE LOS JRPG**
Los títulos de rol japoneses parecen estar recuperando su gloria.

56 **HER STORY**
¿Un videojuego, una película interactiva o un experimento?

Noticias | Videos | Juegos | Cine | Sorteos



playadictos
TU COMUNIDAD GAMER

Únete a una Comunidad de Gamers como tú



www.PlayAdictos.net



Until Dawn

TERROR OCHENTERO

Ocho amigos deciden recordar el aniversario de la desaparición de dos hermanas gemelas. Y, claro, nada mejor que partir a un bosque solitario con una tabla de ouija, ¿o no?

Roberto Pacheco
#NeggusCL

Quienes en los años '80 disfrutaban su adolescencia recordarán, seguramente, que uno de los géneros cinematográficos más populares en ese momento era del terror con jóvenes que solían tomar las decisiones más absurdas que podían ocurrírsenos mientras eran perseguidos, por lo general, por un asesino.

Ese género se conoce como **slasher** y tiene su origen, eso sí, mucho antes, con películas como **Psicosis**, del legendario director británico Alfred Hitchcock.

No obstante, sería a fines de los '70 cuando tomaría fuerza con una cinta notable, protagonizada por una jovencísima Jamie Lee Curtis y dirigida por John Carpenter. Hablamos de **Halloween**, que fue todo un suceso y, claro, llevó a posteriores secuelas y a que otros estudios comenzarán a explotar esta fórmula.

Pues a ese género es, precisamente, el que busca homenajear el estudio independiente **Supermassive Games**, que sin duda bebe mucho de la narrativa y la jugabilidad de **Quantic Dream** (Fahrenheit, Heavy Rain o Beyond) para presentar una historia de terror adolescente en donde nuestras decisiones tendrán suma importancia al final de cada escena. Su nombre, **Until Dawn**.

Los chilenos ya tuvimos un vistazo de primera mano del juego en el **Festigame** del año pasado, donde se pudo palpar esa mezcla entre las películas ochenteras a que hacíamos mención y el sistema, tan criticado como alabado, que pone en práctica Quantic Dream.

PARA PS MOVE

Until Dawn partió siendo creado, hace casi cuatro años, como un juego de terror adolecente para PlayStation 3 y teniendo en mente al por entonces recién lanzado sistema Move. No obstante, ya sabemos que Sony dejó rápidamente de lado ese sistema y el juego quedó en el limbo.

Y pocos lo tenían en mente hasta que, en la **Gamescom** del año pasado, se anunció que daría el salto a la nueva PlayStation 4, pero ahora sin la necesidad de jugarse con Move.

DECISIONES...

Los más cinéfilos recordarán películas como **Pesadilla**, **Martes 13** o la más reciente **Scream** y, con ellas, tendrán una buena idea de lo que pueden esperar de este juego: un asesino sin remordimientos, que no sabemos quién es, nos perseguirá durante toda la historia.

Este título, en todo caso, tiene mucho más que eso. Explorar los escenarios es esencial en este juego, en donde cada objeto puede ser una llave para salvar-





nos o para saber más detalles de cada cosa que ocurre en el lugar.

Son múltiples las opciones para elegir. Así, por ejemplo, cuando estemos escapando del enmascarado asesino, lo que decidamos en pocos segundos puede marcar la diferencia entre la vida y la muerte, nuestra o de alguno de nuestros compañeros.

Cada decisión también afectará las relaciones entre los personajes en el juego y en la forma que afrontarán cada escenario de peligro, así que ojo con lo que deciden y eligen hacer... si toman una decisión a la ligera, **el error podría ser fatal**. Literalmente.

Para hacerlo aún más claro, cada vez que tomemos una decisión importante en el juego, en la esquina superior izquierda de la pantalla aparecerán una gran cantidad de mariposas (en alusión al **"efecto mariposa"**) y generándose de forma automática un autoguardado. Es decir, nos dejan claro que tras tomar una decisión ya no hay vuelta atrás, por lo que todo lo que ocurra a partir de entonces será una consecuencia de eso.

PUNTOS ALTOS

Entre las cosas más destacables del juego se cuenta su banda sonora, que contribuye a mantener la sensación de inquietud y misterio permanente, transformando la atmósfera en cada escenario, haciéndola única. Podemos decir que hacía años no escuchábamos una así en un juego, agobiándonos, asustándonos y dándole un toque único y especial a cada escena de persecución.

Otro punto en que el juego brilla y que salta a la vista es su gráfica y apunta a ser uno de esos títulos precursores a la hora de elevar la vara de lo que puede hacer una consola al arrancar su generación.

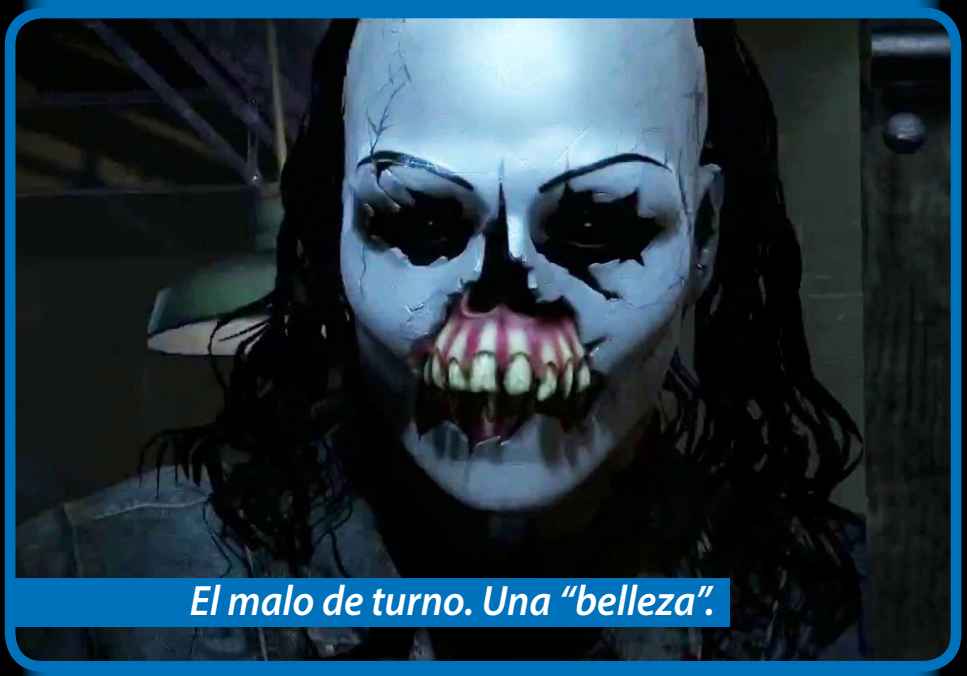
De hecho, este efecto se hace aún más palpable cuando vemos en acción a personajes que nos resultan tan familiares como Sam (interpretada por la reconocida **Hayden Panettiere**, la porrista de Heroes); Mike (**Brett Dalton**, a quien deben conocer como Grant en Agents of S.H.I.E.L.D.), Josh (**Rami Malek**, protagonista de Mr. Robot en el rol de Elliot); o el Dr. Hill (que corre por cuenta del excelente **Peter Stormare**, a quien vimos en la serie Prison Break o en cintas como Armaggedon).

Rostros tan reconocibles brillan gracias a una cuidada iluminación y a un definición altísima, que hace gala del increíble trabajo de captura de movimientos realizado por el estudio desarrollador.

HISTORIA EPISÓDICA

Por supuesto, considerando el estilo del juego, en el que las decisiones como hemos dicho

son clave, no vamos a entrar en detalles de la historia. Sólo vamos a contarles que todo gira en torno a un grupo de **ocho jóvenes** de esos típicos del cine slasher (chicos guapos y señoritas muy atractivas) que tienen la genial idea de partir rumbo a una cabaña en medio de un solitario bosque, en plena noche.



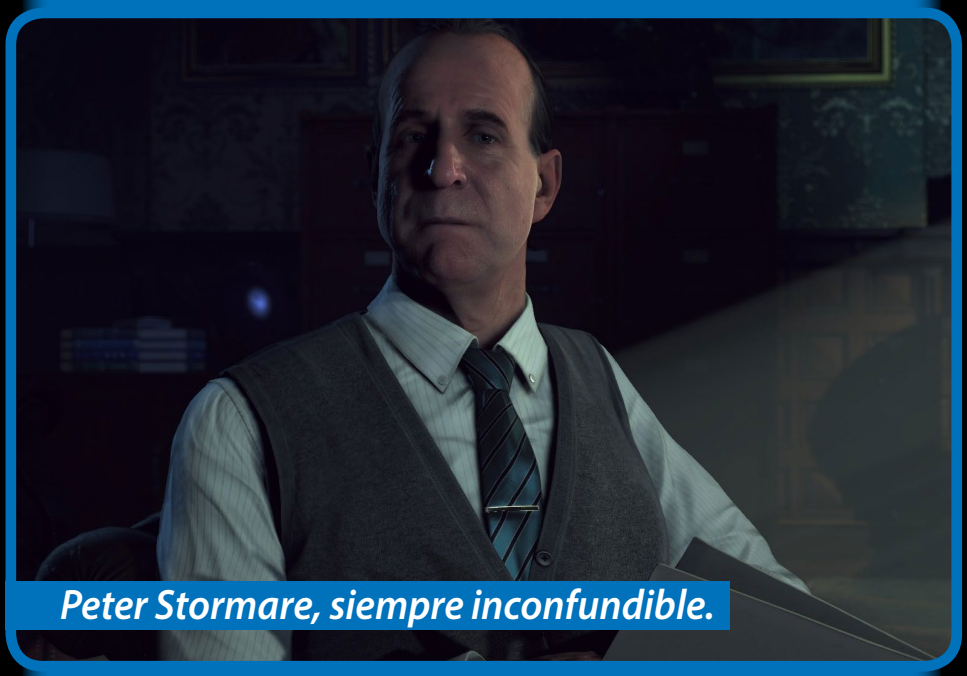
El malo de turno. Una "belleza".

