Todo Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

FEBRERO 2016

NÚMERO 38

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES



NARUTO

EL NINJA SE DESPIDE A LO GRANDE

UNA REALIZACIÓN DE PLAYADICTOS

TodoJuegos.cl

CASA MATRIZ



VITACURA: Shopping Los Cobres. Local G7.
Videojuegos, consolas y accesorios



VITACURA: Shopping Los Cobres. Local F4.
Juegos usados, coleccionables y blu-ray

LOCALES FRANQUICIA



PROVIDENCIA: Dos Caracoles. Local 21B.
Videojuegos y accesorios



RECOLETA: Dardignac 451. Local 20.
Videojuegos, juegos usados y accesorios.

Editorial

Avalancha de títulos...

La primera parte de este año, como no venía ocurriendo últimamente, llega recargada de títulos para los amantes de los videojuegos. Desde aquellos con grandes estudios detrás hasta apuestas independientes de calibre.

Ya el mes pasado nos dejó títulos como el brillante The Witness, que tuvimos la ocasión de presentar en nuestro último número y que confirmó el buen hacer de Jonathan Blow como desarrollador, con una cerebral aventura que no deslució ante la carga de suceder al fabuloso Braid.



Jorge Maltrain Macho
Editor General

Y como verán en las siguientes páginas, febrero no se quedará atrás en lanzamientos importantes, partiendo por nuestro título de portada, que podría marcar la despedida del ninja Naruto de los videojuegos, tal como ocurrió con el exitoso manga durante el año pasado.

Equipo de Revista TodoJuegos

DIRECTOR
Rodrigo Salas

PRODUCTOR
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL
Y DIAGRAMADOR
Jorge Maltrain Macho



Alejandro Abarca
#Feniadan



Caleb Hervia
#Caleta

Luis F. Puebla
#D_o_G



Pedro Jiménez
#PedroJimenez



Y si de indies se trata, las próximas dos semanas veremos la llegada de otras dos joyas como Firewatch, uno de los títulos más esperados dada la calidad de su estudio desarrollador, y el hermoso Unravel, por el que un grande como Electronic Arts se la jugó distribuyéndolo.

Pero estos son sólo algunos de los juegos que comenzarán a caer por hornadas este mes, de todos los gustos y colores. Y ni hablar de lo que viene, con pesos pesados como Street Fighter a la vuelta de la esquina o la secuela del entretenido Plantas versus Zombies: Garden Warfare.

Es el comienzo de un año en el que, por fin, la nueva generación de consolas tendrá su despegue definitivo, con títulos creados exclusivamente para ella, sin el lastre de tener que repartir la carga con la querida, pero ya obsoleta, generación de Xbox 360 y PlayStation 3.

¿Y qué hay de Nintendo? De momento, sólo rumores en torno a su próxima consola, la NX, que al parecer se lanzará "por partes", primero este año con su versión portátil y luego el próximo, con su versión de sobremesa... o algo por el estilo, pues lo cierto es que nadie tiene una idea clara de a qué público apuntará la Gran N con esta apuesta.

La verdad, por ahora, mucho más atractiva y cercana asoma la competencia en el mercado de la realidad virtual, aunque Oculus se disparó en el pie con un precio ridículo de 600 dólares. Sin duda, le dejó la pista libre a Sony y su PlayStation VR. Ya veremos si aprovechan el regalito. ¿Alguien dijo 400 dólares?

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


Felipe Jorquera
#LdeA20


Ignacio Ramírez
#Mumei


Jorge Rodríguez
#Kekoelfreak


Rafael Inostroza
#BadSeed91


René Quezada
#Lynhänder

Todas las Ediciones en
www.blogtodojuegos.cl

Índice









12 **EL RETROVISOR**
Recordamos Fire Emblem: Awakening, a las puertas del retorno de la saga.

26 **DIGIMON**
La legendaria franquicia debuta en la nueva generación con Cyber Sleuth.

