Todo Juegos
OPINIÓN EN MODO HARDCORE
DICIEMBRE 2015
NÚMERO 34

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES



Rico Rodríguez vuelve a hacer de las suyas en Just Cause 3, un juego que promete acción en estado puro.

UNA AVENTURA EXPLOSIVA

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

El último del 2015...



Jorge Maltrain Macho
Editor General

Si bien todavía nos queda una entrega para cerrar este año, lo cierto es que esta es la última revista del 2015 con nuestro tradicional formato, con noticias, reportajes, artículos y opiniones.

En efecto, el 15 de diciembre, como regalo anticipado de navidad, publicaremos nuestro primer especial con los 101 juegos que debes jugar antes de morir, que hemos ido lanzando en etapas, incluso en este número, pero que cerraremos con los últimos en la próxima edición, que será diseñada especialmente para quienes quieran una revista de colección.

Este 2015, para nosotros, ha sido un año muy importante, con un equipo formado por una decena de gamers, tal como ustedes, que han buscado transmitir con palabras esa misma emoción que sienten ustedes cada vez que toman un control y se aventuran en mundos fantásticos para enfrentar a enemigos poderosos con su espada y su sabiduría.

Ha sido un año en el

Equipo de Revista TodoJuegos

DIRECTOR
Rodrigo Salas

PRODUCTOR
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL Y DIAGRAMADOR
Jorge Maltrain Macho
#MaLTRaiN



Felipe Jorquera
#LdeA20



Jorge Rodríguez
#Caleta

Alejandro Abarca
#Feniadan



Luis Puebla
#D_o_G



que hemos disfrutado de grandes títulos, pero también en el que hemos visto pinceladas de un futuro emocionante, que nos promete nuevas experiencias y nuevas tecnologías.

Es el nuestro un proyecto que ha crecido, que se acerca a cumplir dos años y que ha intentado mantener el espíritu amateur e independiente que nos propusimos desde ese primer número con Watch Dogs en portada.

Al despedir el año, con esta última editorial, sólo nos resta darles las gracias a quienes, cada quincena, se entretienen con nuestros artículos, disienten de nuestras opiniones, comparten nuestros puntos de vista o, simplemente, buscan pasar el rato con una revista que la tienen a disposición sin costo alguno para disfrutar tanto online como en medios portátiles.

Como editor, cabe también agradecerle a la empresa TodoJuegos, que ha confiado en nosotros no sólo financiando este proyecto, sino también por darle al equipo la libertad editorial para criticar, con argumentos, no sólo a algún juego sino también a aspectos de la industria que nos parecen prescindibles.

Y, en lo personal, mi agradecimiento es hacia el equipo que, más allá de recibir un incentivo por esta labor, ha buscado siempre ir un paso más allá, proponiendo temas de debate o escribiendo más de lo solicitado por el puro placer de compartir con ustedes su pasión por este hobbie que tanto queremos.

¡El equipo de Revista TodoJuegos les desea felices fiestas! Y espera darles la bienvenida al 2016 cuando, en enero próximo, recibamos al nuevo año con una edición dedicada a lo mejor de este 2015 que comienza a ser historia.

UNA PRODUCCIÓN DE
TodoJuegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
UNA REALIZACIÓN DE
playadictos
TU COMUNIDAD GAMER


David Ignacio P.
#Aquosharp


Ignacio Ramírez
#Mumei


René Quezada
#Lynhänder

Roberto Pacheco
#NeggusCL


Caleb Herbia
#Caleta


Rafael Inostroza
#Bad Seed 91


Indice



06

EL JUEGO DEL MES JUST CAUSE 3

Rico Rodríguez llega con las pilas recargadas a la explosiva tercera entrega de la saga creada por Avalanche Studios.

14 **101 JUEGOS**
La última entrega de diez antes de nuestro especial con los 101.

26 **LOS DOS JOHN**
La muy atractiva historia tras el desarrollo del juego Daikatana.



RAINBOW SIX SIEGE 20



XENOBLADE CHRONICLES X 34

42 **STARCRAFT**
Su segunda expansión llegó para marcar el final de una era.

48 **REALIDAD VIRTUAL**
Aunque algunos no lo crean, esta tecnología nos marcará a fuego.

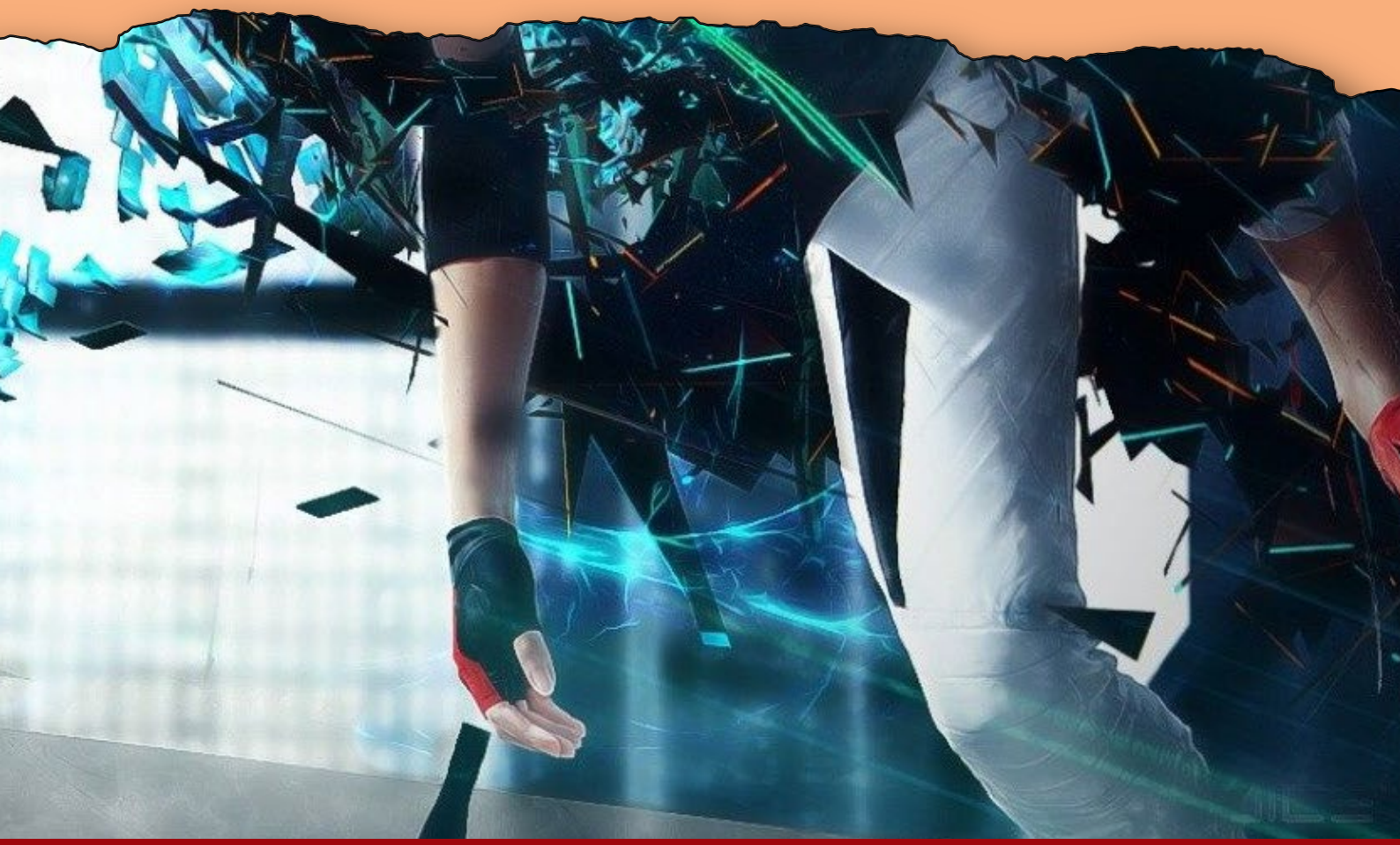
54 **TRIBUNAL GAMER**
Sentamos al banquillo al último Metal Gear. ¿Pasará el examen?

Noticias | Videos | Juegos | Cine | Sorteos



playadictos
TU COMUNIDAD GAMER

Únete a una Comunidad de Gamers como tú



www.PlayAdictos.net



Just Cause 3

TODO UN BOMBAZO

Avalanche Studios vuelve a regalarnos un cóctel explosivo con Rico Rodríguez como protagonista, en un sandbox de acción que apuesta por darle a los fans justamente lo que buscan.

Ignacio Ramírez Yáñez
#Mumei



Es hora de dejarte guiar por tu imaginación. Conoce el éxtasis de tu creatividad a través de un mundo que no conoce límites tangibles. Es hora de aventurarse tan lejos como nuestra imaginación nos pueda llevar… Lindas frases cuyo objetivo son evocar a ese "yo" creador y mostrarle que tiene un patio de juegos, una pequeña caja de arena en la cual ser él mismo, en títulos como Minecraft, LittleBigPlanet o Super Mario Maker.

Cómo no sentirse atraídos por la simbólica idea de que nos puedan brindar una caja de arena en la cual podemos volver a ser el niño que se divertía construyendo castillos o sirenas desnudas en la arena.

Pero somos seres unitarios, cada uno con pasiones distintas a las de otro. Así como para uno puede resultar un gozo el ver alzarse el castillo que con tanto esfuerzo ha construido, para otro bastardo no hay mayor regocijo que destruir esa creación que con tanto esfuerzo construyó otro individuo.

Para ese tipo de bastardos existe una suerte de cielo llamado **Avalanche Studios**, con un fruto suculento que no pueden dejar pasar llamado **Just Cause**, que al igual que los títulos anteriormente mencionados también busca desencadenar toda tu creatividad, pero en la vertiente opuesta: **el objetivo ya no es crear, sino destruir**.

Con dos títulos en el mercado y con miras al lanzamiento de la tercera entrega, no es poca la gente que conoce esta particular saga, cuyo mayor atractivo es sublimar las llamadas





características secundarias de los sandboxs por sobre las primarias. Así, tenemos un juego donde algo tan banal como hacer explotar puentes, edificios, asentamientos militares o simples vehículos se convierte en lo principal, a tal punto de creernos casi unos artistas, **cuyo principal pincel es un gancho**.

Habiendo dejado tan buena impresión entre los usuarios como las que provocó Just Cause 2 en la pasada generación, era imposible no pensar que Avalanche Studios anunciaría una nueva y pronta entrega para las nuevas consolas. Más aun con la baba que se le caía a los fans de sólo pensar en un Just Cause más grande y con mejores gráficos.

Y así fue. A semanas de hacerse realidad y sin pretensión alguna, **Just Cause 3 viene a cumplir con lo que todos esperaban** y sólo pretende esforzarse en lo que todos querían que se siguiera superando.

Por ello, respecto de su entrega anterior, sólo podemos esperar **un juego más grande, más lindo, más épico, y más, pero mucho más explosivo**.

Aun así, en lo que se refiere a gameplay, la mayor diferencia –por no decir la única- con la que nos entraremos será el disponer de un traje de ardilla voladora (el redactor ignorante desconoce el nombre de estos trajes) que nos permitirá planear al estilo de **Far Cry 4**, por nombrar uno de los tantos juegos recientes que lo implementan.

Nuestra caja de arena es grande y para no terminar de convertirse en algo tedioso, el despla-

zamiento se puede ejecutar de manera simple -y omitiendo algunas leyes de la física- entre nuestro paracaídas, traje planeador y gancho, además de poder pilotear desde simples vehículos hasta un caza.

A pesar del obvio "meh" que hacemos ante la campaña, hay que hablar un poco de ella. El archipiélago en el cual se desarrolla nuestra aventura está gobernado por un simpático gobernador, como es costumbre en la saga.

Estará dividido en 3 regiones, con 29 provincias distintas y un total de 130 asentamientos diseminados por cada una de ellas. Estos últimos pueden ser poblados, fortificaciones enemigas, bases militares o algún punto de interés que seguro podremos hacer explotar.