Y la razón, por cierto, no podía ser más brillante: conmemorar el aniversario de la desaparición de dos hermanas gemelas. Y como esto es una historia slasher, no podía faltar un elemento tan propio de este cine: **una tabla ouija**.



Sam deberá escapar así como la ven...

¿Qué podría salir mal de todo esto? ¿A quién podría ocurrírsele que hacer todo esto podría ser una mala idea? En el mundo del slasher, obviamente que a nadie y este es el punto de partida para un juego que no desconoce su inspiración y, por el contrario, la toma con cariño.



Peter Stormare, siempre inconfundible.

Los desarrolladores saben muy bien de lo que están hablando y nos presentan una historia con todos esos guiños tan ridículos de este entretenido género. Y nos la presentan de forma muy atractiva, casi como si fuera una serie de televisión, por episodios individuales muy a la usanza de lo que vimos en el reciente **Battlefield: Hardline**.

En los capítulos tendremos cierta libertad de acción (aunque claramente esto no es un sandbox) para recorrer nuestro entorno y buscar elementos que podrían sernos útiles o meros coleccionables, como unas figuras de madera que, al encontrarlas, nos mostrarán una visión. ¿De qué? Te toca descubrirlo, claro.

Y luego viene el tema de las decisiones, de que tanto hemos hablado. Como ya dijimos, cada decisión tendrá una consecuencia, ya sea respecto de tu relación con el resto de los personajes o bien con el rumbo que tomará la historia, para bien o para mal.

Por cierto, el estudio ha afirmado que no hay decisiones equivocadas, por lo que tanto si decides jugar de forma "razonable" como si quieres asegurarte de que los protagonistas sufran las muertes más escabrosas posibles (se han podido ver en video ya algunas muertes muy macabras, propias de género), podrás hacerlo sin culpas.

Como imaginarán, esto significa que habrá numerosos finales, por lo que el juego te incentivará a disfrutarlo más de una vez, para probar distintas formas de contar la historia y ser tu el guionista de turno.

¡LA CÁMARA EXISTE!

Cuando PlayStation 4 salió al mercado, uno de los accesorios que tuvo mejor venta fue la cámara. La posibilidad de hacer streaming con tu imagen e incluso de transmitir tu propio show a través de Twitch con el juego Playroom hizo que el aparato se vendiera como pan caliente en todo el orbe.

Los estudios, sin embargo, no le dieron boleto al aparato, que muchos tenemos guardado sólo para Project Morpheus a estas alturas. O eso era hasta ahora, ya que **Until Dawn sí le dará un uso a la cámara**.

Eso sí, no se emocionen tanto, pues no será algo relacionado con el juego, sino que si la tienen encendida **el juego grabará pequeños clips de video con audio y sonido** en los momentos en donde haya algún susto repentino.

Until Dawn será lanzado el 25 de este mes, sumándose al catálogo de juegos exclusivos de PlayStation 4 con una historia que promete nervio, tensión y terror.



101 JUEGOS QUE DEBES JUGAR

ANTES DE MORIR

Seguimos con nuestra lista de títulos imperdibles para todo aquel que busque disfrutar de lo mejor que nos ha ofrecido la industria de los videojuegos.

Jorge Rodríguez M.
#Kekoelfreak

Un encorbatado señor del tiempo. Un caballero de brillante armadura. Un nerd que jugó con los hilos de la realidad. Un ultraviolento guerrero ceniciento. Un muchacho que transita entre dimensiones. Oficiales de la ley cortos de balas. Tres belicosas razas que se destruirán mutuamente. Un saltimbanqui profesor aficionado a las antigüedades. Un soldado con más dolor que balas en su cargador. Estrellas terrenales que liberarán a un imperio.

No jugar alguno de los títulos que aquí se revisan concisamente, por mero desconocimiento de su existencia, es un error tan garrafal como suponer que estas escuetas frases que vagamente describen a sus protagonistas dan cuenta de la inolvidable experiencia de ponerse al control de sus aventuras.

Los invitamos a rescatar del mohín esos cartuchos olvidados o comprar en sus tiendas virtuales favoritas estas 10 experiencias inolvidables.

91 Starcraft

1998 | PC, Mac y Nintendo 64



Si bien Dune II inventa el género y el dueto Command and Conquer-Warcraft II convierten en boom a la estrategia en tiempo real, es este título con ambientación sci-fi de **Blizzard** quien lo consagra y lo lleva a cotas que ni imaginábamos a mediados de los 90.

Escoger entre Protos, Terrans o Zergs cambia completamente la estrategia de progreso tecnológico y combate al no existir unidades equivalentes. La inteligencia artificial en el modo campaña se ajusta a nuestro nivel y nos lleva al límite para proporcionar en todo momento un continuo desafío y el juego en red local u online se populariza a tal grado que por primera vez se habla de e-sports, pues las ligas cuentan con jugadores profesionales esponsorizados e, incluso, en Corea del Sur los pro player tienen trato de celebridad al nivel de Alexis Sánchez.

90 Ghost'n Goblins

1985 | Arcade... y luego casi todas



Un demoníaco y enorme villano secuestra a nuestra doncella en un flash en medio de la noche y con nada más que nuestra brillante armadura de caballero nos lanzaremos valientemente por un camino plagado de alimañas salidas del averno más pestilente y malévolo, las cuales se empecinarán en frustrar nuestros planes en este plataformas run and gun de corte medieval/diabólico de la buena **Capcom** ochentera.

De dificultad maldita, como los enemigos a los que enfrentamos, pero con clásicos imborrables como el pequeño mapa al inicio del nivel que nos muestra nuestro progreso, y la media y humillante "barra de energía" que nos queda luego que nos toca un ataque enemigo y debemos recorrer el cementerio en calzoncillos. Qué poco respeto con la nobleza de Sir Arthur...

89 Suikoden II

1998 | PlayStation

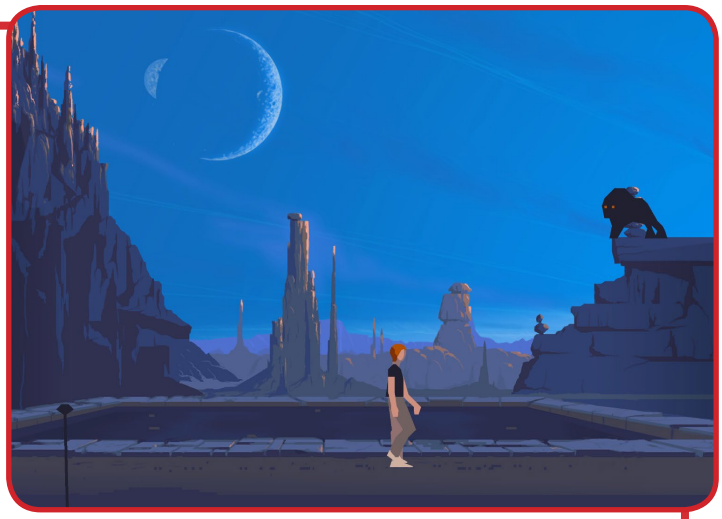


Pocos JRPG dan tanta relevancia a las decisiones que tomamos y tienen consecuencias directas en el desarrollo de la historia que protagonizamos. Una batalla puede hacernos ganar un fiel aliado o un enemigo acérrimo y, con él, el apoyo o desprecio de su gente. Además de la clásica batalla de party, tenemos duelos 1vs1 y refriegas entre ejércitos más propias de RPG táctico, para poco a poco formar un ejército de liberación que pueden llegar a integrar las 108 estrellas del destino, cada uno con habilidades, estadísticas y carisma único e inolvidable.

Los diálogos entre personajes toman relevante protagonismo y en el castillo donde organizamos a nuestra milicia habrá varios minijuegos que añaden aún más profundidad a este título de **Konami**, el más occidental de los JRPG que han salido de la isla de Cipango.

88 Another World

1991 | Amiga y luego casi todas



Antes de Gordon Freeman, fue Lester Knight el científico nerd que nos rebanó los sesos con sus desventuras, en un extraño planeta alienígena al que llega por accidente luego de hacer experimentos con su acelerador de partículas. La aventura plataformera-cinemática de **Eric Chahi** es recordada por la acertada mezcla de puzles, acción y videos sin diálogos para desarrollar una historia de liberación cual Shawshank Redemption del colorín nerd y su amigo extraterrestre. Todo con unas animaciones realistas, detallados y originales diseños de arte, un preciso y sencillo control y niveles que nos obligaban a usar estrategias distintas para superarlos.

El juego fue aclamado en el '91 por sus logros técnicos y jugables y hoy su legado es llevado con orgullo por multitud de títulos indies que rescatan su sencillez y profundidad.

87 Indiana Jones and the Fate of Atlantis

1992 | PC, Mac y Amiga



Este título de **LucasArts** es la auténtica secuela a The Last Crusade que jamás reconocerá el mediocre de Lucas, con un guión que sí está a la altura del arqueólogo saqueador de tumbas, con nazis buscando nuevamente artefactos que pueden cambiar el rumbo de la Segunda Guerra, una bella médium que se contacta con sacerdotes atlantes, visitas a viejas ruinas en Grecia y unas piedritas conocidas como oricalcum que parecen tener el poderio de las bombas atómicas.
Diálogos divertidísimos marca de la casa, puzles que son auténticos desafíos mentales, tres arcos de guión con un parte media abordable con tres mecánicas distintas de juego y tres finales distintos para la aventura gráfica que se pelea el podio de campeona del sistema SCUMM y que patea en el suelo y humilla a la vergonzosa The Crystal Skull.

86 Spec Ops: The Line

2012 | PlayStation 3, Xbox 360, PC y Mac



No es la primera vez que la novela "El corazón de las tinieblas", de Joseph Conrad, abandona su original formato literario y da el salto a otros medios. La historia de deber, lealtad, violencia, obsesión y descenso hacia la locura la tenía difícil en un medio que glorifica y banaliza la violencia más que cuestionarla, pero los chicos de **Yager Development** logran hacernos sentir incómodos con lo que solemos hacer rutinariamente y en modo automático, como un obediente soldado que recibe órdenes.
La misión del capitán Walker junto a su Escuadrón Delta en una Dubai devastada por tormentas de arena es la demostración de que un shooter táctico en tercera persona -y los videojuegos en general- pueden hacer muchísimo más que hacernos pasar un buen rato. Un juego que no puede faltar en tu listado.