34 **JUEGOS DE ESPÍAS**
Alekhine's Gun se suma al abanico de grandes juegos de este subgénero.

50 **THE FOLLOWING**
El exitoso Dying Light se expande con un vasto mapa repleto de zombies.

Noticias | Videos | Juegos | Cine | Sorteos



playadictos
TU COMUNIDAD GAMER

Únete a una Comunidad de Gamers como tú



www.PlayAdictos.net





Naruto Shippuden

¿ADIÓS DEFINITIVO?

Uno de los animes más famosos de la última década se estrena en esta generación con Ultimate Ninja Storm 4, que marca el adiós de la mano de CyberConnect2 en el que promete ser el juego definitivo del ninja de Kohona.

Felipe Jorquera Lastra

#LdeA20

Llevamos bastante años recibiendo juegos de anime de las series más populares, como son Dragon Ball, Los Caballeros del Zodiaco, Bleach, One Piece o el mismo Naruto.

Algunos han sido mejores que otros (no quiero ni recordar los últimos títulos de Dragon Ball, aunque con el último mejoraron bastante), pero algo tienen los muchachos de **CyberConnect2** que vienen haciendo juegos de Naruto de muy buena calidad.

Y no es para menos, pues el estudio ya lleva casi doce años desarrollando juegos basados en el manga de **Masashi Kishimoto**, el cual llegó a su fin hace poco. Y con el anime a las puertas de terminar, quieren celebrarlo teniendo la oportunidad de repasar los mejores momentos de la saga en este **Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4**, que promete ser de las mejores obras de un videojuego basados en un manga/anime. Y, la verdad, tiene toda la pinta de que así será.

Para lograr este cometido se nos presentará un videojuego que tomará prestados bastantes elementos de sus anteriores entregas, aunque desde **Bandai Namco** aseguran que incorporarán el feedback que han ido dejando los fans de la franquicia a lo largo de las anteriores entregas. Por este mismo motivo, este título aprovechará todo el potencial de la nueva generación de consolas y el PC, para entregarnos una obra que esté a la altura de la nueva generacion.

Y el mismo potencial de las nuevas consolas es lo que hace que el título brille incluso más que el anime. Tendremos batallas a nivel visual realmente impresionantes, luchas entre los más poderosos shinobis y batallas entre bestias enormes, donde los ya clásicos quick time events (QTE) estarán presentes durante algunas fases del combate. Vamos, todo lo que hemos visto durante sus anteriores entregas, pero exprimidas al máximo.

En cuanto a los modos de juego, tendremos el ya clásico modo historia, que nos permitirá recorrer los momentos más emblemáticos del manga, viajando por las diferentes aldeas y cumpliendo las misiones tanto principales como secundarias. ¿La novedad? Que tendremos combinados varios arcos argumentales, como por ejemplo **ya se confirmó que podremos vivir la historia de Obito** cuando formaba equipo junto con Kakashi y Rin.



Las batallas contra jefes finales vuelven a estar presentes en esta entrega y, como ya pudimos ver en el demo que se lanzó hace algunas semanas, donde podíamos ver la batalla entre Hashirama y Madara, **éstas serán de las más impresionantes jamás vistas en un título de Naruto**.

Algo que salta a la luz durante estas peleas son las expresiones que podemos apreciar de los distintos luchadores durante los combates, mostrando el rigor de la batalla de forma bastante realista.