Además, como en cualquier otro sandbox y por muy obvio que suene, podremos disfrutar de un mundo profundo y variado gracias a un mapeado muy diverso entre las partes que lo componen: ciudades con habitantes que las recorren, vida salvaje en los campos, aves en el cielos, vehículos pululando las extensas carretas y un largo etcétera de obviedades.

Como habrán supuesto, en esta caja de arena **nuestro objetivo principal es ir disminuyendo la influencia del dictador que rige el archipiélago**, lo que lograremos al eliminar determinados elementos de cada uno de los emplazamientos distribuidos por el mapa.

En las ciudades hay que romper carteles, destruir altavoces que transmiten la propaganda del régimen, hacer explotar la estatua del tirano de la plaza del pueblo... además de la indispensable destrucción del cuartel enemigo y diversos elementos en sus alrededores.

Esta última parte será la tarea central de nuestras odas al caos en las bases enemigas, donde directamente tendremos que centrarnos en destrozar todos los elementos grises con una banda roja (señal visual para identificar objetivos enemigos), hasta que los marcadores en pantalla desaparezcan como todo a nuestro alrededor... ¡muajaja! ¿¡Quién es el maldito genocida ahora!?

Volviendo a hablar de nuestro vanguardista modo de vida, que usa el escenario como lienzo para destruir, s**ólo será posible eliminar de forma permanente del mapa los objetivos militares**, los civiles se reconstruirán, pero es un detalle menor además de omisible si consideramos que si se me acaba el mapa por destruir se acaba el juego…

Si tenemos tiempo de dejar descansar nuestro alter ego fetichista



de las explosiones podremos entonces buscar los 175, 145 y 240 secretos escondidos en las tres islas del juego, **Insula Fonte**, **Insula Draco** e **Insula Striate**, respectivamente.



Sin olvidarnos de las misiones emergentes, que podemos elegir realizar o no y que hacen que el mundo parezca aún más vivo… ¡para que verlo explotar se sienta mejor, muajaja!



También cabe mencionar que, al liberar cada emplazamiento, **se desbloquean una serie de desafíos específicos de la zona**, que en total suman 112 pruebas en las que tenemos varios niveles de éxito en función de nuestro rendimiento. Carreras contra reloj, retos de destrucción, pruebas de habilidad con el traje de planeo... todas de una variedad considerable, además de un alto grado de exigencia para conseguir la máxima puntuación.



Pero si mi arte con las explosiones está a planos de distancias de la comprensión de la banal mente de cualquier mugroso mortal, no es algo que puedas cuantificar con sucios y superficiales números. ¿Para qué lo quiero…?

Bueno resulta que recibiremos una cantidad de engranajes determinada cuanto mejor lo hagamos, siendo estos los que nos permitan mejorar las habilidades de nuestro protagonista, **Rico Rodríguez**.

Tendremos ocho categorías de habilidades disponibles: destrucción, explosivos, armas, anclaje, desplazamiento, vehículos de tierra, aéreos y marinos, con una gran variedad de opciones en cada caso. Cada categoría contará con sus propias habilidades por desbloquear, además de mejoras para las mismas.

O sea, si ya se abusaba de las leyes de la física, ahora es el momento de convertir a nuestro personaje en un superhombre al que no le molestará hacer una que otra concesión que cuestionaría la lógica de cualquier persona mentalmente normal.

Como suele ocurrir con la mayor parte de los sandbox, Just Cause 3 parece a simple vista un juego que pagará el precio de querer hacer un montón de cosas a la vez, para sólo terminar preocupándose por una. Y teniendo claro de que se encuentra muy cómodo siguiendo línea a línea el manual del buen sandbox y acudiendo una y otra vez a mecánicas y sistemas ya vistos, que aguantan poca comparación individual.

Su minimapa, en efecto, estará lleno de íconos con actividades secundarias que se resumen en carreras de punto a punto, retos de habilidad y orgasmos de destrucción cronometrada, **al más puro estilo de los Grand Theft Auto clásicos**, o su sistema de progresión que nos habla de liberar poblados de las garras del dictador y en la práctica se reduce a derribar una estatua, dos murales de propaganda y siete megáfonos para ir limpiando regiones del mapa al más puro estilo de los últimos Far Cry.

Hay disparos, pero no son los que gozamos en un **Gears of War**. E, incluso, tendremos un sistema de petición de arsenal y vehículos por correo aéreo... algo idéntico a lo que vimos en **Metal Gear Solid V**.

Pero hay explosiones. Muchas explosiones. Que es lo que cualquier fanático de la saga busca y que, con toda seguridad, volverá a disfrutar por montones en esta nueva entrega, que agenda su lanzamiento para este 1 de diciembre en PC, Xbox One y PlayStation 4.



101 JUEGOS QUE DEBES JUGAR

ANTES DE MORIR

Les ofrecemos la penúltima entrega de diez títulos que todos deberíamos disfrutar si queremos incrementar nuestro nivel de ñoñería videojueguil.

Jorge Rodríguez M.
#Kekoelfreak

Un platinado hechicero incapaz de decir "no". Un erinaceomorfo adicto a la joyería. Un osado aventurero que superó a sus maestros. Cientos de miles de personas azotando el aire. Una cazarrecompensas cambiando su forma de ver el mundo. Una acelerada mensajera que adhiere a esa visión del mundo. Ocho imprescindibles luchadores que han peleado toda la vida. Un niño psíquico que podría haber sido interpretado por Di Caprio. Un niño sin piel que no puede parar de saltar y morir. Una invasion extraterrestre que no ha dejado de ser reinventada.

Otra decena de imprescindibles. A lo mejor algunos son muy viejos, otros hasta desconocidos, otros claros consagrados, pero todos agregan un importante ladrillo al cada vez más extenso muro histórico de la expresión cultural llamada a dominar el siglo XXI.

21 Sonic: The Hedgehog

1991 | Sega Genesis



El estudio **AM8** tomó como clara referencia al fontanero tortugófobo en su modo velocista para crear al erizo azul que sería la mascota de la, por años, única competidora en la más cruenta guerra de consolas que se tenga memoria.

El rápido y furioso Sonic recorría los rincones de 6 niveles divididos a su vez en 3 zonas caracterizados por los resortes, pendientes, acantilados y loops verticales que potenciaban el componente runner de este plataforma, que debe equilibrarse con la exploración para conseguir anillos e items que nos permitan hacer frente al malvado Dr. Robotnik y su plan para encarcerlar animalitos que hagan funcionar sus mechas.

El erinaceomorfo tiene numerosas secuelas y reinvenciones, incluyendo juegos de la consola rival donde comparte protagonismo con su bigotudo archienemigo comercial.

20 Psychonauts

2005 | Xbox, PS2 y PC



Imaginen que Nolan diseñara videojuegos y en vez de meter a Di Caprio a escudriñar mentes ajenas con máquinas steampunk a través del sueño lo hubiera hecho con espías con habilidades psíquicas entrenados en campamentos para niños. Así de atrevido es el mundo que propone el imprescindible **Tim Schafer** en una de sus obras cumbres, víctima de una pésima distribución que logró vender sólo 100 mil copias en su lanzamiento. El juego en 3D mezcla elementos de acción, plataformas y puzzles con la exploración de los imaginativos niveles-mente de los compañeros de campamento de Raz, quien podrá hacer uso de telekinesis, levitación, pirokinesis e invisibilidad para ayudarlos a superar los traumas alojados en sus memorias, ganarlos como aliados y evitar que se lleve a cabo el oscuro plan de control del malvado de turno.

19 Uncharted 2

2009 | PlayStation 3 y 4



En una era sin mascotas de consolas, Nathan Drake tuvo la osadía de arrebatarle el protagonismo a Kratos como estandarte de la máquinas de Sony con una saga de títulos de acción-aventura que homenajea a partes iguales a las películas de Indiana Jones y a los primeros títulos de la franquicia Tomb Raider. **Naughty Dog** logra construir un casting de personajes memorables desarrollados en cinemáticas de alto impacto, preciosistas niveles que exprimen las características técnicas de PS3, explosivas secuencias de tiroteo y adrenalínicos pasajes de plataformeo, para encontrar la piedra Cintamani y la mítica Shangri La, en una frenética carrera contra mercenarios serbios. El juego ganó numerosos premios GOTY de distintas asociaciones y publicaciones, además de ser la gran excusa para cambiarse de bando consolero.

18 Mirror's Edge

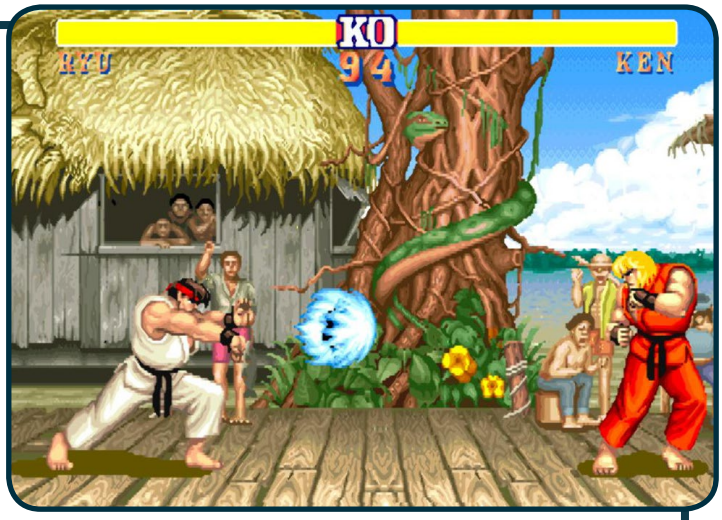
2008 | PC, PS3 y 360



En **DICE** marcaron varios hitos con este distópico título: sacaron un plataformas parkour en primera persona en plena era de FPS bélicos genéricos, sin el típico HUD informativo; frente a la dictadura de la paleta de colores gris-ocre, nos muestran una ciudad de rascacielos brillantes, decorados en un estiloso blanco, items amarillos, señales en rojo y cielos azulísimos; la protagonista femenina no es la típica mina voluptuosa que desafía las leyes de la gravedad y del sentido común con minúsculos trajes, sino que una atlética mensajera de marcados rasgos orientales. A todo eso le sumamos un gameplay novedoso, sin automatización de los saltos y el desafío permanente de poder mejorar nuestros tiempos y completar cada nivel con un perfecto "tempo", hallando el recorrido óptimo. Es un juego único en su generación.

17 Street Fighter II: The World Warrior

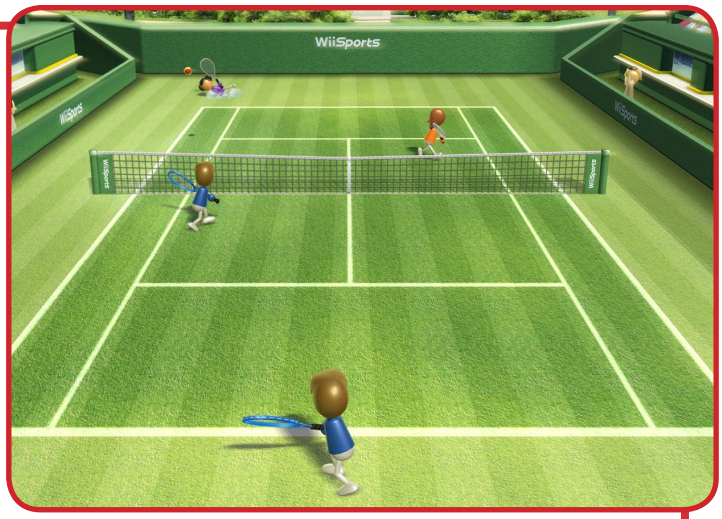
1991 | Arcade y SNES



El padrino de los e-sports fue capaz de crear una narrativa a sus personajes con simples escenas estáticas de transición y limitadas animaciones de ending, dándoles mayor profundidad con estilos de pelea diferentes a sus 7 muy diversos personajes elegibles, distribuidos en distintos rincones del planeta, cada uno con escenario y tema musical propio, además de inolvidables poderes especiales ejecutados con combinaciones de alguno de los 6 botones y secuencias en el stick. Agreguen al cóctel preparado por **Capcom** el mapa con avioncito a lo Indiana Jones, las etapas de bonus contra el tiempo, el desafío de acabar con todos los jefes con una ficha y la siempre latente posibilidad de que tus esfuerzos se vieran arruinados al llegar un nuevo retador y tenemos al juego de peleas más importante e influyente de la historia.

