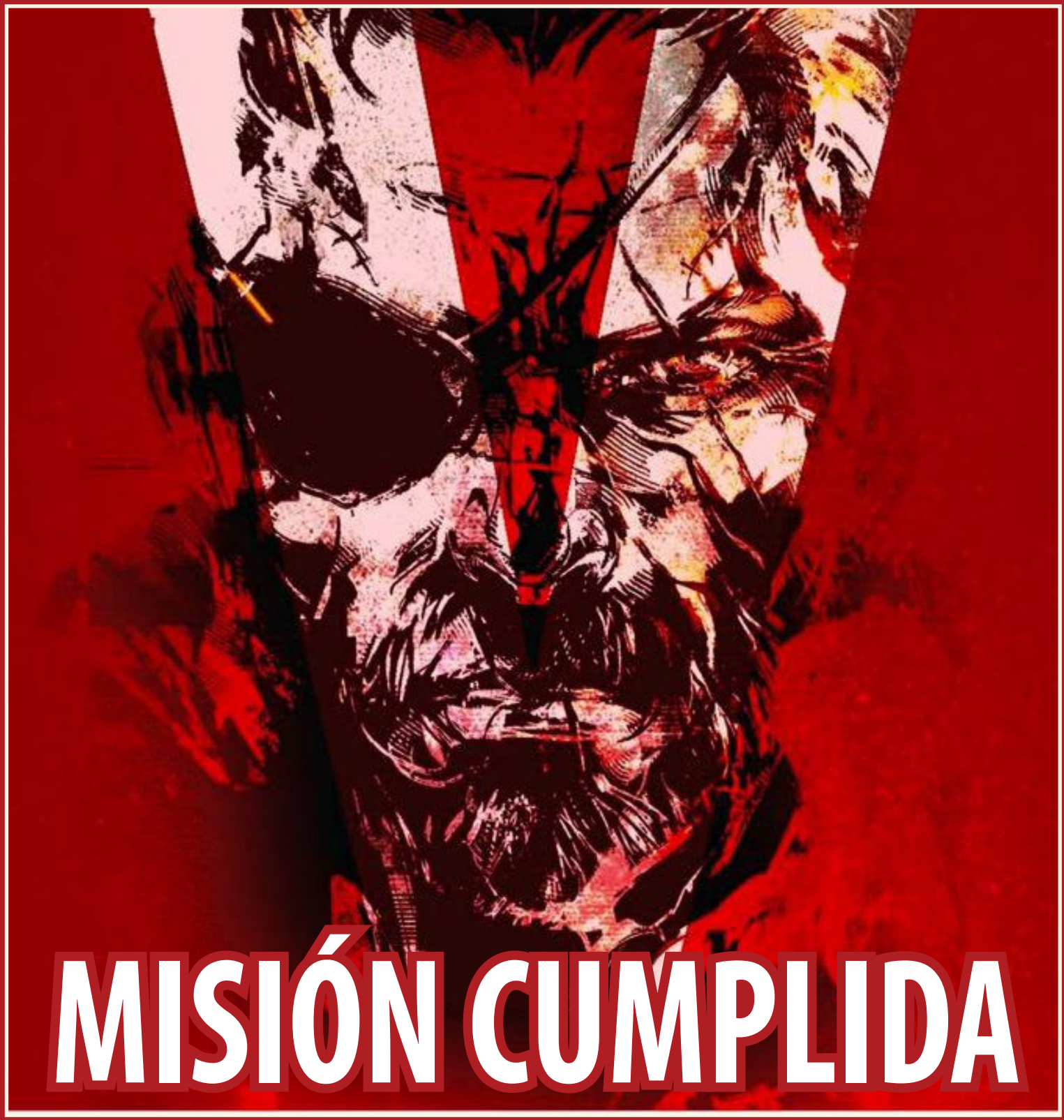
Todo Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

SEPTIEMBRE 2015

NÚMERO 28

OPINIÓN I REPORTAJES I NOTICIAS I AVANCES



MISIÓN CUMPLIDA

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

Microsoft sube, Nintendo baja



Jorge Maltrain Macho
Editor General

Durante las últimas semanas, la tendencia parece estar cambiando derechamente en nuestro mercado: mientras PlayStation 4 mantiene su gran supremacía en ventas, a un nivel que pocos esperaban hacia el final de la generación pasada, Xbox One comienza poco a poco a ganar fanáticos, gracias a nuevos lanzamientos más que atractivos como Rare Replay o la edición remasterizada de Gears of War, mientras que Wii U va camino al pozo, con muy poco que mostrar en los últimos meses, salvo un Splatoon que no tuvo el éxito que quizás merecía en ventas.

El problema es que la tendencia no parece tener signos de revertirse sino todo lo contrario.

Microsoft tiró toda la carne a la parrilla este fin de año, sumando a los dos títulos ya mencionados los próximos estrenos de Forza 6, Halo 5: Guardians y el exclusivo temporal de Rise of the Tomb Raider.

Un escenario similar al del año pasado, cuando también mostró un buen catálogo para cerrar el año, pero que al

Equipo de TodoJuegos

DIRECTOR
Rodrigo Salas

JEFE DE PRODUCCIÓN
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL Y DIAGRAMADOR
Jorge Maltrain Macho
#MaLTRaiN



Felipe Jorquera
#LdeA20



Jorge Rodríguez
#Caleta



Andrea Sánchez
#Eidrelle



Luis Puebla
#D_o_G

menos en nuestro país no tuvo mayor impacto. Esta vez parece ser un "ahora o nunca" para muchos que estaban indecisos o que, derechamente, sumarán una segunda consola.

¿Qué tiene Xbox One para el próximo año? El combo de Quantum Break y Scalebound, más un potencial Gears of War 4, parecen ser un incentivo más que suficiente y cartas que le permitirán competir con una PS4 que tendrá varios exclusivos el 2016, partiendo por su estelar Uncharted 4.

La situación de Wii U, en cambio, no podría ser peor. Ya en lo que queda de este año, con la sola excepción de un Xenoblade: Chronicles que no sé si apunta al nicho de jugadores de la consola (lo que ya vimos con Bayonetta 2), no hay grandes títulos que puedan motivar a una compra, a diferencia de lo ocurrido el año pasado, cuando Nintendo se la jugó con todo: Mario Kart, Super Smash Bros y la ya mencionada aventura de Platinum Games son un claro ejemplo.

Las cifras no mienten y las percepciones tampoco. Respecto a lo primero, la tendencia a la baja en cuanto a las ventas de software es marcada y ya ni siquiera sus sagas más emblemáticas parecen llamar la atención... ni siquiera con ofertas de por medio. Es que, simplemente, no hay gente suficiente con la consola. Es así de simple.

Sumen a eso que la propia firma se disparó en los pies al entregar, de forma muy ambigua, la noticia de que estaba desarrollando una nueva consola. Eso motivó, de inmediato, que en los foros y sitios de venta de internet se comenzaran a vender montones de consolas usadas y que el valor de estas cayera drásticamente pues, encima, compradores escasean.

Tendremos, entonces, que esperar para ver si en el Tokyo Game Show, este mes, Nintendo reaviva la llama con algún anuncio de peso para Wii U, partiendo por una fecha para Zelda. Si no ocurre, sería todo...

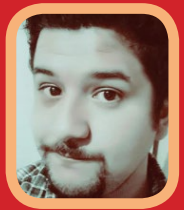


David Ignacio P.
#Aquosharp



Ignacio Ramírez
#Mumei

René Quezada
#Lynhänder



Rafael Inostroza
#Bad Seed 91



UNA PRODUCCIÓN DE

TodoJuegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

UNA REALIZACIÓN DE

playadictos
TU COMUNIDAD GAMER

Indice



HASTA SIEMPRE BIG BOSS

06 **THE PHANTOM PAIN**
La saga de Hideo Kojima llega a su fin y de la mejor manera.

18 **HISTORIA DE METAL GEAR**
Los aspectos clave de la saga para enfrentar bien The Phantom Pain.

28 **101 JUEGOS**
Tercera entrega de nuestra lista de títulos imperdibles de la historia.



48

GEARS OF WAR



MAD MAX 34

42 **FESTIGAME**
Un completo resumen de lo que vivimos en la feria gamer chilena.

54 **PLAYSTATION VITA**
Sony abandonó a su portátil, pero por suerte Japón la mantiene viva.

58 **SUPER MARIO MAKER**
El sueño de todo fan de las aventuras del fontanero se hace realidad.

Noticias | Videos | Juegos | Cine | Sorteos



playadictos
TU COMUNIDAD GAMER

Únete a una Comunidad de Gamers como tú



www.PlayAdictos.net



El último tango DE HIDEO KOJIMA

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain cumplió su dura misión de cerrar una de las sagas más importantes de la historia y sellar con brillo el paso del creador japonés por Konami.

Jorge Maltrain Macho
#Maltrain



Antes de seguir adelante, es necesario dejar claras dos cosas. La primera es que este redactor no sólo es un fanático de la saga **Metal Gear**, sino que la considera la mejor que ha tenido la suerte de probar. La segunda es que, al escribir este artículo, ya habíamos podido probar el juego (no terminarlo) y confirmamos, desde sus primeros acordes, lo que esperábamos: **el juego es una obra maestra**.

Y una obra maestra con nombre y apellido: **Hideo Kojima**. Ya hemos comentado y criticado en esta revista la actitud de **Konami** hacia el creativo japonés, así que no seremos redundantes al respecto. Sólo decir que el ostracismo del creador de Metal Gear en estos últimos meses rindió sus frutos.

Muchos detractores de Kojima suelen criticarlo por haberse quedado clavado a la saga, acusándolo de explotar la fórmula y no agregarle nada nuevo. Eso es, simplemente, **ignorancia respecto a la franquicia o el más puro ánimo de trollear**.

Cualquier fan de Metal Gear tiene claro lo distintos que son cada uno de los juegos realizados por Kojima, aún cuando la base sea la misma: una enrevesada historia, un protagonista con capacidades fuera de lo normal, muchos



momentos de humor y un reparto inigualable de enemigos y personajes secundarios.

¿PEACE WALKER 2?

Pues bien, esa capacidad de innovación es llevada al extremo en Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, **al que se podría definir como una versión con esteroides de Peace Walker**, lanzado originalmente para PSP y luego reeditado para PS3, 360 y PS Vita.

Por si no lo jugaron, ese título se aleja de la forma tradicional en que se presenta la saga y se estructura sobre la base de un modo de **"Misiones"** que debemos ir realizando para avanzar en la historia, mientras en paralelo está el modo **"Base Madre"**, para gestionar nuestra central de operaciones.

En Phantom Pain, Kojima retoma esa fórmula, pero le impregna un nuevo sello, aprovechando las capacidades de las consolas de sobremesa, con un vasto mundo abierto, **en el que el concepto clave es el de la libertad**.

¿A qué me refiero? Al momento de enfrentar el juego, tendremos la posibilidad de ir haciendo sólo las misiones de la historia principal o de ir cumpliendo, cuando lo queramos, las misiones secundarias que nos irán apareciendo mientras avanzamos.





D-Dog, el mejor amigo de Big Boss.



D-Walker es letal en el cuerpo a cuerpo.