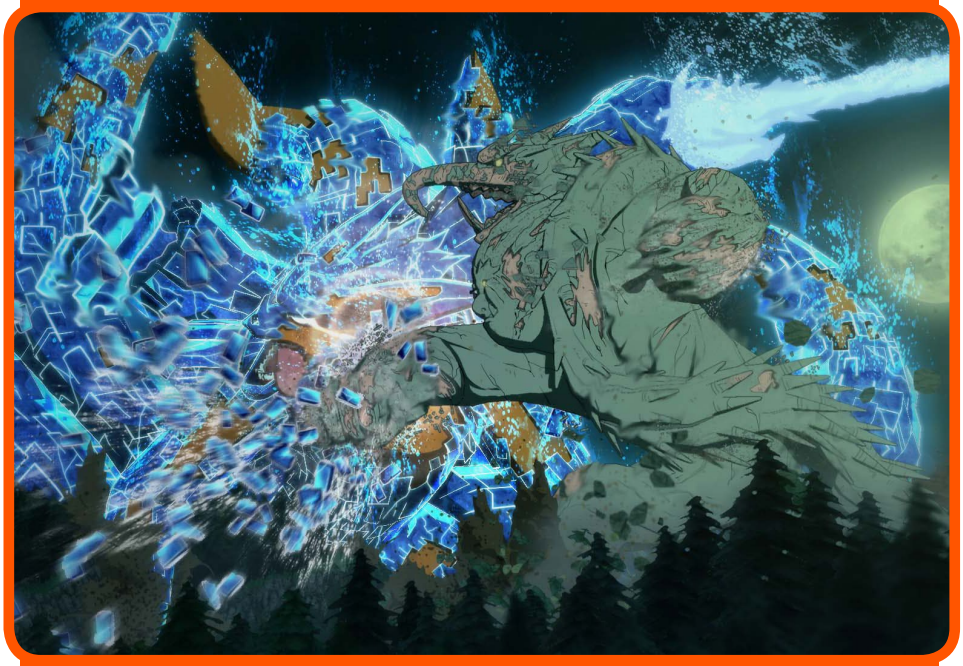
Si algo aún no nos convence es que algunos personajes siguen manteniendo varios de los movimientos que ya hemos visto en anteriores entregas y puede que, a la larga, se nos torne un poco repetitivo si somos de los que seguimos la franquicia regularmente, aunque esto no quita que CyberConnect2 haya implementado algunas mejoras.

Ahora, por ejemplo, **los escenarios tomarán más importancia al momento del combate**. Tendremos una mayor interacción con el entorno y los ataques de fuego afectarán a la ropa de nuestros rivales y les

quitará vida de forma gradual. O si el escenario contiene partes de agua ayudará a las técnicas con dicho elemento. Lo mismo ocurrirá con el rayo, pues si tenemos a nuestro rival en el agua un ataque eléctrico le afectará considerablemente más.



Las técnicas de despertar seguirán estando presentes y su requisito será el mismo que en anteriores entregas. Con la vida por debajo del 60% y nuestro medidor de chakra al máximo, podemos hacer que nuestro personaje alcance su máxima potencia y desate técnicas devastadoras para nuestro rival.



La novedad que se ha incorporado en esta ocasión es el **modo despertar**, que lo podemos utilizar junto a 3 personajes. Por ejemplo, podremos combinar el despertar de Naruto, Sasuke y



Sakura o el de Obito, Rin y Kakashi. La diferencia será que debemos tener la salud por debajo del 40%.

Durante el modo historia, **nuestras batallas generalmente se librarán junto a otros dos personajes**, con la salvedad de que en esta entrega podremos elegir con quién enfrentar el combate o directamente durante la batalla podremos hacer un relevo con nuestros compañeros. Eso sí, la barra de vida será una sola para todo el grupo.

En cuando a la cantidad de personajes que tendremos a nuestra disposición, será **la enorme cifra de cien**. Pero eso no es todo, pues además contaremos con las incorporaciones de Boruto y Sarada (para evitar spoilers no diremos quiénes son), así como también las versiones de Naruto y otros protagonistas de las últimas películas en el mercado.

Seguramente, dicha cantidad de personajes sea abrumadora desde un comienzo, pero generalmente algunos personajes se repiten y son sólo variaciones que de todas formas tienen diferentes movimientos y ataques. Además, la posibilidad de elegir a tres personajes para cada batalla nos permitirá escoger la mejor combinación de personajes.

