Todo Juegos
OPINIÓN EN MODO HARDCORE
OCTUBRE 2015
NÚMERO 31

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES

UNA FÁBRICA DE HISTORIAS

Telltale Games nos invita a una voxelada aventura en el universo de Minecraft, que se suma a su catálogo de éxitos como The Walking Dead.



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

Bien hecho, DICE...



Jorge Maltrain Macho
Editor General

Si hace una década la tónica era que los estudios intentaran enganchar a los jugadores con su mejor demo, a partir del auge del juego online vemos que la nueva moda es la de las betas, que pueden convertirse en una verdadera arma de doble filo si estas no resultan del todo bien.

El ejemplo más claro fue el del esperado **Street Fighter V**, que resultó un desastre al punto de que Capcom debió suspenderla en medio de un mar de excusas y ya para cuando volvió a abrir los servidores el entusiasmo inicial de mucho se convirtió en suma indiferencia.

A otros les ha jugado en contra porque, al cabo, el producto mostrado no es lo suficientemente atractivo. Recuerdo el caso de **The Crew** el año pasado y lo mismo pasó con **Rainbow Six: Siege**, al que se le puede dar el beneficio de la duda porque sólo presentó dos modos. Qué coincidencia... ambos títulos son de Ubisoft.

En fin, también tenemos casos donde una buena beta refuerza al producto final. El caso más claro es el del año

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



pasado, con una excelente beta de **Destiny**, que la hizo abierta a todos y funcionó de maravillas, redundando luego en altísimas ventas.

Otro caso es el reciente **Need for Speed**, pues puede o no gustarte la propuesta de la saga, pero su beta era impecable, extensa y a quienes les gusta la franquicia, seguro debió dejarlos con gusto a poco.

Pero si hubo alguien que aprendió de lo de Destiny, ese fue **Digital Illusions CE (DICE)**, quienes se la jugaron toda: lanzaron una beta abierta, sin restricciones, del juego más esperado en lo que resta del año como es **Star Wars: Battlefront**. Y la apuesta, estoy seguro, les rendirá plenos frutos el próximo mes.

La beta tenía una factura técnica impecable, los modos de juego (en solitario, cooperativo o multijugador) eran muy entretenidos y, lo más importante de todo, los servidores aguantaron casi a la perfección pese a que **tuvo más de 9 millones de descargas**, convirtiéndose en la beta más bajada de toda la historia.

Más importante aún es que este interés terminó por inundar los sitios especializados de comentarios, fotos y videos con las hazañas de los jugadores, las épicas peleas a bordo de alguna de las míticas naves de la saga o, por cierto, los momentazos en que **Darth Vader** o **Luke Skywalker** aparecían sembrando el terror en el campo de batalla con sus poderes jedi.

Nos dejó, en definitiva, con gusto a poco, con ganas de más. Y ese es, justamente, el objetivo que debe buscar un estudio que se arriesga a sacar estos "nuevos demos" que son las betas.

En dos ediciones más hablaremos en detalle del juego y el redactor de turno, seguramente, les contará mucho más sobre los modos que no vimos en la beta. Pero una cosa sí es segura: lo que probamos nos transportó de lleno al universo de Star Wars y, por eso, no queda otra cosa que decir "bien hecho, DICE. Bien hecho".



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



14 **101 JUEGOS**
Diez títulos más a nuestra lista de títulos imperdibles para los gamers.

26 **ERA BUENO, HASTA...**
que alguien tuvo la ocurrencia de hacerlo videojuego. Aquí un caso.

30 **ASSASSIN'S CREED**
Syndicate colocará la aventura de este año en la Londres victoriana.





44 **WWE 2K16**
El deporte más macho vuelve con la mayor plantilla que ha tenido.

48 **PRIMER PLANO**
La vida y obra de Éric Chahi, creador de una joya indie: Another World.

54 **DIVINITY: ORIGINAL SIN**
Uno de los mejores juegos del 2014 debuta remozado en consolas.

Noticias | Videos | Juegos | Cine | Sorteos



playadictos
TU COMUNIDAD GAMER

Únete a una Comunidad de Gamers como tú



www.PlayAdictos.net



El último desafío DE TELLTALE GAMES

Con su nuevo título, Minecraft: Story Mode, el estudio vuelve a las historias familiares, aunque con el riesgo de entrar a un universo donde la narrativa no es el aspecto principal.

Jorge Maltrain Macho
#Maltrain



Si hay un estudio que tiene muchas novedades para este fin de año, ese no es otro que **Telltale Games**, esta compañía con sede en California que ganó fama mundial gracias a su maravillosa adaptación de la saga **The Walking Dead** y que esta semana estrenará un nuevo desafío con **Minecraft: Story Mode**, realizado en colaboración con **Mojang**.

¿Pero cómo es que este estudio logra, en sólo una década, revitalizar un género que parecía muerto en consolas y limitado a un nicho de jugadores de PC como el de las aventuras gráficas?

Todo arranca en 2004, cuando tres empleados de **LucasArts**, que venían trabajando en un título de la saga **Sam & Max**, decidieron alejarse de la compañía ante lo que percibían (no sin poca razón, viendo lo sucedido después) como un cambio de rumbo de la firma. Un cambio que para **Kevin Bruner**, **Dan Connors** y T**roy Molander** no era para mejor.

A diferencia de otros emprendimientos, el camino a la independencia de Telltale no fue tan traumático, gracias a un inversionista que no sólo aportó el capital inicial, sino que fue clave a la hora de cerrar acuerdos con empresas como **Gametap** o **Ubisoft**.

Al mismo tiempo, el equipo comenzó a trabajar en un motor gráfico propio llamado **Telltale Tool** que estrenaron con su primer título, un simulador de cartas llamado **Telltale Texas Hold'em**.



A ello le siguieron una serie de títulos basados en la exitosa serie de televisión **CSI**, los cuales fueron lanzados como un sólo disco, pero ya tenían un elemento que se volvería un sello del estudio: **la historia se contaba de forma episódica**.

El primer gran paso en ese sentido lo darían a fines de 2006 con **Sam & Max: Save the World**, que por primera vez incorporaba el elemento episódico de forma "real", es decir, los jugadores podían comprar un nuevo capítulo, de un total de 6, de forma mensual.

La fórmula era arriesgada, pero fue bien recibida por los jugadores, lo que se sumó a que el título tuvo una muy buena recepción entre la crítica y quienes mes a mes esperaban la salida de cada nuevo episodio.

EL DRAMA Y EL ÉXITO

En los años siguientes, el estudio pulió la fórmula con éxito, en base a historias atractivas y con mucho de comedia, como Wallace & Gromit o Penny Arcade. Pero hacia 2010 querían algo más y, de nuevo, probarse a sí mismos abriéndose a franquicias más serias.

Así es como, ese mismo año, cerraron un acuerdo con NBC Universal para llevar al videojuego a dos de las franquicias más populares de todos los tiempos: **Volver al Futuro** y **Jurassic Park**.

El primero saldría en 2011 y, en su momento, fue todo un éxito para el estudio. Y si no pudiste jugarlo, también en estos días podrás revivirlo completo, pues Telltale reeditó el juego para la nueva generación de consolas, en vista de un nuevo aniversario de la película Volver al Futuro.

En cuanto a Jurassic Park, los análisis no fueron del todo favorables, aunque en lo personal consideró que fue un título que sentó las bases para lo que sería su salto al drama, pues mientras Volver al Futuro mantenía el formato de comedia propio de la película, en la historia de los dinosaurios comenzábamos a ver giros dramáticos importantes en base a las decisiones que íbamos tomando.

Una fórrmula que llegaría a su máximo esplendor un año después, a fines de 2012, cuando sorprenderían a la industria con el primer capítulo de **The Walking Dead**, con una historia más cercana a la crudeza del comic que a la versión televisiva... una muy acertada decisión a mi juicio, aunque aún así no llega a acercarse a la brutalidad narrativa de la obra **Robert Kirkman**.

El juego no sólo fue un éxito de ventas, sino que también de crítica, al punto que fue elegido como el **Mejor Juego del Año**, todo un golpe a las grandes producciones y un fuerte respaldo a un género que comenzaba a vivir un nuevo aire.

MALAS DECISIONES

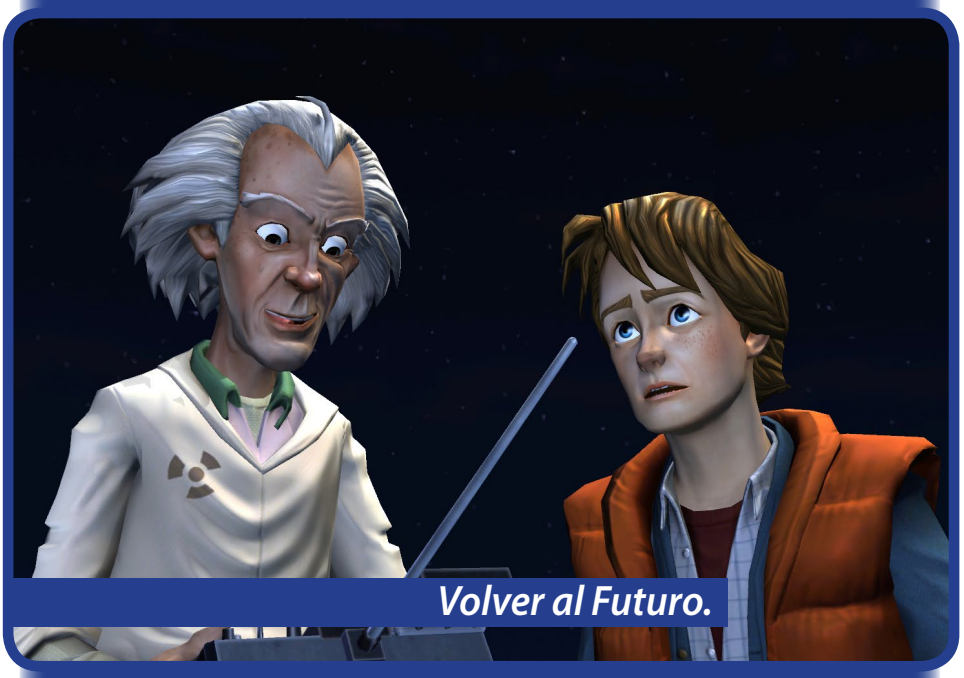
Pero no todo fueron buenas noticias para los fans del estudio, pues en la medida que crecía la fama de Telltale, también lo hizo la ambición

de sus desarrolladores, que comenzaron a firmar más acuerdos de los que podían satisfacer.

Y eso se tradujo en que la fórmula de lanzar un episodio cada mes se les vino abajo con el siguiente título: **The Wolf Among Us**. Otro gran juego, también basado en un comic y con una historia muy atractiva y con carismáticos personajes sacados de las fábulas infantiles, pero con un tono muy adulto.

¿Cuál fue el problema entonces? Hubo dos. Primero, que la periodicidad de los capítulos fue un desastre y los cinco episodios terminaron por completarse a lo largo de casi nueve meses, más del doble de lo que estaba planificado.

¿El segundo? Que muchos de quienes compramos el "pase de temporada" el día uno, en octubre de 2013, nos sentimos engañados al ver que en julio del 2014, al completarse la obra, el pase bajó de precio de forma considerable.



Volver al Futuro.



The Walking Dead.



Game of Thrones.

Eso ha hecho que, incluso hasta ahora, muchos fans del estudio prefieran esperar a que el juego esté liberado por completo y recién entonces pagar por éste. Por eso es que, pese a la calidad de sus obras posteriores, ninguno de sus títulos ha logrado igualar el éxito de ventas de la primera temporada de The Walking Dead.

Otro aspecto es que, especialmente los coleccionistas, prefieren esperar las versiones en disco que incluyen todos los episodios, como ocurrió con las dos temporadas de la serie de zombies y The Wolf Among Us.