16 Wii Sports

2006 | Wii



El máximo responsable de la "casualización" de los videojuegos. El que logró enganchar a la hermana que no jugaba ni a los títulos de Barbie o a la abuelita que culpaba al entretenimiento electrónico de los males de la juventud. El título de **Nintendo** instaló en el mercado más consolas que ningún otro título en la historia, puso de moda el juego competitivo familiar y creó el subgénero de los "party games" que incluso se disfrutan más bajo los efectos de sustancias intoxicantes.

Tenis, béisbol, bolos, golf y boxeo fueron los deportes seleccionados para enganchar a quienes no hubieran osado tocar un Dualshock, pero se atrevieron a usar el intuitivo control gestual del Wiimote para enfrentar hasta a 4 jugadores o desafiarse a ellos mismos en modos de entrenamiento que hasta calculaban nuestro progreso histórico.

15 Galaga

1981 | Arcade



Si bien fue Space Invaders el que creó el género, y los colorinches los agregó su predecesor directo, Galaxian, el Galaga de **Taito** se dio el lujo de incorporar novedosos elementos en la ecuación del exterminio extraterreste espacial: los enemigos iban apareciendo como enjambres, por oleadas, a las que podíamos derribar con nuestros humildes disparos (siendo esta vez posible tener más de uno de ellos en pantalla) antes de que se alinearan en el firmamento y volvieran a la carga en un cruento ataque kamikaze.

Además, un tipo de enemigo tiene la habilidad de apoderarse de una de nuestras naves (y vidas) con el icónico rayo tractor.

Si somos hábiles y precisos, podemos recuperarla para que pelee junto a nosotros, permitiéndonos un disparo doble. Todo un lujo en la era de oro del arcade.

14 Metroid Prime

2003 | Gamecube



El esperado retorno de Samus se vivió con temor por el anuncio de que un estudio gaijin (no japonés) se haría cargo del desarrollo, y porque el traslado a las 3D en primera persona parecía un insulto a la larga tradición de la saga, pero la experiencia fue muy distinta a la sufrida por la familia Belmont. **Retro Studios** tomó nota de las lecciones dadas por Half-Life y lanza el primer autodenominado First Person Adventure con total éxito de crítica, apostando por un control contraintuitivo para el estandar FPS, luciéndose con 60 fps (lo que en pleno 2015 aún muchos títulos no logran), manteniendo la exploración y el desbloqueo de habilidades y zonas a las que podemos volver en cualquier momento, un HUD que simula el interior del casco del traje y un sistema que escanea todo lo que hallemos en nuestro camino.

13 Super Meat Boy

2010 | PC, 360, PS4 y Vita



El sucesor del adictivo juego en flash MeatBoy es todo un homenaje a los juegazos que hemos repasado en este conteo, ya que los guiños a los clásicos se desperdigan tanto en su diseño de niveles como en las animaciones de transición.

La altísima dificultad de este sangriento plataformas nos hará repetir una y otra vez cada nivel, motivándonos a mejorar nuestras marcas de tiempo, descubrir zonas secretas, recolectar parches para desbloquear a personajes jugables sacados de la escena indie y largar la vida del juego a punta de un magistral diseño de niveles y un preciso control. **Edmund McMillen** y **Tommy Refenes** sacan un 10 en este clasicazo de la "Indigencia", que es parte de la sagrada trinidad a la diestra de Braid y Limbo, al punto que incluso podemos ver documentado su desarrollo en Indie Game: The Movie.

12 The Witcher III: Wild Hunt

2015 | PC, PS4 y One



CD Project RED, el hijo predilecto de la exótica Polonia, consagra su carrera con un RPG que se jacta de ser localista en su mitología, parte del canon de los libros en los que se inspira (del exitoso autor Andrzej Sapkowski), es continuista respecto a sus antecesores, pero incluye todos los elementos que esperamos en un juego de esta generación, destacándose la profundidad y sentido de unas misiones secundarias llenas de giros argumentales que nos permiten habitar debidamente en la piel del brujo cazador de monstruos, despreciado y necesitado a partes iguales por poblados azotados por diversos males y criaturas de leyenda. 20 veces más grande que Skyrim, entornos dinámicos, ciclos día y noche que afectan las actividades de los NPC's y hasta un adictivo juego de cartas coronan a este título como una joya del rol electrónico.



Rainbox Six: Siege

TÁCTICAS DE GUERRA

El nuevo shooter de Ubisoft apuesta por un camino algo distinto al resto de los FPS en el mercado, con un combate donde la coordinación con tu equipo es indispensable.

David Ignacio P.
#Aquosharp



Soy uno más entre muchos que, cuando piensa en shooters, tiene la sensación -o al menos la percepción- de que todos son iguales. Igual de malos o genéricos, últimamente, por desgracia. Pero para demostrarnos lo erróneamente prejuiciosos que hemos sido, está **Tom Clancy** con su Rainbow Six, esta vez subtitulado como Siege.

Rainbow Six: Siege es uno de los pocos FPS que se atreve a autodenominarse como **"táctico"**. Y esto, que de inmediato parece marcar cierta distancia hacia el resto de sus competidores, sólo hace que nos asalte de inmediato una legítima duda: ¿es algo de verdad relevante o sólo palabrería barata?

En mi opinión, la diferencia sí es digna de ser tomada en cuenta, **pero no de forma positiva, por desgracia**. Y seré crudamente sincero, ya que no quiero caer en la falacia ni en la hipocresía: **detesto profundamente esta clase de juegos de corte más "estratégico"**, donde cada movimiento debe ser planificado y cada acción necesita estar estrictamente coordinada con los compañeros de equipo o, de lo contrario, podríamos poner en peligro la misión.



Obviamente, aquí estoy siendo absolutamente subjetivo, ya que **prefiero mil veces andar corriendo como idiota a través del mapa disparándole a todo lo que se mueva**.

Aun así, trataré de lograr un estado de abstracción absoluta para entregar la información de forma certera y libre de apasionamientos e intereses creados… tal como lo hace la prensa escrita nacional.

En el juego de **Ubisoft** formaremos parte de una unidad antiterrorista, de esas que están tan de moda por estos días, **el Rainbow Team**, y dentro de esta escuadra de élite podremos elegir entre una variedad de operadores, cada uno con distintos estilos y habilidades.

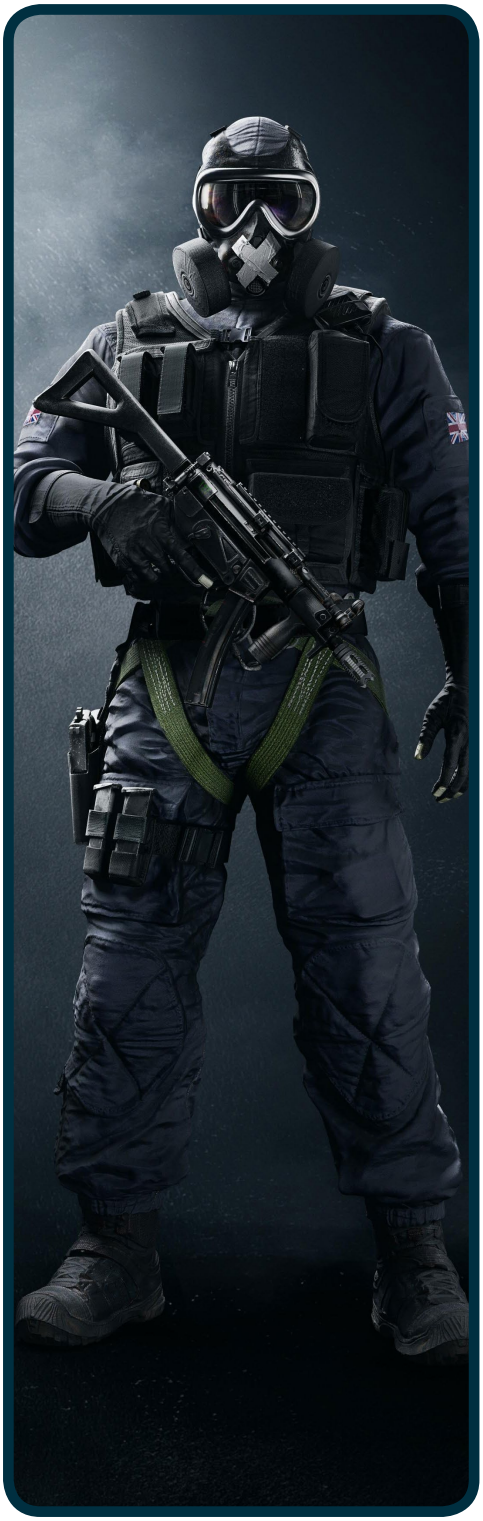
Esto significa que dis-

pondremos de múltiples alternativas, desde manejar un drone que puede propinarle un shock eléctrico paralizante al enemigo hasta lanzar gas venenoso a ciertas zonas para debilitar a los rivales. Existe también la opción de incluir a un recluta, el cual podrá personalizar sus atributos según las necesidades del match.

El armamento de mayor poder destructivo es sumamente valioso, por lo cual su número es limitado y resulta de vital importancia hacer un uso correcto de, por ejemplo, granadas o detonadores.

Quienes estén de lado de los atacantes pueden planificar su golpe aun antes de empezar la partida, gracias a un sistema que permite vigilar el escenario y los movimientos de sus rivales. Quienes defienden, en cambio, podrán fortificar su zona de combate y aumentar sus defensas antes de entrar en la batalla propiamente tal.

No podremos contar con el viejo y querido respawn, pero esto no quiere decir que tendremos sólo una vida, ya que **podremos volver a la acción con la asistencia de un compañero**. Según Ubisoft, esto es para recalcar el trabajo en equipo.



Los mapas están diseñados y pensados para un estilo de combate de corto alcance, conocido como "close quarter", sin embargo la verticalidad será uno de los factores predominantes durante los enfrentamientos, así que tendremos gran cantidad de situaciones en las que debamos hacer volar los pisos o los techos para irrumpir en territorio hostil.

De igual modo funcionará el deslizamiento por las sogas en edificios o estructuras elevadas. Mientras nos desempeñemos de forma correcta, **todo lo que hagamos nos dará acceso a nuevos personajes y skins para armas**.

Otro de los aspectos que llama mucho la atención es el **sistema de destrucción proce-**

dural, lo cual en palabras simples se refiere a la creación de datos mediante el uso de algoritmos en vez de forma manual. Una de las principales ventajas de este método es que se accede a una mayor aleatoriedad de resultados y, en consecuencia, **se logran experiencias menos predecibles**.

Una de las muy buenas noticias y que afortunadamente vemos repetirse con cierta frecuencia actualmente es que todo el contenido adicional podrá conseguirse en forma gratuita.

Esto no quiere decir que quienes tienen mayor poder adquisitivo no puedan darse el lujo de comprar el season pass (o la edición gold en su defecto), ya que estará disponible por la módica suma de 30 dólares y con ello tendrán acceso a lo siguiente:

• Siete días de acceso anticipado a los ocho nuevos operadores, que podrás añadir de inmediato a tu selección de personajes en cuanto estén disponibles.

• Un 5% permanente de la mejora "reconocimiento", para desbloquear contenidos más rápidamente.



• La apariencia del arma de Porter.

• El paquete de cinco apariencias de armas Safari.

• Dos retos extra diarios para conseguir más reconocimiento.

• 600 Créditos R6 que se pueden usar para comprar contenido adicional del juego.

Pero no malinterpretemos esta gratuidad. Si esperan poder tener todo lo anteriormente mencionado sin esfuerzo están en un error, ya que si bien no estaremos obligados a desembolsar ni un peso de nuestros empobrecidos bolsillos **esto no quiere decir que no debamos esforzarnos**.