No nos olvidemos que seguirán estando presentes el modo libre, el versus y por supuesto el online, que nos permitirá enfrentar a ninjas de todas partes del mundo.

Uno de los regalos que nos tendrán los desarrolladores es que en esta ocasión **el videojuego vendrá doblado completamente en español latino**, pero los más puristas podremos dejar el título con subtítulos en español y las voces en japonés o inglés. Pero esto no es todo, pues además contaremos con un DLC exclusivo para nuestro territorio: **unos trajes con ponchos para Naruto y Sasuke**.

Ya queda muy poco para que podamos disfrutar de las aventuras de Naruto, pues el título se lanzará esta semana tanto en Playstation 4 como en Xbox One y PC.

Con todas las novedades que traerá el título, creemos que CyberConnect2 cierra con broche de oro su pasar por los videojuegos de Naruto... aunque con el anime dando sus últimas señales de vida (si no nos siguen bombardeando con relleno), no descartemos que en el futuro veamos otra entrega de uno de los ninjas más famoso del mundo.



Fire Emblem
PULIR LA FÓRMULA

A las puertas de una nueva entrega de la saga, bien vale la pena recordar a Awakening, quizás el mejor juego de la franquicia y donde la premisa era simple: o morías siendo un héroe o vivías lo suficiente para convertirte en otaku.

Ignacio Ramírez Yáñez
#Mumei



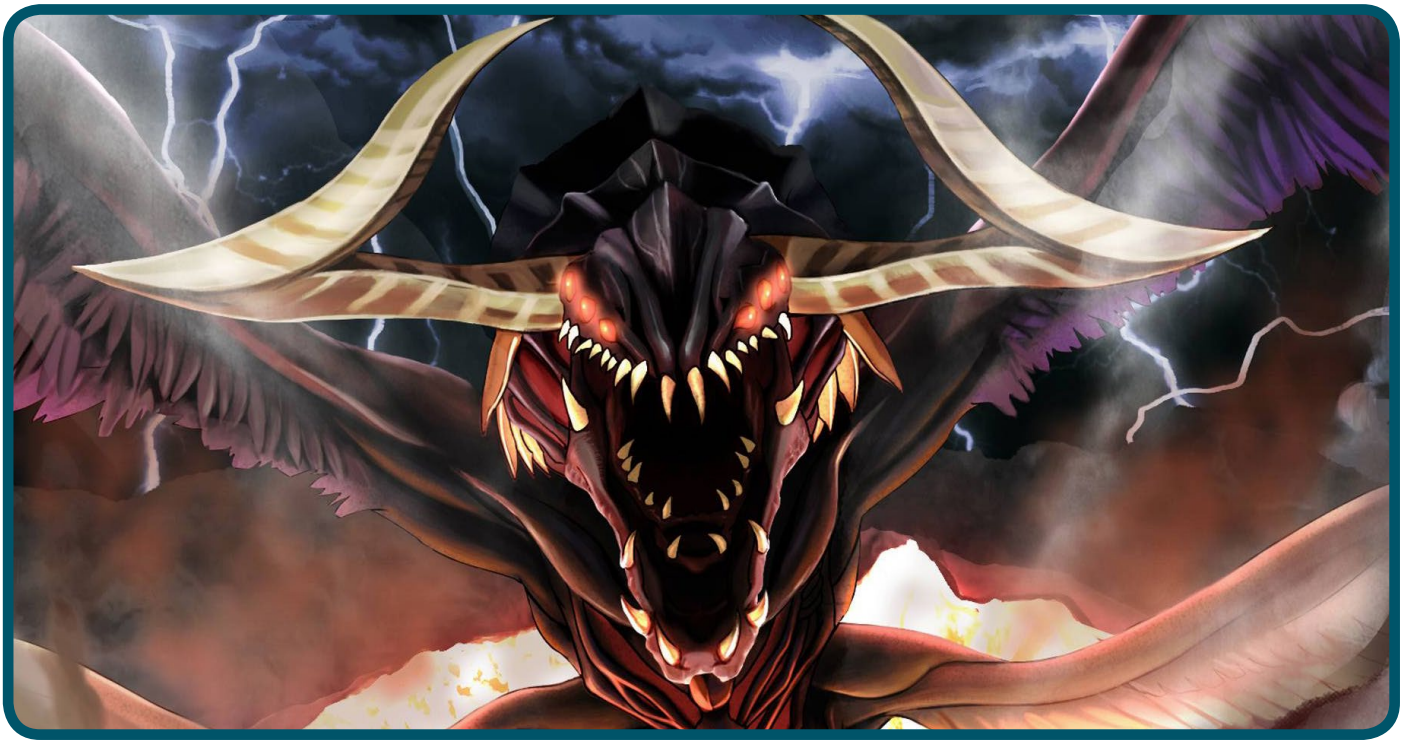
Porque sí. Porque cuando está por salir una nueva entrega de una franquicia conocida toca revisar la anterior y ver qué tan bien lo hizo. En este caso en especial, con **Fire Emblem: Awakening**, toca decir que para muchos -entre los que me incluyo- es considerado el mejor de la saga.