Una fórmula que también veremos en las próximas semanas, cuando salga al mercado la versión en disco de **Game of Thrones**, el juego que recreó el universo llevado al papel y a la pantalla por **George R.R. Martin**.
Y con el inminente final de **Tales from the Borderlands** es un hecho que el juego, basado en la saga de Gearbox, también lo tendremos en disco. Un camino al revés de lo que veremos con su próximo juego, basado nada menos que en Minecraft, la multimillonaria franquicia de Mojang.

DESAFÍO MINECRAFT

Tras establecer una marca con licencias de sagas reconocidas por su historia, ¿cómo es que surge la alternativa de hacer un juego basado en un título de mundo abierto y sin mucha narrativa como es Minecraft?

Surge, primero que nada, porque los desarrolladores de Telltale son fanáticos de la franquicia de Mojang, al punto que tienen un servidor privado en el que comparten sus ideas y partidas. Así, al lanzar la idea durante una reunión, de inmediato fue aceptada por todos con entusiasmo.

Job Stauffer, director del estudio, indica que "para nosotros, el juego era un libro en blanco que nos permitía hacer lo que quisiéramos, dentro de los parámetros propios de la saga, en términos de historia y narrativa".

Era además un "gran desafío", pero al que de inmediato le vieron mucho potencial, pues comenta que eran asiduos a buscar videos en YouTube donde los usuarios creaban sus propias historias en torno a lo que hacían en el universo Minecraft.

Así, tras una productiva negociación con Mojang, anterior por cierto a la compra de este estudio por parte de Microsoft, llegaron a un acuerdo y se pusieron manos a la obra. Eso fue a comienzos de 2013... pasarían poco menos de dos años para que la noticia finalmente se hiciera pública.

El foco de Telltale en este periodo fue establecer las bases del juego, que no tomaría como protagonista a **Steve**, pues no querían interferir ni en la visión de Mojang respecto a Minecraft ni tampoco en la idea que los fans del juego tenían de él.

Se fueron, entonces, por un carril paralelo, con un nuevo protagonista, llamado **Jesse**, quien estaría rodeado por otros

personajes cuyos diseños recordarían a otros clásicos del juego original, pero que tendrían sus propias historias.

Otro punto clave, en esta temprana etapa de desarrollo, fue definir que por esta vez se alejarían de los títulos más dramáticos y volverían, de alguna forma, a las raíces del estudio, con un juego que apuntaría a la comedia, con toques de acción, con reminiscencias a cintas ochenteras familiares como **Los Goonies** o **Los Cazafantasmas**.

De hecho, la referencia no es aislada ya que uno de los protagonistas de la primera cinta, **Corey Feldman**, fue invitado a ponerle su voz a uno de los personajes, Magnus.

Así se llegó finalmente a **Minecraft: Story Mode**, cuyo primer episodio "La Orden de la Piedra" ya está disponible y promete otros cuatro para los próximos meses, de forma bimensual (es decir, tendremos uno nuevo cada dos meses).

A lo mejor no se han dado cuenta, pero el nombre del protagonista no es casual. Jesse puede ser utilizado tanto en masculino como en femenino, así que puedan adivinar que, al iniciar el juego, tendrán la opción de elegir el sexo de su personaje (**Patton Oswalt** pondrá la voz masculina y **Catherine Taber** la femenina).

El resto del elenco presenta a personajes como **Axel**, **Petra**, **Lukas**, **Olivia**, **Ivor**, el cerdito **Reuben** y los miembros de la Orden de la Piedra: Gabriel, Magnus, Ellegaard y Soren, cada uno de los cuales tendrá un rol específico e importante dentro de la historia.

Dennis Lenart, director del juego, comenta que justamente elaborar la historia fue un "divertido desafío", ya que "a diferen-



cia de otras franquicias, donde buscamos encajar con nuestras tramas, aquí teníamos la oportunidad de hacer lo que quisiéramos, con la misma libertad que da el mundo abierto de Minecraft".

Pese a esa libertad, admite que "fue bastante duro crear la historia, porque había cosas que no encajaban en el universo de Minecraft y que tuvimos que revisar, porque nuestra intención era no alterar de modo alguno la visión original de los fans de Minecraft".

"Dado que nuestras historias se basan en las decisiones que se nos presentan, se hizo difícil encontrar las cosas que podíamos hacer para manipular el mundo en que estábamos insertos, pero creo que al final lo logramos", indicó Lenart.

Señaló, por último, que la historia está enfocada "hacia la familia y no es tan adulta como ocurre en Game of Thrones o The Walking Dead, pues queremos que padres e hijos puedan compartir la experiencia y las divertidas aventuras que vivirán Jesse y sus amigos".

EL FUTURO

Con el cierre de la historia de Borderlands y el inicio de Minecraft, queda por ver ahora cuáles serán los próximos movimientos de un estudio que ha declarado que, por ejemplo, le gustaría tomar sagas como **Star Wars** o **Harry Potter**.

Lo cierto es que, de momento, sólo está claro un acuerdo firmado con **Marvel** para llevar a un juego alguna de las tantas historias con el sello de esa casa de comics.

Anuncian, en todo caso, una "sorpresa" de aquí a fin de año e, incluso, se rumorea que estarían arriesgándose a crear una historia completamente original. Habrá que estar muy atentos...





101 JUEGOS QUE DEBES JUGAR

ANTES DE MORIR

La sexta entrega de nuestra lista de títulos imperdibles le suma diez títulos más a quienes se han dado al desafío de probar estas piezas imborrables.

Jorge Rodríguez M.
#Kekoelfreak

El despecho de un niño rico. Orbes para destruir el núcleo. El Principito también está en el siguiente castillo. Un ingeniero con las herramientas adecuadas en el momento inoportuno. Fisicoculturistas que hallan a su mejor aliado en la albañilería. Buck Rogers en el país de la maravillas. Una clase de cultura japonesa contemporánea. El pináculo de la carrera militar de un querido jefazo. Sangre y carne para la mayor polémica. Sin pasado en un universo de infinito dolor.

Cada juegazo que se luce en nuestras recomendaciones implica que otros tantos quedan fuera. A fuerza de influencia, consagración o impacto social es necesario rescatar tanto títulos ampliamente conocidos como aquellos que por accidentes de temporalidad, distribución o exclusividad de plataformas se han perdido en el tiempo. Horas por reinvertir para entender adónde puede ir el futuro de nuestra afición, experimentando un pasado fértil y reciente, aún a nuestro alcance.

51 Assassin's Creed II

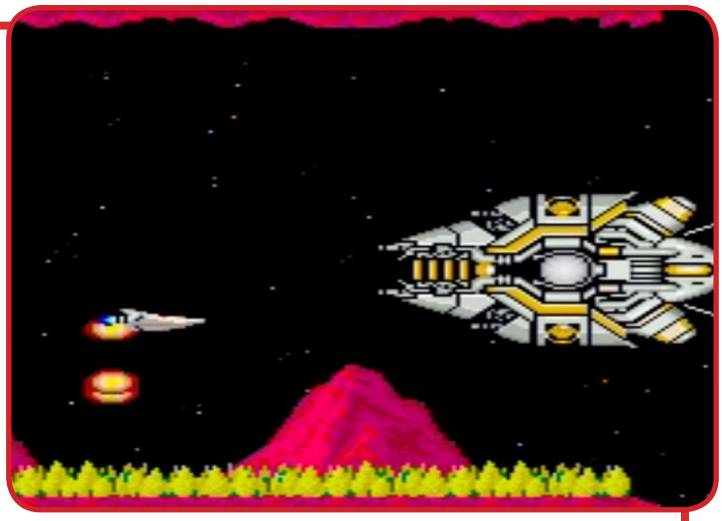
2009 | PC, PS3 y 360



La secuela de **Ubisoft** que nos hizo olvidar las frustraciones de control, cámara y glitches de su antecesor. La primera parte de las aventuras del más querido asesino, **Ezio Auditore**, no sólo fue la redención para una saga que pudo morir en el olvido por sus múltiples falencias, sino que además se dio el lujo de recrear una Italia renacentista que podíamos recorrer con bastante libertad y sumó sistemas de combate mejorados en ritmo, atalayas que escalarlas era todo un puzzle, tumbas de asesinos que pondrían a prueba nuestras habilidades como letales depredadores y gestión de los recursos robados para mejorar nuestro equipo desde la Villa Auditore. Lo que antes era repetir las mismas misiones ahora se transformaba en un variopinto abanico de opciones para convertirse en la pieza legendaria de la guerra contra los Templarios.

50 Gradius

1985 | Arcade



El shoot'em up horizontal que le dio un vuelco al uso de power ups, al convertirlos en un único ítem que debemos recolectar y gestionar para mejorar una inicial lenta y debilucha Vic Viper, en una hasta ahora reconocible barra de selección, el "Power Meter", que permite mejorar nuestra velocidad, misiles aire-tierra, disparo doble o láser, una imagen refleja que duplica nuestros movimientos y ataque o escudos defensivos que se agotan a medida que recibimos ataques.

Enormes jefes deben ser destruidos al llamado del mítico "Destroy the Core!" que anuncia que esos núcleos serán nuestros objetivos mientras esquivamos la tormenta de munición enemiga. Su estilo generó tantos clones y secuelas que la propia **Konami** tomó las riendas y le rindió homenaje con Parodius y sus surrealistas flotas espaciales.

49 Super Mario Galaxy

2007 | Wii



Lo que fue la madurez de la jugabilidad 3D con Super Mario 64 y la canita al aire de **Nintendo** con el "quiero pero no puedo" Super Mario Sunshine, se consagra definitivamente con el título estrella de la Wii, que suple sus carencias técnicas frente a las consolas de la competencia con un refinado plataformas que saca total provecho del Wiimote y el Nunchuck. Mecánicas centradas en superar distintos desafíos haciendo uso de la gravedad que afecta a cada uno de los originales y pequeños planetoides, que parecen sacados de las páginas de "El Principito" y son posibles de circunnavegar totalmente. Estos conforman los niveles en las distintas galaxias que podremos explorar, replanteando el paradigma jugable al que nos tenían anquilosados las desarrolladoras desde el arribo de las tres dimensiones y que sólo se siguió desarrollando con su secuela.

48 Dead Space

2008 | PC, PS3 y 360



Lo que en un inicio pareció ser el rumor de una secuela de System Shock se convirtió en un necesario nuevo impulso al género del survival horror. Cambiando la inspiración de la serie B zómbica y las pulsiones inconscientes freudianas por trazos de creacionismo alienígena, la sangre de Clive Baker, el refinamiento SciFi de Arthur C. Clarke, la claustrofobia de Alien y el terror metafísico de Event Horizon, **Visceral Games** despacha un título aterrador al no darnos el respiro de la gestión de inventario (es una extensión holográfica en tiempo real), eliminar el hud de salud y munición e invertir el clásico daño localizado letal de cabeza-pecho a las extremidades de las horrorosas deformidades que pueblan el USG Ishimura, a las que Isaac Clarke debe hacer frente con las herramientas de reparación propias de su profesión de maestro chasquilla espacial.

47 Gears of War

2006 | Xbox 360



Una de las razones más importantes para hacerse propietario de la consola de **Microsoft** era esta batalla de Marcus Phoenix y los brutales marines contra los Locust. No sólo es un excelente título por su músculo gráfico, jugabilidad frenética y directa con un sistema de coberturas dinámico, ultraviolentas ejecuciones dignas de un Mortal Kombat y un multijugador a pantalla partida casi olvidado en la séptima generación, sino que tal vez sea el juego más influyente entre sus pares, imitado hasta el hartazgo en su paleta de colores ocre y ambientación futurista-decadente, la perspectiva en tercera persona sobre el hombro de acción continua y el convertir en el mejor aliado de la partida a muros, pilares y rocas, que nos refugiarán ante al fuego enemigo. Todo esto lo convierte en un imperdible aún para los fóbicos a la marca.