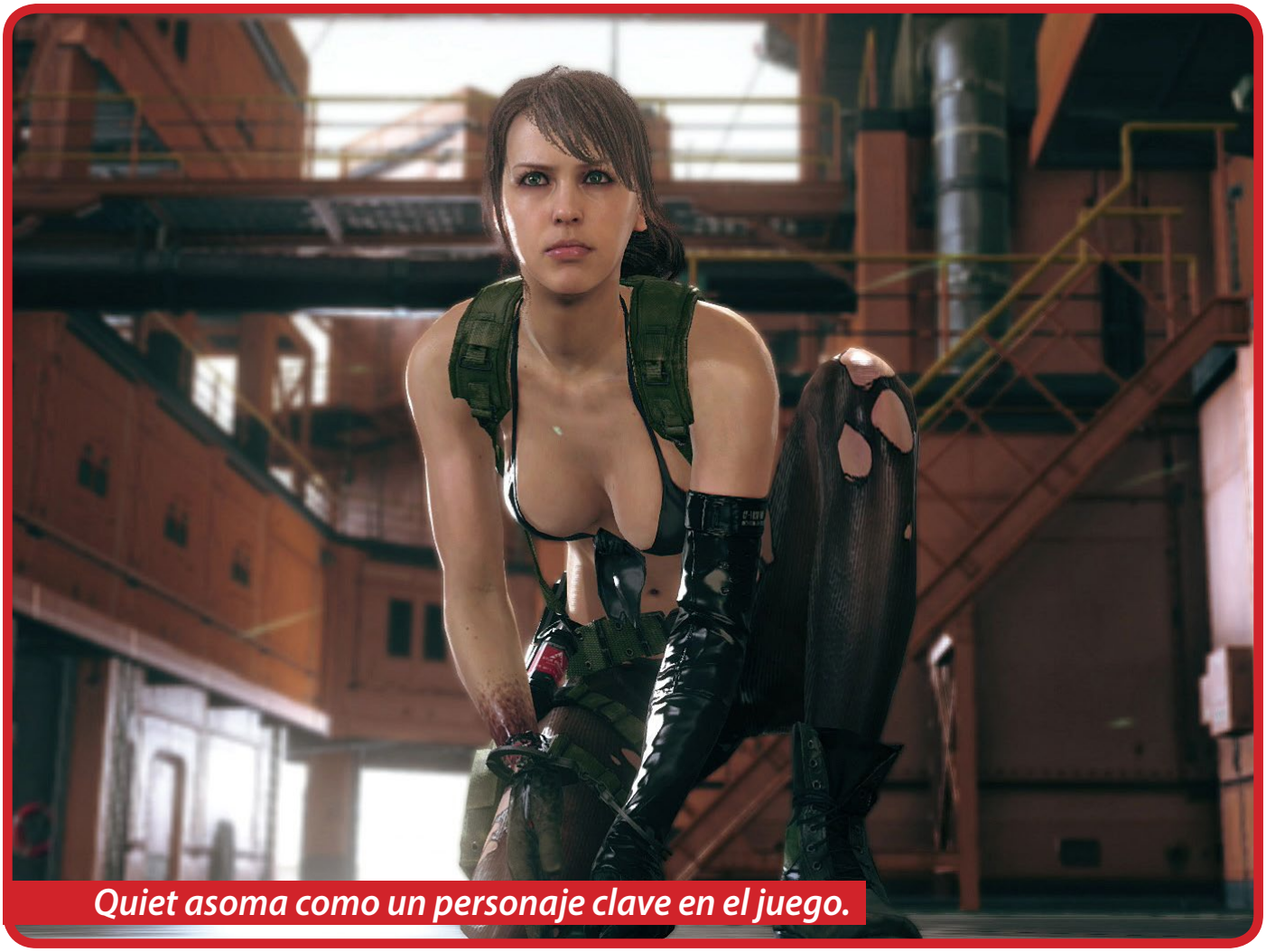
D-Horse nos aportará su velocidad.

Más aún, cada una de estas misiones, además, podremos realizarlas más de una vez y de distinta forma en virtud de los cuatro compañeros que podremos llevar o no a nuestras incursiones y que tendrán habilidades propias, que pueden cambiar por completo la forma de encarar una misión.

LOS COMPAÑEROS

Por supuesto, de nuestros aliados el más conocido es la sexy francotiradora **Quiet**, cuya historia podremos desarrollar, si lo queremos, durante el juego y quien no sólo tendrá una puntería fuera de lo común, sino que además poseerá capacidad sobrehumanas.

Quiet puede ser la compañera ideal, por ejemplo, si queremos hacer una misión en completo sigilo y dejando que ella nos despeje el camino... o bien podría darnos cobertura mientras entramos a lo Rambo a una base enemiga.



Quiet asoma como un personaje clave en el juego.

Otro de los compañeros más reconocidos es **D-Dog**, a quien encontraremos como un cachorro en las primeras misiones del juego, pero que luego se convertirá en un inestimable aliado, capaz de olfatear recursos mientras avanzamos, identificar enemigos o ser un elemento distractor.

El tercer aliado es **D-Horse**, nuestro fiel caballo, que podrá servirnos, por ejemplo, para facilitar un escape a toda velocidad tras terminar una misión o, incluso, de formas menos ortodoxas, como utilizando su excremento para despistar a un vehículo en movimiento. En serio. Una kojimada en toda regla.

D-Walker es el cuarto de la lista y no por eso el menos importante. Es más, esta especie de mini Metal Gear aparece como una bestia en toda regla, en la cual podremos montarnos para arrasar con todo a nuestro paso, gracias a su gran velocidad y a la cobertura que ofrece.

A la hora de enfrentar cada misión podremos definir si queremos ir solos, de la forma más tradicional si se quiere, o preferimos llevar algún aliado, abriendo así todo un abanico de opciones. Eso sí, cuidado, porque nuestros compañeros pueden morir (no me ha pasado

como para ratificarlo), así que más de alguien se lo pensará dos veces antes de llevar a alguno de nuestros favoritos a una misión muy difícil.

LIBERTAD TOTAL

The Phantom Pain es un título de mundo abierto y estructurado sobre la base de misiones. Y como cualquier juego de este género tiene un hilo principal y tareas secundarias que nos aportarán a la aventura, desarrollada en la aridez de Irak y Afganistán. Pues, en el caso de este juego, **Kojima profundiza en este funcionamiento**. Es decir, podremos hacer sólo las misiones principales si queremos y terminaremos el juego, aunque seguramente con más dificultades para superar algunas tareas.

Sin embargo, en este caso, **no hacer las misiones secundarias es un desperdicio**. No sólo podremos gatillar eventos que de otro modo jamás veríamos, sino que además serán claves para poner a punto nuestra Base Madre, lo que tiene una importancia aún mayor que en Peace Walker, como veremos luego.

Más aún, hay varias misiones secundarias que se vuelven casi imprescindibles (por ejemplo, rescatar a un intérprete del ruso para interrogar a los enemigos). E insistimos en que la variedad de métodos para ejecutar una misión es todo un punto a favor.

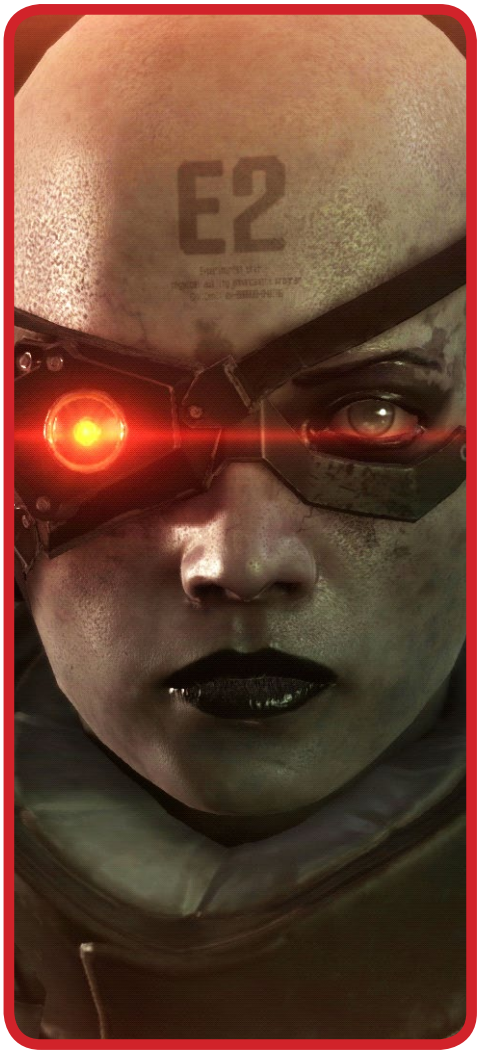


¿Qué sería de un Metal Gear sin jefes?

¿A qué me refiero? Pues no sólo a la decisión de hacerlas o no con un aliado, sino también definiendo la zona en la que aterrizaremos para llevarlas a cabo, los puntos de acceso, las armas que utilizaremos, si preferimos hacerlas de día o de noche... en fin, será muy difícil ver una misión hecha de la misma manera por dos jugadores y eso suele ser muy difícil hoy en día, con tanta guía disponible en You Tube.

El manager de comunidades de Konami, **Robert Allen Peller**, nos explica que las misiones principales "están marcadas como tales en el juego, así que tienen muy claro cuáles son si quieren hacerlas, pero las montones de secundarias que hay son tan entretenidas de jugar y entregan recompensas tan valiosas que querrán hacerlas".

Comenta, además, que como en la mayoría de los títulos de mundo



abierto "podrán seguir desarrollando misiones, mejorando su base madre o simplemente explorando el mundo una vez terminada la historia principal del juego. Esa es la libertad que les ofrecemos".

LA BASE MADRE

Llegamos a otro aspecto clave del juego. Si alguno jugó ese notable JRPG de Konami llamado **Suikoden II** (si no lo han hecho, ya tardan) seguramente disfrutó de la mecánica de tener un castillo e ir reclutando personajes para ampliarlo. Pues bien, en este caso se mezcla ese sistema con el de Peace Walker para obtener un resultado brillante.

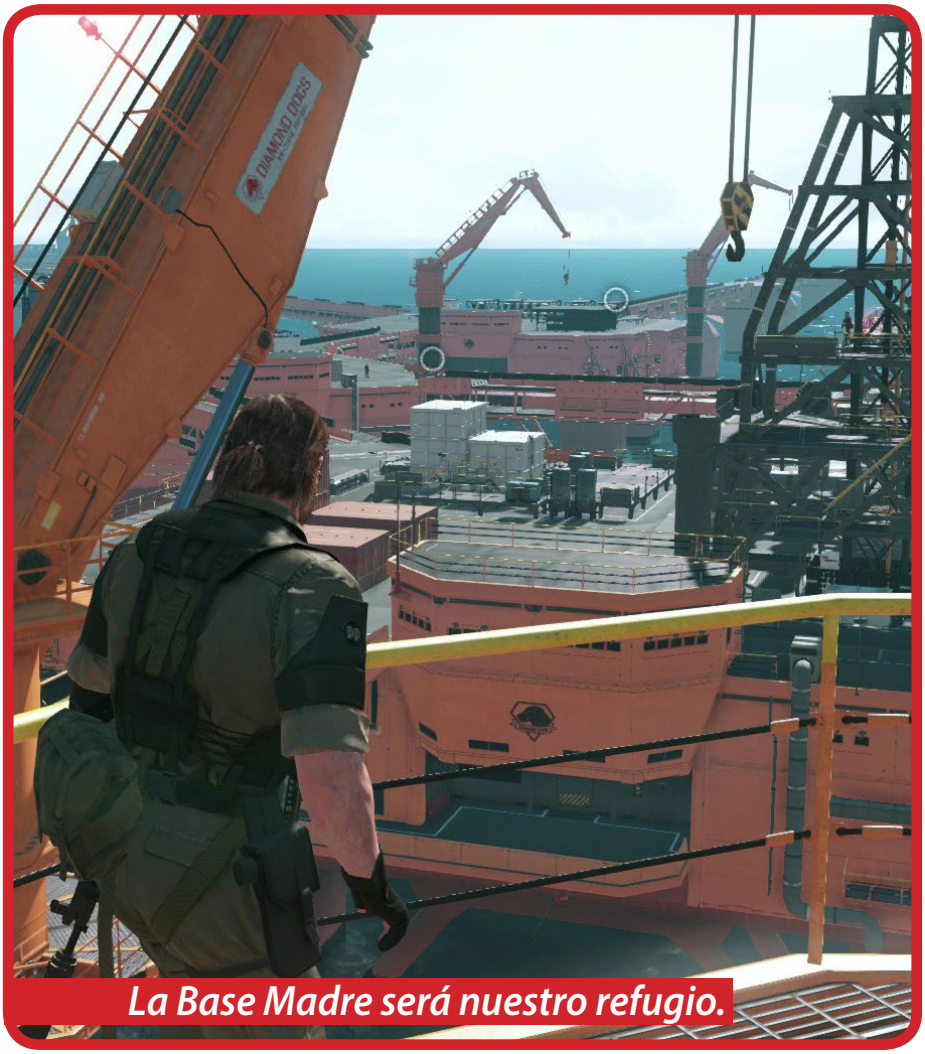
No contaremos nada de la historia, pero sólo les mencionaremos que como **Big Boss** comenzaremos con una mano adelante y otra atrás intentando reconstruir nuestro ejército. Y uno de nuestros recursos será esta adaptada plataforma petrolera en el medio del océano que nos sirve como base.