85 Resident Evil 2

1998 | PlayStation, PC, N64 y Dreamcast



La consagración de la propuesta survival horror que arrasó en ventas y sustos en su primera iteración, ahora ampliada, pulida y perfeccionada para que controlando a Leon S. Kennedy y Claire Redfield, en modos de juego paralelos, podamos tratar de dilucidar el complejo entramado de una Racoon City, azotada por zombies mutantes por el Virus T creado por la corporación Umbrella.

En su lanzamiento, el juego desarrollado por **Capcom** fue alabado por el ahora anticuado control de cámaras cinematográficas, municiones y curaciones limitadísimas y algo impensable en la actualidad: limitaciones para grabar la partida por medio de cintas, las que gastamos en máquinas de escribir, por lo que la gestión de estos limitados recursos aumentaba muchísimo la ya terrorífica atmósfera conseguida por Shinji Mikami y su equipo.

84 Braid

2008 | PlayStation 3, Xbox 360, PC y Mac



Es el juego que popularizó la producción independiente de pequeños estudios, que sitúa en primer plano unas mecánicas plataformeras de manipulación temporal sin posibilidad de muerte y que se pone pantalón largo tanto con guiños al rescate de princesas que están en otro castillo como con la complejidad de indagar en los recuerdos, su reconstrucción en la memoria, la posibilidad literal y mental de volver a hacer las cosas de nuevo y tratar de hacerlas bien, y llenar esos huecos que tan insatisfechos nos dejan… al menos en lo narrado en los primeros niveles que luego viene el WTF.

Arte pintado a mano de clara inspiración impresionista y una banda sonora instrumental convierten a este juego de **Jonathan Blow** en uno de los mejores juegos de la historia. Y sin millones de polígonos ni texturas ultra HD.

83 God of War

2005 | PlayStation 2



Antes de Kratos teníamos violencia videojueguil, pero no la brutalidad gratuita, explícita, sanguinolenta, cruel y justificada sólo por el deseo de venganza de este guerrero espartano embriagado por el poder de Ares. La espiral genocida ascendente del pálido por las cenizas de sus muertos se libera en este hack and slash lleno de combos, magias y multitudes de enemigos anónimos mutilados a golpe de espadas, además de picantes minijuegos de contenido sexual y abundantes topless de diosas y semidiosas; y que no se detiene hasta acabar con todo el panteón de deidades griegas.

Pocas veces este nivel de descontrol desbocado fue tan popular, al punto que el personaje de **Santa Monica** llegó a convertirse prácticamente en la mascota de Sony, con siete juegos y apariciones especiales en títulos como Mortal Kombat.

82 The Legend of Zelda: A Link to the Past

1991 | Super Nintendo



Esta tercera parte de la popular franquicia creada por **Nintendo**, que debutaba en los 16 bits, nos da el lujo de hacer viajes dimensionales entre los reinos espejados de las Tinieblas y de la Luz, recurso utilizado para plantearnos puzles e incorporar sutiles cambios en el entorno a medida que progresábamos, lo que a futuro se convertiría en un sello distintivo de la saga.

Con el regreso de la vista cenital se profundiza también en la exploración. Los coloridos paisajes a 256 colores ocultan pasajes secretos, ítemes y armas que facilitarán nuestro periplo para rescatar a Zelda y a las otras siete princesas de las garras de Ganon. La música del maestro Koji Kondo estrenaba el ahora clásico Hyrule Overture, dejando en claro que gran parte del ADN de la saga se hereda desde esta iteración de la Super Famicom.





El apocalipsis AL ESTILO BRITÁNICO

El estudio The Chinese Room se arriesga con esta aventura exclusiva para PlayStation 4, en el que debes descubrir a tu ritmo una historia emotiva, artística e imprescindible.

Caleb Hervia
#Caleta

Cada vez que nos topamos con un juego ambientado en una época post apocalíptica, solemos encontrarnos con guerras devastadoras, plagas zombis o algunas razas alienígenas. Espectacularmente, esta no es una de esas muchísimas ocasiones.

Los muchachos de **The Chinese Room**, responsables del emotivo **Dear Esther**, nos traen una maravillosa entrega cargada de emotividad y arte, con el sello característico de las tierras de Mary Poppins.

Everybody's Gone to the Rapture es un juego totalmente nuevo, de esos que tanto cuesta ver en este tiempo. Es, además, un título en primera persona, no enfocado en combatir, lo que lo vuelve totalmente interesante y nos ofrece un mundo abierto a cabalidad. El estudio desarrollador asegura que se puede tener interacción a gran escala con el hermoso entorno que nos rodea.

"Esta historia comienza con el fin del mundo".

Esta era la frase que podías leer al final del misterioso primer tráiler de este juego, exclusivo para PlayStation 4 y que, por cierto, ya puedes descargar desde la tienda digital de Sony.

"No sé si alguien escuche esto. Todo se ha acabado. Soy la única que queda".

Esto lo que escuchas en los primeros segundos del juego, mientras parecieses estar despertando. Luego aparecerás en una colina, a las afueras de un observatorio. Entras en una caseta, en donde en una radio la misma voz que se escucha al principio nos dice que intentará seguir transmitiendo mientras pueda y que el "evento" ocurrido ha dejado marcas, las cuales nos pueden dar las respuestas que buscamos. Y esas respuestas están en la luz.

Al empezar a avanzar nos encontramos, de hecho, con una especie de orbe brillante y, al interactuar con ello (moviendo el control) podemos ver cómo se transforma en una especie de siluetas hechas de energía, las cuales son sólo un recuerdo, de lo que sucedió en ese preciso lugar algún tiempo atrás.

Esta mecánica se repetirá a lo largo de la historia, pues nos encontraremos con estas orbes durante todo el juego y será a través de ellas que podremos conocer qué es lo que ha pasado y entender así la verdadera historia tras este título.

Nos encontramos en el pueblo de **Yaughton**, una ciudad en las zonas rurales de Shropshire, Inglaterra. Interpretas a un personaje que no sabes qué es o quién es.



No sabes qué ha pasado y todo simplemente es un misterio (lo que, en mi opinión, hace de la historia algo mucho más interesante).

Un pueblo vacío, sin niños corriendo ni jugando, pero con los juguetes diezmados por el suelo, como si estuviesen regados en los jardines. El trigo a medio cosechar, se mantiene silente, mientras el molino sigue dando vueltas con el viento que eleva folletos sobre una cuarentena de la cual no tenemos ni la menor idea.

Los canales de televisión están vacíos y las ondas de radio hacen sonar una especie de alerta. A pesar de esto, es gracias a la radio y a algunos teléfonos que encuentras que puedes tener más información de lo que sucede.

Y es que, en este juego, todo se trata de información para poder comprender qué rayos es lo que está sucediendo... o, mejor dicho, qué sucedió.

Everybodys Gone to the Rapture es un juego en el cual **la historia es lo más importante**.

De esta manera, todo gira en ir encontrando los fragmentos que nos permitan conocer qué fue lo acontecido y cómo esto fue vivido por las personas que

estaban en el pueblo.

Podemos entrar a las casas del pueblo y recorrer cada una de sus habitaciones, encontrando retazos de historia como vívidos momentos suspendidos tanto en el tiempo como en el espacio.

Según indicó el director creativo de The Chinese Room, **Dan Pinchbeck**, podremos ir armando la historia dependiendo de cómo nosotros vayamos interactuando con el medio y también, obviamente, de cuánto nosotros queramos interactuar.

Según el creativo, uno podría terminar el juego fácilmente con menos del 30% de la información recogida. Algo que también deja abierta la puerta a que pueda haber distintos tipos de finales, pues estos dependen de la información recolectada.

Guardando las distancias, tiene un parecido al trabajo realizado por el estudio Starbreeze en su juego **Brothers: a Tale of Two Sons**, en el cual la aventura está acompañada por melodías envolventes que te mantienen cautivo de la narrativa del juego.

Además, los escenarios tan armoniosamente detallados logran que pareciese que estuviésemos ante un cuadro en una galería de arte.

Como ya mencioné, es un juego en primera persona no combativo, es decir, no esperen aquí encontrarse con ningún jefe final al terminar un nivel o con diversos tipos de enemigos a los cuales tengamos que superar para poder irnos haciendo más fuertes.

Aquí realmente **sólo importa la historia** y la belleza que la rodea.



Para algunos esto puede hacer que el juego parezca lento y algo aburrido. Más aún, hay muchas críticas que rondan por internet relacionadas a que no tiene sentido un juego en el cual la historia sea lo principal en vez de una jugabilidad que atrape.

Creo, en lo personal, que una historia tan bien construida como la que nos presentan los británicos de la pieza china permite que se logre una inmersión casi total en el juego, haciendo que la jugabilidad sea algo que nace desde la necesidad por saber que es lo que está aconteciendo... o lo que ya aconteció.

Esto porque la imagen y el sonido te atrapan de tal manera que realmente parecieses ser tú quien está descubriendo los sucesos e intentando resolver el puzle que nos presenta la trama de este juego.

Jessica Curry, directora de The Chinese Room y además compositora, describe el juego como íntimo, en donde gente ordinaria se encuentra en situaciones extraordinarias. Para ella, el juego habla de los humanos y de lo que nos hace ser humanos.

Eso, sin lugar a dudas, es cautivador. A mi manera de verlo, **este título es un gran favor a la industria y a los gamers** que tanto hemos pedido ideas frescas, acompañadas con arte y experiencias de juegos significativas.

Everybody's Gone to the Rapture es, en definitiva, un tremendo indie, que es realismo puro hecho sentimiento y tiene toda la pinta de ser uno de los imprescindibles de esta nueva generación.



Los Archivos X



LA NES POSEÍDA

Hace una década, apareció en el sitio eBay un curioso aviso en el que un hombre remataba una consola que, según él, estaba poseída. La vendió a un alto precio. Esta es su historia...