46 Space Harrier

1985 | Arcade y Master System



Cuando **Sega** era la reina indiscutida de los arcades y dejaba boquiabiertos a todos con sus impresionantes gabinetes, se dieron el lujo de crear un shooter sobre railes que claramente influencia a los third person shooters actuales y sirve como precedente al posterior espectáculo de Panzer Dragoon. Donde antes había vacíos gráficos vectoriales para crear la sensación de profundidad, el legendario estudio interno **AM2** se saca de la manga un pseudo escalado de sprites que luego sería perfeccionado en la SNES para mostrarnos un lisérgico mundo habitado por mamuts cíclopes, cabezas de roca flotantes y dragones chinos de la psicodélica Fantasy Zone que caerán abatidos con la fuerza de nuestro cañón multipropósito. Una cabina hidráulica imitaba los movimientos de la pantalla para generar más inmersión VR en la era del pixel.

45 Jet Set Radio

2000 | Dreamcast



Una versión neon-futurista de las guerras de bandas del San Andreas. El título, a estas alturas de culto de **Slimebite**, se convirtió en la punta de lanza de la estética cel shading que pinta el Tokio-to donde se desarrolla el juego, desde donde el Professor K, DJ de una radio pirata, anima a los jóvenes "rudies" a patinar y graffitear una ciudad que les ha sido enajenada por las fuerzas públicas. Para ello debemos recolectar latas de pintura, grindear sobre nuestros patines en linea sobre cuanto bien inmueble encontremos y rayar sin piedad la propiedad pública y privada de la ciudad, para que nuestra banda de rufianes se imponga. El electro funk y el j-pop sonorizarán nuestros coloridos actos de vandalismo en un homenaje a la cultura de los shinjinrui, la Generación X japonesa que redefinió las relaciones y el estilo de los jóvenes de ese país.

44 Metal Gear Solid 3

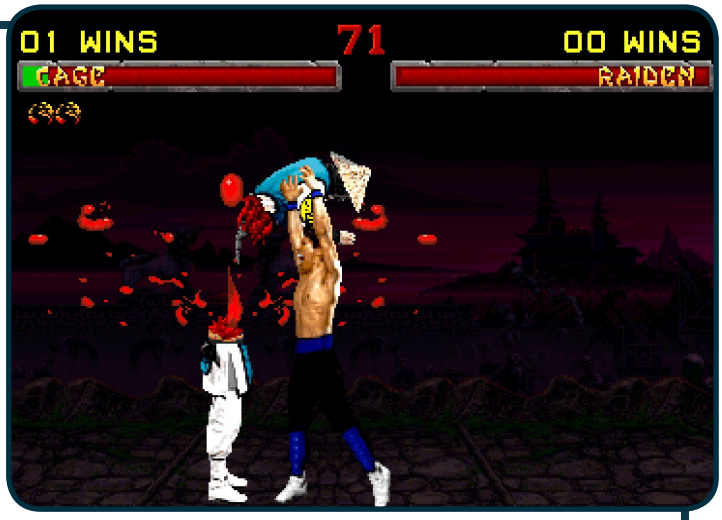
2004 | PlayStation 2



Ponerse al fin en la piel del Big Boss. Entender un poco más el complejo entramado conspiranoico de la franquicia. Confrontar a los jefes más complejos, excéntricos y duros de la saga. Impactarnos con los giros de guión, traiciones y revelaciones de la siempre enrevesada trama, que ahora homenajea a los seriales de espías de la guerra fría con la libertad de su ambientación en la década del 60'. La incorporación del camuflaje de nuestros trajes para mimetizarnos con el entorno, el evolucionado sistema de combate CQC y la barra de energía que acompaña a la de salud, junto a las Kojimadas de la casa y sus secuencias cinemáticas son algunos de los elementos que logran enaltecer a esta nominal tercera parte de Metal Gear al podio de la excelencia interna, al baño en oro en el corazón de los fans y la lección magistral para diseñadores de todos los géneros.

43 Mortal Kombat

1993 | Arcade y Consolas



Si bien el género tuvo su momento fundacional con Street Fighter, no fue sino hasta la llegada del primer Mortal Kombat que nos dimos cuenta de su "peligrosidad cultural". Perseguido por asociaciones de padres y gubernamentales por su extrema violencia gráfica, ya que las representaciones caricaturescas de los peleadores es reemplazada por primitivas digitalizaciones de actores, acompañadas de legendarios movimientos finales que nos permiten ejecutar a nuestros contrincantes con técnicas que gatillan un espectáculo de pirotécnicas vísceras y sangre, la creación de **Ed Boom** y **John Tobias** fue un éxito instantáneo en arcades y cartuchos, pero también generó una paranoia y caza de brujas que dieron origen al ESRB, que clasifica los juegos por edades. El título tuvo un impacto social que no tendría paragón en la industria.

42 Planescape: Torment

1999 | PC



La obra cumbre del RPG occidental, armado con el Infinity Engine que también parió a los Baldur's' Gate, el juego de **Black Isle** se ambienta en el denso universo de Planescape, donde la heroicidad de los guerreros matadragones es reemplazada por la compleja y oscura historia del Sin Nombre, quien despierta en Sigil, ciudad situada en lo más alto de una espira infinitamente alta en el centro del multiverso, y debe hallar sus propias memorias antes que tomar cualquier filantrópica quest en un universo donde la principal deidad es la Dama del Dolor. El soberbio diseño de juego permite que la pluma de Chris Avellone se mueva con soltura en este oscuro universo, desarrollando personajes y diálogos con una profundidad que no se ha repetido en los RPG y permitiendo que la historia de nuestro protagonista se cocine a fuego lento.



Halo 5: Guardians

EL JEFE NO ESTÁ SOLO



Una de las franquicias más importantes de Microsoft está a la vuelta de la esquina para Xbox One y aquí te contamos todo lo que traerá consigo esta nueva aventura del Jefe Maestro.

Felipe Jorquera Lastra

#LdeA20

Hablar de Halo es reconocer de inmediato a uno de los juegos más importantes del género de acción y disparos en primera persona. Y no es para menos. Detrás de esta franquicia reposan largos 14 años de historia, desde sus inicios en el 2001 con **Halo: Combat Evolved**, de la mano de Bungie, hasta la actualidad, con 343 Industries al mando desde que lanzara **Halo 4**.

Si hablamos de sus años dorados debemos llegar a su tercera entrega, donde alcanzó su máximo esplendor, con **Bungie** (creadores de Destiny) a la cabeza. Su aporte fue incuestionable hasta su despedida en 2010, con **Halo: Reach**, dejando detrás cinco títulos.

Cuando Microsoft y Bungie terminaron su acuerdo, los de Redmond formaron un nuevo equipo, **343 Industries**, que se haría cargo de todo lo relacionado con Halo. Y tras una excelente remasterización lanzada para Xbox 360 del primer título de la saga, se lanzaron a crear su primera entrega original, **Halo 4**, que vio la luz en noviembre del 2012 y que cumplió en gran medida, pese a que muchos fans la consideraron inferior a las creadas por Bungie.

Su siguiente desafío fue remasterizar los cuatro primeros títulos de la saga en la **Halo: The Master Chief Collection**, lanzada el año pasado no sin problemas, ya que pasaron varios meses en que era casi imposible disfrutar del multijugador, lo que término manchando el buen trabajo que habían realizado.

Su momento de revancha, en todo caso, está a la vuelta de la esquina, ya que la gran apuesta de 343 Industries para posicionarse entre los fans de forma definitiva es este **Halo 5: Guardians**, exclusivo de Xbox One, y en el que Microsoft ha puesto todas sus fichas.

El título nos volverá a enfundar en el traje de John-117 más conocido como el **Jefe Maestro** y si bien no queremos revelar tanto de la historia, sí les diremos que veremos una versión mucho más humane de nuestro protagonista, luego de convertirse en un desertor y abandonar el UNSC.

En esta oportunidad no estaremos solos durante el transcurso de la historia. Tendremos la ayuda del **"Equipo Azul"**, una novedad que nos permitirá controlar nuestro escuadrón dándole órdenes como concentrar el fuego sobre un enemigo o ayudarnos al caer en combate. Podremos jugar en **cooperativo online** de 4 jugadores o con la IA tomando el control de nuestro escuadrón si vamos en solitario.

Por contrapartida, habrá un equipo rival que intentará darnos caza a toda costa, el **"Equipo Osiris"**, del cual podremos vivir sus aventuras intentando encontrar al Jefe Maestro. Así, tendremos la posibilidad de manejar a este equipo comandado por **Locke**, a quien ya conocerán algunos si vieron la serie live action **Halo: Nightfall**.



Puede que a los más puristas de la saga no caiga muy bien que tengamos un equipo, ya que en entregas anteriores con el Jefe Maestro nos sentíamos como una máquina de matar que no necesitaba la ayuda de nadie para completar las misiones, pero 343 asegura que la incorporación de un escuadrón en el modo historia está completamente justificada, pues habrá mapas gigantescos y oleadas de enemigos que harán bienvenida toda ayuda.

Esperamos que la habilidad de resucitar si caímos en combate no baje mucho la dificultad endiablada que caracteriza a la saga en niveles de dificultad más alta. En todo caso, esta opción se puede limitar a un número preciso de muertes o a que simplemente cuando caigamos en combate sea una muerte instantánea y tengamos que volver al punto de control.

Una de las nuevas mecánicas que encontraremos es la habilidad para esquivar a los enemigos. Contaremos con un propulsor que nos permitirá movernos más rápido y saltar mucho más alto, algo que se ha vuelto ya habitual desde **Titanfall**.

Tendremos, además, una habilidad llamada carga frontal, que nos permitirá luego de un breve impulso golpear a nuestros enemigos con un golpe devastador... quien haya jugado Destiny habrá hecho esto miles de veces antes con su titán.

Por cierto, ¿alguien dijo Destiny? Pues al parecer no será la única habilidad muy parecida, pues por ejemplo podremos elevarnos en el aire y lanzar un potente puñetazo contra el suelo... ¿no es ese el "súper" del titán?

Junto con estas mejoras y nuevas habilidades tendremos a nuestra disposición nuevos vehículos, armas y enemigos, que intentarán dotar al título de una variedad nunca vista en la saga.

Uno de los puntos negros que le podemos encontrar a esta nueva entrega es que se decidió quitar la pantalla partida, una característica de la saga, pero que en esta ocasión quedará afuera.

Kevin Franklin, director de diseño de 343, explicó que esta "fue una de-



cisión difícil para el equipo. Dolió hacerlo, pero necesitábamos tomar las decisiones adecuadas para seguir adelante con el avance de la serie".

"Cuando comenzamos a ver la campaña estábamos muy contentos con todo lo que se podía hacer en su versión cooperativa, en la que nos centramos y pusimos todo nuestro esfuerzo. Y podremos jugar toda la campaña en cooperativo apreciando las mecánicas únicas de cada miembro del equipo. Supone algo grande para una campaña el mezclarlo todo", replicó Franklin.

Lo que no se ha perdido en la saga es lo impresionante de su apartado artístico, sonoro y gráfico, que resalta aún más con su resolución de 1080p y una tasa de 60fps bastante estables. Otro hito que 343 espera marcar al comenzar a demostrar la potencia de Xbox One tras un difícil inicio con los multiplataformas.

EL MULTIJUGADOR

Más allá de la campaña, está claro que la guinda de la torta en todo Halo es su modo multijugador, que ya muchos han podido probar gracias a la beta que se realizó a fines del año pasado y que permitió apreciar algunos de los cambios en cuanto a jugabilidad y modos de juegos.