Una de las cosas más agradables será, justamente, la posibilidad de ir viendo crecer nuestra base en la medida que recolectamos personajes y elementos, ya sea porque se nos unen en la aventura o porque usamos el **sistema Fulton**, ese que quizás han visto en tráilers, en que enviamos todo tipo de cosas a través de globos dirigidos a la base.

A lo largo del juego, veremos cómo nuestra base irá creciendo y cómo aquello nos será de utilidad, por ejemplo, para tener un mejor arsenal disponible, para personalizar la enorme variedad de armas que tendremos a disposición o para enviar a nuestros soldados a cumplir ciertas tareas.

"Hay instancias en que debes encontrar un experto para que construya ciertas cosas, pero en general, mientras tengas más personas, tendrás más posibilidades de lograr algunas habilidades para tu base y podrás utilizarlas para lo que sean más aptos", explica Robert Peller.

Por cierto, entre misiones podremos recorrer en cierta medida nuestra base e, incluso, lidiar con problemas "domésticos" que podrían afectar la convivencia. De hecho, es aquí donde tendremos muchos momentos de humor tan propios de la saga.



La Base Madre será nuestro refugio.

JUGABILIDAD A MIL

Ya hemos dicho que no contaremos nada de la historia, pues si son tan fanáticos de la saga como yo estarán ansiosos por adentrarse y sorprenderse con este universo que nos propone Hideo Kojima.

Lo que podemos adelantarles, no obstante, es que el japonés **escuchó a los críticos de la cuarta entrega**, que cuestionaron lo extensas de sus cinemáticas. Y si bien en este juego volveremos a tener grandiosas escenas de este tipo, no serán tan habituales como antes.

Tampoco la historia es tan profunda como en otros títulos de la saga, aunque esto no deja de tener su lado positivo y es que, en lugar de sentir que estamos siendo llevados de la mano en la historia de Big Boss, **aquí llegamos a sentir que somos Big Boss**.

Es más, **los viudos de David Hayter no echarán mucho de menos su voz**, pues éste es el Snake más silencioso de toda la saga. De hecho, cuando más se escucha a Snake es a través de los cassettes que podemos colocar desde el iDroid (nuestra aplicación de mando) y que sirven para explicarnos la historia a través de diálogos con otros personajes clave.

Al final, la presencia de **Kiefer Sutherland** como la voz de Snake no pasará de ser un detalle que le gustará, sobre todo, a quienes seguimos la carrera del actor como Jack Bauer.

Todo este sacrificio en términos de historia, al final, **Kojima lo compensa volcándose en una jugabilidad impresionante y repleta de posibilidades**, con múltiples opciones para realizar cada misión, para derrotar a los jefazos o para gestionar nuestros recursos.

Eso sí, habrá una opción para facilitarnos las cosas. Una ralentización del tiempo cuando somos descubiertos llamada "modo reflejo", que nos permite disparar en cámara lenta, **al estilo de Max Payne**.

Les recomiendo desactivarlo en las opciones. No sólo porque, a mi juicio, ese tipo de ayudas le quitan gracia a un juego, sino además porque habrá misiones avanzadas donde no podremos ocupar el sistema y si se acostumbran a usarlo serán presa fácil hacia la segunda mitad del juego.

SISTEMA ONLINE

Este Metal Gear tendrá dos sistemas. Uno se llamará **FOB (Forward Operating Base)** que nos permitirá competir "base a base", es decir, podremos atacar las bases madre de otros jugadores para capturar recursos o, del mismo modo, ser atacados en



Habrá varios rostros conocidos...

nuestra base, pudiendo optar por defenderlas personalmente o dejando a nuestros aliados a cargo de aquello.

El sitio estadounidense Gamespot sembró la controversia al asegurar hace unos días que el sistema sería pagado, pero **Konami se apuró para desmentirlo en el sitio PC Gamer**.

En rigor, para acceder a este modo FOB tendremos que tener unas monedas que podremos adquirir en la medida que hacemos misiones o podremos comprarlas para evitarnos el proceso y entrar directo al sistema.

No obstante, si funciona como se nos explicó (no pudimos probarlo), no tendría mucho sentido comprar monedas, ya que la fortaleza de tu base madre dependerá de cuán bien equipada la tengas gracias a tu campaña. Así, puede resultar inoficioso entrar a competir com-



prando el acceso, pero sin tener un centro de operaciones decente.

Según Peller, el sistema funcionará a través de un listado de otros jugadores, a los que podremos infiltrar o no, aunque **"sólo sabrán el nivel de desarrollo de la base, no lo que hay para defenderla"**.

Precisó, además, que el sistema podría dejarse activado "para que, incluso mientras no estamos en la consola, nuestros soldados sean capaces de defender solos la base o bien podemos desactivarlo y no preocuparnos más".

Konami, además, se comprometió a lanzar en octubre el modo **Metal Gear Online**, del que por ahora ha declinado entregar muchos detalles, salvo por un tráiler en que veíamos cómo podíamos atacar una base con amigos.

PURA NOSTALGIA

Cuando esta revista sea publicada, el juego ya estará en nuestro país y será, en verdad, casi una experiencia religiosa para muchos fanáticos. Es probable que otros se sientan algo defraudados, sobre todo si esperaban algo más parecido a Sons of Liberty, pero **les aseguro que Hideo Kojima fue capaz de despedir a la saga que marcó su vida como lo merecía**.

Por diversas razones, es muy probable que no sea el juego favorito de

la saga para varios fans. Y es que equiparar la revolución que significó Metal Gear Solid al salir en la PlayStation original es imposible.

O recordar el salto gráfico de MGS2. O la hermosa puesta en escena de MGS3... en fin, cada cual tendrá su favorito, pero lo que está claro es que en esta entrega **Hideo Kojima echa toda la carne al asador** para ponerle a su querida franquicia un broche acorde a los tiempos.

Están de moda los juegos de mundo abierto, sí, pero sin llegar a decir que con este título se reinventa el género, lo que a todas luces es pretencioso, sí que Kojima y su equipo han sido capaces de marcar un hito y volver a elevar la vara, tal como lo hacen títulos como **Grand Theft Auto** o, recientemente, **The Witcher 3**.

¿Y será imposible de entender para quienes no son fans de la saga? No lo creo. Y más aún si vemos que la jugabilidad es lo más importante. Aún así, **en las próximas páginas encontrarán un detallado resumen de la historia**, para que no haya ninguna excusa.

The Phantom Pain marca el cierre de una era. Porque, te guste o no, es indiscutible que Metal Gear es una saga cuyo nombre está grabado en oro en la historia de los videojuegos. Y su final merece ser disfrutado en consecuencia...



Hideo Kojima junto a Kiefer Sutherland.

Guía rápida para entender

Metal Gear Solid

David Ignacio P.
#Aquosharp



Quedando ya muy poco para la llegada del quinto capítulo de la serie **Metal Gear Solid**, deberíamos ser capaces de al menos entender la idea central de esta épica aventura. Algo que podría ser un poco menos simple de lo que aparenta. Sobre todo si consideramos que el mismísimo **Hideo Kojima** ha declarado que hasta para él a veces es complicado comprender a cabalidad cada uno de los aspectos que dicha obra incluye… pero luego recordamos que el susodicho es experto en vender humo y, por lo tanto, no nos dejaremos amedrentar.

Les presento, a continuación, un resumen completo y cronológico que los dejará listos para afrontar la llegada de la gran V. Eso sí, el tema contiene spoilers, así que está pensado sólo para refrescarle la memoria a quienes ya jugaron los títulos o para quienes no van a hacerlo (¡¡¡deberían!!!).







METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER (1964)

El tercer juego de la saga es donde conocemos por primera vez a **Naked Snake**, el principal protagonista, un hombre a quien nunca llegamos a conocer del todo y con razón: **la idea es darle un toque de misterio**.

Pero aun así podemos destacar sus principales cualidades, como por ejemplo su inigualable e incomparable habilidad y destreza para el combate. **Se dice que es el soldado perfecto**, halago que se ganó a pulso desde su primera asignación llamada **Misión Virtuosa**, en la cual debía rescatar a un científico desertor soviético de nombre **Nicolai Sokolov**, quien estaba desarrollando el arma **Shagohod**, que consistía en un vehículo semejante a un tanque, pero capaz de lanzar un ataque nuclear, lo que le daba a cualquier superpotencia de la época una ventaja estratégica enorme.

Lamentablemente, todo salió mal que ya **The Boss** (su maestra) cambió de bando al unirse al líder de la facción rebelde rusa, **Volgin**, originando con esto un conflicto de proporciones. Luego, a Snake le ordenan acabar con la traidora lo cual cumple, pero no sin antes descubrir que en realidad había sido engañado, ya que nunca existió tal traición de parte de su mentora. Los verdaderos enemigos eran, al parecer, de su propio gobierno.

Elementos a tener en cuenta en este periodo:

Unidad Cobra: Grupo militar liderado por The Boss cuya participación fue vital en la Segunda Guerra Mundial.

GRU: Dirección de inteligencia de la ex Unión Soviética que tuvo como objetivo capturar a Nicolai Sokolov.

FOX: Unidad militar independiente afiliada a la CIA. Su líder es el Mayor Zero, ex integrante de las fuerzas especiales británicas y fundador de los Patriotas.

Los Patriotas: También conocidos como La Li Lu Le Lo o Cipher, son una organización secreta que pretende "unificar" al mundo.

Los Filósofos: Agrupación secreta de los principales líderes políticos, económicos y militares pertenecientes a Estados Unidos, Unión Sovietica y China formada después de la Primera Guerra Mundial.

Eva: Espía enviada por los chinos para apoderarse de "El legado de los filosos" (una enorme suma de dinero).

Ocelot: Alias Shalashaska o Adam, es un agente doble e incluso triple que pretendía robar a Shagohod.

En este punto, es evidente que la gran cantidad de organizaciones y personajes hacen parecer que la trama de Metal Gear es demasiado complicada, pero resultan fundamentales a lo largo de la historia del juego y van repitiendo sus apariciones en los títulos, haciéndose cada vez más familiares para nosotros.





METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS (1970)

En esta ocasión, Snake, que ya es conocido como **Big Boss**, es falsamente involucrado en la operación que la unidad Fox inició para hacerse con el control de una base militar en Colombia, donde se estaba creando un nuevo prototipo de arma basada en Shagohod.

Es por esto que, para demostrar su inocencia, deberá enfrentar a sus antiguos aliados. Durante el transcurso de estos sucesos, Snake conoce a **Roy Campbell** y lo convierte en su camarada. Juntos logran derrotar a sus enemigos y disolver el clima de tensión internacional generado.

Ambos reclutarán después a nuevos miembros, entre ellos a **Frank Jaeger**, con el fin de conformar **FoxHound**.

Es importante destacar factores de primordial importancia que acontecieron por aquellos años.

Entre ellos, en 1972 los Patriotas inician el proyecto **Les Enfants Terribles**, del cual posteriormente nacerán **Solid Snake**, **Liquid Snake** y

Solidus Snake. Paralelamente, Big Boss se alejaría de Zero, ya que sus ideales distaban demasiado, y para cumplir con el sueño de The Boss da origen a un grupo guerrillero denominado **Militaires Sans Frontieres (MSF)**, el cual sería la raíz de **Outer Heaven**, una nación-fortaleza que se opondrá a las potenciales mundiales y, sobre todo, a los Patriotas.





METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER (1974)

Los misteriosos personajes **Paz Ortega** y **Ramón Gálvez** contratan los servicios de MSF para enfrentar a ciertos enigmáticos invasores, quienes se habían infiltrado en Costa Rica y que tenían el control de una cabeza nuclear llamada Peace Walker.

Naked Snake, también conocido como Big Boss, se pone en contacto con un grupo de Sandinistas donde conoce a **Amanda** y **Chico**. Este último es capturado y nuestro héroe, obviamente, va rápidamente a su rescate.

En el intertanto, descubriremos que no todo es lo que parece, ya que Gálvez (quien usa una prótesis metálica roja como mano) es en realidad un agente de la KGB llamado **Vladimir Zardonov**, cuyo fin era convertir a Nicaragua en una segunda Cuba.