Jorge Maltrain Macho
#MaLTRaiN

Los inviernos suelen ser muy fríos en la ciudad de Minnesota, Estados Unidos. Pero esa mañana estaba particularmente helada y las calles estaban llenas de vecinos, muy abrigados, limpiando las entradas de sus casas a punta de pala para poder sacar el auto e ir al trabajo.

El primer protagonista de esta historia, cuyo nombre es un misterio, pero al que llamaremos Joakim en este relato, iba camino a sus labores habituales cuando, al pasar por fuera de una tienda de videojuegos, sintió una energía especial que, en ese momento, no supo entender del todo.

Entró y no había nada especial en la tienda. Muchos juegos nuevos y usados de las consolas del momento, la PlayStation 2 o la Gamecube. En rigor, nada que no tuviera... hasta que sus ojos se posaron sobre **una antigua NES de segunda mano** sobre una repisa.

El precio era muy accesible, lo que le llamó la atención. Cuando era un niño, su padre, un hombre estricto y chapado a la antigua, jamás permitiría que esos "aparatos del demonio", como los llamaba, pisaran su casa.

Claro, el asunto era una excusa para no comprarle el caro juguete a su hijo... o, al menos, así lo sentía Joakim. ¡Qué diablos, una NES había sido su sueño de niño y ahora tenía una ante sus ojos!

Le preguntó al dueño el por qué del precio, pensando que tendría algún defecto debido al paso de los años, pero el comerciante, un hombre honesto, le dijo que esa misma mañana un hombre de mediana edad se la había llevado al local.

Ahí se produce el primer atisbo de que algo no andaba bien del todo y es que el tipo no la había querido vender, sino que la donó a la tienda asegurando que la encontró en el ático de su casa mientras ordenaba y que había pertenecido a su hijo, **quien había fallecido hacía unos años**.

Para el ingenuo de Joakim el asunto no pasaba de ser una simple anécdota. Una historia más que le podría contar a sus amigos mientras disfrutaban alguno de los viejos juegos en cartuchos de Nintendo.

Esa tarde, al llegar a su casa, no tardó un segundo en conectar su flamante consola. Al inicio, todo normal. Había comprado varios de esos juegos que siempre quiso jugar y nunca pudo, por lo que lo pasaba genial.

Pero la alegría le duraría poco. Tras el subidón inicial de jolgorio, **comenzó a darse cuenta que la consola hacía ruidos**. Y no hablamos de los típicos sonidos de los ventiladores de las máquinas actuales, que a veces parecen turbinas de avión, sino que de extraños murmullos provenientes del juego de turno.

Lo primero que pensó es que el cartucho estaba defectuoso. "Qué bajón", pensó y puso otro. Afinó el oído y se dio cuenta de que otra vez los rui-

dos extraños aparecían, haciéndose más fuertes y aterradores. Pensó que era una mala jugada de su imaginación hasta que nuevos sucesos extraños comenzaron a ocurrir mientras jugaba.

Cada vez que llegaba a un momento álgido de una partida, **el sistema se pausaba sin que él hiciera ningún amago de apretar ese botón**. Sentía que era casi como si la máquina quisiera hacerlo perder a propósito.

Nuestro amigo Joakim no lo podía creer y menos sus amigos, que no dieron crédito a lo que veían cuando los invitó a ver el extraño aparato. Es más, muchos se negaban a volver a su casa, como acojonados por una vibra negativa, mientras otros rejuraban que la NES estaba acondicionada para jugar una broma.

Lo peor para Joakim es que su polola le prohibió de una encender la consola mientras ella estuviera en la casa y su gato, **que comenzó a comportarse extrañamente inquieto tras la llegada de la consola**, no aguantaba recostarse a sus pies mientras miraba televisión o jugaba cualquier cosa. El sólo acercarse a la NES lo encrispaba.

Tomó entonces una decisión: **remataría la consola por eBay**, el Mercado Libre gringo. Tenía buena reputación allí y la puso en juego cuando escribió un llamativo aviso explicando la historia, para que el comprador estuviera advertido.

Lejos de espantar a los compradores, la historia atrajo a varios curiosos y, tras una intensa puja, un tal **Jerry**, de la misma Minnesota, **compró el aparato por la friolera de 255 dólares**. Mucho más de lo que la misma consola se transaba en el sitio... pero claro, sin ninguno de los poltergeist que vivían en esta NES.

EL EXORCISMO

El asunto le llamo la atención a **Jimmy Lee**, uno de los redactores del hoy extinto sitio web **1Up**, quien decidió probar suerte y contactar al comprador para escribir un artículo respecto a la historia. En una época donde no todo el mundo tenía cuenta de email, no existían los smartphones y nadie vivía aún tan pendiente de su correo electrónica (*¡y de eso ha pasado sólo una década!*), no creyó que podría contactarlo por la vía digital.

Pero lo hizo. Conversó con el muchacho, un tal Jerry, quien accedió a prestársela por un fin de semana para que en el sitio le hicieran todas las pruebas que quisieran. A los pocos días, vía Fedex, la consola maldita llegó a la oficina de 1Up. Los redactores, enterados de todo el asunto, no querían ni acercarse al escritorio de Jimmy Lee, medio en broma, medio en serio. Hombre precavido vale por dos, ¿no?

Pero Jimmy se la jugó toda y la conectó. Y eso que lo primero que pensó fue que Jerry ("maldito", se dijo) no le había enviado la pistola Zapper que venía con el aparato y no tendría con qué defenderse del demonio del

infierno que invocaría. Puso un juego... y nada. Colocó otro... nada. Y así con uno y otro. **Ni rastros de los murmullos malditos** o de alguna pausa en un momento incómodo.

Aunque estaba muy sucia, la consola no tenía rastros de cenizas del infierno ni emanaba un aura gris o algo. A simple vista, no era más que una puta consola NES... gris y fea, como cualquier otra consola NES de la primera camada que lanzó Nintendo en el mercado.



"Hola, Jerry. Parece que FedEx extravió el fantasma en el camino", le dijo al dueño de la máquina cuando lo llamó esa noche a Minnesota. Entonces Jerry, que se había tomado el asunto muy en serio, le contó que antes de enviarla incluso había dejado grabando sus sonidos en la noche y estaba enviándolos a analizar espectralmente.

Jimmy Lee se sorprendió y **decidió no darse tan pronto por vencido**. Así que al otro día fue con la consola a visitar a una profesional del tema: **una síquica**. Una más chanta que Yolanda Sultana.

Tras pagarle 40 dólares, le pidió que revisara la máquina. La mujer le dijo que sentía energías negativas pues la NES había pertenecdo a un niño de 8 años que "odiaba" a Jimmy Lee. ¿Por qué? Para saberlo, tuvo que pagar 15 dólares extra.

Le siguió el juego y los pagó. La profesional le dijo que el niño murió de una enfermedad y, en el fondo, pedía poder ser liberado para partir hacia el más allá. Y claro, tras hacer todo un teatro, en el que Jimmy Lee fue protagonista, **la psíquica finalmente logró exorcizar la máquina** a punta de inciensos y unos rezos extraños que no entendería ni el Pastor Soto.

Jimmy Lee salió de la consulta energizado y con su consola libre de todo mal. Más tarde escribiría su visión de la historia, esperando sólo que Jerry no se enojara al saber que había liberado a su fantasma...



El regreso de
UN VIEJO CONOCIDO

Gauntlet es un hack and slash y dungeon crawl de la vieja escuela, con un vasto historial desde su estreno, en 1985, y que ahora busca reencantar con su Slayer Edition.

Alejandro Abarca Apablaza
#Maltrain



Hace ya largos 30 años, en 1985, nació de manos de **Atari Games** un juego para arcades que daría mucho que hablar y que ahora, como el ave fénix, espera volver a encantar a nuevos jugadores que, quizás, nunca probaron sus gloriosas aventuras.

Gauntlet, en su estreno, fue un título que introdujo importantes novedades en el género. Para empezar, porque nos permitía no usar sólo al típico protagonista predeterminado, sino que podíamos elegir entre cuatro personajes disponibles: **el Guerrero, el Mago, el Elfo y la Valkiria**.

Esta simple elección inicial determinaba el estilo de juego que viviríamos, ya que cada uno de estos campeones tenía sus propias habilidades, fortalezas y puntos débiles. Así, el Guerrero era el mejor en el combate cuerpo a cuerpo, el Mago era el que infringía mayor daño con sus hechizos, la Valkiria gozaba de la mejor armadura y el Elfo era el más rápido.



Otra particularidad es que **fue uno los pioneros del multijugador cooperativo**, pues contaba con la posibilidad de jugarlo no sólo de forma individual, sino que también podíamos disfrutarlo con nuestros amigos o con quien quisiera poner una ficha en la arcade, permitiendo hasta cuatro personas a la vez.

Si bien no tenía un enemigo final que nos motivará a terminarlo, **su fin último era superar sus 100 mazmorras**, que aparecían de manera aleatoria, por lo que ninguna partida era igual a la otra. A esto, claro, había que sumarle también el ego que tenemos todos los gamer, buscando el mayor puntaje posible para que nuestras ini-

ciales quedaran inmortalizadas en la máquina.

CONTRA EL TIEMPO

Para poder avanzar por los diversos niveles, debíamos buscar las llaves que nos permitían encontrar la salida para pasar al siguiente, pero en esta odisea no sólo luchábamos contra las hordas de enemigos que iban apareciendo, fueran estos demonios, hechiceros o fantasmas, sino que además competíamos contra el tiempo, ya que a medida que este corría íbamos perdiendo vida.

Por esto, no sólo había que pelear para encontrar la salida, sino que debíamos hacerlo de la forma más rápida posible, pues si nos demorábamos mucho llegaría el inevitable fin de nuestro personaje.

Es por eso que era vital no ir a lo loco, matando todo lo que se nos aparecía, sino que convenía darle un vistazo rápido al mapa que se



nos presentaba y avanzar buscando pociones y comida que prolongaban unos segundos más nuestra existencia.