Se estima que cada jugador tendrá que invertir **al menos 25 horas de juego** para obtener todo el "renombre" necesario para desbloquear todos estos DLC, los cuales según han







comentado cercanos a Ubidoft estarán siendo lanzados en lapsos de tres meses (siendo estrenado el primero de esta seguidilla en enero de 2016).

Por lo tanto, haciendo un ejercicio matemático digno de certamen de Cálculo 4 de universidad privada, necesitaremos cerca de 200 horas para obtener todos estos extras... algo nada de descabellado a mi modo de ver.

Una especie de campaña de la que hasta ahora sólo se sabe que involucra a los "Mascaras blancas" y sus intenciones de generar caos alrededor del mundo, además de un cooperativo con las características ya descritas y multijugador 5 vs 5, serán las tres modalidades de que dispondremos en Tom Clancy's Rainbow Six: Siege, un juego que se lanza a la venta hoy en Estados Unidos, para PlayStation 4, Xbox One y PC.



A tale of two Johns
DAIKATANA

John Carmack y John Romero son dos de los grandes de la industria y formaron una dupla imbatible. Pero la relación se acabó y la historia no fue color de rosa... al menos para uno.

Ignacio Ramírez Yáñez
#Mumei

Cuenta la historia que hace mucho tiempo, en una época ya lejana y a menudo conocida como inicio de los 90', se conocieron dos jóvenes amantes de los videojuegos y la informática. Ambos, además de estas aficiones, compartían nombre. Uno se llamaba **John Romero** y el otro **John Carmack**.

Su leyenda comienza cuando, junto a otros jóvenes entusiastas con quienes compartían su pasión, decidieron crear **ID Software**, su propio jardín del edén, donde darían rienda suelta a su talento. Fue en este lugar donde nacieron magnificencias que hoy conocemos con el nombre de **Wolfenstein**, **Doom** o **Quake**.

John Carmack, siempre a cargo de la parte técnica a través de código, daba la forma a un recipiente en el que John Romero podía alojar el alma que formaba a base de diseño de videojuegos: las mecánicas, la historia... lo que viviríamos era su aporte en cada creación.

Ambos disfrutaban de las alabanzas que recibían sus creaciones, las cuales siempre venían acompañadas de más dinero. Pero como ambos tenían personalidades muy fuertes y contrarias, siempre terminaban chocando a la hora de decidir en qué transformar las montañas de dólares que veían llegar cada año.

Carmack era más precavido. Para él, bastaba con que este edén que habían creado tuviera cuatro paredes y un techo bajo el cual poner su PC para poder teclear sus códigos en paz.

Romero, por otro lado, sentía que este edén que crearon era sólo una burda imitación del real y buscaba, por ello, cargar el jardín de más lujos y placeres.
Para infortunio de Romero, sin embargo, **siempre acababa imponiéndose el criterio de Carmack**. Así, ID Software era un humilde paraíso regido por la ley que sublimaba a la tecnología por sobre el diseño de videojuegos. Una ley que oprimía los ideales de Romero, que eran todo lo opuesto.

Presionado, encadenado y asfixiado, **Romero necesitaba encontrar un escape**, un lugar en donde el diseño se alzara por sobre todo lo demás y, a su vez, dejar en pañales el ideal que tenían todos los videojugadores sobre el paraíso. Así, con el corazón triste, pero firmes en seguir sus ideales, los dos Johns decidieron separarse.

GRACIAS, EIDOS

Habiendo dejado ID Software, Romero se sentía libre. Al fin podía dar rienda suelta a su ambición. Todo con la ayuda de **Eidos**, que no dudó en soltar tanto dinero como fuera necesario a cambio de



Los genios detrás de Doom. Romero y Carmack entre ellos.

contar con la exclusiva distribución de sus ambiciosas creaciones para las masas de fanáticos que lo seguían.

Romero, entonces, comenzó por buscar el ático de la torre más alta de todo Dallas. Ya no buscaba crear su propio edén sino que aspiraba al real. Sólo la redecoración de las oficinas le costó cerca de 2 millones de dólares, con sillas carísimas como aposentos, repartidas por doquier y acompañadas de los PC más potentes de la época, en medio de habitaciones de recreo o salas de taca-taca y pool.

Ya a la entrada tenía tallado en mármol italiano y en un tamaño exageradísimo el nombre de este nuevo edén creado por Romero. Se llamaba **Ion Storm**.

La ambición de Romero era grande y nada le impediría alcanzar el cielo. Como escalón para conseguirlo, se planteó la creación de un nuevo videojuego, cuyo desarrollo sólo le llevaría 7 meses. Eidos, poniendo una fe ciega en Romero, no dudó en brindarle una ayuda inicial de casi 3 millones de dólares, **que al cabo de unos años terminarían siendo más de 27**.

Romero estaba en el lugar más alto de las tierras que conocía. Tenía un distribuir detrás, contaba con dinero y además, antes de dejar ID Software, pudo

llevarse una parte del fruto del motor bajo el cual corría Quake y que se consideraba la tecnología más alta de la época. **Tenía todo para perseguir su ideal... excepto a un equipo**.

Pero por el sólo hecho de existir ese lugar llamado Ion Storm, la humanidad le puso un cheque por 100 millones de dólares en la bolsa y sin haber sido todavía el escenario del nacimiento de ninguna creación de Romero.

Estaba en la cima del mundo y su imagen era grande. No había quien no quisiera trabajar con él. Muchos se le acercaron y, por ello, su mejor filtro fue contratar a sus "amigos" o conocidos... muchos de los cuales eran inexpertos.

En su cabeza comenzaba a ver el desafío del desarrollo en 7 meses cada vez más posible. Si concebir Quake llevó casi un año con sólo 10 personas, ¿por qué ahora que contaba con más del doble de gente y el motor ya estaba hecho no lo lograría en la mitad del tiempo?

Pero claro, su ambición lo cegaba y no le dejaba ver el que la gente de Ion Storm no tenía experiencia y apenas se conocía como equipo.

UNA LOCURA...

Recordando sus días en lo que solía jugar Dungeons & Dragons, su nuevo proyecto se llamaría **Daikatana**, el mismo nombre de una espada que facilitaba sus aventuras en esas partidas en días más terrenales que solía disfrutar con Carmack.

El documento de diseño presentado por Romero era una completa locura.

Planteaba un juego de viajes temporales con más de 65 modelos de enemigos diferentes, grandes monstruos que sólo aparecían una vez, escenarios nada reutilizables entre ellos, cuatro periodos históricos totalmente diferenciados, personajes secundarios que acompañan al protagonista en todo momento y que actuaban según nuestras acciones, 35 armas totalmente diferentes y un sistema integrado de mejora en cada una de ellas...

Si Daikatana se concretaba como quería, era casi seguro que Romero tocaría el cielo y sus ambiciones se harían realidad. Y, además, sin tener que compartir esa gloria con Carmack, a quien por fin podría mirar desde lo alto.

Romero quería demostrarle a los simples mortales que ya estaba trabajando en algo nuevo. Y lo hizo sin el nombre del juego, sin especificar de qué se trataría, sin capturas de pantalla, sin fecha de salida… sólo un fondo rojo y una frase lapidaria: **"John Romero está por convertirte en su**

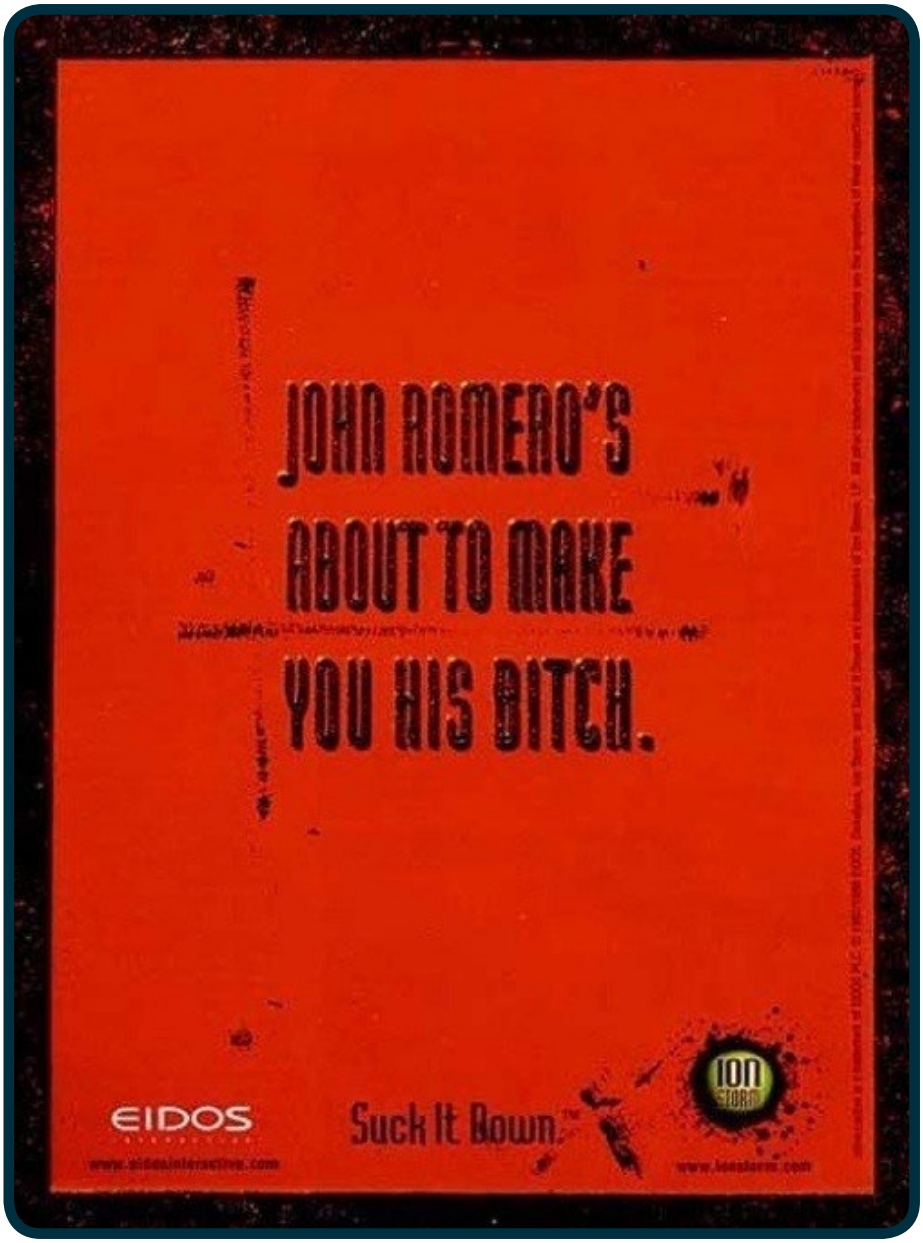
puta. Agáchate y chupa" ("John Romero's about to make you his bitch. Suck it down").

Sería este cartel publicitario el que marcaría el cambio de rumbo en el viaje vertical de Romero, que ahora sería en descenso aunque él no se percataría hasta cuando fue muy tarde.

ERROR DE CÁLCULO

Junio del 97. Romero se encuentra sobre los escenarios de la E3 enseñándole al mundo por primera vez Daikatana. Pero la gente responde de manera fría ante lo mostrado. No era para menos. Poco antes, había estado Carmack en el escenario bajándose el cierre para mostrarnos **Quake 2** junto a un nuevo motor gráfico, que opacaba al anterior sobre el cual corría, justamente, Daikatana.

Romero se negaba a poner los pies sobre la tierra y a ver lo sucedido como una derrota.



Después de todo, sabía que el fruto que se llevó consigo del Edén de ID Software dictaba que se le brindaría cualquier actualización del motor que se había llevado y también tendría a su alcance lo mostrado por Quake 2.

Por eso, con total ignorancia y sin preocuparse por el obvio retraso, que en su cabeza no sería superior a un par de meses, decidió correr el riesgo de trasladar todo el proyecto de Daikatana al nuevo motor.