Paz, en cambio, resultó ser parte de Cipher y fue enviada para lograr que Big Boss se reintegrara a Los Patriotas. Al no poder convencerlo de eso, comienza una batalla tras la que, se supone, la joven agente resultaría muerta.

Como resultado de todo esto, los Militaires Sans Frontieres toman el control de una planta petrolera localizada en el Mar Caribe y que será conocida como **Mother Base** (Base Madre), la cual se convertirá en el centro neurálgico de todas las operaciones militares del grupo guerrillero.

Es aquí donde **Huey Emmerich**, quien anteriormente trabajaba en el proyecto Peace Walker, colabora para la creación de un arma bípeda conocida como **Metal Gear Zeke**.





METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES (1975)

Como era de esperar, Paz no había muerto sino que estaba siendo prisionera junto con Chico en un campo de detención estadounidense ubicado en territorio cubano (conocido como **Camp Omega**) y, por tanto, Snake debe ir a liberarlos. Durante esta expedición Mother Base es atacada por **XOF** (organización de la cual no se sabe mucho hasta ahora). Muchos de los acontecimientos posteriores tienen directa relación con la que sucederá en **The Phantom Pain**, así que no vamos a entrar en mayores detalles de aquí en adelante.



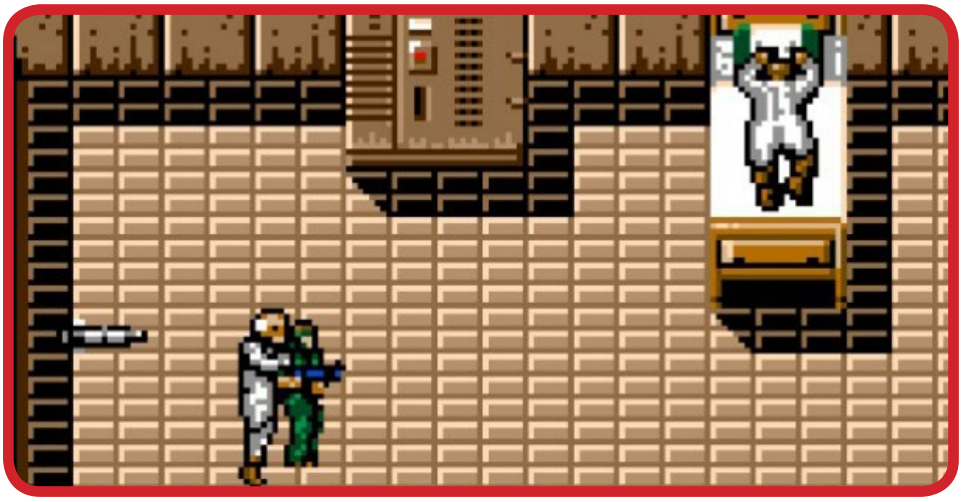


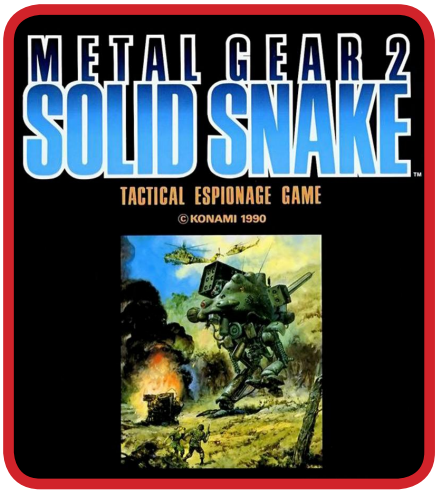
METAL GEAR (1995)

Los mandatarios de poderosos países acuden a Big Boss para que elimine la amenaza de Outer Heaven, donde se cree que radican peligrosas armas de destrucción masiva. El legendario soldado le confía esta misión clave a **Gray Fox**, pero éste no tiene éxito y es capturado. Ante eso, como última opción es convocado para la misión el novato **Solid Snake**, quien acababa de unirse a FoxHound.

Contra todas las posibilidades, Solid Snake logra completar la misión con éxito. No obstante, muy a su pesar, ter-

minará descubriendo que todo no había sido más que un complot orquestado por su mismo "padre", con lo que no le quedará otra opción que derrotarlo y, al mismo tiempo, destruir la imponente base.





METAL GEAR 2: SOLID SNAKE (1999)

A las puertas de una inminente crisis energética, la humanidad ve con alivio cómo una nueva fuente de energía llamada **Oilix** parece ser la solución de sus problemas. Pero todo se complica cuando el responsable de la invención es secuestrado y llevado a **Zanzibar Land**, una fortaleza que actuaba como estado independiente y tenía un gran poderío nuclear, una combinación que representaba un grave peligro para las naciones occidentales, que envían a Solid Snake para solucionar el entuerto. Para su sorpresa, se vuelve a encontrar con sus enemigos Frank Jaeger y el Snake original, venciéndolos una vez más en combate y, al parecer, definitivamente.





METAL GEAR SOLID (2005)

La acción nos lleva a Alaska, específicamente a **Shadow Moses**, donde Liquid Snake ha capturado a **Metal Gear Rex** y amenaza con atacar a Estados Unidos si no acceden a entregarles los restos

biológicos de Big Boss.

El coronel **Roy Campbell,** quien queda al mando de la operación, interrumpe el merecido retiro de Solid Snake para intentar acabar con los terroristas.

Sin embargo, durante la infiltración nuestro protagonista descubre aspectos de su pasado que le habían sido ocultados. Además, aparecerán viejos conocidos como Revolver Ocelot y Gray Fox (así es, otra vez), que lo obligarán a sobrepasar sus límites.

Tras vencer a varios enemigos inolvidables y a su "hermano gemelo", Snake consigue escapar y devolver la tan ansiada estabilidad.





METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY (2007-2009)

En una primera instancia descubrimos que Solid Snake es ahora miembro de **Philanthropy**, una ONG en contra de las armas nucleares y que, debido a información referente a una nueva versión de Metal Gear que está siendo transportada en un barco por los marines, decide obtener pruebas fotográficas para exponerlo ante la opinión pública.

Antes de completar su tarea, la nave es asaltada por comandos rusos en compañía de Ocelot, quien ahora sufre de doble personalidad por haberse implantado el brazo de Liquid y, en medio de las escaramuzas, hace explotar la embarcación. No sin antes llevarse el reciente prototipo, claro.

Dos años después, en mismo lugar del desastre se ha establecido la planta purificadora **Big Shell**, la cual ha sido capturada por rebeldes con la intención de destruirla si es que sus demandas no son concedidas.

Es aquí cuando hace acto de aparición por primera vez **Raiden**, un miembro de la unidad FoxHound formado en el simulador de Realidad Virtual.

Raiden debe sobrevivir a un sinfín de giros argumentales y a una intrincada maraña de mentiras que lo llevarán a conocer la verdadera naturaleza del plan S3 y todas sus implicancias. De paso, acaba con Solidus Snake y así la verdad -una a medias y sujeta a interpretaciones- le es revelada.





METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS (2014)

Con una economía dependiente de la guerra debido a las milicias privatizadas, Liquid Ocelot intenta imponer un nuevo Outer Heaven controlando esta vez a las empresas militares privadas (PMC) a través de nanomaquinas.

La crisis desatada obliga a **Old Snake** a realizar su última misión, pero detener a su némesis implica en cierto modo impedir la destrucción de los Patriotas. Es aquí donde los bandos parecen confundirse y los ideales de cada uno hacen que las órdenes queden en segundo plano ante una disputa personal.

Finalmente, el enemigo es acabado, pero eso no significa para nada que la real amenaza haya sido erradicada.





METAL GEAR RISING: REVENGEANCE (2018)

Este juego es el único en que Hideo Kojima no está a cargo y sólo figura como productor, dejando a Platinum Games con el desarrollo.

Raiden es un poderoso cyborg que trabaja para la PMC Maverick buscando ayudar económicamente a su familia. En la aventura, se enfrentará con una PMC rival, Desperado Enterprises. El juego, por cierto, se considera canon dentro del universo de Metal Gear.

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



101 JUEGOS QUE DEBES JUGAR

ANTES DE MORIR

La tercera entrega de 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

Tres luchadores que acostumbran a comer en basureros. Una ciudad sumergida en el vicio y el poder. Un cartero a prueba de balas. Un artista marcial que parece bailarín. Un marine digno de cover de disco heavy metal. Un can de religioso origen divino. Una guerra que nunca cambia. Velocidad nostálgica e injusta. Un pandillero glotón o halterofílico. Un soldado derrochador de balas.

Tan importante como la selección de títulos es la omisión de otros tantos que, por razones de espacio, deben quedar fuera. El conteo es sólo para 101 elegidos y la decisión de dejar afuera a tanto regalón, súper ventas, consagrado o pionero responde a duras penas a la misión de armar un canon donde cada convocado es tan importante como el que aparecerá después. Los rankings con puntuación se los dejo a Metacritic. Esto es apenas un índice por si se te pasó alguno de estos imprescindibles.

81 Doom

1993 | PC

Si bien el modo primera persona existió en experimentos previos, no fue hasta que llegó a nuestros PC esta genial creación de **ID Software** que el género explotó en un mar de sangre, vísceras, satanismo, machacosa música industrial (que inspiraría incluso a Trent Reznor), amplios y enrevesados niveles, más armas de las que pudiera cargar el marine más fuerte de la historia y, sobre todo, tiroteos desenfrenados para impedir que los demonios interdimensionales aparecidos en Marte lleguen hasta la Tierra.

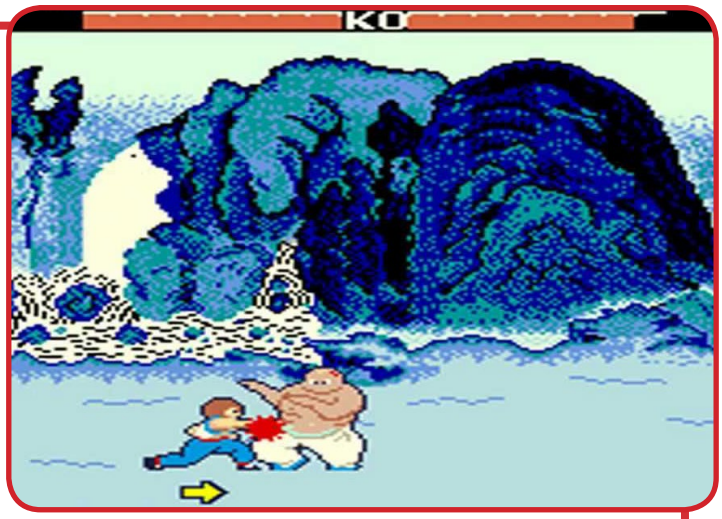


A eso se suman las opciones multijugador deathmatch por LAN y la posibilidad de modificar los niveles gracias al sistema WAD, creando de este modo una comunidad que mantuvo vivo el juego por años y que es el germen del actual movimiento modder del que tanto se jacta la PC Master Race.

80 Yie Ar Kung-Fu

1985 | Arcade

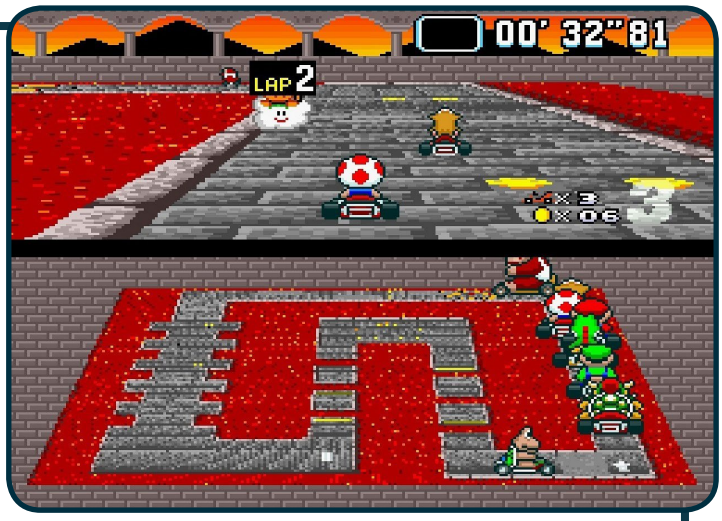
El padrino de los juegos de pelea en modo versus. Con apenas dos botones de ataque y su respectiva combinación con una de las ocho paradigmáticas direcciones que solíamos hacer en eso años con la stick del arcade, este título de **Konami** nos desafiaba a derrotar a los 11 maestros de las artes marciales, quienes por primera vez lucen características físicas y de lucha distintivas, únicas y, en algunos casos, acompañados de armas tan variopintas como el nunchaco, el bo o incluso un clásico del cine hongkonés como los abanicos.