No obstante, si llegaba la inevitable muerte, siempre podíamos poner otra ficha para continuar, por lo que al final nuestra vida dependería del nivel de nuestros bolsillos.

COMIENZO DEL FIN

Todo lo anterior se sumó para crear uno de los juegos más populares de su época, el que incluso fue premiado por los **Golden Joystick Awards** como el mejor juego del año. Esta popularidad llevo a que Gauntlet se estrenará en un sin número de plataformas, desde Super Nintendo a PC.

Como era más que lógico, contó con una continuación llamada **Gauntlet II**, que amplió con muchos más niveles la aventura, además de contar con la posibilidad de elegir el mismo

personaje por varios jugadores, no limitando nuestra elección a la clase ya disponible.

A esto le siguieron otros títulos como **Gauntlet: The Third Encounter** (1990), **Gauntlet III: The Final Quest** (1991) o **Gauntlet Legends** (1998), los que empezaron a mostrar el desgate que estaba sufriendo la franquicia, que ya no atraía jugadores como en su años mozos.





En todo caso, no fue sino hasta su llegada a PlayStation 2, Xbox y Gamecube, con **Gauntlet Dark Legacy** (2000) y **Gauntlet: Seven Sorrows** (2005), que se terminó por cavar la tumba de la saga.

EL RENACER

Con ya bastante agua bajo el puente y a casi una década desde su última incursión en el mundo de los videojuegos, algo que los llevó a perderse toda la última generación de consolas, es que de



manos de **Arrowhead Game Studios**, creadores del primer Magicka y del excelente Helldivers, es que la franquicia vuelve en gloria y majestad con un título llamado simplemente Gauntlet que pretende recuperar ese espíritu que atrajo a miles.

Estrenado el año pasado para PC, esta nueva entrega viene a ser un reboot del primer juego, buscándole hacer honor al original.

Por esto es que vuelven a escena sus cuatro personajes clásicos, que esta vez cuentan con marcadas diferencias y posibilidades de personalización, lo que nos permitirá jugar con el que más nos acomode.

Al igual que el primigenio, deberemos enfrentarnos a interminables hordas de enemigos para hacernos paso por laberínticas mazmorras, donde al final de cada una hallaremos a un jefe de escenario.

Otro de sus puntos fuertes, es rescatar la importancia de la cooperación para avanzar en nuestra aventura por los tesoros y la gloria, pues si bien podemos jugar enteramente en solitario, **será mucho más ameno el superar estos desafíos con nuestros amigos**, pudiendo jugarse de hasta cuatro jugadores de forma local u online.

Por último, el juego cuenta con una enorme rejugabilidad, tanto por querer desbloquear todos los contenidos personalizables de nuestros campeones, como por sus distintos niveles de dificultad, que van desde los típicos normal y difícil, **hasta el modo injusto**, que es el verdadero desafío de este título.

¿Por qué? No sólo serán limitadas nuestras posibilidades de reaparecer tras nuestra muerte, sino que además los enemigos nos infringirán considerablemente





más daño, aumentando de paso el número de éstos por mazmorra.

EDICIÓN DEFINITIVA

Tras un exitoso paso por PC, que le dio un verdadero segundo aire a la franquicia, ahora llega a PlayStation 4, con su edición definitiva, **Gauntlet: Slayer Edition**, que cuenta con todo el contenido original más varias mejoras en relación a la versión de ordenadores.

Aparte de la típica mejora de pulir el aspecto gráfico y de algunos balanceos, contaremos con una renovación total de las habilidades y equipos para nuestros héroes, lo que nos permitirá una mayor personalización, habiendo mejoras para las armas, pociones y reliquias.

Aunque parezca mentira, ahora será por fin posible que los cuatro jugadores puedan equiparse todos de una sola vez, ya que anteriormente por los tiempos de carga solo podía hacerse de a uno.

Por último, se agrega un nuevo modo de juego llamado **"Endless"** (sin fin), en el que enfrentaremos infinitos escenarios y enemigos generados proceduralmente hasta que llegue nuestro inevitable final y dejemos nuestra marca en la tabla de clasificación en línea.

¿La idea? Obviamente, como en los arcades de antaño, sacar todo nuestro ego gamer y poder vanagloriarnos de nuestros logros con nuestros amigos, generando una sana competencia de récords.

No queda, entonces, más que decir que si eres fanático de esta clásica saga, Gauntlet: Slayer Edition se estrenará digitalmente en PSN durante este mes a **19,99 dólares**, convirtiéndose en una buena opción para recuperar la nostalgia que nos generó el titulo original.

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

Gamescom 2015



Microsoft APROBÓ LA TAREA

Lo dijimos en la edición pasada: la compañía de Redmond no tendría rivales en la Gamescom y, por ello, tenía la obligación de brillar. Y así lo hizo, apuntalado en sus juegos exclusivos.

David Ignacio P.
#Aquosharp

En la actualidad, existen a nivel global tres grandes eventos que los fanáticos gamers y ñoños en general esperan expectantes durante todo el año. Estas son la **E3**, la **Tokyo Game Show** y la **Gamescom**. Esta última se realiza en Alemania, mas específicamente en Colonia, y su versión 2015, que se extendió del día 5 al 9 de agosto, acaba de concluir.

Se podría decir que fue una edición un tanto inusual, **pues sólo Microsoft llevó un arsenal considerable** y fue la única de las "gigantes" que monto una conferencia propiamente tal.

No cabe duda que los secuaces de Bill Gates aprovechan cada oportunidad que tienen para intentar enmendar el rumbo tras aquel puntapié inicial de generación que se convirtió en un autogolazo de antología por sus políticas restrictivas draconianas y un precio exagerado.

Sony, en cambio, decidió reservarse para la **Paris Games Week**, lo que puede parecer un tanto riesgoso, pues dejar que la competencia corra sola y se convierta en la principal atracción de la industria es, sin duda, un lujo que se ve poco en el mundo de los negocios.

No tengo conocimiento de los verdaderos motivos de su estrategia, pero la reciente información sobre las ventas, que hablan de una brecha muy grande en favor de PlayStation 4, sobre todo en Europa, me permite cuando menos teorizar.

Al parecer, la compañía nipona considera que su ventaja es de tal magnitud que tiene tiempo suficiente para al menos tomarse una siesta en los laureles y sólo el tiempo y las ventas de aquí a fin de año dirán si esta idea rindió frutos o si, por el contrario, fue una opción equivocada.

Sea como fuere, lo cierto es que Sony, que en esta Gamescom pasó casi inadvertido pese a tener el stand de mayor tamaño, tendrá la obligación de sacar algunos exclusivos del sombrero en las conferencias de Japón, donde corre solo en la nueva generación, pero sobre todo en la cita de Francia.

Primero, porque está por detrás de su competencia en este apartdo y, segundo, porque está bien ir punteando, pero es una falta de respeto a los fans no saber ya en qué están estudios como Santa Monica o Quantic Dream.

Nintendo, por su parte, también brilló por su ausencia. Al parecer, los títeres siguen de luto.

Pero ya basta de elucubraciones baratas, lo realmente importante son los juegos y a continuación les presentó el mejor de los resúmenes, partiendo por lo mostrado por Microsoft.

QUANTUM BREAK

Exclusivo de Xbox One y con fecha de salida para abril del próximo año. Una nueva IP de acción y aventuras que es, posiblemente, la más esperada por los xboxers. Y no es de extrañar ya que **Remedy**, el estudio desarrollador, ya se ha ganado un sitial de privilegio con trabajos como **Max Payne** o **Alan Wake**.



Quantum Break es la gran carta de One.

El gameplay exhibido destacó principalmente por mostrar las mecánicas de combate y por su exquisitez gráfica. En cuanto a la historia, sabemos que encarnaremos a Jack Joyce, quien con la ayuda de su capacidad para manipular el tiempo tendrá que evitar el caos enfrentándose a enemigos con poderes similares y lograr algo pocas veces visto: **salvar al mundo**.



Crackdown 3 apuesta todo a la nube.

Un elemento digno de destacar es que en conjunto estará disponible una serie live action



Scalebound fue de lo mejor de la feria.

que vendrá a reforzar una novedosa experiencia narrativa.

Con lo anteriormente mencionado todo haría pensar que el proyecto alcanzara proporciones épicas, pero lamentablemente algunas críticas, como la del sitio web Kotaku, no han sido auspiciosas.

CRACKDOWN 3

Otro exclusivo de One, aunque sólo fechado para el próximo año, que **tiene la nada despreciable misión de convertirse en el sandbox definitivo** y promete superar todo lo visto en sus dos primeras entregas, tanto en su campaña como en su vertiente multijugador y cooperativa.

Lo que despierta el mayor interés son las declaraciones de sus creadores, quienes afirman que gracias a los servidores online se lograrán **niveles de destrucción y realismo jamás antes vistos**.

Más aún, afirmaron que Xbox One se convertirá en la consola más potente de la historia… contemplen el poder de la nube en su máxima expresión.

SCALEBOUND

Otro de los exclusivos de Xbox One que ya se conocían, pero sobre los cuales Microsoft entregó nuevos detalles. Y, por cierto, otro con fecha 2016 por ahora.

Platinum Games está en cierto modo experimentando con esta propuesta. Para quienes no lo recuerden, sus principales obras fueron de los géneros hack n' slash (**Bayonetta** y **MGS Rising**) y shooter en tercera persona (**Vanquish**).

Será la primera vez que se atrevan con un mundo abierto, en el cual el héroe de turno tendrá que pelear no sólo cuerpo a cuerpo sino que, además, utilizará a un enorme dragón como arma para derrotar a enemigos de mayor escala. Podrá jugarse en forma solitaria y en cooperativo de cuatro jugadores.

HALO 5: GUARDIANS

El 27 de octubre próximo tendremos a este juego exclusivamente en Xbox One y, claro, no podía estar ausente de esta Gamescom.