Por cierto, muchos cambios molestaron bastante a los más veteranos, que en los foros del juego criticaban que quedaba poco del Halo original y se acercaba mucho a un Call of Duty genérico.

343 Industries ha señalado que escuchó a los fans y ha tenido el tiempo suficiente desde entonces para hacer los retoques necesarios para evitar las críticas y, además, no repetir el escenario del año pasado con la colección del Jefe Maestro.

Dos de las novedades que incluirá el multijugador son el **modo Arena** y el **modo Warzone**.

El primero es el clásico 4 versus 4 con los ya conocidos equipos azul y rojo, donde tendremos mapas pequeños y la opción de dar rienda suelta a las habilidades comentadas del modo campaña.

El segundo es el que viene a revolucionar el apartado multijugador y nos ofrecerá combates de 12 versus 12 en mapas gigantescos, donde nuestro objetivo será destruir la base enemiga como si de un MOBA se tratara. Y con esto no sólo me refería a que debemos destruir la base enemiga sino que también tendremos enemigos controlados por la IA que nos aportarán puntos si los matamos para poder mejorar así nuestro equipamiento y desbloquear vehículos de combate.

Con todo lo que traerá esta nueva entrega no podemos disimular las ganas que tenemos de que llegue la fecha de lanzamiento, este 27 de octubre, para probar la nueva aventura del Jefe Maestro. Y ojalá que sirva, además, para impulsar las ventas de Xbox One en nuestro país de una vez por todas.

Era bueno...



...hasta que lo HICIERON VIDEOJUEGO

Pocas franquicias del cine parecerían más aptas para saltar a nuestras consolas que Rambo. Pero llegó el estudio polaco Teyon y nos dio un ejemplo de cómo arruinarla a lo grande.

Caleb Hervia
#Caleta

Cada vez que hay alguna obra artística que explota los sesos de la sociedad, la industria marketera busca sobreexplotarla hasta de las maneras más ridículas posibles. Esta sección pretende hablar, precisamente, de una de estas aristas.

Cada día es más habitual ver en la pantalla grande adaptaciones de libros, videojuegos y comics. Algunos (en su minoría) con muy buenos resultados, pero otros, sin embargo, resultan ser un lastimero desperdicio de recursos, tiempo y dinero.

Pero no sólo es la industria del séptimo arte la que ha destruido de manera inmisericorde algunos grandes títulos consoleros, como los recordados fracasos de **Street Fighter**, **Mario Bros**, **Bloodrayne**, **Alone in the Dark** y decenas más, con el nefasto director alemán **Uwe Boll** como el adalid del mal gusto y escaso tino.

Pero también está el caso inverso en el que la industria de los bits, joysticks y pixeles han logrado tomar un muy buen material y lo han destrozado de una manera horrible. Y esta vez, precisamente, veremos uno de esos casos.

Uno de los grandes éxitos en la historia del cine de acción hollywoodense ha sido, sin ninguna duda, la saga protagonizada por **John James Rambo**.

Rambo fue una popular franquicia de películas de acción protagonizadas por **Sylvester Stallone**, que estaba basada en los personajes creados por el novelista **David Morrell** en su novela "First Blood", que también es el título original de la primera película de la saga.

Las cintas se centran en un veterano de la Guerra de Vietnam, experto en todas las técnicas de supervivencia y en el manejo de todo tipo de armas, desde metralletas y granadas hasta tridentes magnéticos y sables láser (bueno, bueno, quizás sables láser no, pero machetes láser sin lugar a dudas).

Rambo era un patea traseros por excelencia, pero de corazón sumamente noble y amaba ayudar al prójimo. Es mas, constantemente donaba sangre a la Cruz Roja... aunque nunca era la suya, por cierto.

Las películas de este chascón musculoso se colaron en el inconsciente colectivo de millones de personas, convirtiendo a las cintas en una saga de culto.

Tanto así que pasadas más de dos décadas de su estreno, al viejo Stallone se le ocurrió sacar una secuela de la saga a la que, por cierto, le fue muy bien en taquilla.

Como han podido leer, Rambo era genial... hasta que alguien decidió hacerlo videojuego.

Otros ocho videojuegos se han hecho tomando la saga Rambo, desde dos que llevan su nombre en 1985, siendo uno de ellos, el de Platinum Productions, el más "decente" de todos. Luego hubo versiones, incluso, para las consolas NES de Nintendo y Mega Drive de Sega, que se enfocaban básicamente en colocar al protagonista en alguna misión militar. Ninguna, en todo caso, fue un éxito ni comercial ni de crítica. El hecho de que el título de Teyon y Reef anunciara basarse directamente en las películas parecía que marcaría la diferencia... no fue así.

Y bueno, desde que fuera un éxito en los '80, varios decidieron llevar al héroe de acción a los videojuegos, con resultados, por lo general, muy mediocres... con la única excepción, quizás, de un título de 1985 desarrollado por **Platinum Productions** para la Commodore.

EL DESASTRE DE REEF

Ninguno, sin embargo, fue un fracaso más sonado que el último de esta lista, **Rambo: The Video Game**, desarrollado por el nefasto estudio polaco **Teyon** y publicado, sin la menor vergüenza, por la firma **Reef Entertainment**.

Estos últimos adquirieron en 2011 los derechos sobre la trilogía original de sus dueños, **StudioCanal**, logrando además que les cedieran las pistas de las voces originales usadas en las películas para utilizarlas en el juego.

El juego se estrenó en febrero del 2014, pero no era necesario probarlo para adelantar el desastre pues ya en sus tráilers se advertía el burdo trabajo gráfico de Teyon, con un título que parecía más de PS2 que de PS3 ó 360.

Al cabo, cualquiera que haya jugado este título de Teyon y Reef habrá pensado que estos muchachos organizan también el concurso de Miss Reef... y es que el resultado era, sencillamente, como el culo.

Bromas aparte, los desarrolladores volvían a colocar a Stallone en su clásico traje de guerrero, esta vez de manera virtual, para dar un paseo por las tres películas de la saga original... lo que suena bien en el paper, pero el resultado está lejos de acercarse a los requisitos mínimos para considerarlo un juego decente.

Quizás por la gran cantidad de acción de las películas y la fascinación que hay en estos días con los juegos de disparos en primera persona, lo cierto es que uno esperaba algo muy distinto a la horrible jugabilidad que tiene, sus atroces tomas, sus gráficas de cuarta categoría y un sonido



que parece haber sido grabado en el baño de la casa de alguno de los desarrolladores.

Podemos decir como único concepto algo positivo, que el personaje de Rambo sí tiende a parecerse a Stallone, pero hay que añadir que no se necesitan más de 8 pixeles para que la cara se vea igual.

Es muy interesante poder analizar lo malo de este juego, sobre todo teniendo en cuenta, que el estudio no tenía la presión de lanzarlo junto a una película, como suele ser el caso.

Es más, el juego salió en el último año de la generación pasada de consolas, por lo que los desarrolladores lo tuvieron todo para explotar al máximo las potencialidades de la PlayStation 3 o la 360.

Al cabo, nada de esto pasó y, como resultado, tenemos un juego desastroso, con muy pocas horas de juego y en el cual el único detalle positivo es... que se acaba muy pronto.

Generalmente repudio a "joligud" cuando destroza alguno de mis personajes de comic favorito o a algún videojuego, sin embargo aquí fue al revés la cosa.

Sí, señores, ¡Rambo era genial! Hasta que lo hicieron videojuego...



El conflicto se traslada a las CALLES DE LONDRES



Ubisoft nos trae una nueva entrega de su ya anualizada saga Assassin's Creed, esta vez con Syndicate, que nos pondrá en la piel de dos hermanos con metodologías muy distintas.

Roberto Pacheco
#NeggusCL

Como ya es tradición desde hace un par de años, por estas fechas vemos la llegada de una nueva entrega de **Assassin's Creed**. Esta vez es el turno de **Syndicate**, que no sólo llega para darle un toque fresco a la franquicia, sino que intentará hacernos olvidar los malos ratos que pasamos con Unity.

En esta oportunidad, la ciudad escogida como protagonista es Londres, la cual tendrá una población oprimida y que estará siendo castigada por la Revolución Industrial. Crímenes en la calles, corrupción y hasta niños trabajando en fabricas serán uno de los principales ejes de esta nueva historia.

Por supuesto tendremos al villano de turno, **Starrick**, a cuyos aliados veremos manejar los barrios bajos londinenses de distintas maneras, recurriendo por cierto a tácticas no siempre muy limpias.

Y si hablamos de Londres, habrá que puntualizar que según los desarrolladores será la ciudad más grande que haya sido creada en toda la saga. La más grande y la más viva, con vehículos de tracción animal pululando por las calles y con gente en cada esquina.

Otro punto clave del juego y que han adelantado desde **Ubisoft** es que algo que tendrá completa relación tanto con la ciudad como con los hechos de los que seremos testigos es la historia que ha sido narrada desde los inicios de la saga. Y a esto me refiero a la que nos han develado desde **Desmond**, con asesinos, templarios y el llamado "nuevo ciclo".

Esto viene después de que muchos aficionados de la saga hayan sido muy críticos hacia Black Flag y Unity por no tener un hilo conductor claro, algo que según los desarrolladores franceses del juego pretenden corregir con esta historia enfocada en la actualidad.

Marc-Alexis Cote, director creativo de AC: Syndicate, explicó que Assassin's Creed III fue el final del ciclo en la historia de Desmond y que, tras ello, se puso en marcha el nuevo ciclo, lo que quedará muy claro durante la historia de Syndicate.

"La historia general de la saga se divide en ciclos. Tenemos el llamado ciclo de Desmond, que concluyó durante la tercera entrega numerada. Luego Black Flag sería el punto de transición entre aquel y el nuevo ciclo", acotó.

Cote dejó también en claro de que esta entrega nos permitirá entender un poco más el conflicto entre asesinos y templarios, al tiempo que tendrá la importancia suficiente como para ser un pilar fundamental en la historia.



EVIE Y JACOB

Una de las novedades de Syndicate será la posibilidad de utilizar a dos protagonistas. **Para ser más exacto, a los hermanos Evie y Jacob Frye**. Uno de ellos buscará el "fragmento del edén" mientras el otro será más desafiante y su meta será alcanzar la gloria al costo que sea necesario.

Los podremos controlar de a uno por vez durante ciertos momentos de la historia, aunque al momento de escribir este artículo no nos explicaban si tendrán capítulos propios o si se podrán alternar estos personajes durante todos los capítulos o secuencias del juego.

A medida de que avancemos, conseguiremos puntos para desbloquear nuevas técnicas de combate o sigilio, dependiendo a cual nos acostumbremos más. También tendremos armas, así como también distintos tipos

de uniformes, que tal como en los juegos anteriores nos ayudarán si queremos pasar inadvertidos mejorando nuestro camuflaje.



PASE DE TEMPORADA

Durante la conferencia de prensa de Sony en el **Tokyo Game Show** del mes pasado, Ubisoft mostró su pack de **Jack El Destripador** para AC: Syndicate y, al mismo tiempo, detallaron el pase de temporada y cuál será su contenido.



Esta campaña se centrará en el Otoño del Terror de 1888, veinte años después de la historia narrada en Syndicate. Tendremos misiones extras y nuevo contenido para el juego. Y un ejemplo será el pack de misiones **The Last Maharaja**, que incluirá diez pruebas en las cuales tendremos que reclamar el trono de Duleep Singh.



El pack **Calles de Londres**, en tanto, nos dará una hora de juego ex-



DIEZ MISIONES EXCLUSIVAS EN PS4

A mediados de septiembre, Sony y Ubisoft anunciaron la salida de un bundle de PlayStation 4 con el juego, más una copia de Watch Dogs, la que en principio sólo estaría disponible en Europa. No obstante, al mismo tiempo confirmaron que habrá contenido exclusivo del juego para los usuarios de esta consola.