Cada golpe que impacta implica un cuadrito menos en la barra de vida de un rival y la única forma de conectar golpes es en el cuerpo a cuerpo, por lo que un típico combate será muy parecido a una danza llena de saltos donde la memorización de los patrones de ataque del enemigo serán la clave.

79 Super Mario Kart

1992 | SNES



Tal vez llegarían iteraciones con colores más brillantes y polígonos más detallados, pero el arribo de este desprejuiciado arcade de carreras instalaría en la tradición gamer uno de los más queridos juegos de sillón y codazos que podamos compartir con un grupo de amigos. Protagonizado por las ascendentes estrellas de la Disney videojueguil, sobre esos circuitos no sólo habría velocidad, saltitos y derrapes; también llegarían para quedarse esos divertidos -y molestos a partes iguales- ítemes que nos darían un triunfo a última hora o nos arruinarían la victoria que tanto nos costó conseguir vuelta tras vuelta. El título de **Nintendo** definió el subgénero de karts y pronto otras compañías lo imitarían instalando a sus mascotas en estos pequeños bólidos a ras de suelo, pero sin igualar ni el éxito ni el carisma de su sensei de 16 bits.

78 Final Fight

1989 | Arcade y SNES



En un mundo donde el looteo y leveleo ha invadido a todos los géneros, éste se alza como referente indiscutido del beat'em up "como loh hombre" con sus enormes sprites, el cooperativo a dos players con fuego amigo, la comida que recupera energía, simples combinaciones de botón-palanca que enriquecen los combates, esos sprites que **Capcom** reciclaría hasta la saciedad y los tres protagonistas seleccionables prototípicos en el género: el rápido pero débil, el fuerte pero lento y el equilibrado, comandados por el musculoso alcalde Mike Haggar, para atravesar las sucias calles llenas de delincuentes de Metro City hasta rescatar a su hija del malo de turno. El carisma de los personajes y la calidad del título fue tal que tuvo dos secuelas en la SNES y tanto sus protagonistas como secundarios han aparecido en otros juegos.

77 Bioshock

2007 | PC, PS3 y 360



El paradigma de lo que un shooter con compromiso artístico puede lograr. No sólo su detallada, inmersiva, opresiva y aterradoramente bella ambientación en una ciudad submarina hacen único al título de **Irrational Games**, también la combinación de armas de fuego con "magias", una de las mejores IA de la generación pasada, unos bosses mastodónticos y brutales como los Big Daddies, las tiernamente frágiles Little Sisters y, sobre todo, el trasfondo distópico del gobierno ideal que intentó alejarse del vicio mundanal para caer nuevamente degradado por la ambición de sus habitantes, todo contado con narrativa in-game a través de relatos radiales o grabaciones. Agreguen minijuegos para desbloquear máquinas y un toque de survival horror para rendirnos ante uno de los grandes de la séptima generación.

76 Commando

1985 | Arcade



Armado con un rifle de infinitas balas y una limitada cantidad de granadas, el soldado Super Joe desciende de un helicóptero hasta una jungla plagada de enemigos que caerán como mosquitos a nuestro paso, aunque oculten tras rocas, sacos de arena y búnkers a nuestros compañeros desaparecidos en acción. En un género protagonizado en exclusivo por naves espaciales que liberaban galaxias de invasores extraterrestres, este émulo de Rambo abrió el camino para expandir el género a otros protagonistas.

Este título de **Capcom** incorporaba pequeños elementos tácticos al permitirnos volver sobre nuestros pasos para esquivar balas y usar armas arrojadizas para franquear barreras e, incluso, tiene un primitivísimo sistema de coberturas y enfrentamientos al final de un nivel muy similares a los actuales modos horda.

75 Grand Theft Auto: San Andreas

2004 | PC, PS2 y Xbox

La parodia y acción desenfrenada al estilo de vida USA se pone pantalones largos en este crudo retrato que integra las tensiones raciales vividas en los disturbios de Los Ángeles a inicios de los 90. La epopeya de CJ, el pandillero que vuelve a casa al funeral de su madre y debe enfrentarse con la corrupción policial y las guerras de bandas, se lleva a cabo en uno de los mapeados más grandes a la fecha, aderezado con un sistema de entrenamiento y progresión del personaje que aporta elementos RPG al juego.



Rockstar incorpora por primera vez la opción de trepar, nadar y bucear, además de multitud de opciones para generar ingresos adicionales (proxenetismo y tráfico de autos incluidos) y una gran variedad de minijuegos que nos harán perder el tiempo y sumergirnos en una ciudad más viva que nunca en la saga.

74 Okami

2006 | PlayStation 2 y Wii

La originalidad no es algo muy popular en los videojuegos y Okami lo tiene de sobra en su ambientación e historia, repleta de referencias a la religión sintoista. El título de **Clover Studio** suma un precioso apartado gráfico cel shading inspirado en las acuarelas del Japón medieval, que dan pie a unas de las mecánicas más reconocibles del juego, el pincel celestial que nos permitirá resolver puzles y facilitará el trabajo de plataformeo. La diosa Amaterasu, encarnada en un lobo, además de explorar estos pictóricos niveles,



podrá combatir con armas inspiradas en los tesoros imperiales nipones a enemigos y memorables jefes de clara inspiración zeldiana, que se interpondrán en nuestra misión de restaurar la belleza de Nippon. Pocas veces tendremos en nuestras manos un título tan impregnado de la cultura del sol naciente.

73 Fallout: New Vegas

2010 | PC, PS3 y 360



La historia del mensajero que debe llegar al hotel donde ni un humano ha puesto un pie en cientos de años, pero que cae en un tiroteo y es saqueado por sus atacantes, es una de las joyas de la corona de Chris Avellone, fundador de **Obsidian**, quien no contento con hacer irrelevante el sistema maniqueo de karma tan de moda en la pasada generación y reemplazarlo por el de reputación, se atreve a poner un modo hardcore donde cada bala afecta al peso que podemos cargar, necesitamos estar atentos a los indicadores de sueño, hambre y sed, y un lore tan detallado y profundo que si encuentras el diario de un explorador tirado en algún lado seguro hallas sus pertenencias y los lugares a los que hace referencia. Sin olvidar que puedes crear un personaje que sea todo velocidad, suerte y carisma, y terminar la campaña sin disparar una sola bala.

72 Panzer Dragoon

1995 | Sega Saturn, PS2, Xbox y PC



El juego japonés con más influencia del europeo Moebïus y del David Lynch de Dune que de sus compatriotas mangakas fue uno de los títulos de lanzamiento de **Sega** para Saturn y sorprendió a público y crítica con su propuesta shooter sobre railes ambientando en un mundo fantástico post-apocalíptico, donde montados sobre un dragón de aires pterodáctiles y armadura de hueso, combatiremos a fuerzas imperiales de una nueva organización humana con el arma que llevamos como jinete o con el laser de nuestra montura que hasta puede teledirigirse. El juego incorporaba la novedad de disponer de una panorámica en 360º para avistar a esos enemigos que saldrían por cualquier lugar del horizonte en apenas 6 niveles de tan alta dificultad que si los terminas en normal, ya debes considerarte un auténtico jinete de dragones.





Mad Max
LOCURA SIN FRENO

Avalanche Studios rescata la esencia de la magna obra de George Miller y la plasma en un juego que apuesta, como sus películas, por la diversión total y una acción incesante.

Ignacio Ramírez Yáñez
#Mumei

Todos sabemos que la industria del entretenimiento es un monstruo malvado que sólo quiere chuparnos el dinero. Y, sin lugar a dudas, una de sus mayores armas es la nostalgia. Los más famosos Kickstarters son prueba de ello. Sólo miren el cine. Estamos en el año donde el público espera con ansias ver **Star Wars VII**, además de que ya se estrenaron **Jurassic World**, **Terminator Salvation** y **Mad Max: Fury Road**.

Aparentemente, al último mencionado no le satisfacía con sólo volver a la pantalla grande. No le bastaba con dejarnos como simples espectadores de la crudeza del páramo. Quiere que la vivamos en carne propia y no encontró nada más adecuado que deleitarnos con un videojuego.

Tras ya haber pasado unos meses del estreno de Fury Road, allá por mayo, ahora estamos a las puertas del estreno del videojuego Mad Max, aunque cabe aclarar que lo único en común entre ambos será el protagonista y la ambientación basada en la trilogía de los años 80.

Para sorpresa de algunos, el juego y la película (dirigida por **George Miller**) siguen caminos diferentes. La segunda confronta a Max e Imperator Furiosa contra el ejército de Immortal Joe, mientras el primero es un juego de mundo abierto con Scrotus como principal rival.

El juego se nos presenta como un sandbox con un protagonista errante y temerario que no le temerá a nada y que siempre tendrá por escenario uno lleno de explosiones nacidas de una acción frenética, como las que sólo el páramo sabe ofrecer.

La gente que nos promete esto no es otra que la de **Avalanche Studios** y resulta difícil no creerles teniendo a **Just Cause** como su franquicia más conocida. Así, como ya es costumbre del estudio, la destrucción sin sentido está asegurada, además de un modo historia flexible. En otras palabras, tienes un objetivo final y lo vas resolviendo como desees.

Nuestro protagonista, **Max**, carga a sus espaldas un pasado lleno de sufrimiento y hechos que han dejado una marca emocional en su naturaleza, por lo que intenta evitar el contacto con otras personas. Su mayor posesión es su vehículo, que es imprescindible para desplazarse por el páramo.

Contando con comida y suministro, pero escaso de gasolina, arribará a **Gastown**, donde este recurso es abundante al extraerlo directamente de la tierra. Pero **Scrotus** se cruza en su camino, sus hombres le asaltan y le dejan en mitad del páramo sin nada.



Este punto de partida nos deja claro cuál será nuestro objetivo principal... al menos durante las primeras horas de juego. Deberemos recuperar lo que se nos ha robado y, por sobre todo, nuestro vehículo.

Todo esto, claro, además de reducir la influencia de Scrotus y sus hombres en la zona.

A pesar de lo dicho anteriormente, sí tendremos un compañero en nuestros viajes por el páramo, un mecánico llamado **Chumbucket**, quien será el encargado de que el vehículo de Max, el **Magnum Opus**, se convierta en el transcurso del juego en el arma definitiva.

Chumbucket siempre viajará con nosotros en la parte posterior del vehículo y lo reparará cada vez que Max se baje o cuando haya que incorporar alguna mejora. Aunque puedes conducir cualquier vehículo, el objetivo a seguir será mejorar el Magnum Opus.

Pero esto es Mad Max y aquí sólo hay tipos ru-



dos, por lo cual nuestra relación con Chumbucket está lejos de basarse en la amistad. Más bien será algo de necesidad: el mecánico busca el mejor conductor para su obra y, según él, ese es Max (o sea, nosotros), quien a su vez necesita un vehículo porque en el páramo sin un coche potente y letal no eres nadie.

Por la vasta cantidad de material mostrado, tanto en las pasadas E3 como Gamescom, además de un gameplay de más de una hora enseñado por los mismos desarrolladores, es fácil tener la idea de que **estamos ante un sandbox de manual**.

Un mapa repleto de misiones principales y secundarias, desafíos de puntuación, coleccionables, territorios por conquistar, misiones espontaneas... es decir, tiene todo lo que ofrecen hoy en día los juegos de este género.

El páramo es un mundo hostil donde los recursos escasean, eso está claro para la mayoría, y eso Avalanche Studios



también lo sabe. Es por esto que han puesto algo de énfasis en el tema del looteo y recolección de chatarra que nos ayuda a mejorar el Magnum opus.