La que es lejos la franquicia número uno de Xbox llega con su quinto capítulo canónico y pretende renovar su clásico estilo, agregando un toque de agilidad extra con movimientos veloces y frenéticos, semejantes a lo visto en **Titanfall** y **CoD: Advanced Warfare**. Al parecer los responsables detrás del Jefe Maestro quieren potenciar como nunca antes el componente competitivo de la saga.

HALO WARS 2

La gran sorpresa de Microsoft, que anunció este título tanto para Xbox One como para

Windows 10 en 2016.

Los estudios **343 industries** y **The Creative Assembly** presentaron en conjunto la continuación de este spin off, un título de estrategia en tiempo real que viene a ser la continuación de la versión lanzada en 2009 y del que sólo se dio a conocer un breve teaser.

RISE OF THE TOMB RAIDER

Si algo se supo de este título es la confirmación de que será un exclusivo temporal, que saldrá en noviembre próximo para Xbox One y recién lo hará un año después en PlayStation 4, con un paso previo en PC.

La gente de **Crystal Dinamics** pretende mejorar todo lo visto en la primera aparición de esta especie de reboot y, para aquello, han prometido mejorar todos los aspectos como, por ejemplo, la recolección, la caza, el sigilo, las ejecuciones, etc.

La extensión del terreno triplica la de su antecesor, lo que debiera dar lugar a incontables horas de exploración y descubrimiento.

FORZA MOTORSPORT 6

A la vuelta de la esquina está el exclusivo de carreras de Xbox One y el único exponente de la simulación que ha sido una real amenaza para **Gran Turismo**.

Este año celebrará su décimo aniversario con 450 vehículos disponibles para competir en un total de 26 pistas, con ciclos de noche/día y clima dinámico. Sobra decir que visualmente es espectacular.

Ahora bien, además de lo de Microsoft, hubo otros anuncios importantes y, para hacerlo ordenado, los daremos a conocer de acuerdo a la premiación que hicieron los asistentes al evento, que pudieron ver y probar de primera mano cada título.

MEJOR JUEGO

El elegido fue el esperado **Star Wars: Battlefront**, que tendremos en nuestras manos en noviembre para Xbox One, PlayStation 4 y PC.

Electronic Arts y DICE presentaron el shooter que nos permitirá batallar con los personajes, armas, vehículos y naves que conocimos en el universo creado por George Lucas, en forma competitiva y cooperativa. Y las sensaciones fueron grandiosas.

JUEGO DE ACCIÓN

No podía ser de ninguna manera. **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain** llega en sólo unos días a PlayStation 4, Xbox One, PC, PS3 y 360 y la sensación de final de una saga tan enorme se hace patente.

No hay mucho que decir sobre lo que suponemos será el cierre de la obra maestra de **Hideo Kojima** y si bien los problemas internos de Konami nos hacen



Star Wars: Battlefront. Lo queremos ya.



Metal Gear promete ser un bombazo.



Dark Souls 3 sigue mostrándose sólido.

temer, la fe en el japonés la tenemos intacta.

JUEGO SOCIAL

Tampoco es una sorpresa que Nintendo se llevara este premio, esta vez con **Super Mario Maker**, que saldrá en septiembre en Wii U.

Nintendo ya tiene casi por costumbre recurrir a sus sandias caladas y en el 30 aniversario de la serie tendremos la posibilidad de emular a **Shigeru Miyamoto** y construir nuestros propios niveles.

JUEGO DE ROL

Tampoco hay sorpresas aquí, pues **Dark Souls 3** se alista para volver a desafiarnos, con el sello de **From Software**, a comienzos del 2016, en PC, PlayStation 4 y One.

La secuela espiritual de Demon's Souls se convierte en trilogía y los "cybermasoquistas" se mueren de ansias. En cuanto salga a la venta seguirán muriendo hasta el cansancio.

JUEGO DEPORTIVO

De nuevo el galardonado es Konami, **esta vez con PES 2016**, que llegará en septiembre y que, tal como el año pasado, asoma como una gran alternativa para los amantes del fútbol en PlayStation y Xbox.

La eterna rivalidad con FIFA no se detiene y a pesar de que hace un tiempo la guerra parecía perdida, sobre todo cuando el 2014 el juego de EA Sports corrió solo en la nueva generación y Konami lanzó una versión vergonzosa, no se puede dar por ganador a ninguno antes del pitazo final. Al parecer, este partido aún no termina y comenzamos a jugar el alargue...

JUEGO FAMILIAR

Imposible no terminar cautivado con los tráilers vistos de **LEGO Dimensions**, que el mes próximo llegará a todas las consolas de sobremesa y a ordenadores. La mayoría de los personajes que LEGO ha



LEGO Dimensions. Una apuesta segura.



Cuphead, una oda a la nostalgia.



Mafia III fue de las sorpresas de la feria.

hecho vendrán en esta compilación. Así que pueden hacerse desde ya una idea de lo que será este juego, en el que convivirán personajes de DC Comics, El Señor de los Anillos, Los Simpsons, Volver al Futuro o Los Cazafantasmas. Imperdible.

JUEGO DE ESTRATEGIA

Los plataformas ya no son lo que fueron, pero eso no significa que estén extintos y eso espera demostrarlo **Unravel**, que nos contará en PC y en consolas de nueva generación la historia de una criatura hecha de hilo que quiere devolverle su antiguo esplendor al género con ingenio y creatividad.

JUEGO DE PORTÁTILES

Los admiradores de Link podrán luchar junto a sus amigos en forma cooperativa y apoyarse mutuamente para resolver puzles gracias a una reinvención del clásico en **The Legend of Zelda: Tri Force Heroes**, ya presentado durante la E3 y que esta vez tiene fecha para 3DS: el próximo 23 de octubre.

JUEGO INDIE

El estudio MDH hace su debut con **Cuphead**, que saldrá en Xbox One y Windows 10 el próximo año. Se trata de un frenético run and gun en 2D que mezcla la estética de los dibujos animados de principios del siglo pasado con emocionantes y desenfrenadas batallas contra jefes de nivel.

MEJOR HARDWARE

La realidad virtual está muy cerca. De hecho, ya están en el mercado los primeros aparatos, como el visor de Samsung compatible con su celular S6, que nos da un atisbo de lo que viene en esta área.

Pero a la hora de hablar de los grandes competidores, el que se llevó los aplausos esta vez fue el **HTC Vive**, creado por las empresas HTC y Valve y que promete darle dura batalla a Oculus Rift por el dominio en ordenadores, pues están orientados a ese mercado. Por ahora, en consolas, Morpheus corre solo.

Para concluir, cabe destacar que **Call of Duty: Blacks Ops 3** mostró su modo online competitivo, el cual al menos en primera instancia parece ser menos malo que los dos últimos CoD.

Además, con su tráiler, **Mafia 3** hizo pensar que se está convirtiendo de a poco en un clon de GTA, mientras Blizzard presentó la nueva expansión de **World of Warcraft**, algo que su cada vez menor base de adeptos recibió de forma muy positiva.

Como ven, en los próximos meses se avecina una variedad de juegos suficiente como para dejar contentos a todos... en especial a los que, como yo, contamos con poder adquisitivo para comprarlos.



Fallout Shelter
REFUGIO A LA CHILENA

Antes de probar el plato fuerte de la saga, Fallout 4, la filial santiaguina de Behaviour nos regala esta adictiva versión para aparatos móviles que llega gratis este mes a Android.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20



La conferencia de Bethesta en la E3 pasada estuvo bastante cargada de contenido y, sin lugar a dudas, fue uno de los eventos más importantes de la feria. Entre los anuncios que más se esperaban por parte de los fanáticos de la compañia estaba el del nuevo Fallout y el estudio cumplió con una gran presentación en sociedad de su cuarta entrega. Pero había algo más que nos pilló por sorpresa: **Fallout Shelter**.



Un juego para aparatos móviles que, además, se podía descargar desde ese mismo momento en las plataformas de Apple y que a partir de este mes estará también disponible para aparatos con Android.

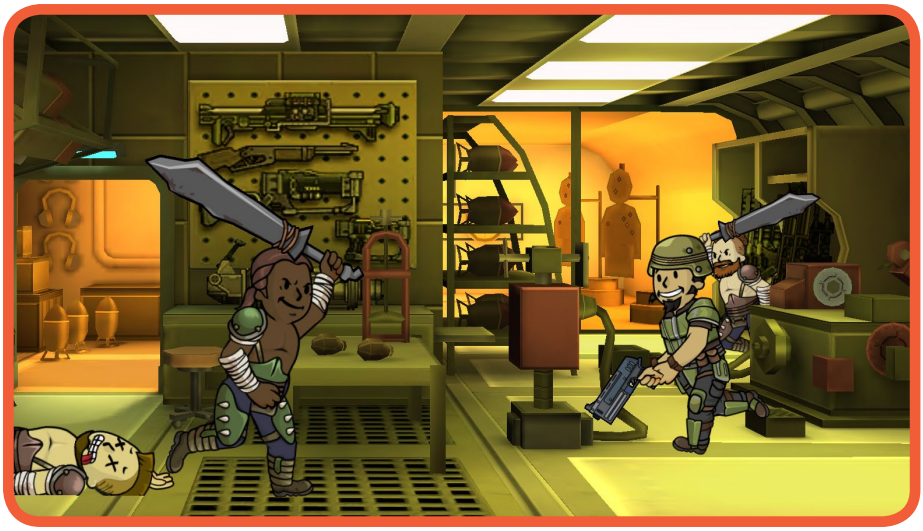
¿Una sorpresa más? El enterarnos, tras el evento, que los creadores del juego fueron nada menos que desarrolladores chilenos, ya que la filial en Santiago del estudio Behaviour fue el encargado de darle un nuevo aire a esta popular franquicia.

Para los que aun no han probado este videojuego, les contamos que se trata de gestionar nuestro propio refugio anti bombas. Y nada más comenzar el juego nos pedirán que le pongamos número a nuestro nuevo "hogar", para luego comenzar con la explicación de todas las bondades que nos ofrece este título.