Se trata del pack llamado "Crímenes Terroríficos", que constará de diez misiones basadas en la popular publicación de ficción terrorífica Penny Dreadful, que se vendía en aquella época por un penique.

Estas diez misiones, que darán recompensas únicas, tomarán ese hilo argumental y estarán disponibles gratuitamente para todos los jugadores de PS4 el día del lanzamiento del juego.

tra y, finalmente, llegará la misión **Una Larga Noche**, donde tomaremos el papel de Jacob en su búsqueda de un aliado en peligro. Será una misión exclusiva para quienes compren el pase de temporada.

Tendremos, además, dos conjuntos de equipamientos y armas, bonificación permanente de experiencia en el juego y 500 créditos para comprar contenido adicional.

MICROPAGOS

Ubisoft confirmó que Syndicate incluirá opciones de pago para que podamos acelerar el progreso del juego para que así podamos ahorrarnos un par de horas. Quizás es un buen sistema por si no tienes mucho tiempo.

Francois Pelland, director de Desarrollo del juego, comentó que Syndicate es muy similar a lo que fue Black Flag al permitirle a los usuarios con menos tiempo poder explorar el mundo del juego con las armaduras, armas y objetos más poderosos.

"Por supuesto, todo el contenido de Syndicate es accesible sin pago adicional y el juego se ha nivelado para que los pagos no pasen de ser de una elección 100% opcional", aseguró el desarrollador.

MULTIJUGADOR OUT

Y así como unas cosas



se repiten, otras salen. Nos referimos a la arista multijugador, que tantos dolores de cabeza les hizo pasar en Unity.

Esta misma mala experiencia fue determinante para que el estudio confirmara la noticia (mala para algunos) y añadiera que **Syndicate tampoco tendrá añadidos cooperativos,** siendo una experiencia netamente de un jugador.

Según Ubisoft, esto lo han hecho por razones técnicas, haciendo referencia a cambios en el sistema de combate y a la inclusión de vehículos en el juego.

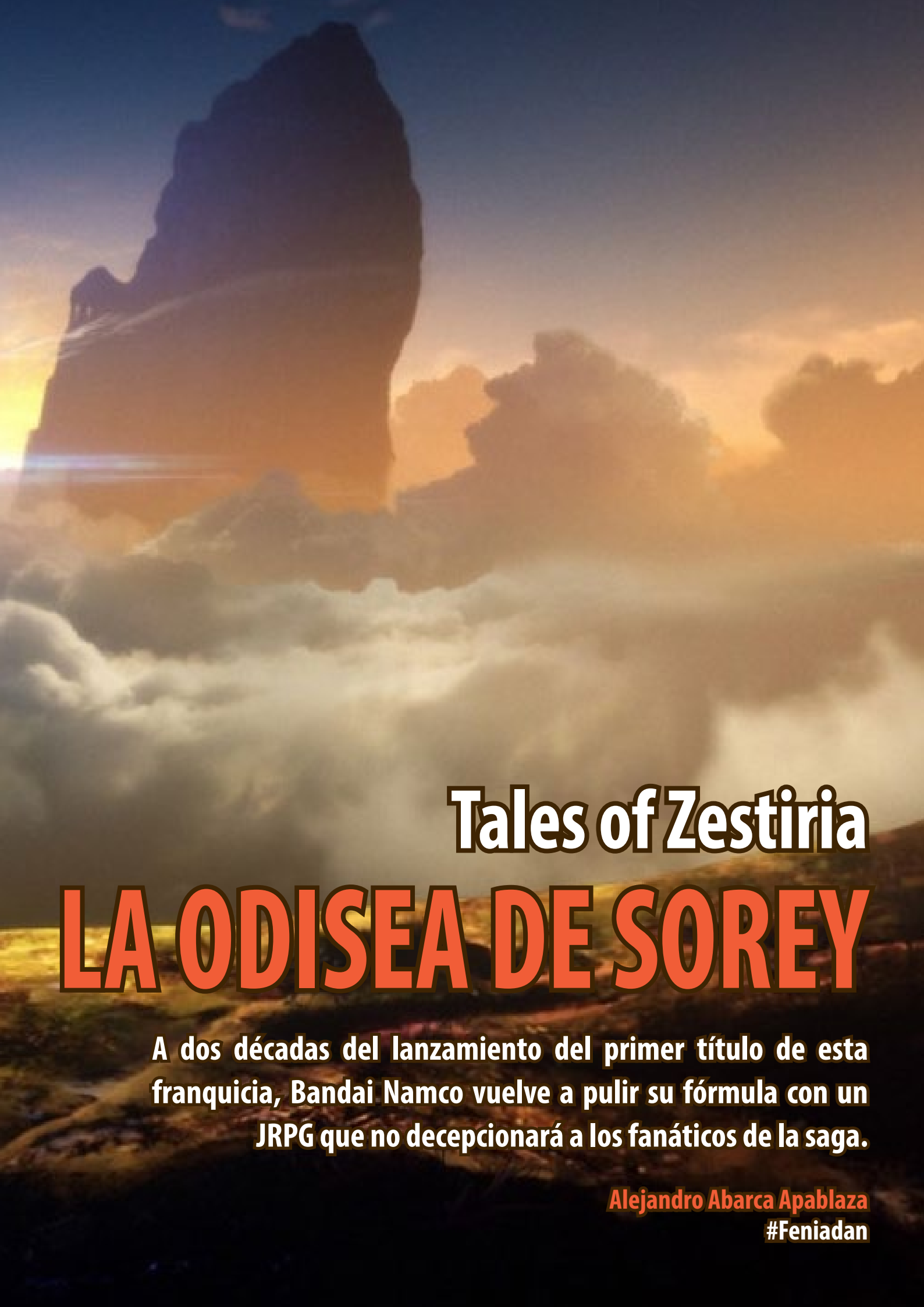
Recordemos que en Assassin's Creed: Unity la idea básica del multijugador era muy buena, pero tanto su desarrollo como su ejecución fueron un desastre.

Para finalizar, un dato. Assassin's Creed Syndicate requerirá más de 40 GB de espacio en el disco duro, según lo ha confirmado la web oficial de Xbox, por lo que suponemos que los fans en esta consola o en la de Sony tendrán que ir desde ya despejando sus discos duros.

Assassin's Creed: Syndicate se lanzará en Estados Unidos el próximo 23 de octubre para PS4 y Xbox One, mientras que su versión de PC lo hará recién el 19 de noviembre próximo.







Tales of Zestiria
LA ODISEA DE SOREY

A dos décadas del lanzamiento del primer título de esta franquicia, Bandai Namco vuelve a pulir su fórmula con un JRPG que no decepcionará a los fanáticos de la saga.

Alejandro Abarca Apablaza
#Feniadan

Si bien se lanzó a principios de año en Japón, como ya es costumbre y tras varios meses de espera, **Tales of Zestiria** llegará en estos días a nuestro continente, con el agregado de que no solo arribará para PlayStation 3, sino que además será el primer juego de la popular franquicia en estrenarse en la nueva generación.

SOREY, EL ELEGIDO

En esta oportunidad, nuestra aventura se desarrollará en el mundo de **Green Wood**, que se vio asolado durante muchos años por la oscuridad y una duradera guerra, pero que tras la aparición de un campeón de la luz pudo volver a una estabilidad y a una sensación de paz al menos temporal.

No obstante, ninguna paz dura para siempre, ya que la lucha por la supremacía volverá a afectar al mundo, produciéndose un constante choque entre las dos potencias existentes: el **Imperio Lowlance** y el montañoso **Reino de Highland**.

En paralelo a este escenario bélico, el mundo se verá afectado por la propagación de una especie de enfermedad llamada la **"Impureza"**, la que hará caer a sus habitantes en desgracia y los envolverá en un odio irracional.

Es en este contexto en que aparecerá nuestro protagonista, **Sorey**, un joven de corazón puro que ha vivido gran parte de su vida recluido en un santuario, por lo que no se ha visto afectado por las influencias externas del mundo, y sobre el que pesa un poder arcano que le permite fusionarse con los serafines, unos antiguos seres elementales









que le conferirán distintas habilidades.

Es por esto que Sorey decide iniciar su travesía para descubrir su pasado y saber más del mundo en que vive.

Para ello, comenzará viajando a la ruinas de una antigua civilización y será en ese momento cuando se encontrará con **Alishia**, una bella princesa del Reino de Highland, que dada su lejanía con la línea real cuenta con escasas posibilidades para poder heredar el trono. Es por ello que, para servir a su pueblo, decidió entrenar arduamente toda su vida como caballero.

Este inusual dúo se embarcará en una aventura que nos transportará a los distintos rincones del mundo de Green Wood, donde a medida que avancemos iremos conociendo nuevos personajes, pasando algunos de ellos a ser nuestro aliados, mientras que otros nos contarán fragmentos de la historia o nos darán alguna misión secundaria para descubrir más sobre el mundo. Todo esto mientras continuamos nuestra búsqueda para acabar con la guerra y los males que asolan el mundo.

LAS NOVEDADES

Una de las innovaciones con las que contará el título es lo que dice relación al planeta que nos rodea, pues dispondremos de un enorme mapa de mundo abierto que estará repleto de un sinnúmero de posibilidades de libre exploración, ya que estará provisto con amplios y variados escenarios donde la acción transcurrirá en el mismo mapa. Es, sin duda, el juego más grande y ambicioso que ha salido para esta saga.



En este sentido, este nuevo diseño permite la famosa expresión de "si lo ves puedes llegar a él", pues los lugares que veamos en el horizonte serán verdaderas áreas para visitar. No obstante, dado lo extenso del terreno, habrá atajos y la típica teletransportación entre ciudades y lugares descubiertos.

En cuanto a las locaciones, serán de lo más diversas, ya que nos toparemos desde regiones montañosas con climas gélidos hasta frondosos bosques, lúgubres mazmorras, ruinas de antiguas civilizaciones o ciudades subterráneas con oscuros secretos.

Otra de sus mejoras se referirá a su apartado visual, donde podemos apreciar una evolución en su diseño artístico que denota una mejora gráfica y un mayor cuidado por los modelados o por los detalles.

Dado que se le quiere dar un gran énfasis a la libertad que tendrán los jugadores, es que para las peleas se ha rediseñado el sistema de combate existente en las últimas entregas, cambiándose por uno más ágil y **enfocado en batallas en tiempo real**, en las que contaremos con un indicador que se irá agotando. Por ello, deberemos usarlo de forma sabia, pues es nuestro parámetro para hacer acciones como curar o realizar ataques especiales.

Complementando este enfoque que se decanta más por la acción, es que Sorey podrá fusionarse y romper los vínculos con los serafines Laila (fuego), Mikleo (agua), Edna (tierra) y Denzel (aire) en medio del combate, lo que le permitirá combinar e ir variando los distintos poderes elementales y habilidades de una forma dinámica en las peleas, lo que nos será de gran ayuda para ir adaptándonos a las debilidades y estilos de los enemigos que nos enfrentemos.

Es por esto, que entraremos de forma inmediata a las batallas, manteniéndose el escenario en que nos encontramos, con sus





propias características y peculiaridades, lo que podremos usar a nuestro favor. De este modo se eliminan también los escenarios creados genéricamente y los tediosos tiempos de carga entre la exploración y los combates.

Por último, como buen JRPG, algo que no podía faltar es la conocida progresión para nuestros personajes, teniendo varias opciones para ir potenciando sus aptitudes, así como los diversos equipos e ítems para fortalecernos.