Sin llegar a ser un simulador de supervivencia, **tendremos que estar pendientes de alimentar e hidratar a Max**. El agua será el bien más preciado, llegando incluso a usarse como moneda de pago. Nuestro vehículo no podía ser menos y también necesitará que le suministremos gasolina periódicamente.

Todas estas características girarán en torno a dos ejes principales.

Uno de ellos son los combates cuerpo a cuerpo, que parecen sacados directamente de la saga **Batman Arkham**. El otro eje es una conducción árcade que nos brindará unos intensos combates sobre ruedas con muchas posibilidades.







Si a Warner le resultó la idea con **Shadow of Mordor**, por qué no seguir implementado el sistema de combates de Batman Arkham en más contextos distintos. Así, tenemos un sistema de lucha accesible y que a simple vista parece poco profundo, **aunque es divertido y funciona bien**.

Un sistema basado en los contraataques, pero algo más sencillo que en Batman pues aquí sólo se presiona un botón en concreto y un ícono sobre la cabeza de los enemigos nos avisa el momento exacto en el cual hacerlo.

Suma una conducción arcade que se deja querer por cualquiera, pero que deja notar las irregularidades del terreno. Siguiendo esta simpleza en favor de la diversión, la implementación de armas y herramientas mientras conducimos también será de fácil uso. Así, por ejemplo, no supondrá ningún problema disparar una escopeta mientras conducimos.

La influencia de Avalanche Studios no se quedará en que sólo todo explote. La herramienta favorita de su IP insignia también está aquí... sep, tenemos un arpón -o gancho-. Esta herramienta la utiliza nuestro compañero de aventuras, Chumbucket y se puede utilizar para derribar todo tipo de estructuras en los escenarios, incluidos los vehículos, a los que les podremos arrancar diferentes partes, como los neumáticos.

Pero lo más divertido será disparar el arpón a los enemigos para posteriormente lanzarlos por los aires decenas de metros. Al igual que ocurre en Just Cause, aunque quizás no de manera tan exagerada, **el juego hace todo tipo de concesiones en favor de la diversión**, sin importar demasiado si lo que está ocurriendo en pantalla es realista o no, con explosiones y coches volando por los aires.

Batman Arkham, **Just Cause** o **Rage**... si algunos de estos juegos son de tus destacados, no dudes en poner tu ojo curioso sobre Mad Max, ya que seguramente no te decepcionará si lo que buscas son decenas de horas jugables en donde se pierde el objetivo principal en pos de ver explosiones, explosiones y más explosiones a bordo de nuestro coche.

Posiblemente, por lo mismo, será un muy buen juego, disfrutable por la gran mayoría.

Tal y como su protagonista, este título además tiene los conjones de lanzarse la misma semana que la nueva aventura de **Big Boss**. Así, este 1 de septiembre es la fecha agendada para su lanzamiento para PlayStation 4, Xbox One y PC.



Festigame 2015
UN PASO ADELANTE

El evento de videojuegos más importante de Chile convocó a miles de fanáticos y sumó como hitos la presencia de Troy Baker, el stand de Microsoft y el creciente desarrollo local.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20

Desde agosto del 2012 que en Chile estamos viviendo un evento de videojuegos que llegó para cubrir las ganas de los gamer chilenos y cada agosto cumple con mostrar y dejarnos probar la mayoría de las novedades que tienen las grandes compañías para el resto del año.

Esta vez, **Festigame** cumplió con sus clásicos invitados internacionales que en esta oportunidad fueron las cosplayer **Jessica Nigri** y **Lindsay Elyse**, además del famoso actor de doblaje y cantante **Troy Baker**, conocido por sus doblajes de Joel (The Last of US), Booker Dewitt (Bioshock Infinite), The Joker (Batman: Arkham Origins) o el reciente Metal Gear Solid V (Revolver Ocelot).

Las grandes compañías también hicieron acto de presencia. Desde Sony, Microsoft, Nintendo, Electronic Arts (EA) o Konami, que siempre han estado, hasta otras que debutaron con sus stands como Bethesda y Ubisoft. Sin olvidar a VG Chile, que agrupa a los desarrolladores locales y que también estuvo presente, mostrando el trabajo de varios estudios chilenos.

Después de este pequeño resumen vamos con el "análisis" de algunos de los stands que estuvieron presentes y las actividades que se realizaron durante los cuatro días del evento.

MAL, SONY... MAL

Pero si bien Festigame fue una linda fiesta, por desgracia no todos los invitados estuvieron a la altura. El problema es que uno de ellos era el invitado de honor, Sony, que fue una de las grandes decepciones.

La gigante japonesa venía de una excelente presentación el año pasado, pero esta vez todo partía mal desde su producto estrella en el stand, que por cierto era de los más grandes. Hablamos de **Destiny**, del cual me considero fan y le he dedicado muchos horas en mi PS4. Pero mientras se mencionaba a la expansión **The Taken King** por todos lados, la sorpresa ingrata sería que, al tomar el mando, sólo teníamos el juego original con sus dos expansiones actuales.

¿Qué pasó? Al parecer nadie de Sony lo sabía. Por fortuna, **Luis Villegas**, trabajador latinoamericano de Bungie, se encargó de dar algunas entrevistas y comentar un poco más de lo que viene en la nueva expansión, lo cual desarrollaremos en la próxima edición de la revista.

Bandai Namco algo salvó la situación mostrando **Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4** y **Saint Seiya: Soldiers' Soul**. De hecho, fueron de los títulos más demandados por los fans, que hacían largas filas para probarlos.

Para destacar algunas novedades, podríamos mencionar básicamente a tres: **Until Dawn**, con un demo bastante bueno y que a varios nos sirvió para despejar algunas dudas; el nuevo **Ratchet & Clank**, que apostará por contarnos la historia de la primera entrega con gráficos a la altura de PS4; y **Tearaway Unfolded**, la versión grande del juego de PS Vita.

Pero estos juegos estaban en sólo un par de pantallas y, encima, con una música estridente que hacía imposible escucharlos y disfrutarlos.

A la hora de alojar juegos externos, también tenía un pequeño espacio para **Guitar Hero Live**, del que pudimos ver algunas de sus canciones, además de los dos buques insignia de Electronic Arts, **FIFA 16** y sobre todo **Star Wars: Battlefront**, que se exhibían con demos jugables en una sala escondida al fondo del stand.



Los juegos chilenos marcaron presencia.


Buena iniciativa: la Teletón dijo presente.


La Estación Mapocho se quedó chica.

Junto a estas escasas novedades se exhibían otros títulos que cualquiera ya tiene en su casa, como **Batman: Arkham Knight**, **Mortal Kombat X** o **God Of War 3 Remastered**.

En resumen, bastante lejos quedó Sony, lo cual puede que se explique por dos cosas: su desorden interno a nivel local y su control del mercado local de consolas, lo que puede fomentar esta apatía.

MICROSOFT APROBÓ

En la otra vereda, la gente de Microsoft presentó una propuesta distinta, con un stand bastante más sobrio y cómodo que en otras ocasiones, aunque no exenta de problemas el jueves, con retrasos en su instalación e, incluso, cancelando una actividad programada.

Pese a ello, a diferencia de Sony, sí tenían novedades por mostrar y lo hacían bien. Primero, con un **Forza 6** lujosamente mostrado, con un asiento especial y su manubrio para disfrutarlo como se debe.

Otra saga estrella fue **Gears Of War**, dejándonos ver su multijugador. Así, pudimos apreciar en vivo la mayoría de las mejoras que incluye en este apartado el titulo, destacando por sobre todas las cosas lo fluido que va el juego en comparación a su entrega original.

Para los nostálgicos estaba disponible **Rare Replay**, la joyita que destacamos en la edicion pasada. Todo esto bien presentado, sin tanto ruido ni parafernalia que poco aporta.

Eso sí, tampoco es que estuvieran para lanzar cohetes, porque nos hubiese gustado ver un demo de **Rise Of The Tomb Raider** o, por qué no, alguna pequeña demostración de **Quantum Break**.

¿El balance? Que, al menos, Xbox deja la impresión de estar bien encaminada para hacer frente a la paliza que está recibiendo en estos momentos, al menos en territorio chileno, por parte de Sony.

¿Y NINTENDO?

La firma nipona también dijo presente, con un stand muy bonito, basado en la temática de su nuevo videojuego de Mario, el esperado **Super Mario Maker** la gran estrella de Nintendo para este año.

Otras de las novedades destacadas en su stand fue el nuevo **Star Fox**, que presentaba una demo bastante entretenida, pero con un control desastroso. Otro de los juegos que quería probar y ahora no hace más que confirmar las ansias por su lanzamiento es **Yoshi's Woolly World**.

La otra zona de Nintendo sólo tenía algunos de los títulos ya a la venta, como **Mario**

Kart 8, **Splatoon** o **Super Smash Bros Wii U**.

Algo para destacar del stand era el personal que estaba para atender a la gente, atentos para resolver cualquier duda. Un punto para Nintendo, que pese a que Wii U no pasa por su mejor momento, mostró que aún quedan títulos por los cuales tener la consola.



Era lindo el stand de Fallout. Lástima que no trajeron ningún demo.

ELECTRONIC ARTS

Una de las empresas que mejor lo hizo fue Electronic Arts, pues entendió de qué se trata esto y trajo todas las novedades que esperábamos, con **Star Wars: Battefront** como cara de su primer stand, decorado con motivo de la saga y con tres pantallas para probarlo.

En su segundo stand, totalmente cubierto, además se lucieron presentando demos de **Mirror's Edge Catalyst**, **Unravel** y **Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2**, con lo cual EA se ganó para mí el premio al mejor contenido en la feria, incluso con sorpresas que nadie esperaba como la aventura de Faith.

UBISOFT... POBRE

La otra cara de la moneda, que literalmente no tuvo ninguna novedad. Cero. Esperábamos que se pudiera probar el nuevo **Assassin's Creed: Syndicate**, algo de **Tom Clancy's Rainbow Six: Siege** o incluso teníamos la ilusión de ver **For Honor**. Pero nada. El stand sólo consistía en mostrar juegos que ya están a la venta hace bastante tiempo como **Assassin's Creed: Unity**, **Far Cry 4**, **Assassin's Creed: Rogue** y **Just Dance 2014**. En serio. Para colmo, con pocas máquinas y con PS3 en

vez de PS4. O sea... mal.

¿Y EL RESTO?

No mucho para destacar, salvo por las múltiples pantallas que lució en su stand Konami para que probáramos el próximo PES 2016 o el hermoso stand de **Bethesda** decorado con motivo de **Fallout** y de **The Elder Scrolls...** pero sin nada jugable.

LA POLÉMICA

No podía faltar la polémica de turno, esta vez con Jessica Nigri como protagonista, quien no encontró nada mejor que criticar al público chileno en su Facebook, debido a que le gritaron **"mucha ropa"** cuando subió al escenario a animar un concurso de cosplayers.

Luego suavizó el mensaje, pero la cosa escaló y, bueno, ya podemos intuir que el próximo año tendrá un lugar menos de trabajo en su agenda la cosplayer que se ganó su reputación, precisamente, por lo sexy de sus disfraces.

Más tranquilo fue el paso por Chile de **Troy Baker** y **Lindsay Elyse**, quienes compartieron con los fans chilenos, repartieron firmas a todo el mundo y, sobre todo en el caso de la voz de Joel, repartió una sencillez que se agradece por parte de actores de su calibre.

CONSOLIDACIÓN

Más allá de la apatía de algunos estudios, lo cual no se le puede achacar a la organización, **el Festigame dio un paso más hacia su consolidación**, incluso sumando a un auspiciador importante junto a su nombre.

En lo personal, quizás por lo mismo, **entre lo que más destaco está la presencia nacional con VG Chile**, pues se mostraron muchos de los juegos chilenos que se lanzarán a lo largo del año y quedó claro cómo avanza la industria del desarrollo de videojuegos en el país.

Lo mismo la **"zona retro"** del evento, uno de los puntos altos y que mostró cómo se pueden hacer cosas interesantes sin tener que depender del estudio de turno. En este caso, pudiendo disfrutar de los pinball y consolas clásicas que iban desde una Atari 800XL hasta la reciente Xbox 360.

¿Lo negativo? Además de lo ya descrito, el lugar del evento, una **Estación Mapocho** que se vuelve cada vez más pequeña para las más de 40 mil personas que cada año acuden a conocer lo último de la industria de videojuegos.