Tras un breve tutorial, toca distribuir a nuestros personajes y habitaciones. Para los que jugaron **XCOM: Enemy Unknown** puede que el sistema de distribución de cuartos les resulte similar, ya que se basa en ir construyendo diferentes piezas a medida que nuestros habitantes vayan necesitando más recursos para poder sobrevivir.

A las personas que no estén acostumbradas a este tipo de videojuegos puede que, al inicio, les abrume un poco, pero los chilenos de Behaviour trataron de simplificar las mecánicas para que sea accesible a la hora de enfrentar algunos retos.

Esto no quiere decir que sea un juego fácil y, más aún, **el título se transforma fácilmente en una adicción**, lo que nos hará disfrutar al menos hasta que nos encontremos a su hermano mayor, Fallout 4.



Lo bueno que hace Fallout Shelter es trasladar a algunos de los íconos más representativos de los anteriores Fallout. Tendremos, por ejemplo, a **Pip-Boy** explicándonos los tutoriales, los personajes tienen los característicos atributos "Special" y, cómo no, la moneda del juego serán las chapitas de **Nuka Cola**.

Las habitaciones que podemos crear son bastante variadas. Así, encontraremos desde los dormitorios hasta cafeterías, enfermerías, laboratorios, depuradoras, el arsenal y todo lo que necesitemos.

El objetivo principal del juego es ir colocando a nuestros dependientes en las salas donde puedan cumplir un mejor desempeño. Esto lo podemos ver presionando al personaje y viendo sus atributos.

Y para que nuestra población esté contenta y sobreviva sin sobresaltos mayores al paso del tiempo, tendremos que mantener lo mejor posible los tres recursos más importantes: **agua, comida y energía**.

Para mantener a tope estos tres recursos tendremos que saber gestionar bien dónde pondremos a nuestros personajes. Además de esto, tendremos algunos objetivos semanales que nos proporcionaran recursos y chapas de Nuka Cola.

¿Parece fácil, no? Pues no lo es. Y es que, además de mantener los recursos, tendremos que hacerle frente a una serie de acontecimientos desastrosos que nos atormentaran.

Dichos desastres se producirán de manera natural, por lo que tendremos que tener a nuestros personajes bien equipados y con un nivel elevado para que eviten el ataque de lunáticos, incendios, monstruos radioactivos y otros imprevistos.

Tenemos la opción de micropagos para poder equiparnos de mejor manera, pero por suerte, a diferencia de otros juegos, no resulta necesario salvo en muy contadas ocasiones.

Así, tenemos ante nosotros un juego que nos puede entretener mucho, incluso, si no eres un fan de la saga. Para los amantes de Fallout, en cambio, es una descarga obligada.



El auge DEL ROL JAPONÉS

En el último tiempo hemos visto un explosivo aumento de JRPG lanzados al mercado. Muchos hablan del resurgir del género. Yo digo que jamás estuvo muerto.

Luis Felipe Puebla
#D_o_G



Ilustración: Yuffie (Zerochan).

El videojuego de rol japonés (JRPG de aquí en adelante) es uno de mis géneros favoritos desde hace unos veinte años. Debo haber jugado uno que otro en mi niñez sin entender de qué iba la historia o cómo funcionaba la mecánica del juego, pero durante mi pre-pubertad llegó un juego para la maravillosa Super Nintendo que cambiaría mis gustos para siempre y cuyo nombre era **Super Mario RPG: The Legend of the Seven Stars**.

Para mí era algo totalmente novedoso, pues estaba protagonizado por Mario y el resto de los personajes clásicos de Nintendo que conocía y venía jugando desde que era un niño.

Pero, por otra parte, no era un juego de plataformas sino que se jugaba totalmente distinto, a través de turnos en que decidía qué acciones tomaba el personaje. Desde ese momento, y con diccionario en mano para entender lo que más pudiera de la historia, se instaló en mi persona la afición a los videojuegos de rol.

LOS AÑOS DORADOS

Desde este punto en adelante, el género del JRPG me sorprendería cada vez más en la medida que la tecnología avanzaba y las consolas evolucionaban. Imposible resulta olvidar la PlayStation original y cómo **Final Fantasy VII** daba el salto a los gráficos poligonales.

Algo que desató un boom en su época, dando nacimiento a multitud de juegos, muchos de los cuales llegaron al menos en inglés, por lo que pudimos disfrutarlos sin mayores problemas en su época.

Así, considero personalmente que la era en la que reinaron tanto PlayStation como su hermana mayor, la PS2, ha sido de la mejor en tema de juegos, entregando grandes sagas y juegos que aún están grabados en mi memoria (aunque esto no quita que otras consolas de su época tuvieran excelentes ejemplares como **Skies of Arcadia** en Dreamcast o **Baten Kaitos** en Gamecube).

EL DECLIVE

Sin embargo, con la llegada de la octava generación de consolas, algo parece haber cambiado. Por supuesto que cada consola tiene al menos un gran JRPG en su catálogo, como **Lost Odyssey** en Xbox 360, **Valkyria Chronicles** para PS3 o **Xenoblade Chronicles** en Nintendo Wii, pero en general se desarrollaron muy pocas IP nuevas y las continuaciones de sagas emblemáticas, muchas veces, no alcanzaban el nivel de sus antecesoras.

El caso más emblemático fue el de **Final Fantasy XIII**, donde se vio cómo un juego que generaba una gran expec-



Lost Odyssey, una maravilla de 360.

tación cayó en el estilo "pasillero" característico de los juegos de esa generación, donde no se ofrece exploración. Es decir, un título que se debía a su nombre y trayectoria no cumplía en lo más mínimo del género y todo se resumía, básicamente, en ir desde el punto A al B.



Valkyria Chronicles, amor y guerra.

LA NUEVA CAMADA

Por esta misma razón, no es extraño haber leído alguna vez sobre la caída del JRPG en la actualidad, pero cuando me preguntan sobre el tema mi respuesta es sencilla y lo digo claro: **estoy en absoluto desacuerdo con aquella afirmación**.



Xenoblade, el mejor rol en Wii.

Aquí hay que entender algo muy simple y que muchos jugadores clásicos rechazan aceptar y es que existe una nueva camada de rol japonés que ha dado un giro en su público objetivo.

Los JRPG siempre se caracterizaron por priorizar la narrativa de la

historia por sobre cualquier otro punto del juego, incluida su jugabilidad y esto es uno de los puntos que lo distinguen sobre los juegos de rol occidental, en el que se prioriza la jugabilidad o la personalización del héroe de turno por sobre la historia.

Sin embargo, en los últimos años se ha lanzado una cantidad enorme de juegos que, más allá de querer encantar al jugador con un guión interesante, apelan al "fanservice" y, aunque a muchos les desagrade, es lo que está pegando muy fuerte en Japón.

Un ejemplo claro es la saga de **Hyperdimension Neptunia**, cuyo primer juego para PS3 posee una historia liviana (aunque chistosa), donde todos los personajes principales son femeninos y, pese a tener una jugabilidad con un sistema de combate lento y horroroso, logró ganarse el corazón de los fans y ya posee una decena de títulos en menos de 5 años de su lanzamiento original.

CRUZANDO LÍMITES

Compañías como Compile Heart, Gust o Nippon Ichi Software (NIS) son conocidas por desarrollar este estilo de juegos, donde muchas veces (no hay que negarlo) se sobreexplota la sexualización de los personajes, con imágenes y situaciones de alto contenido erótico, aunque no sea explícito.

Esta misma situación ha complicado en ocasiones la localización



de títulos en occidente, donde **la censura** se ha hecho presente.

Los casos más recientes que tengo en la memoria son la censura del minijuego de castigos en **Criminal Girls** o la remoción de cuatro imágenes que tuvo que realizar el estudio Atlus para para poder publicar **Dungeon Travelers 2: The Royal Library and the Monster Seal**.

Encima de todo, cuando los personajes en cuestión son representaciones de lolitas, es más chocante para el mercado americano o europeo, donde casi se crucifican estas imágenes como pederastas.

Pese a ello, en América este tipo de juegos también ha ganado su público fiel. Compañías como XSEED Games, NIS America o la misma Idea Factory (que el 2014 abrió su división international para poder autopublicar sus títulos fuera del territorio japonés) se han especializado en traernos este tipo de títulos. Y sus ventas deben ser rentables, pues cada vez se ven localizaciones de más juegos, varios de los cuales hace un par de años era impensable ver en inglés.

LA ERA DIGITAL

Otro tema que ha ayudado a la llegada de más títulos en el último tiempo es, sin duda, la opción de distribuir digitalmente los juegos.

Hace una década o más, si quieren retroceder a la era de las consolas con cartuchos, muchas veces las editoras no se arriesgaban a traer títulos de nicho pues arriesgaban mucho dinero en su distribución, podían sufrir bajas ventas y, por sobre todo, debían luchar también con la piratería de la época, algo que en la actualidad va a la baja.

Ahora muchas veces se opta por lanzar digitalmente, sin una edición física, indudablemente abaratando costos.

Esto también ha permitido que estos juegos lleguen a plataformas que usualmente no recibían JRPG, como el PC. Ahora, con Steam, algunas editoras han apostado sus fichas lanzando títulos como **Y's Oath of Felghana**, la trilogía de Final Fantasy XIII o juegos más nicho como **Fairy Fencer F**.

Por todo esto, el futuro del género es promisorio. Ya vimos que en la pasada E3 la noticia más comentada fue el remake de Final Fantasy VII y, como en sus tiempos de gloria, Square-Enix se convirtió en protagonista.

Para los amantes de los JRPG, un escenario soñado. Y con el **Tokyo Game Show** a las puertas, estamos expectantes de cara a posibles nuevos anuncios. Lo cierto es que el JRPG parece estar de vuelta y ahora para quedarse...



Her Story
¿CULPABLE O NO?

Un título que nos golpea, de entrada, con su propuesta, que nos obliga a sacar a la luz nuestras habilidades para navegar por internet en pos de descifrar la historia de Hannah.

Ignacio Ramírez Yáñez
#Mumei

Sam Barlow, la persona detrás de **Silent Hill: Shattered Memories**, horrible en lo jugable, pero rescatable gracias a su argumento, hace unas semanas lanzó su nuevo experimento… perdón, videojuego.