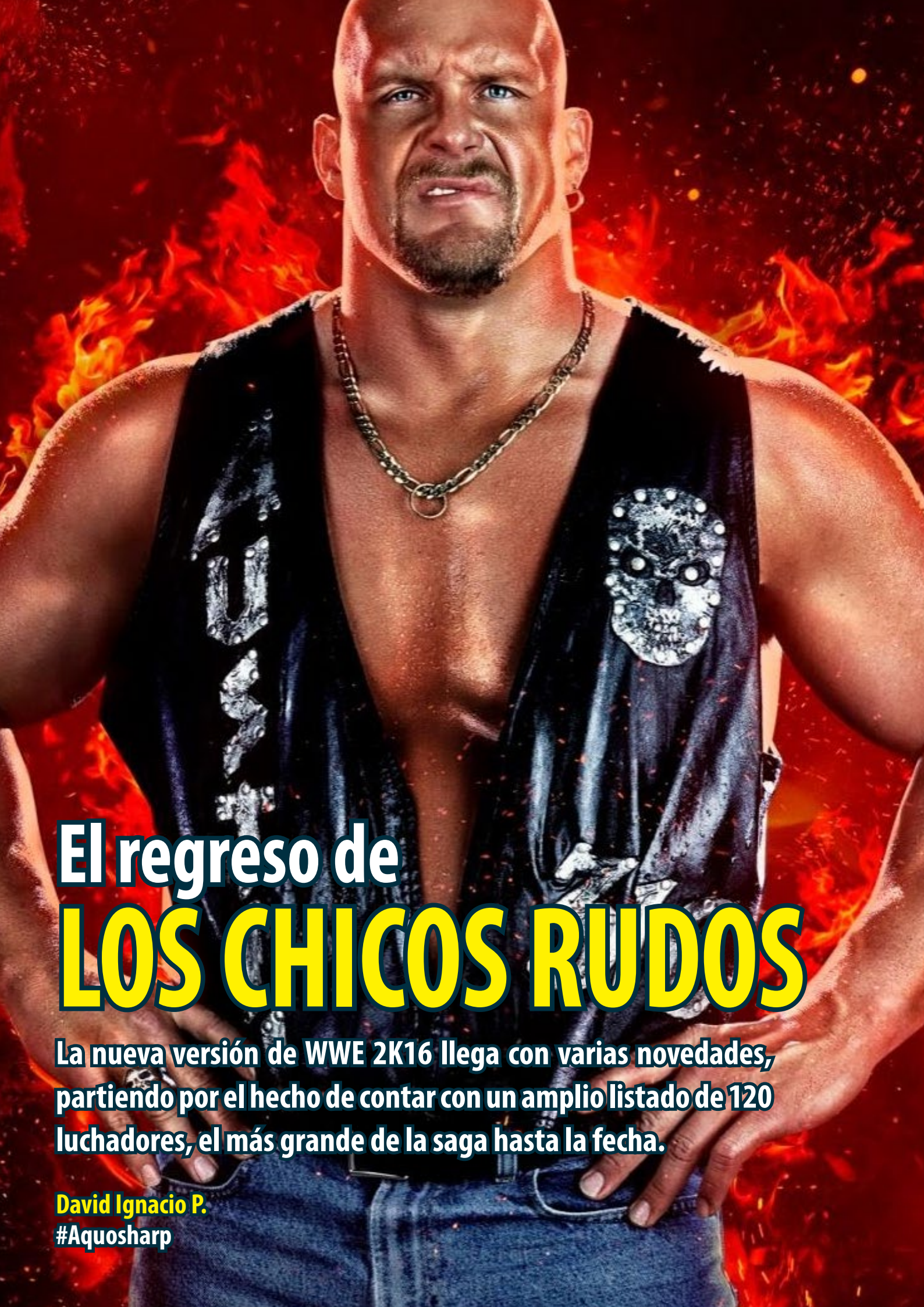
REGRESO AL ORIGEN

Según **Makoto Yoshizumi**, productor de la saga, el juego marca un momento especial para la franquicia Tales of, no sólo siendo un hito por sus dos décadas en el mercado, sino que también porque este nuevo título será el primero en estrenarse a nivel mundial durante el mismo año calendario en oriente y occidente.

Cabe recordar que las anteriores entregas siempre llegaban con un retraso de varios meses (y hasta años) a nuestras tierras, pero dado el incremento en su popularidad durante el último tiempo y el nicho de fans en occidente que viven expectantes por los títulos JRPG, es que el estudio Bandai Namco decidió apostar este año por un lanzamiento múltiple.

Aparte de esto, la nueva entrega buscará regresar a las raíces que la hicieron tan popular, **por lo que recupera su ADN de fantasía de corte medieval**, con abundantes peleas de espadas, magias y los conocidos dragones, que habían estado ausentes de la saga desde **Tales of Vesperia**. Además, para crear a los personajes vuelven célebres diseñadores de la serie: Mutsumi Inomata, Kosuke Fujishima, Daigo Okumura y Minoru Iwamoto.

Tales of Zestiria se estrena dentro de pocos días para PlayStation 4, PS3 y PC, prometiéndonos como es costumbre en esta saga una rica historia y varias horas de juego.



El regreso de LOS CHICOS RUDOS

La nueva versión de WWE 2K16 llega con varias novedades, partiendo por el hecho de contar con un amplio listado de 120 luchadores, el más grande de la saga hasta la fecha.

David Ignacio P.
#Aquosharp

No hay discusión al respecto. Cuando hablamos de deportes y/o entretenimiento, la actividad más masculina y "testosterónica" que podemos imaginar es, sin lugar a dudas, la lucha libre. Una práctica cuyos orígenes se remontan a la antigua Grecia, lugar donde los valerosos y musculosos guerreros sujetaban y frotaban sus cuerpos desnudos los unos contra los otros con el objetivo de sodomi… digo, someter al rival.

Hoy en día, gracias a las consolas de videojuegos, podemos emular a estos adonis humanos haciendo que nuestras más alocadas fantasías pugilísticas se acerquen un poco a la realidad.

Y qué mejor para esto que el próximo **WWE 2K16**, el cual nos traerá de vuelta las vibrantes peleas que han hecho de esta marca una de las más reconocidas alrededor del mundo.

En esta ocasión, contaremos con el mayor roster en lo que va de la saga, **120 exponentes**, entre los que por supuesto aparecerán Stone Cold Steve Austin, Deam Ambrose, Seth Rollins y un largo etcétera. Así, estarán presentes personajes actuales masculinos, las Divas, nuevos talentos y algunos clásicos.

En lo referente al juego propiamente tal, sabemos a través de recientes declaraciones hechas por la gente de **Yuke's**, desarrolladores del título, que habría cambios en la jugabilidad, pues se pretende añadir estrategia y habilidad a los combates.

Para lograrlo, se han eliminado las contras infinitas, para depender ahora de un medidor que se irá llenando en la medida que transcurre una disputa. Una vez completo podremos ejecutarlas, pero se gastará sin importar si son exitosas o no.

En tanto, las rendiciones se realizarán moviendo ambos sticks.

El modo carrera nos entregará la posibilidad de elegir a nuestro luchador y competir partiendo desde NEXT hasta la división de honor. A medida que avancemos tendremos que tomar decisiones que influirán en nuestro desempeño. La idea es enfrentarse a "La Autoridad" y llegar a obtener un lugar en el **Salón de la Fama**. Durante este recorrido tendremos que entrenar, conceder entrevistas, interferir con ciertos rivales y formar un tag team.

El sistema de creación ha mejorado en relación al anterior, entregando nuevas opciones y posibilidades, además de expandirse al crear una Diva, un Campeonato, una Arena y un Show.

Es importante recordar que todas estas son simples promesas e in-

tenciones, pero sólo cuando el título salga al mercado, a fines de este mes, sabremos si todas las mejoras dieron el resultado esperado.

Lo que sí es seguro es que al reservar el juego tendremos a nuestra disposición a **Arnold Schwarzenegger**, pues el famoso actor podrá ser utilizado en dos versiones: con la apariencia de Terminator y con la del T-800 de Terminator 2: Juicio Final… según recuerdo eran prácticamente iguales, pero quien soy yo para criticar un cyborg asesino del futuro.

Como suele suceder en estas últimas generaciones, los juegos traen una gran cantidad de contenido descargable y el caso de WWE 2K16 no es la excepción.

Por el momento, sabemos que estará disponible una historia de 2K Showcase basada en los integrantes del **Hall of Fame 2015**, además de nuevas maniobras, leyendas y superestrellas. Pero no es lo único, pues también veremos:

• El Acelerante, que nos permitirá obtener de inmediato todos los artículos desbloquéables.

• Inicio rápido de Mi Jugador, sólo para Xbox One y PlayStation 4, que permitirá recibir instantáneamente las mejoras de atributos





y clasificaciones de su personaje en el modo Mi Carrera.

• Pack de Leyendas, que incluye a Big Boss Man, Dusty Rhodes, Lita, Mr. Perfect, "Rowdy" Roddy Piper y Trish Stratus.

• Pack de nuevos movimientos, con 30 en total para una mayor variedad en nuestras confrontaciones.

• Enfrentamientos clásicos, como los de "Macho Man" Randy Savage contra Jake "The Snake" Roberts, Rikishi contra The Rock o Alundra Blayze contra Paige, entre muchos otros.

• Pack de Futuras Estrellas, donde encontraremos a luchadores como Samoa Joe, Diego, Fernando, Blake y Murphy.

Para nadie es un misterio que el precio por separado supera por mucho el comprar el Pase de Temporada, por lo que esta última opción es mucho más recomendable para los fans de la saga que no quieran perderse nada.

EL VETO A HOGAN

Dentro de lo negativo esta la ausencia de **Hulk Hogan**, quien fuera vetado por toda la polémica que se generó después de que saliera a la luz pública una entrevista realizada hace unos años en la cual se refirió despectivamente y con términos racistas al novio negro de su hija.

Pero no será el único ausente. Tampoco serán de la partida las conocidas **"The Four Horsewomen"**, grupo conformado por Charlotte, Becky Lynch, Sasha Banks, y Bayley.

Las razones de por qué no están incluidas, a pesar de la enorme popularidad de que gozan en la actualidad, no fueron del todo claras y lo cierto es que de momento parece que ni siquiera se agregarán como un futuro DLC.

LA BANDA SONORA

La música es un elemento muy importante en el juego, pues ayuda a realzar la personalidad de las superestrellas. Y aquí tienen la lista de los temas disponibles.

Billy Idol: "Rebel Yell"
Diplo (feat. Faustix & Imanos and Kai): "Revolution"
Fashawn (con Nas & Aloe Blacc): "Something To Believe In"
Kid Ink: "Hello World"
Marilyn Manson: "Deep Six"
MGK (con Victoria Monet): "A Little More"
Run-DMC: "It's Tricky"
Skid Row: "Youth Gone Wild"
Twenty One Pilots: "Heavydirtysoul"
Yelawolf: "Till It's Gone"
Zac Brown Band (con Chris Cornell): "Heavy Is The Head"
Zedd (con Logic and X-Ambassadors): "Transmission"

Además se podrá elegir el tema de entrada en la Jukebox.



Eric Chahi

UNA MENTE DE OTRO MUNDO

Éric Chahi. Puede que el nombre no les suene mucho, ¿pero si les digo que es el padre de Another World? Bueno, supongo que a la mayoría les sigue sin sonar…

¿Pero y si les digo que dos tipos que nadie conoce, pero creo que se llaman **Fumito Ueda** y **Hideo Kojima**, se vieron influenciados por dicha obra? El juego fue un indie antes siquiera de que existiera el concepto, pero por sobre todo es el título europeo de mayor influencia en la historia de los videojuegos.

Francia. Estamos en los 80s. Éric Chahi empieza a programar por cuenta propia en un humilde ORIC 1, haciendo pequeños juegos en BASIC. Luego comenzaría a trabajar de forma más formal en Loriciel, donde publicó **Infernal Runner** y **Le Pacte**. Y ya con la llegada de los ordenadores de 16 bits programa **Jeanne D'Arc** y **Voyage au centre de la Terre**, que son distribuidos en el mercado por Chip.