Su sorpresa fue grande, sin embargo, al ver que Carmack de nuevo había hecho lo que mejor sabía hacer y lo que él pensaba que era un mero ajuste y arreglos del motor original **resultó ser uno práctica-**

mente nuevo y con un código muy distinto.

Nuevamente la ceguera implantada por sus ambiciones tomarían el control, tomando la decisión de desechar prácticamente todo el trabajo de meses con tal de que Daikatana corriera con el mismo motor de Quake 2. Una decisión que los programadores de Ion Storm, obviamente, no vieron con buenos ojos.

Pero donde manda capitán, no manda marinero y en en Ion Storm se respetaba una frase que resumía sus ideales: **"El diseño es ley"**.

Así, diseñadores, músicos, ilustradores de comic y otros "artistas" relegaban a los programadores a un segundo plano. Ellos eran las pobres criaturas más abajo en la cadena... sin derecho a voz ni voto.

Romero no hacía más que pedir plazos irreales, esperando el mismo rendimiento que el equipo consagrado de ID Software, además de darle libertades excesivas a los diseñadores, que no hacían más que pedir lo irrealizable. Al cabo, **nadie les ponía los pies en la tierra**.


John Romero en Ion Storm.

Como era de esperarse, **el equipo de programadores no pudo más con el infierno que vivía** y once de ellos, los más importantes, dejaron para siempre el sueño de Romero. Ion Storm se quedó sin un programador que trabajara en Daikatana y con la fecha de estreno ya encima, fue irremediable que el proyecto se viera nuevamente retrasado, sin fecha específica, pero dentro del año 1999.

CARMACK, EL TROLL

Enero del 99. Finalmente, consiguen la migración completa del proyecto al motor de Quake 2, mostrando una demo a la prensa algo pobre, que sólo permitía conocer el multijugador y que no generó entusiasmo.

Romero de nuevo se niega a ver la realidad. A ver el problema de fondo. Después de todo, una nueva E3 está cerca y ahí arreglaría todo para, al fin, maravillar al mundo.
El evento llega y los cambios de última hora desembocan en

una demo con errores y que, para aumentar la tragedia, corría a penosos 12 FPS. **Algo que en la Master Race es sólo motivo de burlas**. Como si fuera poco, Carmack nuevamente hizo de las suyas. Volvió a bajarse el cierre y esta vez para anunciar **Quake 3: Arena**. Todo acompañado de un nuevo motor gráfico y fechándolo para las navidades de ese año.

Un motor gráfico que, de nuevo, volvía a dejar en ridículo al anterior y contra el que Daikatana no podía competir de ninguna manera. Su única esperanza pasaba, entonces, por lanzar el juego antes de la última iteración de Quake y así poder aspirar a esa cuota de grandeza.



Arriba, Daikatana. Abajo, Quake 3 Arena. Una batalla desigual que terminó por destruir a John Romero.



Nadie podrá decir que no lo intentaron...

Finalmente, luego de cuatro años de desarrollo, Daikatana consigue salir al mercado a mediados del año 2000, pero la última creación de ID Software hacía meses que había maravillado al mundo. **Ya era tarde para Daikatana**.

ROMERO, EL PARIA

La creación de Romero parecía, olía y se sentía antigua. Los excesos de su equipo, su mala planificación y ejecución, así como su actitud, les pasaban la factura. Nadie esperaba ya nada del juego y nada de los cuatro años llenos de promesas se podía ver.

Si te interesó esta historia, te recomendamos el libro "Masters of Doom" de David Kushner. Está sólo en inglés, pero en internet puedes encontrar una versión traducida de forma amateur y totalmente gratuita.

Ion Storm pasó a ser el hazmerreír de la industria y la figura de Romero quedó marcada para siempre, sin llegar tan alto como se propuso y sólo consiguiendo que su equipo le diera la espalda. Tras el desastre, Romero desaparecería de escena tras ser despedido de su propia empresa por parte de Eidos.

Una idea desmesurada, una persona intentando alcanzar más de lo que sus manos pueden abarcar. Esta es una de esas tantas historias sobre sueño imposibles que solemos leer, pero con la particularidad de que nunca se cumplió.

Una aventura llena de ilusión, ganas y hambre de grandeza puestas sobre un proyecto maldito. Y uno que no tuvo como principal víctima a Romero. Es que, tras la separación de ambos Johns, **los únicos que salimos perdiendo fuimos nosotros**, los jugadores, quienes nunca más podremos volver a ver obras que hagan escuela como hicieron Doom o Quake.

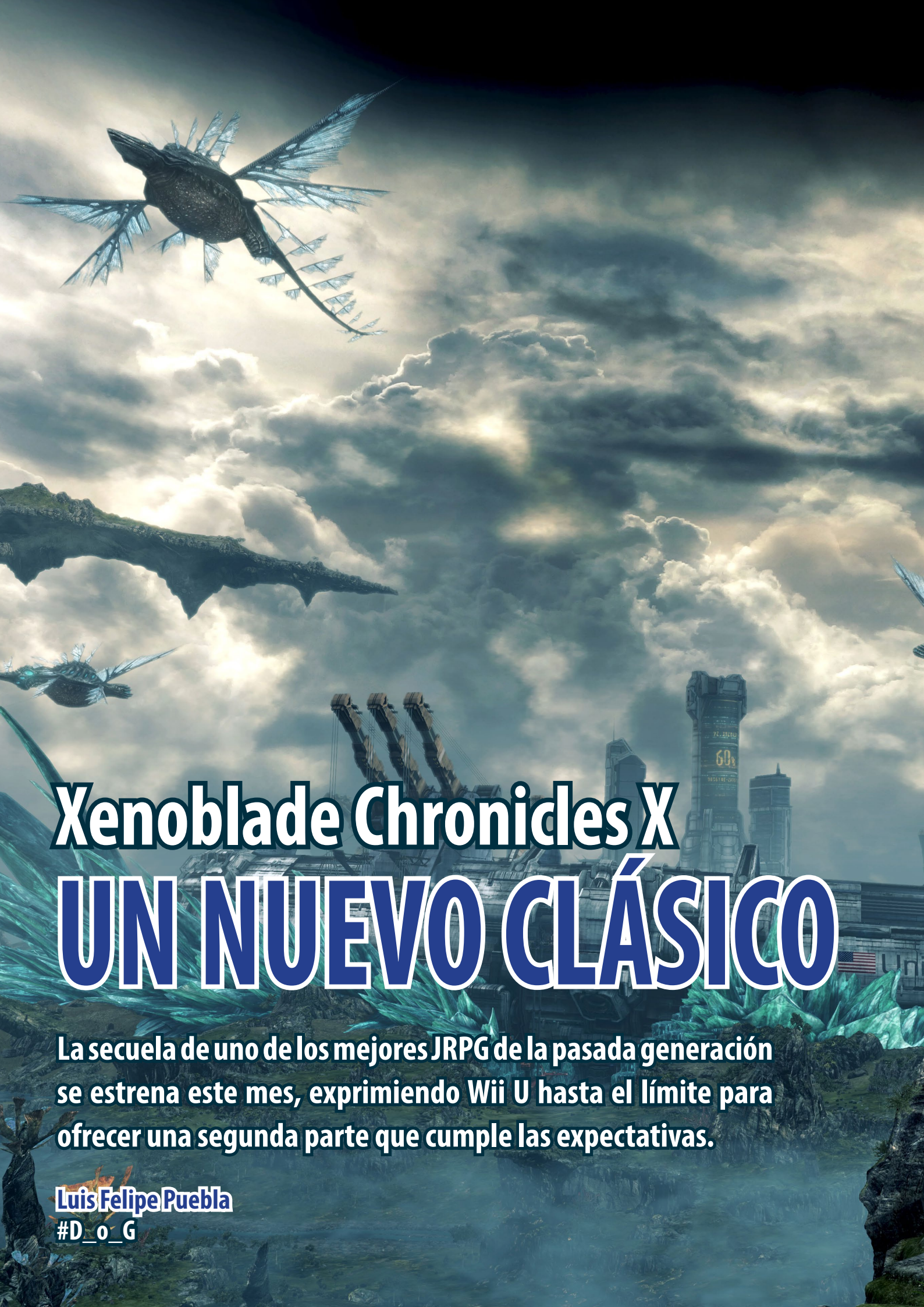
¿QUÉ PASÓ CON...?

• **John Carmack** sigue picando código y dando unas que otras declaraciones polémicas sobre desarrollo de videojuegos, las que suele soltar en cada entrevista que hacen por motivo de la QuakeCom. Su último trabajo como tal en la industria fue la demo técnica llamada **Rage**, que corría con su supervisión directa. En la actualidad está a cargo del desarrollo de esa maquinita llamada **Oculus Rift**.

• **John Romero** volvería aparecer en 2006, anunciando que trabajaba en un videojuego llamado **Severity**, que luego, en 2008, el mismo diera como cancelado. A pocas horas de esta declaración, el director del estudio a cargo del juego saldría a aclarar que el proyecto no estaba cancelado y que sólo Romero era quien estaba fuera. Finalmente, en 2009, se confirmaría la cancelación de Severity al no encontrar a ninguna distribuidora interesada en el proyecto.

• En 2010, en una entrevista con la revista estadounidense **Gamesauce**, Romero se disculpó por el infame anuncio de Daikatana (ese de la frase tan comentada).

• **Ion Storm** no murió como nombre tras el destierro de Romero pues muchos olvidan que el estudio contaba con una filial en Austin. Allí trabajo un don nadie de nombre **Warren Spector**, quien desarrolló un jueguito que, bueno... sólo digamos que se llamó **Deus Ex**.



Xenoblade Chronicles X
UN NUEVO CLÁSICO

La secuela de uno de los mejores JRPG de la pasada generación se estrena este mes, exprimiendo Wii U hasta el límite para ofrecer una segunda parte que cumple las expectativas.

Luis Felipe Puebla
#D_o_G



Los fanáticos del rol japonés estarán de fiesta este mes, celebrando el arribo al territorio americano de **Xenoblade Chronicles X** para Wii U. Han pasado más de dos años desde aquel tráiler presentado por Nintendo en su última aparición por los escenarios de E3, que finalizó con el sorprendente video de un juego que entonces sólo se conocía como X, aunque de inmediato los fans supieron que sería parte de la saga Xeno. ¿Qué es esto? Una metaserie de juegos de rol sci-fi que cuenta con varios títulos que toman como base el universo del fantástico **Xenogears** de Squaresoft para la PlayStation original y que fuera aclamado en su época.

El original **Xenoblade Chronicles** se lanzó inicialmente para Wii el 2011 en Japón y un año más tarde fue localizado en el territorio europeo. La ausencia de un lanzamiento para el mercado americano hizo que los fanáticos crearan la llamada "**Operación Rainfall"**, que buscaba llamar la atención de Nintendo of América con el objetivo de que la compañía publicara tanto Xenoblade Chronicles como **Pandora Tower** y **The Last Story**.
Finalmente, Nintendo publicó el juego en abril de 2012 (desestimando por completo que la "Operación Rainfall" tuviera alguna influencia en su decisión), convirtiéndose en un éxito inmediato y recibiendo altas calificaciones de la crítica, muchos de ellos denominándolo como el mejor juego de rol japonés aparecido durante la séptima generación de consolas.



Adicionalmente, la baja producción de copias que fueron lanzadas en el mercado americano provocó que el juego se haya transformado en un título de culto tanto para jugadores como coleccionistas y que hoy sea casi imposible de encontrar o por un precio muy elevado.