Algunas zonas, en concreto el búnker, a medida que pasaban los días se volvía imposible de transitar y hasta desagradable por culpa del hacinamiento. Al cabo, esto se trata de aprender y apuntar, por qué no, a que el evento sea un E3 latinoamericano.





Gears of War
REVIVE UN CLÁSICO

The Coalition reeditó en Xbox One el juego original de la saga con una imperdible Ultimate Edition, que incluye como gran regalo todos los juegos de la franquicia retrocompatibles.

Rafael Inostroza
#BadSeed

Recién empezaba el año 2006 cuando Microsoft lanzó un revolucionario juego desarrollado por **Epic Games**. Se trataba de un shooter en tercera persona, con matices de survival-horror, además de toques de acción y aventura llamado **Gears of War**, exclusivo para su nueva consola Xbox 360.

La trama cuenta la historia de **Marcus Fenix**, quien es llevado al Grupo Delta por **Dominic Santiago** en su lucha contra los locust, criaturas subterráneas de gran fuerza y tamaño, que reconoce distintas clases con sus características propias.

El juego en sí parte con la integración de Fenix al grupo para intentar obtener el "resonador", un dispositivo que haría mapas de los túneles de los locust en un intento de destruir el corazón de la ofensiva de esta mortífera raza que invadió la Tierra.

El juego se divide en cinco actos, cada uno de los cuales se desarrolla en una zona distinta Todos ellos ofrecen épicas cinemáticas antes, durante y después de su desarrollo.

Algunos capítulos incluyen un jefe o monstruo cuya actuación es importante en el juego y que tienen una dificultad mayor a la del resto de enemigos.

El juego se caracteriza, y se hizo popular, **por la presencia de tiroteos frenéticos**, donde es de vital importancia el uso de coberturas, dispersa a través del escenario para proteger al protagonista. El juego se podía jugar de forma individual o en modo cooperativo, ya sea local u online.

Gears of War, es, aun hoy, considerado **uno de los videojuegos más exitosos y galardonados de la historia**, recibiendo puntuaciones perfectas por varios sitios web, siendo principalmente destacados el carisma de los personajes, la variedad de enemigos, el dramatismo de la historia, su revolucionaria experiencia audiovisual y una innovadora mecánica de juego.

Con esos datos, el anuncio de **Gears of War: Ultimate Edition** para Xbox One, siendo una reedición de ese primer título, de seguro levantó las expectativas de sus fans, así que ahora revisamos los atributos que se presentan en esta nueva entrega.

Uno de los primeros cambios es que ya no está a cargo la gente de Epic Games, sino que el desafío lo asume **The Coalition**, conocidos anteriormente como Black Tusk Studios.

Cabe recordar que además de estar lanzando esta edición Ultimate, también están trabajando en una nueva entrega de la franquicia,



Gears of War 4, que fue mostrada por vez primera en la última E3.

La campaña de esta edición Ultimate es la misma que en 2006: **adrenalina y frenetismo en estado puro**. A lo largo del juego, ocuparas municiones como malos de la cabeza y revivirremos algunos de los momentos de mayor suspenso de cada capítulo, que van desde el encuentro con un **Berseker**, pasando por el enorme **Corpser**, los sembradores, los desgraciados o el impresionante **Brumak**, que sólo había aparecido en su versión PC en su lanzamiento original.

Quienes jugaron el original se sentirán como en casa con el uso efectivo de las coberturas, algo más ágil que en el original, recargas rápidas, el uso de las armas para cada situación, el uso necesario de las granadas o del cuerpo a cuerpo, destacándose el lancer con su sierra.

En el acabado técnico se aprecian mejoras, como que corre a 1080p de resolución, una fuerte subida respecto a los 720p originales. La iluminación es uno de los elementos que más gana con esta nueva edición, pues el juego de luces y sombras es realmente convincente en cada situación a la que nos veremos enfrentados.

Además, se le agrega un tono más vivo en los colores y contraste, que aleja al juego de esa sensación grisácea del original. No se confundan, sigue siendo un juego sobrio y oscuro, pero con mayor detalle.

Agregar, además, un mayor efecto en explosiones, mayor detalle de acabado en los personajes y en las texturas, mostrando que The Coalition se basó en entregar un producto que muestre las bondades de una maquina más potente como la One.

Un punto en contra, son los contenidos extras, específicamente la zona de juego extra que fue exclusiva para PC en su momento, que pareciera no haber sido tratada con el mismo nivel de reedición que el resto del juego.

No sólo nos encontraremos con bajones y tirones de framerate en estos puntos, sino que también errores en la jugabilidad, en especial con enemigos que se quedan congelados y sin reacción alguna, a pesar de que estemos en su punto de visión.

El problema de esto es que el juego no deja avanzar hasta haber acabado con toda la horda, por lo tanto que se quede un enemigo pegado a una pared o en un pasillo, sin ir a encararnos, resulta bastante molesto, siendo un problema que ocurre sólo en estas etapas extras, pues las reacciones enemigas en el resto del juego las hemos visto muy normales.

El modo multijugador ha sido uno de los que más ha levantado expectativas, con servidores dedicados, 19 mapas, que incluyen los del original, los de PC y los que salieron como DLC, todos jugables en 1080p y con 60fps.

Ahora, antes de empezar una partida, se nos pregunta en que región queremos que la busque, una situación que nos permitirá elegir aquellas con menos ping. Una vez hecho esto, podremos elegir entre partidas sociales (con menos





experiencia por ganar), competitivas (con mayor experiencia, pero también fuertes castigos por abandonos) y privadas, con varias opciones para modificar a nuestro entero gusto.

En cuanto a los modos online, se mantienen los de **Ejecución**, **Rey de la Colina** (antes exclusivo de PC) y **Asesinato**, pero también arroja novedades como **Ataque Relámpago**, una variante de Rey de la Colina; **Duelo por Equipos**, modalidad clásica en los shooters actuales; y **Ejecución Gnasher 2c2**, que se realiza en dos mapas a punta de escopetazos.

Destacar que **Zona de Guerra** está disponible sólo en modalidad social y privada, y **Anexo** sólo en la privada.

Ofrece, además, la posibilidad de jugar partidas competitivas entre dos jugadores a pantalla dividida si lo deseamos, algo tan olvidado en los últimos años por la revolución online.

Entre otros detalles extras está un comic de Gears of War que se va desbloqueando a medida que avanzamos en la historia, así como bocetos y artes conceptuales. Además, si juegas antes del 31 de diciembre, podrás acceder gratuitamente a la saga original de Xbox 360 usando la función de retrocompatibilidad anunciada por Microsoft, lo que incluye la trilogía original y **Gears of War: Judgment**. Sin duda, para un fanático de la saga es un aliciente más que bienvenido.

De este modo, esta reedición se convierte en una gran oportunidad tanto para fanáticos de la saga como para quienes no tuvieron la oportunidad de hacerlo. Y qué mejor manera de conocer una saga tan rica que con una edición tan bien hecha.

The Coalition se anota un golazo y deja las expectativas altas con miras a Gears of War 4. Y para matar la espera, ¿qué estás esperando para ponerte al control y comenzar a salvarnos de los malditos Locust?



EL MUERTO VIVIENTE DE SONY

En la E3, la firma nipona anunció que dejaría de desarrollar juegos grandes para su propia portátil. ¿En qué posición deja a PS Vita? Por suerte, está lejos de morir... sobre todo en Japón.

Luis Felipe Puebla
#D_o_G

En Febrero de 2012, Sony lanzaba en nuestro país su nueva consola portátil bajo el nombre de **PlayStation Vita**, sucesora de la PlayStation Portable, que venía a competir directamente contra Nintendo y su 3DS en el mercado de las consolas portátiles.

Una máquina que en el papel prometía mucho: poseía un procesador de cuatro núcleos, una enorme pantalla táctil de 5" pulgadas del tipo OLED que mostraría bajo una resolución HD los gráficos que produce sus 128Mb de VRAM. Una bestia en comparación a las modestas especificaciones de su competencia directa.

Además, en su salida contaría con juegos

que históricamente se han identificado con la marca de PlayStation como **Ridge Racer**, **WipeOut** o **Dinasty Warriors**; entregas exclusivas como **Uncharted: Golden Abyss**, que no tendría nada que envidiar las versiones aparecidas en consola de sobremesa; o nuevas IP como **Gravity Rush**, que prometían exprimir al máximo todas las capacidades técnicas de la consola para entregar juegos de gran nivel.

A pesar de todo, su lanzamiento no fue del todo exitoso. Durante su primera semana en Japón vendió más de 300.000 consolas, pero en la segunda cayó estrepitosamente vendiendo menos de 75.000 unidades.

Este ritmo de ventas siguió así durante su primer año, cosa que se repitió también en América como en Europa, lo que Sony no enfrentó de la mejor manera, prácticamente tratando de ocultar o enmascarar las cifras.

EL ABANDONO

Así, con el tiempo, también decayó el apoyo de los mismos desarrolladores, donde cada vez bajaban más el número de lanzamientos grandes (o triple A) para la consola, muchos otros se cancelaban y quedaban en el olvido.

Entonces durante la E3 2015 ocurrió algo: **la misma Sony saltaba del barco**, anunciando que no desarrollarían más juegos AAA para PS Vita. El padre abandona a su hijo pequeño a poco más de tres años desde su nacimiento para enfocarse totalmente en potenciar a su hijo regalón, la PlayStation 4.

Aunque esto pueda ser feo y pareciera ser el último clavo sobre el ataúd de PS Vita, **la verdad es que la consola está lejos de morir... al menos en Japón**.

LA DIFERENCIA

Una vez más, el gusto de los jugadores nipones por los juegos "de cazadores" vuelve a ser un factor decisivo en el mercado. Los lanzamientos de **Toukiden: The Age of Demons** y **God Eater 2** fueron fundamentales en el alza de ventas de PS Vita en Japón.

Toukiden fue el título más vendido para Vita el 2013 en ese país y las ventas de consolas casi se triplicaron en la fecha de su lanzamiento. Por otra parte, God Eater 2 vendió su primera semana más de 260.000 copias y además impulsó tanto las ventas PS Vita como de la nueva PlayStation Vita TV que se lanzó ese mismo día.

Ambos juegos, además, han ganado mucha popularidad, recibiendo versiones actualizadas y mejoradas con **Toukiden Kiwami** (que podemos encontrar tanto en PS Vita como en PlayStation 4) y **God**

Eater 2: Rage Burst (que lamentablemente sigue siendo exclusivo para los japoneses).

También recibió otro empujón con un viejo conocido que volvía a deleitarnos, **Final Fantasy X/X-II HD Remaster**, una saga clásica que no iba a pasar desapercibida y lo demostró convirtiéndose en un éxito de ventas en Japón y el mundo.


God Eater 2, un éxito de Vita en Japón.

IMPULSO INDIE

Un gran porcentaje de juegos que recibimos (me incluyo como un usuario habitual de la consola) viene, indudablemente, de desarrolladores independientes que hallarontanto en Vita, como en la consolas de PlayStation en general, una gran plataforma para lanzar y dar a conocer sus creaciones al mundo.

En estos últimos años, Sony ha apostado fuertemente por el desarrollo indie en sus consolas y con ello vemos el lanzamiento de multitud de juegos que muchas veces suelen ser cross-buy entre sus máquinas y PS Vita se ve beneficiada gracias a esta característica.

Ahora, sé muy bien que entre las comunidades se considera a PS Vita como una consola que recibe sólo juegos indies y en cierto sentido no está lejos de la realidad, pero tampoco es que ello me desagrade.

Muchos de estos juegos se pueden probar gracias al servicio de **Instant Game Collection** que da PlayStation Plus y que realmente agradezco, pues he podido jugar verdaderas joyas que tal vez en su momento no me llamaron la atención, pero que gracias a Plus he disfrutado, llevándome gratas sorpresas. Juegos como **The Binding of Isaac: Rebirth**, **Fez** y **Limbo** son verdaderas joyas que cualquiera debería jugar y que han llegado de forma gratuita como parte de la suscripción al servicio PS Plus (el exceso de juegos indies que ahora llegan a través de IGC es otro cuento y da para otro tema).