Nos trae algo fresco y disfrutable cuyo gran protagonista será nuestra curiosidad y juicio a la hora de empatizar con la desafortunada historia de Hannah Smith de la cual seremos testigo en **Her Story**.

La premisa es simple. Somos una persona que, por azares del destino, se ve frente a una vieja computadora, la cual almacena el interrogatorio al cual se sometió una mujer sospechosa de asesinato. Y eso es todo, nada más.

El juego sólo consta de una interfaz que simula un monitor CRT. En el escritorio en pantalla, la aplicación más interesante es la que nos permitirá ir visualizando los videos, la cual, dependiendo de la palabra que tecleamos en su buscador, nos dará una lista de los clips que coinciden con la palabra buscada.

En resumen, iremos hilando la historia en un orden dictado por nuestra perspicacia y es que, como las palabras de su autor dicen: **"Si sabes usar Google, sabes jugar Her Story"**.

Está bien, **buscar algo desconocido en base a lo conocido**. Pero, entonces, ¿dónde está el truco más allá de decidir nosotros qué queremos buscar?

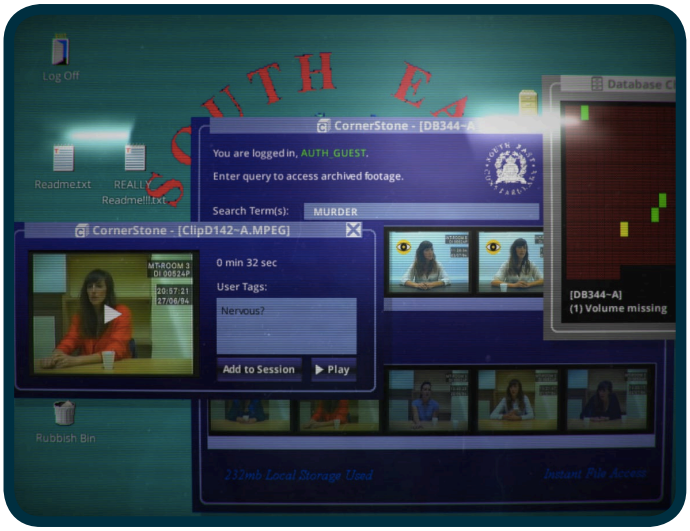
Porque, hasta hora, la cosa no suena muy distinto a lo que un usuario normal de la web haría al buscar los videos porno de alguna actriz a la cual vio previamente en alguna imagen en la que, por desgracia, no etiquetaban su nombre (*no es que yo lo haya hecho, mal pensados*).

La gracia recae en que los videos están fragmentados, no duran más allá de un minuto, y además el buscador sólo nos permite ver los primero cinco que saltan ante la palabra dictada, por lo cual tendremos que ser más específicos a la hora de buscar y así acotar los resultados para poder ver todo el material.

Primera pregunta entonces (*sep, esta es la segunda*) y seguro es la que muchos se hacen al ver de qué va la propuesta de Sam Barlow: **¿Se puede considerar esto un videojuego?** Sorprendentemente, sí. Y uno en toda la regla.

Her Story tiene sus reglas establecidas de forma clara y, a diferencia de Google, que no te limita las visualizaciones de resultados, aquí ese obstáculo sí existe, por lo cual si queremos llegar a la actriz porno correcta necesit… perdón, al secreto que nos esconde la historia de





Hannah tendremos que ser específicos a la hora de elegir las palabras correctas para llegar a nuestro objetivo. ¡Un juego de puzles, carajo!

Siempre que quiero valorar un juego trato de verlo, primordialmente, por la parte jugable y cosas como la historia o los gráficos los miro de lejos, **pero con Her Story debo romper eso pues aquí lo principal es la historia** y será ella la que nos moverá. Y si lo ponemos así, la cosa a primera vista no luce demasiado esperanzadora.

Es la típica historia de los thrillers que juegan con nuestro juicio, de esas que nos hacen ir tirando culpables al crimen de turno. Y como ya mencioné, Hannah es la sospechosa de un asesinato. ¿Entonces esto va de saber si termina siendo culpable o no? Pues justamente es aquí donde está la sorpresa del asunto.

Como no tenemos una línea determinada que seguir para ver los videos y somos libres de ver el que queramos dependiendo de lo que busquemos, no es ilógico pensar que más de uno se pueda hallar primero el extracto donde se determina si Hannah es culpable o no.

Pero eso no será importante, **ya que en Her Story es irrelevante saber quién es el culpable o no** y lo que en verdad tendremos que descubrir es quién diablos es Hannah. Y cuando comienzas a ver esto es cuando te das cuenta de que **Sam Barlow sí que supo hacer bien la pega**.

La fragmentación de los videos es precisa y **la interpretación de la actriz Viva Seifert magnifica**. No sólo tienes que fijarte en sus palabras, sino que también deberás saber interpretar sus gestos, su vestir o tono de voz. Mierda… ahora **el juego se convirtió en un simulador de detectives y creo que es el mejor que se ha hecho**.

Si se ponen a pensarlo, en la mayoría de los juegos de este tipo

siempre llegarás a la respuesta mediante alguna ayuda. El juego siempre está limitado por el propio diseñador para hacerte encontrar las pistas que él quiere que encuentres. Siempre tendremos un brillo que nos dirá dónde mirar o algo como un diario que saca solo conclusiones.

Al cabo, **nunca estamos pensado por nosotros realmente** y el resultado siempre será un final cerrado o, en el mejor de los casos, varios prefijados por algunas pocas variantes.

Aunque suene increíble, **antes de Her Story el mejor juego de detectives que había tenido la oportunidad de jugar era Dark Souls**… y no, no es que esté delirando.

Si se fijan bien, en Dark Souls si querías entender su lore debías de investigar por las tuyas los escenarios, estar atento a cada palabra de los NPCs, leer la documentación de los objetos y de ello sacar tus conclusiones. Si eso no es jugar a ser detective, bueno, estoy delirando.

Pero volviendo a Her Story, junto a la idea de ser detective, aquí estas totalmente libre de qué mirar y qué no, bajos las reglas que te impone el juego para ello. Hasta no me parecía raro que más de uno sacara un libro de notas y tomara apuntes para ir uniendo las pistas y los pequeños detalles que esconde el comportamiento de Hannah.

Her Story **es de esos juegos que muestran lo lindo que son los videojuegos**, lo gratificante que es cuando quieres descubrir lo que tiene para mostrarte en vez de dejar que te lo explique a su modo.

Te hace implicarte en él más allá de tu rol como jugador, llegando incluso a difuminar la idea de que estás ante un videojuego, pero ojo que sólo llega a ese punto con algo de ayuda del mismo jugador.

¿Lo recomiendo entonces? No. Sé que hable bien de él y todo eso, **pero no es algo que disfrutará cualquiera**, es sólo para unos pocos. Tampoco trato de ser elitista, pero estaremos de acuerdo en que si alguien quiere iniciarse en el mundo de los videojuegos y me pide una recomendación, jamás le recomendaría algo como Dark Souls.

Si te gusta ver las distintas facetas que pueden mostrar los videojuegos, ahí creo que la respuesta sería distinta y sí lo recomendaría.

¿Disfrutaste **Papers, Please**? ¿Te maravilló **Gone Home**? Entonces dale, descubre Her Story, pero con una advertencia: **sólo está en inglés** y dudo que veamos una pronta traducción, aunque sea sólo de los subtítulos.



Rare Replay
UNA JOYA DE ONE

En la tienda digital de Microsoft está disponible, desde hace ya unos días, la que sin duda es la mejor colección de juegos de esta generación. Simplemente, imperdible.

Jorge Maltrain Macho
#MaLTRaiN

Te lo advertimos. Si eres de los que no soporta jugar títulos antiguos, con sus gráficos retro o esas mecánicas que hoy asoman algo obsoletas, ni hagas el asomo de comprar esta última colección exclusiva de Xbox One, **Rare Replay**.

Si en cambio eres de los que sabe poner un juego en su contexto y eres capaz de disfrutar un título por ser lo que son, experiencias jugables, entonces esta colección es imperdible. Es más, **me atrevo a decir que es la mejor colección hecha nunca para consolas**.

En breve, hay que decir que Rare fue, en su momento, uno de los mejores estudios del mundo, responsable de maravillas para las consolas de Nintendo como **Donkey Kong Country** o **GoldenEye 007**. Eso hasta que, en 2002, fueron adquiridos por Microsoft y mucha de su magia se extinguió, en parte porque miembros importantes del estudio decidieron seguir otros rumbos.

Aún así, desde entonces el estudio ha ido recuperando su empuje y no han sido pocos los títulos importantes que han salido bajo su sello. Y eso queda claro con esta magnífica colección, que incluye nada menos que 30 juegos, de los cuales un tercio salieron en 360.

Por cierto, el juego es el primero que muestra lo que sería la retrocompatibilidad de One, pues al instalarlo descarga aparte cada título de 360 de forma individual, con un ícono que resalta esa condición.

La colección incluye 30 juegos clásicos, entre los que destaco algunos títulos como **Battletoads**, **RC Pro-Am**, **Conker's Bad Fur Day**, **Viva Piñata**, **Perfect Dark Zero**, **Banjo-Kazooie** o **Banjo-Tooie.** No están varios clásicos por un asunto de licencias, pero la colección desde ya es una joya, no sólo por la selección de títulos, sino por su muy cuidada presentación, pues a todos los juegos, incluso los que descargas aparte, puedes acceder desde un bello menú principal.

Además, incluye desafiantes minijuegos a la usanza del **NES Remix** de Wii U, los cuales te permiten ir ganando unos sellos especiales. ¿Y estos para qué sirven? Pues para ir desbloqueando unos excelentes videos de making of creados por Rare para algunos de sus títulos más emblemáticos. Un añadido que recomiendo.

Algunos títulos soportan mejor que otros el paso del tiempo, pero creo imposible que un gamer, casual o pro, no disfrute con alguno de estos títulos, muchos de los cuales están sin duda entre los mejores de todos los tiempos.