Su buen trabajo en estos títulos le valió un contrato en 1989 para Delphine Software, la recién creada subsidiaria de Delphine Group. Allí empezaría trabajando en la parte gráfica de **Future Wars**, la aventura de Paul Cuisset (que también era el director de la compañía) donde se empezaría a ver el verdadero potencial de Chahi.

Aunque este título fuese una obra original de Cuisset, Éric diseñó todo el entorno gráfico del juego. Como todas la aventuras gráficas de la época, sus puzles eran frustrantes, pero mayormente debido a que en numerosas ocasiones se debía pulsar



Eric Chahi exponiendo sobre su obra cumbre, Another World.

sobre objetos cuyo tamaño era un pixel.

En dicha aventura tomamos el papel de un limpia ventanas que, por los azares del destino, descubre una máquina del tiempo en las oficinas en las que trabaja. Con este comienzo se da inicio a uno de los point and click más originales de los 16 bits (PC, Atari ST y Amiga).

Un poco harto de tener que trabajar sólo en proyectos de terceros, un buen día, tras jugar **Dragon's Lair**, queda tan impresionado que decide que ha de encontrar la forma de llevar esa calidad gráfica y narrativa a un sistema como la Atari ST. Pero claro, la capacidad del láser disc era algo "grande" en comparación con la de los ordenadores de la época, por lo cual presagiaba que la tarea sería un tanto rompebolas…

Tras varios meses de prueba y digitando códigos decide crear su propio motor gráfico, basado en vectores y capaz de reproducir animaciones rotoscópicas. Éric se filmaba a sí mismo y a su hermano realizando diversas acciones para luego pasar sus movimientos a animación vectorial. Tal como hizo en su tiempo Jordan Mechner para crear **Prince of Persia**.

Sería en Amiga donde lograría los mejores resultados, pudiendo reproducir gráficos que no se parecían a nada de lo visto en la época.

Tomándoselo como un proyecto personal, inicia a fines de los '80 un

videojuego basado en esta tecnología. Busca una historia de ciencia ficción futurista capaz de atrapar al vago con el mando en las manos, tanto por su historia como por el grado de empatía con los sentimientos del protagonista. Así nacería el concepto y el mito de **Another World**.

De forma devota se confinó a un cuarto de su casa para dedicarse únicamente al título y poder reflejar todas las sensaciones que quería evocar con el protagonista de la historia. Llegó a tal grado su implicación en el proyecto que él mismo diseñaría la emblemática portada del juego. Sin duda, Another World era la definición de lo que en la actualidad llamaríamos **"juego indie"**.

Lester Knight Chaykin es el protagonista de esta gran aventura. En el papel de este joven científico, debemos escapar de un planeta al que llegamos después de un experimento fallido en un acelerador de partículas.

En síntesis, el juego es básicamente un Prince of Persia con ambientación futurista, pero con un gusto exquisito y abundancia de escenas cinemáticas de gran calidad que nos meten de lleno en la historia.

Aunque el título es relativamente corto y puede acabarse en menos de una hora, consta de uno de los grandes sellos de la época: **una dificultad muy alta**, pues hay que realizar cada acción con una exactitud casi exagerada.

Finalmente sería tan bueno el recibimiento del juego por parte del público internacional que iniciaría una línea a seguir que la propia Delphine, obvio, aprovecharía para lanzar un nuevo título, muy similar, llamado **Flashback**, en el que Chahi no tuvo ninguna participación.

Another World de manera oficial nunca tuvo secuela. Éric Chahi dijo que le gustaba el final ambiguo de su obra y no quiso terminar la historia. Sin embargo, la gente de **Interplay** vio a una secuela como una oportunidad dorada e intentó convencer a Éric para que hiciese la continuación. Participó en las fases iniciales de diseño, pero luego se desligó del proyecto que llevaba por nombre **Heart of the Alien**.

Lanzado en exclusiva para Mega-CD, nos ponemos en el papel del amigo de Lester, viendo cómo llegó hasta la cárcel y participando en la posterior huida con él. Esta vez el final sí queda claro, algo con lo que Chahi nunca estuvo de acuerdo, pues le "quita el misticismo y el aura de misterio que envuelve a la historia".

Finalmente dejaría Delphine Software para fundar su propia compañía, **Amazing Stu-**



COSA DE TAMAÑO

Si bien es básicamente un desarrollador indie de alma, Éric Chahi ha palpado el cambio en la industria en los últimos lustros. Y a su juicio hay un aspecto que es el más decisivo a la hora de hacer un análisis: el tamaño de los equipos de trabajo.

"Antes, la media en un equipo de trabajo era de cinco personas, mientras que en las grandes producciones actuales trabajan más de doscientas. Esto hace que el proceso de creación se haya especializado", explicaba al portal 3D Juegos.

Aclara, en todo caso, que "todavía hay desarrolladores que trabajan solos, pero la diferencia principal es internet", pues a su juicio es una herramienta clave al "permitir compartir conocimientos a través de las redes sociales y es un excelente medio de difusión".

dio, con el cual llevaría adelante el tormentoso desarrollo de su nueva obra, titulada **Heart of Darkness**, la cual terminaría sufriendo numerosos retrasos y cambios de plataforma.

Diseñado en un principio para PC en 1992 por Chahi dentro de Amazing Studio, cuatro años más tarde **Sega** compra los derechos para hacerlo exclusivo para Saturn en consola. Sin embargo, los retrasos y otras vicisitudes hacen que el juego salga en PC y **PlayStation** dos años después. Nada más y nada menos que seis años de desarrollo.

Era quizás demasiado ambicioso para la época en que fue originalmente concebido y, para su desgracia, cuando finalmente logra ver la luz las escenas cinemáticas, las bandas sonoras orquestadas y la animación fluida no eran precisamente una novedad. Sin embargo, la mano de Chahi se nota en un diseño de niveles precioso, una jugabilidad muy de su estilo -probar y morir hasta que aciertes- y un producto final -casi- redondo. Como dato, el juego incluía unas gafas coloreadas para ver algunos videos en 3D, además de ser recocido como el primer juego con banda sonora totalmente orquestal.

Si bien Heart of Darkness tuvo una buena acogida de la crítica y vendió la no menospreciable suma de un millón y medio de copias, fueron las disputas económicas entre los distintos autores del juego las que acabaron con Amazing Studio cayendo en bancarrota.

Quizás motivado por esta polémica, Éric Chahi decidió alejarse del mundo de los videojuegos durante un largo periodo de tiempo y recié volvería a la palestra en 2010 con **From Dust**, desarrollado para Ubisoft, que lo definió como una secuela espiritual de **Populous**, el mítico título like a god creado por Peter Molyneux.

En 2004 compraría los derechos de su obra por antonomasia, Another World, a la difunta Delphine para relanzar su obra en diferentes plataformas actuales, tanto móviles como de sobremesa (de hecho, se puede encontrar hasta en consolas nuevas).

Como dato curioso, decir que Another World en su primer lanzamiento sólo se conoció bajo ese nombre en Europa, mientras que en América se llamó **Out of This World**, por que no querían que se confundiera con una serie de TV que se llamaba igual. La patada en las bolas llegó a los pocos meses del lanzamiento, al estrenarse otra serie, esta vez llamada Out of This World…

Ignacio Ramírez Yáñez
#Mumei



Hay vida más allá DE LAS CONSOLAS

JRPG en los 90' y MMORPG en los 00'. Parece que ya es turno de papá CRPG, con títulos como este Divinity: Original Sin, que llega con grandes cambios a PlayStation 4, Xbox One y a PC.

Jorge Rodríguez Martínez
#Kekoelfreak



Por motivos de distribución y afinidad con el animé, el JRPG es el género más popular entre los fans del juego de rol en nuestro país. Tardes enteras dedicadas a terminar esas añoradas historias de adolescentes que quieren salvar al mundo (o al universo, ya que estamos) del villano de turno, a lo largo de épicas historias que eclipsaron a los mucho menos conocidos por estos lares WRPG's de clara inspiración en los verdaderos manuales de juegos de rol.

Pero gracias a las oportunidades y vitrina que ha generado Kickstarter para desarrolladores indies es que vivimos un revival, a escala aún marginal, del rol más jarcor de vertiente occidental, centrado ya no tanto en la diada combate-leveleo, sino en el entramado de una historia que se puede resolver a punta de espada o de elocuente diplomacia y donde cada decisión altera el curso de la historia. Y esta vez no sólo de forma cosmética, sino que alterando drásticamente el entorno en que nos movemos y la realidad de los NPCs con que no encontraremos.

Parte de esta ola de juegos nacidos en el crowdfunding y que han pasado primero por el PC son el ya reseñado en el número anterior **Wasteland 2**, que llega con un Director's Cut a las consolas de nueva generación; el GOTY 2015 **Pillars of Eternity**, desarrollado por los mismos genios que a finales de los 90' crearon la saga Baldur's Gate ambientada en el universo Forgotten Realms de Advanced Dungeons & Dragons; el próximo lanzamiento de **Torment: Tides of Numerea**, de nuevo de la mano de inXile Entertainment; y este título de Larian Studios, que llegará a nuestras consolas de forma inminente, **Divinity: Original Sin**, estrenando un modo cooperativo y varios cambios a la historia que no se encontraban en su versión original de ordenadores.

EL LARGO CAMINO AL RECONOCIMIENTO

La saga rolera del estudio belga se inició en el año 2002 como un RPG de acción cenital que se colgaba de la popularidad, mecánicas e interfaz de **Diablo II**, pero con muchos elementos no centrados en el combate, inspirados en el clásico **Ultima VII**.

El título cosecha una crítica positiva que lo posiciona como los herederos naturales de Black Isle Studio, pero a pesar de las diferencias, no logra conseguir el éxito entre el público y comienza una carrera de secuelitis que los aleja del espíritu original, entrando en el campo de la party dual en **Beyond Divinity** (2004), en el 3D con mediocres resultados finales con **Divinity II:**

Ego Draconis (2009) y en la mezcla de estrategia en tiempo real, third person shooter y simulación política con el novedoso pero incomprendido e impopular **Divinity Dragon Commander** (2013).

En ese mismo año se inicia una campaña en Kickstarter para financiar una precuela del juego original, donde como en la expansión del 2004 podremos controlar en combates por turnos a dos personajes, en un mundo medieval fantástico donde debemos controlar a **La Fuente**, magia de origen prohibido por el Consejo de los Siete, los gobernantes de Rivellon, pues está escrito que a partir de esa fuente el señor del Caos volverá al mundo.

Los desarrolladores prometieron un Computer RPG isométrico con combates por turnos, con una campaña completable en solitario o cooperativo online, desmarcándose inmediatamente de **Diablo III** al prometer algo más elevado que combate frenético y fiebre de looteo.



¿Cómo? Con un sistema de diálogo cooperativo, un mundo altamente reactivo a nuestras decisiones y acciones, un profundo sistema de desarrollo de personajes que no sólo se centra en el combate, multitud de elecciones y consecuencias en la historia y un editor para poder crear nuestras propias aventuras.

La meta se alcanzó holgadamente y el lanzamiento, en junio del 2014, encumbró al juego como uno de los mejores del año al cumplir con cada una de sus novedades jugables, coronándolo como un favorito de la crítica, pero anónimo para el gran público frente a la maquinaria publicitaria de los multiplataforma

Dragon Age: Inquisition y el nuevo Diablo.

LA SEGUNDA VENIDA

Así que el mejor RPG "de verdad" del 2014 se merecía una segunda oportunidad frente al más amplio público de consolas, pero en Larian no se conformarían con un simple port.