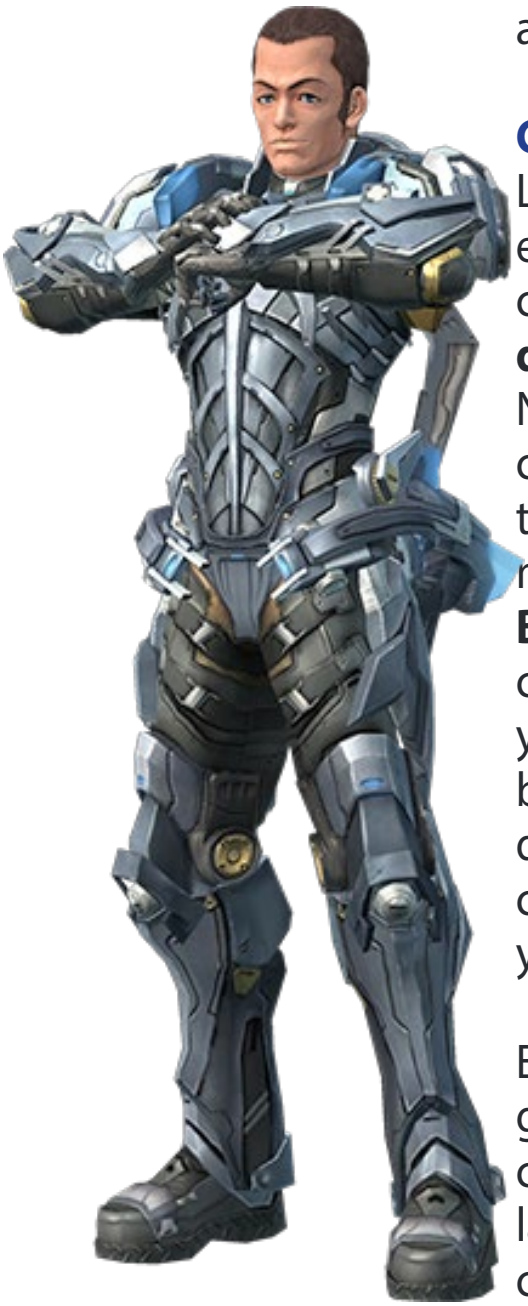
Quizás para que muchos entren en onda con la serie, Nintendo relanzó Xenoblade Chronicles este mismo año, como juego exclusivo (el único hasta el momento) para su "nueva" consola portátil New Nintendo 3DS.

HOGAR DESTRUIDO

Por supuesto, esta nueva producción corre a cargo de los chicos de **Monolith Soft**, quienes se han encargado de llevar la serie desde el primer episodio de Xenosaga hasta ahora. Sin embargo y al contrario de lo que se podría pensar, **Xenoblade Chronicles X no es una secuela del anterior si no un sucesor espiritual**, como la misma compañía lo ha confirmado, por lo que no es obligatorio haber jugado el original de Wii para comenzar este título. Pero, si lo hiciste, de seguro disfrutarás más ciertos detalles y la atmósfera del juego.

La historia nos sitúa en el año 2054 del planeta Tierra, donde dos bandos de razas alienígenas batallan ferozmente, dejándonos en medio de la trifulca intergaláctica y sufriendo serios daños colaterales. Los gobiernos del mundo, al ver la inminente destrucción del planeta, ordenan evacuar a los habitantes en naves espaciales, aunque son pocas las que logran escapar con éxito.

Una de las máquinas que lo consigue es la nave americana llamada **White Whale**, aunque la felicidad duraría poco pues dos años más tarde es encontrada por una de las razas alienígenas y atacada. Esto lleva a que la nave se estrelle en un planeta conocido como **Mira**.



Acá los personajes se asentarán y crearán su nuevo hogar, **New Los Angeles**, y convivirán con los **Nopon** (la raza nativa de Mira) mientras siguen siendo perseguidos por la raza alienígena **Vyer**.

CASI A GUSTO...

Lo primero que vemos en Xenoblade Chronicles X es que **el héroe de la historia serás tú**. Nuestro personaje principal es un avatar perteneciente a la armada militar privada llamada **BLADE**, al que podrás crear al iniciar el juego, y que será personalizable casi a gusto. Desde definir su sexo, altura, color de piel, forma, voz y hasta sus tatuajes.

El "casi" que he agregado es un pequeño cambio que ha sufrido la versión americana con respecto a la japo-



nesa. Y es que si creas a tu avatar de sexo femenino podrás modificar prácticamente todo… **excepto el tamaño del busto**. Lo sé, no es una modificación que mate al juego ni mucho menos, pero es un detalle "curioso". ¿Censura? Es muy posible.

Como todo RPG que se digne, **existen varias clases entre las que podemos elegir**, cada una con sus características propias.

Por defecto comenzaremos como **Drifter**, una bastante balanceada que puede usar cuchillos y rifles de asalto, además de aprender las Battle Arts básicas (ataques especiales más poderosos).

Al alcanzar el nivel 10 como Drifter nos podemos especializar entre tres clases distintas: **Striker**, que usa artes tanto de ataque como defensa y se equipa de espadas y rifles de asalto; **Commando**, que se enfoca en artes de ataque y combate cuerpo a cuerpo, equipándose con espadas duales y armas dobles; y **Enfor-**



cer, que se centra en artes de soporte y apoyo, cuyo equipamiento se basa en cuchillos y armas de rayos.

Y no es todo, pues a medida que subas de nivel puedes especializarte todavía más con otras doce clases, que las verás dependiendo de tu elección entre Striker, Commando o Enforcer.

INMENSIDAD DE MIRA

Este es un juego de mundo abierto al igual que su antecesor y para esta nueva versión han buscado exprimir al máximo el hardware de WiiU. Según **Tetsuya Takahashi**, presidente de Monolith Soft, el mapa es hasta cinco veces más grande que el de su antecesor, lo que equivale a que el mapeado del planeta Mira es de 400 kilómetros cuadrados. Tal inmensidad está dividida en cinco continentes en el juego: **Primordia**, **Noctilum**, **Oblivia**, **Sylvalum** y **Cauldros**.

En la región de Primordia está New Los Angeles (NLA), que servirá a modo de base para los personajes, pues es el

único lugar pacífico en toda Mira, donde los humanos pueden realizar su vida lo más parecida posible a la Tierra.

NLA se divide varias áreas. La industrial es donde BLADE desarrolla la última tecnología mecha conocida como Skell, robots gigantes (unas 5 veces más grandes que un humano) que podemos pilotear y usar tanto en combate como para desplazarnos por el mapa. El área comercial es donde hallaremos distintas tiendas, como cafés y restaurantes, para gastar el dinero. El área residencial es el hogar de la gran mayoría de los habitantes de NLA. Y finalmente está el área BLADE, el corazón de NLA y centro de la organización militar del mismo nombre, donde podremos aceptar misiones y reunirnos con nuestros compañeros.

RÁPIDA LOCALIZACIÓN

Al contrario de lo que ocurrió con Xenoblade Chronicles, este título ha sido mucho más cuidado y su localización fue confirmada poco después de tener una fecha de lanzamiento en Japón. E, incluso, lo estamos recibiendo en el mismo año con sólo algunos meses de diferencia, lo cual habla de lo bien que ha sido recibida la saga en las plataformas de Nintendo.

Además tanto los jugadores americanos y europeos recibirán los cuatro personajes DLC de la versión japonesa de forma gratuita, por lo que **tendremos acceso a los 16 personajes del juego** sin tener que pagar un peso más.

MONOLITH ON FIRE

La gente de Monolith Soft realmente se esforzó en realizar un juego enorme a toda escala. Antes mencioné que llevaba la capacidad de Wii U al límite, y lo digo en todo sentido. El juego es tan inmenso que el productor **Shingo Kawabata** develó que apenas lo pudieron meter todo en un disco de 25 GB, incluso confe-





sando que en un punto se preocuparon pues pensaron en tener que usar más de un disco.

Tanto contenido hace que el juego tenga mucho tiempo de carga y para ello, al menos en la versión japonesa (asumo que aquí se hará lo mismo), se subieron a la eShop cuatro DLC gratuitos para optimizar los tiempos de carga y quitarle trabajo al lector óptico de la consola.

El cómo contar la historia en un JRPG es crucial. **Y la historia principal de este título es más corta que la de su antecesor**, según contó Takahashi, pero dado el mundo abierto y sucantidad de misiones secundarias, acabaron con un guión enorme que **Yuichiro Takeda** tomó casi un año y medio en escribir junto a **Kazuho Hyodo**. Este último ha trabajado como guionista en episodios de Gundam Seed Destiny, Gundam Age o Robot Girl Z, entre otros, por lo que tiene vasta experiencia en el apartado sci-fi en el que se desarrolla el mundo de Xenoblade.

En el apartado sonoro, tampoco escatimaron en personal y Takahashi pidió la colaboración de **Hiroyuki Sawano**, conocido por componer la música de series como Guilty Crown, Kill la Kill o Shingeki no Kyojin. En Japón, su trabajo se plasmó en una banda sonora de cuatro discos con 55 temas, aunque dentro del juego existen casi 90 pistas musicales, incluyendo algunas vocalizadas.

Todo este trabajo parece haber dejado contento a su director y al estudio, pues Takahashi comentó que "quince años han pasado desde que se fundó Monolith y creo que con este juego, al fin, he vencido el desafío dentro de mí de crear un RPG donde los humanos y los robots puedan convivir".





StarCraft 2: Legacy of the Void

EL FIN DE UNA ERA

Blizzard cierra otra etapa de su genial saga, respondiendo las interrogantes que han ido quedando en el tintero desde que comenzaran en 1998 con su odisea intergaláctica.

Alejandro Abarca Apablaza
#Feniadan

Una de las sagas más reconocidas del estudio californiano **Blizzard** es **StarCraft**, que fue la que lo posicionó en la industria. Es por eso que, a pesar de la emoción por querer ver la conclusión del vasto universo que crearon, no dejo de sentir nostalgia por el final de uno de los grandes RTS de todos los tiempos.

Si bien será el desenlace de las aventuras de Raynor y compañía, **no será el final definitivo de este mundo**, según Blizzard. Pero para los fans es casi como si lo fuera, dado el tiempo que se toma el estudio entre título y título.

No en vano tardaron doce largos años en sacar **StarCraft 2** y se tomaron 5 en total para terminarlo por completo, con sus expansiones incluidas. Y si a esto le sumamos sus actuales proyectos, como **Overwatch**, las cosas no pintan prometedoras para quienes queremos más de StarCraft.

COMIENZO DEL FIN

La segunda y última expansión de StarCraft 2, **Legacy of the Void**, viene a terminar lo que comenzó el título en 2010, y tal como **Wings of Liberty** (juego base) y **Heart of the Swarm** (el 2013) nos deja al borde del asiento.

No necesitará de los títulos anteriores para disfrutarse, pero considero vital haber jugado todo lo que va a la fecha, porque de lo contrario no entenderemos el trasfondo y nos tragaremos varios spoilers de proporciones.

En este sentido, tal como ocurriera con el primer StarCraft, y continuando con el estilo de separar una campaña por juego, lo que partió con los Terran y continuó con los Zerg ahora terminará con la historia de los Protoss.

No obstante, la situación es inversa a lo visto en 1998, cuando estábamos ante un imperio Protoss, liderado por **Tassadar**, poderoso y orgulloso. Ahora, tras varios desafortunados sucesos en su lucha contra la Supermente, se vieron expulsados por el enjambre Zerg de su natal Aiur, lo que los disgregó en varias tribus que vagan por el universo como parias.

Es aquí donde entraremos y como en las campañas precedentes, donde lideraban **Raynor** y **Kerrigan** respectivamente, tomaremos el lugar del "joven" (para los estándares de su raza, pues tiene en rigor más de 200 años) **Artanis**, quien a bordo de la Lanza de Adun, su nave arca ancestral, viajará por el universo con la dura tarea de reunificar a un pueblo que se encuentra segregado y al borde de la extinción.

Para ello, debe sellar difíciles alianzas entre las tribus que se pelean



entre sí, mientras planificamos nuestras estrategias y rearmamos la que fuere una flota invencible, para realizar un último asalto donde apostamos todo por recuperar no sólo la tierra que nos fue arrebatada, sino que también nuestro legado y orgullo.

Por si fuera poco, nuestra labor de reconquista **se entrelazará con las historias de Raynor, Kerrigan y Zeratul**, en una lucha que deberemos coordinar para enfrentarnos a un ancestral enemigo que amenaza con destruirlo todo en el universo.