Es cierto que no son exclusivos y puedes jugarlos en la comodidad de tu sillón en las consolas caseras, pero es genial poder tener estos títulos en tu mochila y jugarlos en cualquier lado.

¿Y OCCIDENTE?

Desde mi punto de vista, Vita en occidente está encasillada para un público específico. Desafortunadamente, si esperabas ver un nuevo **Call of Duty** portátil o jugar **FIFA 16**, pues lamento decirte que no encontrarás nada de eso en el futuro.

PS Vita es una máquina fantástica si gustas de los juegos de desarrolladores japoneses. Los jugadores de JRPG, novelas visuales, juegos musicales, entre otros géneros, estarán gratamente sorprendidos con lo que se viene a futuro, que es realmente prometedor.

Dentro de las novelas visuales se habrán lanzado **XBlaze Lost Memories**, **Steins;Gate** y **Amnesia** cuando leas estas líneas. **Persona 4 Dancing All Night**, como juego musical, finalmente llegará en septiembre. Personalmente, uno de los títulos los que más espero es **Corpse Party: Blood Drive** que llegaría en octubre. Y como representantes de los JRPG en noviembre tendremos finalmente la salida de **Legend of Heroes: Trails of Cold Steel** y **Senran Kagura Estival Versus** llegará en el próximo verano.

Como pueden ver, PS Vita está lejos de estar muerta, en gran medida por el impulso de los estudios japoneses, en virtud del buen ritmo de ventas de la consola en el país asiático, superando en muchas semanas a la propia PS4.

Por desgracia, el manejo que ha tenido Sony sobre el tema no ha sido el más favorable, **pero quien diga que "la Vita no tiene juegos" no tiene idea**.

¿Se esperaba más de ella? En el fondo, creo que sí. Nunca me cansaré de criticar su uso de memorias propietarias de alto valor en una plataforma que apostó fuertemente por el contenido digital.

¿Fracasó como consola? Absolutamente no, y el constante flujo de lanzamientos que recibe lo demuestra. La Virtual Boy de Nintendo es un ejemplo de fracaso; PS Vita, en cambio, tiene vida de sobra para seguir dando la pelea y como usuario estoy muy contento con lo que se viene para ella.



Persona 4 discoteque... éxito seguro.

En Cartelera



Super Mario Maker
MANOS A LA OBRA

Nintendo apuesta a la nostalgia con un título que nos va a permitir crear, con todos los elementos originales, los niveles que siempre soñamos de los títulos del fontanero.

Andrea Sánchez
#Eidrelle

Estamos a sólo unos días de sumergirnos en el mundo de Nintendo, el que ha traído tanta vida y tanto entretenimiento y que corona los 30 años del arriba de Super Mario con un título que pudimos probar en el pasado Festigame.

Estamos hablando, por cierto, de **Super Mario Maker**, que nos permitirá adentrarnos en el mundo del fontanero de Nintendo, ese que ha estado por largos años y en diferentes consolas acompañándonos como videojugadores, alimentando horas de diversión y de momentos memorables.

Super Mario Maker nos permitirá crear y editar una etapa en tu juego, con la dificultad que tu estimes, en el sentido de cuánto recargues el recuadro. Lo cierto es que suena muy fácil, sin embargo, son horas y horas de trabajo, porque una cosa es que imagines un nivel y otra muy distinta es que quede todo como lo imaginaste.

Lo que sí es fácil es el modo de editar. Basta sólo con arrastrar el objeto donde quieras ponerlo y voila. El juego está hecho para todos, tanto quienes hayan jugado alguna vez algún juego de Mario oquienes entiendan cómo funciona esto de editar un nivel. Un punto importante a destacar, en todo caso, es que siempre podrás borrar o deshacer, para que no te preocupes de nada.

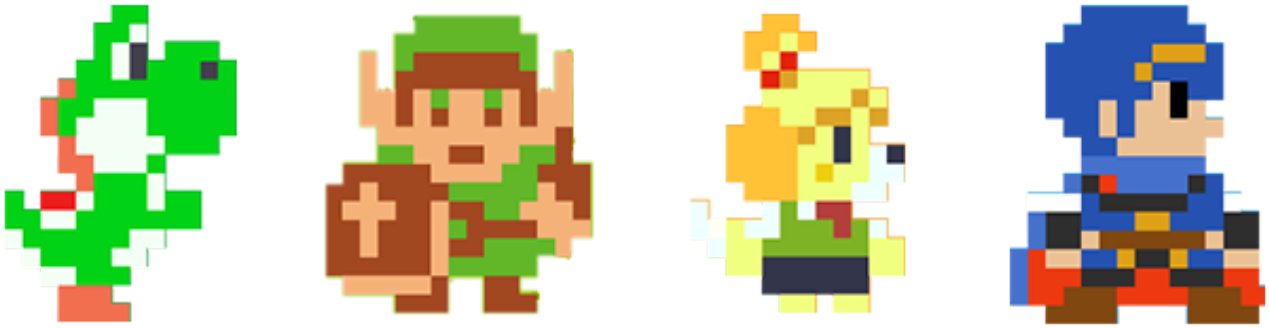
El tener infinitas combinaciones podría resultar un poco agobiante. De todas maneras, uno de los últimos contenidos que ha mostrado Nintendo de Super Mario Maker son las herramientas para hacer las diferentes etapas, las cuales estarán bloqueadas por unos días.



Esto quiere decir que los jugadores podrán ir conociendo estas herramientas y no quedar atónitos con qué hacer con cada una de ellas.

Lo que se ha rumoreado es que el juego las irá desbloqueando en la medida que vayas armando tus niveles.





Como condición, al parecer, tendrás que jugar cinco minutos diarios al menos para desbloquear estas herramientas, aunque tendremos que esperar a tener el juego para verificarlo.

DE PRIMERA MANO

Como dije, tuve la oportunidad de jugar el título en el Festigame, donde el título asomaba como una de las cartas fuertes de Nintendo, lo que demuestra el nivel de compromiso de la firma con este título.

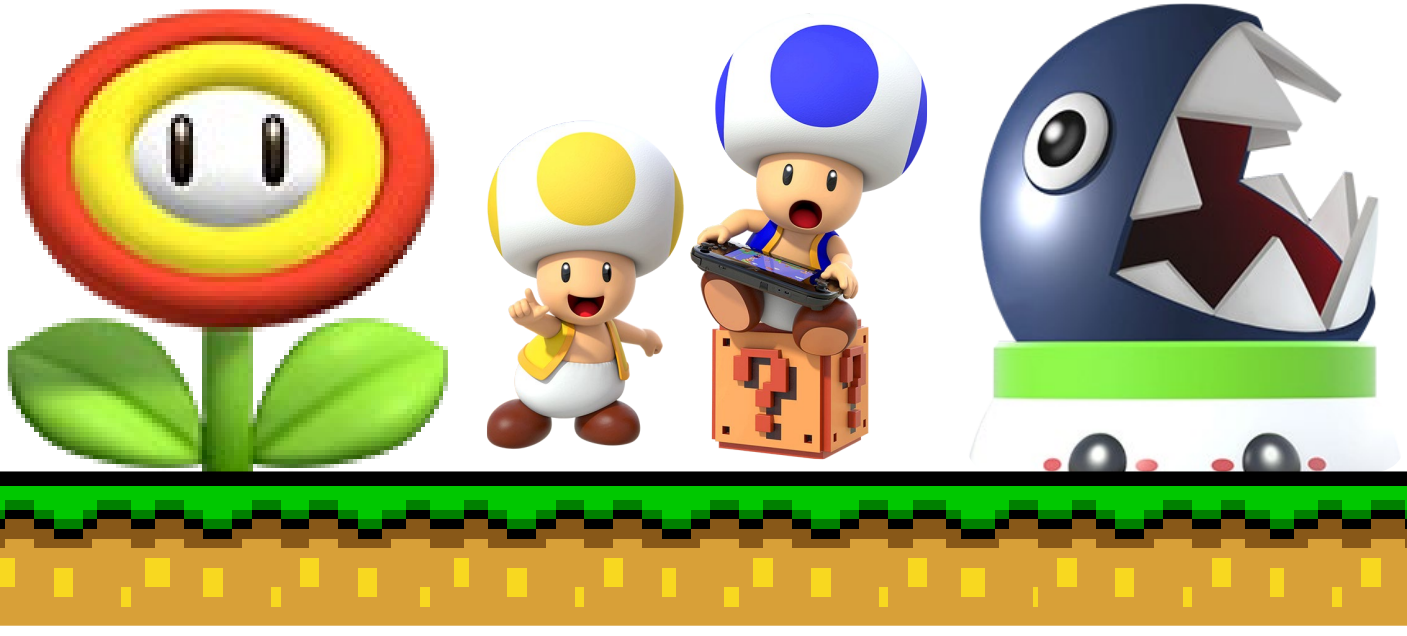
En mi opinión, la sensación que deja de volver los años atrás es perfecta. Es como si te dieran la oportunidad de crear del mejor modo la etapa que siempre quisiste.

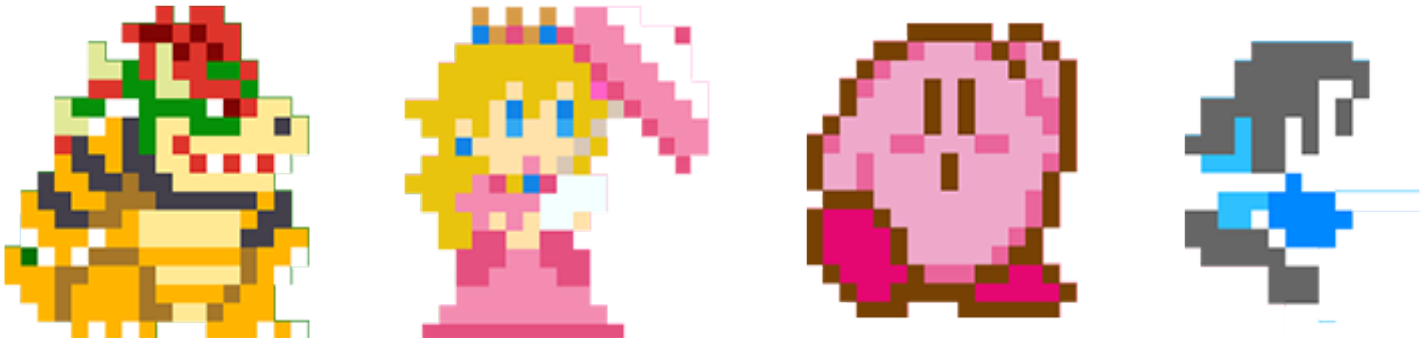
El modo de editar es muy sencillo, tanto que difícilmente podría imaginarlo de otra forma más amigable, tomando en cuenta la cantidad de objetos y las muchas acciones que puedes realizar.

Lo que conlleva tiempo, a fin de cuentas, es hacer la etapa de la manera que esperas y quieres, con todos esos elementos que vimos tantas veces en los diferentes juegos de Mario.

Lo que me parece aun mas genial es que puedas ajustar la dificultad de, por así decirlo, ya que eres tú quien decide si hacer la etapa con mas villanos, jefes, obstáculos o trampas.

Las diferentes creaciones que se pueden rea-





lizar son infinitas, pues aunque los ingredientes podrían parecer limitados, las combinaciones son múltiples.

Un valor agregado del juego, sin duda, es su factor de nostalgia, pues son muchas las generaciones de gamers formadas bajo el alero de la gran N y en particular de Mario. Incluso desarrolladores como **Michael Ancel**, el creador de Rayman, han mostrado sus trabajos con este juego.

PixelKabinett, un conocido youtuber, también tuvo acceso temprano al juego y recreó una escena inspirada en Metroid que dejó a los fans boquiabiertos.

Dos ejemplos que grafican la apuesta de Nintendo con este título: hacer que muchos busquen recrear escenas que han sido memorables en sus vidas como fans de los videojuegos.

Todo esto enmarcado, como contábamos, en el ambiente de celebración por los 30 años desde la primera aparición de Super Mario en los videojuegos.

Así, habrá una edición, que se ha dado a conocer como el pack, que permitirá resucitar en esta plataforma las entregas de **Super Mario** en 16 y 32 bits. Además, obvio, se lanzará un amiibo de Mario 30° aniversario, con los colores clásicos del primer título... especial para los más fanáticos.