"Estamos experimentando con algo que nadie ha hecho antes. Nuestra Enhanced Edition en sí misma es algo que nadie ha hecho antes, porque nadie ha hecho pantalla partida local cooperativa en consola en este tipo de juego de rol. Es algo que yo mismo siempre quise jugar, desde que jugué por primera vez Spy vs Spy", afirmó **Swen Vincke**, fundador del estudio Larian, al portal digital Rock, Paper Shotgun.

Quería dejar aún más en claro su visión de lo que debe ser una versión remozada para otras plataformas.

Pero una pantalla dividida dinámica para el cooperativo local (que se divide cuando los personajes se alejan y se vuelve a unir cuando se reúnen) no es la única novedad, ya que además se la jugaron con otros elementos.

Así, por ejemplo, sumaron el doblaje de todos los personajes por actores de renombre; agregaron nuevas misiones, personajes y contenido; añadieron modos de juego y de



desarrollo de personajes; y rediseñaron la historia, dotándola incluso de un nuevo final.

Y, claro, está el tema netamente tecnológico, con significativas mejoras tanto visuales como de efectos de sonido. Por cierto, sumen soporte para mando en PCs (y con nueva interfaz para tal efecto) además de optimización para DirectX 11 (con sistema de 64-bits).

Tanto cambio podría indignar a los fieles fanáticos que financiaron y compraron la versión original de PC, pero en un acto de auténtica gratitud la versión Enhaced podrá ser descargada gratuitamente por ellos vía código, debiendo bancarse la imposibilidad de exportar sus partidas guardadas, debido a los cambios hechos en la historia.

Además el componente de roleo de lápiz y papel se hace fuertemente presente en detalles como la posibilidad de poder eliminar a todos y cada uno de los NPC's del juego, así como poder resolver enfrentamientos sin derramar sangre.

El menú de los RPG's disponibles en consola crece y los sabores que ofrece este Original Sin lo convierten en un plato que tal vez no sea del gusto de todos, pero que al menos merece ser probado y disfrutado por los paladares gamers más refinados.





Guitar Hero Live
AHORA ES EN VIVO

Freestyle Games y Activision traen de regreso a la saga con un centenar de nuevas canciones y una remozada guitarra, pero con un sistema de micropagos que nos genera suspicacias.

David Ignacio P.
#Aquosharp

Si tuviéramos que definir el concepto de moda en los videojuegos con un solo ejemplo no habría otro más perfecto que **Guitar Hero**. Esto puede parecer negativo, pues de inmediato se nos vienen a la mente conceptos como "pasajero" y "desechable", pero no nos olvidemos que en varios aspectos suele suceder que estos fenómenos son cíclicos y tienden a repetirse. Como nunca falta el despistado (o, en algunos casos, el niño rata que nació jugando LOL y se cree gamer) haremos un breve repaso sobre la historia de esta tan peculiar franquicia.

Guitar Hero nació en noviembre de 2005 de la mano de **Harmonix** y publicado por **Redoctane**, originalmente para PlayStation 2, y fue el que da inicio a esta inconfundible saga. De inmediato se diferenció de otros títulos similares por su característica más importante: el novedoso periférico que emulaba a la popular guitarra **Gibson SG** y que reemplazaba al clásico gamepad (es cierto que ya existía **GuitarFreeks** de Konami, pero no se considera relevante debido a su escasa popularidad).

Al utilizar este implemento, el jugador emulaba la ejecución de las notas musicales al presionar los botones del dispositivo en el instante que fuera requerido según la tonada. Al interpretar los acordes en forma correcta, el puntaje se iba incrementando y si se completaban una cierta cantidad de notas sin errores, se obtenía un multiplicador que incrementaba la calificación en forma exponencial. De forma algo similar funcionaba el sistema de bonus llamado **Star Power**.

Por el contrario, si estábamos en presencia de un músico que carecía de un mínimo de talento, el **Rock Meter** catalogaría de pobre nuestro desempeño, lo cual significaba el perder la partida aun sin haber terminado la canción.

Los niveles de dificultad eran Fácil, Medio, Difícil y Experto mientras que las modalidades principales eran Carrera y Juego Rápido. Con la primera nos trasportábamos a distintos escenarios, donde debíamos presentar nuestro repertorio frente a un implacable y a veces hasta despiadado público digital. Al ir avanzando se ganaba dinero, que servía para obtener nuevos ítemes, accesorios y temas.

Como su nombre lo indica, el segundo modo nos daba la opción de tocar un tema de inmediato, pudiendo utilizar todos los elementos que tuviésemos desbloqueados.

El juego permitía la posibilidad de disfrutarse tanto en forma individual como en multiju-

gador competitivo o cooperativo y entre su repertorio de 47 temas se destacaban exitazos como "Take Me Out" de Franz Ferdinand, "Iron Man" de Black Sabbath o "Bark at the Moon" de Ozzy Osbourne.

Como sucede siempre, luego del éxito viene la casi inevitable explotación y, por lo tanto, no fue nada de extraño que en los años venideros recibiéramos una larga lista de continuaciones, títulos segmentados por época e, incluso, juegos dedicados a una sola banda, como fueron el de **Aerosmith**, el de **Van Halen** o el (notable) de **Metallica**.

En esta seguidilla de episodios no faltaron los cambios, desde desarrolladores hasta estilos musicales y fue así también como se amplió el horizonte a otras consolas y plataformas.

Y claro, con tanta secuela, sumada a la competencia con **Rock Band**, sucedió lo evidente: la burbuja reventó y los fanáticos de este género estuvieron por largos años tocando las mismas canciones una y otra vez.

EL REVIVAL

Y si en el número pasado hablábamos del retorno de Rock Band, pues la saga ahora de **Activision** no se iba a quedar atrás, por lo que en los próximos días recibiremos **Guitar Hero Live**, que estará a cargo de los británicos de **Freestyle Games**, quienes proponen para empezar una nueva guitarra.

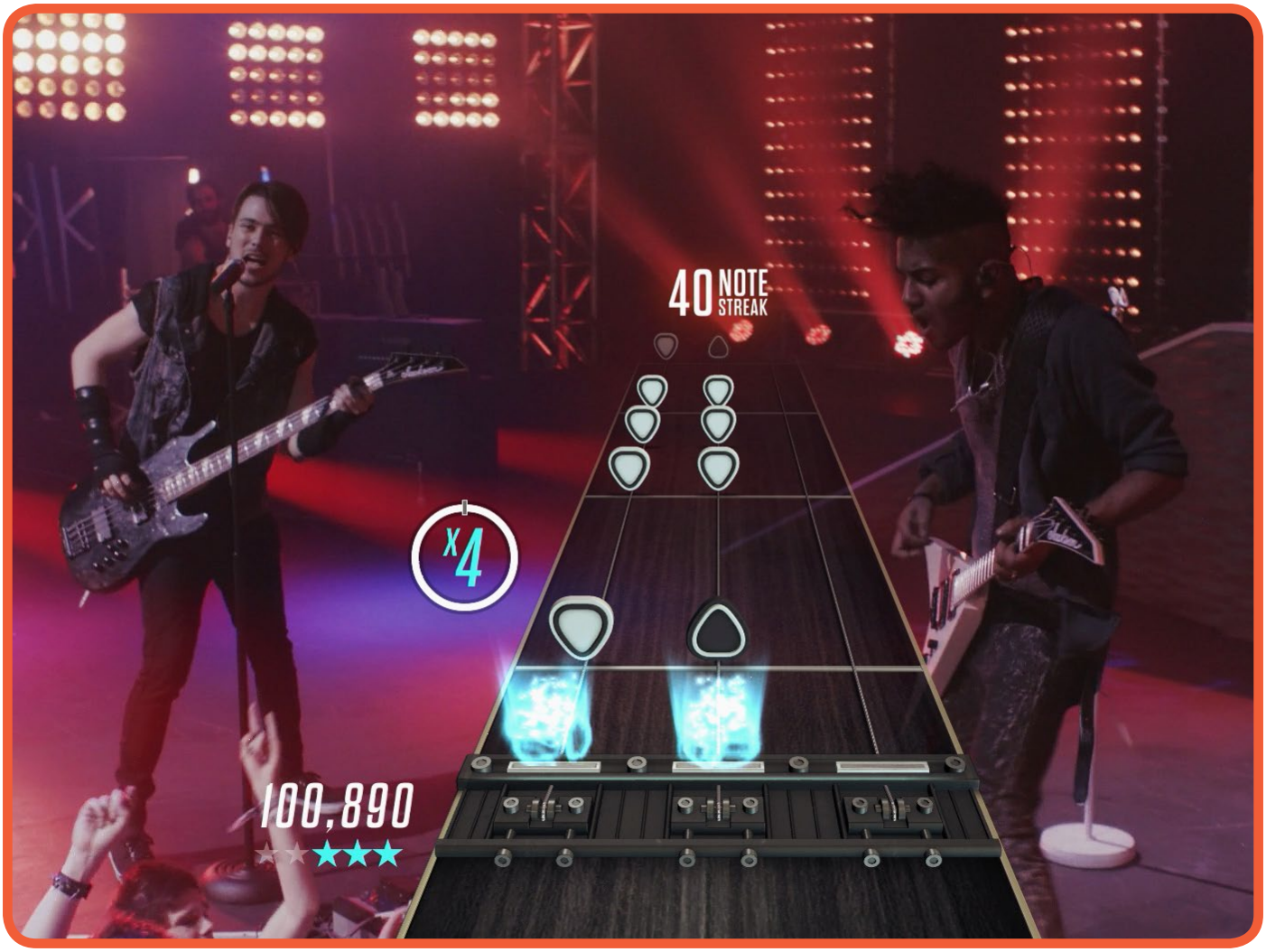
Este cambio se debe, principalmente, a la gran cantidad de jugadores que no pasaba de la dificultad media en los títulos pasados y, por lo tanto, la jugabilidad debía convertirse en algo más accesible, pero al mismo tiempo más profunda, para no defraudar a los asiduos a la exigencia.

La modificación consiste principalmente en pasar de los 5 botones en línea a 2 filas de 3 botones. El trémolo se mantiene, pero se elimina la parte inferior deslizante y el giroscopio se ha reemplazado.

Lo que se pretende es convertir la experiencia en algo que se podría llegar a considerar "realista" y que sea del agrado de todos, sin importar si es su primera vez o si, por el contrario, se peinan con estas "cuerdas" plastificadas.

Otro de los aspectos novedosos es que ya no estaremos en presencia de una audiencia digital, sino que en nuestros conciertos presenciaremos, desde la perspectiva de primera persona, filmaciones de videos interactivos.

En lo referente al contenido adicional, hay noticias que no sabría catalogarlas como positivas o negativas: no podremos comprar canciones y tocarlas cada vez que



queramos como antes. Ahora tendremos que entrar a **Guitar Hero TV**, un apartado donde no estaremos obligados a recurrir a la billetera sino que podremos comprar tickets con el dinero que ganemos en el juego, lo cual nos permitirá tener a nuestra disposición la biblioteca de contenido en línea.

Lo malo es que solo podremos acceder a esto una sola vez y en cada ocasión subsecuente tendremos que volver a pagar con los tickets (los que, claro, también se podrán comprar con dinero real, por lo que el precio es clave para ver si es un sistema justo o un absurdo método de micropagos).

En lo netamente artístico la lista completa superará las 100 canciones, demasiadas como para enumerarlas, pero lo importante es que se ha intentado abarcar una gran cantidad de bandas y tendencias. Lo que sí sabemos es que los mismos desarrolladores ya señalan cuáles serán los títulos más difíciles de dominar: "Hangar 18" de Megadeth, "Cry of Achilles" de Alter Bridge y "Ghost Walking" de Lamb of God.

Guitar Hero Live estará disponible durante este mes para casi todas las plataformas (incluyendo WiiU, aunque parezca difícil de creer).