Algo que no podía faltar en la expansión era la llegada de las tan esperadas nuevas unidades. En esta oportunidad, cada raza verá cómo se expande su ejército con 2 refuerzos que buscan darle más versatilidad al juego.

PROTOSS

• **Las Adeptas:** especialistas a distancia con un potente cañón que genera mortíferas ondas de choque y que cuenta con el poder suficiente para superar las armaduras ligeras.

• **El Disruptor:** es una unidad mecánica que puede volverse invulnerable al sobrecargar su núcleo, lo que le permite avanzar sin sufrir daños de los enemigos a los que les lanza una onda de destrucción.

TERRAN

• **Los Ciclones:** son robots de asalto equipados con plataformas de misiles tifón, los cuales les permiten atacar a enemigos tanto terrestres como aéreos.

• **El Liberador:** naves que son ideales para atacar a grupos enemigos, ya que producen un daño de área.

ZERG

• **El Asolador:** es una evolución de las cucarachas y se especializa en ataques a distancia por medio del lanzamiento de fluidos corrosivos.

• **El Merodeador:** evolución de las Hidras, resulta ideal para las emboscadas y vuelve tras estar ausente desde la época de Brood War.

UN PUNTO ALTO

En conjunto con la campaña en solitario, contaremos con el que es uno de los puntos fuertes de la saga y lo más esperado por quienes están ansiosos por combatir y probarse en línea, dando lugar a varios torneos a nivel mundial. Hablamos, claro, del multijugador.

Aparte del típico modo donde podremos enfrentarnos 1 contra 1 o en equipo frente a otros jugadores, midiéndonos según nuestro ranking para nivelar las peleas, se incorporan nuevas variantes como los **Torneos Sin Restricciones**, los que se celebrarán diaria y semanalmente a una hora prefijada y en el que podrán participar todos los jugadores, independiente de sus niveles, pudiendo enfrentarnos en rondas eliminatorias contra los mejores del globo.

Bajo la premisa de que dos cabezas piensan mejor que una es que llega el **Modo Arconte**, donde compartiremos el control de nuestra base con otro jugador, por lo que ambos comandantes deberán coordinar la gestión de recursos y el manejo del ejército para vencer a su rival, lo que nos permitirá realizar estrategias que antes podían ser inviables, como desplegar nuestras tropas para atacar por distintos frentes de forma coordinada.

Además, **este modo servirá para los más novatos**, pues nos permite enseñarle las bases fundamentales del juego a un amigo en vivo y en directo, al





observar su actuar e ir corrigiéndolo en el momento, pudiendo así funcionar como un mejor equipo en el diseño de estrategias.

Por último, se implementan las **Misiones Cooperativas**, en que los jugadores asumen el rol de un ejército liderado por uno de los comandantes legendarios de la saga, teniendo cada uno su propio estilo de juego y conjunto de habilidades, las que se irán expandiendo a medida que subamos de nivel. Por ello, hay que elegir sabiamente entre Raynor, Kerrigan, Artanis, Swann, Zagara y Vorazun. Hecho esto, procederemos a jugar la misión y a completar los objetivos, generándose ambos de forma aleatoria, por lo que la estrategia de la IA variará en cada partida.

FUTURO DE LA SAGA

Blizzard anunció que, al igual que el resto de sus títulos, el próximo año continuarán dándole un amplio soporte al juego en su variante multijugador, con nuevos mapas, modalidades y comandantes para el modo cooperativo. No obstante, esto no significa que abandonen la campaña, pues estrenarán un conjunto de misiones.

En este plano, llegará **Nova: Operación Sigilo**, un pack de nueve misiones que se lanzará en tres actos y tendrá como protagonista a la Fantasma Nova, centrándose en los acontecimientos posteriores a Legacy of the Void, con un Dominio Terran que busca reconstruirse tras una cruenta guerra civil y los ataques Zerg que han arrasado a gran parte de su civilización. Este contenido se podrá adquirir de forma independiente a los juegos de la trilogía.

No queda más que decir que **StarCraft II: Legacy of the Void**, que ya está disponible para todo el mundo, es el final de una de las sagas más emblemáticas del mundo de los RTS. Una que ha sabido adaptarse a los cambios y que nos ha mantenido expectantes con cada entrega. Todo un mérito.



De virtual nada...
YA ES UNA REALIDAD

En 2016 saldrán al mercado Oculus Rift y PlayStation VR, los aparatos que dominarán la escena en su primera etapa. Y será una revolución que pocos dimensionan todavía...

Jorge Maltrain Macho
#MaLTRaiN

Las noticias se multiplican. A diario sabemos de nuevas posibilidades de estos aparatos y no somos pocos los que estamos contando las horas para tener en nuestras manos uno de estos accesorios que parecen salidos de una película de ciencia ficción dirigida por **Steven Spielberg**.

Hablo, por cierto, de la realidad virtual y la frase no deja de tener sentido. Y mucho. Porque, a diferencia de algunos escépticos que comparan esta tecnología con la del 3D, que nunca ha terminado de cuajar, estoy convencido de que la realidad virtual será tan cotidiana como los smartphones dentro de un lustro.

Los escépticos hablarán del precio de aparatos como el **Oculus Rift** o el **PlayStation VR**, los dos adminículos llamados a dominar la primera etapa de la realidad virtual. Otros dirán que es difícil definir o justificar la experiencia sin probarla. Otros expondrán que no todos responderán, físicamente, igual a esta realidad alternativa. Y los más ilusos dirán que la gente no querrá perder lo social que significa, por ejemplo, ver un partido de fútbol con amigos.

Todas son sólo nimiedades. Hace una década, nadie habría soñado siquiera que nuestra sociedad viviría presa de unos aparatos electrónicos que, en la palma de una mano y con pocos gramos de peso, combinarían un reproductor multimedia, una cámara fotográfica y de video de alta definición, una consola de juegos portátil y, lo menos relevante hoy día... un teléfono celular.

Nadie podría haber imaginado que los noticiarios se nutrirían ya no de sus camarógrafos profesionales, sino de miles de aficionados que suben sus videos a YouTube. O que un chico se convertiría en millonario con el sólo hecho de ponerse a jugar y gritar para que otros lo miren. O que los jóvenes dejarían de ver televisión para reemplazarla por una biblioteca de películas y series como **Netflix**.

¿Se han detenido siquiera a pensar cuánto ha cambiado el mundo en sólo diez años? ¿Se habrían imaginado, muchos, a sus madres o abuelos pegados tanto al computador como cualquier joven de secundaria, buscando el último video de gatitos en YouTube o pidiendo vidas para jugar **Candy Crush** en Facebook?

El mundo cambia más rápido de lo que creemos y la realidad virtual se convertirá, valga la redundancia, en una realidad muy presente y cotidiana para muchos de nosotros. Como los smartphones que, por cierto, cuestan más caros de lo que costará cualquiera

de estos aparatos y los cuales muchos renuevan cada año sin necesitarlo o porque estos teléfonos desechables duran mucho menos que los viejos y confiables Nokia con botones.

READY PLAYER ONE

Estoy seguro, aunque nunca lo ha dicho (y si lo ha dicho, no lo sé) que **Mark Zuckenberg**, el millonario dueño de Facebook, se sintió identificado con James Halliday mientras leía el libro **Ready Player One**, de **Ernest Cline**, publicado en noviembre del 2011.



Los creadores de Oculus Rift han admitido que esta obra fue fuente de inspiración para su invento y el propio Cline ha ido un par de veces hasta sus oficinas para conversar con ellos y firmar sus libros.

Ya hablé de esto someramente en un editorial y si aún no han leído esta obra, como buenos gamers que supongo que son, debería indicarles que es una lectura obligatoria. Sobre todo si son de aquellos que alguna vez jugaron un **Atari 2600** o metieron una ficha en un arcade en los **Juegos Diana**.

Ready Player One es un libro que, adelantado a su tiempo, nos expone la existencia de un juego de ordenador llamado **Oasis**... un nombre que le viene literalmente como anillo al dedo, ya que en un ¿ficticio? 2044 el mundo estará sumergido en una época de caos y de crisis. La pobreza, la hambruna, la falta de energía eléctrica... todos aquellos males asolan a la humanidad, que ha encontrado refugio en este juego que, para que lo entiendan mejor, **es una especie de PlayStation Home en primera persona**.

Para entrar a Oasis, sólo debes calzarte unos lentes de realidad virtual. Para 2044, los hay de todos los precios y modelos. Desde los más básicos y lentos, hasta los más veloces, cromados y autoajustables a cada persona.


Zuckerberg probando Oculus.

Se pueden combinar con todo tipo de aparatos... guantes, aparatos que emanan olores o incluso caminadoras que le dan total libertad de movimiento al usuario, como si fueran jaulas de hamsters.

En Oasis puedes asumir otra identidad. Es gratis, pero los pobres están confinados a "vivir" en un solo planeta, pues transportarse requiere dinero (sí, aún existen las putas microtransacciones, gracias EA), aunque si eres un buen jugador y participas en torneos, puedes ganar créditos para tener una mejor vida virtual.

El creador de este mundo virtual fue Halliday, un chico sencillo, que tuvo una infancia difícil, pero un genio de la programación. Uno que, a su muerte, dejó toda su multimillonaria herencia, incluyendo los derechos de propiedad de Oasis, al primero en encontrar un Huevo de Pascua escondido en el enorme universo.

Así comienza la historia, salpicada de referencias a la cultura pop de los '80, incluyendo a videojuegos clásicos, películas, series de televisión y muchas cosas que refrescarán la memoria de quienes ya superan los 35 años.

Oasis, sin embargo, era mucho más que un juego. **Era un verdadero universo virtual**, donde podías tener acceso a casi toda la información existente o a educación gratuita para quienes tenían capacidades.

Pero ojo que, a la vez, el libro hace un llamado de atención ante la deshumanización, pues la vida virtual era muchísimo más atractiva que la real y poco se había hecho por mejorar el mundo que habitamos a la par de aquel creado con unos y ceros.

Ready Player One estará en boca de todos en unos años, cuando se estrene en los cines la película basada en la obra y que ya está en



Muchos hablan del factor precio... pero hoy en día basta un celular para tener un aparato de realidad virtual casero con unas simples cajas de cartón.

marcha, dirigida por supuesto por Spielberg.

LA GRAN COMPRA

¿Y por qué hablaba de Zuckerberg y Halliday? Pues porque el creador de Facebook dejó en claro, aquel 25 de marzo de 2014, cuando pagó miles de millones de dólares para comprar el proyecto Oculus Rift, que la realidad virtual no era un juguete.

Y lo digo ahora: **los juegos serán tan importantes para la realidad virtual como lo son para los smartphones**. Es decir, existen, pero nadie se compra el último iPhone por un jueguito free to play.

"Después de los juegos, vamos a convertir a Oculus en una plataforma para muchas otras experiencias", escribió ese día de marzo, momento en el que sentó las bases de cómo veo yo también el futuro de la realidad virtual.

Es más, creo que el momento clave será un evento en particular: el **Mundial de Rusia 2018**, el próximo gran evento planetario, que coincidirá con el fin del periodo de marcha blanca de los aparatos.

Ya puedo vaticinar que alguna gran compañía ofrecerá asientos en las tribunas para seguir cada partido de nuestro país favorito como si estuviéramos en el estadio... o, por qué no, sentado en la banca junto a los cracks mientras vemos el duelo con el técnico gesticulando al borde del campo... y frente a nosotros.

¿Desvaríos? Lo dijo el propio Zuckerberg ese día de marzo de 2014: "Imaginen estar sentados en el estadio en un partido, en una sala de clases con profesores y alumnos de todo el mundo o consultando a un doctor, cara a cara, sólo poniéndote estos lentes en casa".

¿100 dólares por ver a la Roja en Rusia 2018 como si estuviera junto a la Marea Roja? Los pago gustosos. Y lo harían no miles, sino millones. Y ojo, **la tecnolo-**

gía ya existe, al punto que fue transmitido un debate presidencial en Estados Unidos a modo de experimento con óptimos resultados.

¿Un aparato sólo para nerds o geeks? Díganme lo mismo cuando en el Líder tengan como muestra un paseo por el Museo del Louvre, cuando se vendan entradas para un recital virtual de Justin Bieber (o la estrellita de moda en esos años) o cuando Netflix afine su aplicación y podamos ir al cine (algo que ya existe por cierto) para ver en un Imax virtual la próxima película de la **Guerra de las Galaxias**.

¿Y los juegos? Estarán ahí y por lo menos en un principio serán experiencias, creo, muy limitadas por la necesidad de estar sentados, algo que Sony ya recomendó a los estudios que están desarrollando juegos para su aparato virtual. Esto, al menos, mientras no se masifiquen aparatos como los descritos en el libro mencionado.





Ya hay empresas que están desarrollando aparatos que buscan hacer más inmersiva la experiencia de la realidad virtual. Tras masificarse Oculus y otros, es cosa de tiempo para que también lo hagan guantes especiales, trajes con todo tipo de sensores y caminadoras que nos permitirán "movernos" mientras estamos con los lentes puestos.

En fin, la realidad virtual viene para quedarse, se los aseguro. Es tarea de nosotros estar preparados para ella... para todo lo bueno que promete, pero también para lo malo, que lo habrá.



Tribunal Gamer

Metal Gear Solid V
THE PHANTOM PAIN

Regresa la sección más crítica de la revista, con un análisis de la última obra de Hideo Kojima. Ojo, que podrías encontrar spoilers de la saga, así que léelo bajo tu propio riesgo.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20

Si hablamos de los juegos que la mayoría conoce o ha escuchado, **Metal Gear Solid** sin duda estará entre ellos. Y no es para menos, ante el legado impresionante que deja **Hideo Kojima** desarrollando la saga.

Si hablamos de la historia de la saga podríamos llenar toda una revista y aun así nos quedaríamos cortos, pero como **The Phantom Pain** habla de la historia de venganza de **Big Boss** haremos un pequeño resumen de su historia para que entiendan los motivos tras su trama.

Toda la saga parte con los **Filósofos**, un grupo formado para establecer un nuevo orden mundial y que tenía una riqueza calculable en 100 billones de dólares, su legado. Un dinero por el que lucharían, tras desintegrarse el grupo, las tres grandes potencias mundiales: China, Estados Unidos y la Unión Soviética.

La primera misión de **Jack** (Naked Snake por entonces, Big Boss años después) fue recuperar a un científico ruso que desarrollaba el primer Metal Gear, **Shagohod**. Su misión fracasaría al interponerse **The Boss**, su amada mentora.

Tras varios sucesos y de que Naked Snake terminara destruyendo el primer Metal Gear y asesinando a The Boss, se entera de que había sido utilizado por el gobierno estadounidense para recuperar el Legado de los Filósofos.

Tras ello, el ahora Big Boss deserta para liderar su propio ejército, **Militaires Sans Frontieres**, estableciendo como punto neurálgico su **Mother Base** (lo que podemos ver en el juego Peace Walker).

Fue tal el crecimiento de este ejército, incluyendo la posesión de armamento nuclear, que algunos países comenzaron a preocuparse y, utilizando como tapadera una misión de inspección de la ONU a la base, destruyen la Mother Base y Big Boss es herido de gravedad.

Esto es sólo un breve resumen para que logren entender los motivos que tendrá Big Boss, que ahora adquirirá el nombre de **Venom Snake**, mientras reconstruye su ejército y planifica su venganza contra sus enemigos.

Ahora bien, ¿está a la altura este nuevo juego de Kojima? ¿Le vino bien el cambio al mundo abierto? ¿Es esta entrega la aventura definitiva de la saga?

En lo que se refiere al mundo abierto, si bien era un cambio lógico, nos encontramos con uno bastante repetitivo, con sólo dos zonas por explorar: Afganistán y África, que pese a ser dos localizaciones distintas, se nos vuelven bastante similares y terminan cansando.

Tampoco encontraremos demasiada fauna y, salvo vehículos patrullando las zonas, creo que podría haberse aprovechado más al agregarse más y más variadas situaciones.

Donde realmente brilla este mundo abierto es en el apartado artístico, con notables transiciones día-noche, vívidas tormentas de armas en el desierto o incesante lluvia en el bosque africano. El motor gráfico **Fox Engine** brilla como pocos en la industria.

En cuanto a la historia, cumple con el objetivo de mantenernos enganchados al mando en todo momento y si bien a muchos no les gustó su final, se atan varios cabos sueltos y se da el paso para entender el por qué de sus posteriores entregas.

Donde sí falla el título es en sus misiones secundarias. Se nota mucho que no fueron dirigidas por Kojima y dentro de las 157 misiones que encontramos sólo 15 o menos varían en algo o serán clave para avanzar. La mayoría parecen poco inspiradas y que están sólo para alargar la vida útil del juego.

Ahora bien, en lo netamente jugable, estamos sin duda ante el título más sólido de la saga. Es más, me aventuraría a decir que es el mejor juego de infiltración jamás creado.

Tendremos tantas opciones para encarar una misión que ninguna será igual a la otra, desde ir a lo Rambo hasta pasar totalmente inadvertido. Y sin que el juego te premie o castigue por elegir uno u otro modo. Además, con un combate cuerpo a cuerpo mejorado, simple y satisfactorio.

Una de las mejores incorporaciones son los compañeros: **D-Dog**, un fiel y útil perro-lobo; **D-Horse**, nuestro caballo, ideal para desplazarnos más rapido; **Quiet**, la francotiradora silenciosa que nos puede cubrir desde largas distancias o desplazarse a los campamentos enemigos para marcar a nuestros enemigos; y **D-Walker**, un pequeño robot al que podemos subirnos y que irá armado hasta los dientes.

Una de las cosas que me pareció bastante extraña fue que al terminar la misión 31 se comienzan a repetir algunas misiones principales, pero con ciertos modificadores, lo que hace pensar que en esta parte Konami le cortó el grifo a Kojima con los recursos y el equipo comenzó a trabajar con lo que tenía.

Con todo, ¿está a la altura? Creo que es un gran final y tiene todo lo bueno de Kojima, pero sigue manteniendo algunos errores. ¿Será el último Metal Gear? Es posible que no, pero sin Kojima el futuro de la saga es negro.

LA OPINIÓN DE LOS REDACTORES

Podría explayarme sobre MGSV, pero todo lo relacionado a su excelente jugabilidad y apartado técnico ya ha sido comentado. Del mismo modo, se le ha criticado con holgura por su pobre argumento. Por ende, me limitaré a expresar la profunda decepción que me embarga, es más, me siento traicionado. Esperaba disfrutar de una experiencia emocionante, sorprendente y cautivante, pero en vez de eso obtuve un juego del montón. Habría preferido que Kojima fallara en grande, pero al menos arriesgándose por crear algo similar a los que nos acostumbraba. En cambio, nos entregó un producto mediocre… Shame on You, Kojima.

David Ignacio P.

Tengo sentimientos encontrados. Encuentro el juego increíblemente bueno en su primer capítulo, pero en el segundo episodio sólo deja en evidencia las diferencias entre Kojima y su afán perfeccionista, sin escatimar recursos, versus Konami y la prisa en lanzar el juego cuanto antes. Una pena porque pudo convertirse en el mejor Metal Gear de la saga, pero terminará siendo recordado por ser la obra incompleta de Hideo Kojima. Su apartado jugable es impecable, con una historia interesante (quien diga que no es simplemente no se dio el tiempo de escuchar cada cinta del juego) y un plot twist impactante. Una experiencia imperdible si eres un fan.

Luis Felipe Puebla

Metal Gear Solid V es un gran juego, no hay duda de eso. En lo jugable, es por lejos la mejor experiencia de la saga y pocos títulos se le comparan. Es una maravilla en lo técnico y demuestra una evolución de Hideo Kojima desde aquel primer título de PSX. Pero no es un título perfecto. Y adolece, a mi juicio, de lo que era el alma de sus títulos anteriores: jefes desafiantes, capaces de sacar lo mejor de nosotros para derrotarlos, muy a la usanza de lo que luego haría From Software con la saga Souls, obviamente que en otro género. Es un juego marcado por las diferencias entre Konami y Kojima, pues creo que le faltaron unos cuantos meses de desarrollo.

Jorge Maltrain



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

Metal Gear Solid levantó los cimientos sobre los que se erige el género de la infiltración. Ahora Kojima redefine el género que él mismo auspició metiéndolo con éxito dentro de una estructura de mundo abierto. Buenas decisiones, una dirección clara, profundidad jugable, acabado sensacional y una temática brillante demuestran que el japonés ha dominado el arte de dirigir, escribiendo uno de los más importantes capítulos de esta franquicia, que suma una gran duración y profundidad, una enorme rejugabilidad y un motivo argumental profundo. La V es de Venom, la V es de venganza… pero la V es sobre todo de victoria.

3D JUEGOS

Nunca antes hubo en la saga Metal Gear un título con tanta profundidad en términos de jugabilidad o en cuanto a volumen de contenido. Los mejores elementos de los juegos pasados están aquí y los nuevos elementos de mundo abierto añaden aún más para elogiar. Respecto a la historia del juego, nunca ha habido un juego de Metal Gear tan consistente en el tono, tan querible en cuanto a lo tratado y tan cautivante en términos de presentación. The Phantom Pain puede ser una alternativa para convertirse en uno de los mejores juegos de acción jamás hecho y es, indudablemente, el mejor Metal Gear que existe.

GAMESPOT

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain es descomunalmente detallista, atrevido en un segmento que se ha caracterizado por el inmovilismo y, ante todo, un juego de sigilo excelente. Un título imprescindible. Un rara avis dentro de los juegos de gran presupuesto. Un trabajo de diseño de niveles detallista a una escala descomunal, un juego que se lanza a tratar temas complicados en vez de rehuírlos por pura conformidad o por miedo a que al jugador no le siga. Se trata de un enorme ensamblaje de sistemas de juego que coexisten en un equilibrio tan fino que hace que parezca hasta fácil. Un juego de Hideo Kojima, en definitiva.

EUROGAMER



LO QUE NOS GUSTÓ



Como ya lo habíamos mencionado, este es el juego definitivo de infiltración. No encontraremos mejor juego con estas mecánicas tan avanzadas y con tantas posibilidades.

La trama está bastante bien trabajada. El guión y los personajes cumplen con escenas bastante emotivas, dramáticas y otras que nos sacarán alguna que otra lagrima. Todo animado por la sed de venganza de cada miembro de los Diamond Dogs.

Manejar toda la Mother Base es un completo gozo. Gestionar a los soldados, mejorar las instalaciones, vender y adquirir recursos, atacar bases enemigas. La verdad podrían hacer un juego aparte con todas las posibilidades que tenemos con la base madre.

El iDroid resulta bastante útil y podremos gestionar prácticamente todo en tiempo real. Crear nuevo armamento, mejorar nuestra base, desplegar a las unidades para que cumplan con misiones para obtener recursos y soldados... todo se mueve a base de nuestro iDroid, algo bastante acertado ya que tenemos todo presionando un simple botón.

LO QUE NO NOS GUSTÓ



Algo que realmente nos hizo falta fueron los jefes finales, pues si bien existen algunos no le llegan ni a la suela de los zapatos a los jefes de los anteriores juegos, muchos de los cuales recordamos hasta el día de hoy. Algo que no pasará esta vez.

Lo siento por Kiefer Sutherland, ya que lo encuentro un excelente actor, pero cambiar la voz de David Hayter por la suya me pareció un tremendo error. No por que Kiefer lo haga mal, sino por la costumbre, se extrañó mucho su voz original. Además, son muy pocas las frases de diálogo que tiene Sutherland durante el juego.

Nos hubiese gustado algunas explicaciones más al detalle de la historia y no tener que escuchar las muchas cintas, que explican bastante, pero resultan aburridas y más si duran varios minutos. Hubiésemos preferido algunas cinemáticas, como antes.

Metal Gear Online es un modo del que se esperaba bastante, pero creo que terminó decepcionando, pues tiene pocos modos de juego. Se pensó más en la acción que en el sigilo y lo peor de todo es que los servidores van de mal en peor.