Dejando de lado la opinión irrelevante, aunque acertada, de la gran mayoría, hablar de Awakening me sienta algo raro. Me resulta parecido a hablar de los últimos **GTA** o **Pokémon**. Es imposible no mencionar las entregas anteriores o en caer en la comparación. A causa del factor que la mecánica base siempre va estar ahí, rigiendo el juego de manera omnipresente desde la primera entrega.

En este caso, la mecánica de la saga Fire Emblem es una que se viene puliendo desde hace más de 20 años, a través de más de una docena de entregas que han aportado a la fórmula su propio granito de arena. Siempre a cargo de **Intelligent Systems**, padres de la saga.

Fire Emblem es un juego de rol táctico por turnos, en donde enfrentamos a nuestras tropas contra las enemigas en un escenario dividido en cuadrículas. Es jugar ajedrez, sólo que ahora nuestras unidades tienen cara y sentimientos. Resulta muy similar a jugar **Final Fantasy Tactics** o la franquicia **Disgaea**.

Las dos principales características con las que cuenta la saga Fire Emblem son, por un lado, la muerte permanente para tus unidades caídas en combates y, por otro,



está su sistema de triángulo de armas.

Este último consiste en que las espadas tienen superioridad sobre las hachas, mientras que las hachas ganan ventaja frente a las lanzas y estas últimas se alzan sobre las espadas. **Es un piedra, papel o tijeras de toda la vida**, al cual se le van sumando factores como las armas a distancia, las magias e incluso bestias o dragones.

Es un sistema resultón y entretenido con el cual regirte a la hora de decidir cómo mover tus unidades sobre el escenario para alcanzar la victoria. Eso sería la mitad de lo que siempre me ha gustado de la saga. La otra mitad es la parte que no se juega...

Antes de cada combate se nos da la posibilidad de mirar el terreno en el cual lucharemos y las unidades que enfrentaremos, para así decidir de forma eficiente las unidades que se posarán en el escenario y en dónde lo harán, además de gestionar el equipo e ítems que llevarán al combate.
Esta sección previa al combate se termina convirtiendo en un ritual que nunca querremos pasar por alto y que nos llevará sus buenos minutos completar, pero que no se siente para nada molesto. Es la lucha antes de la lucha, en la que se decidirá qué tan mal la pasaremos una vez se inicie el combate.

AWAKENING

En síntesis, lo nombrado anteriormente es lo que podremos encontrar en gran parte de las entregas que componen esta saga y ahora, teniendo eso claro, es cuando me



tocaría al fin hablar de Awakening en específico y de todo lo que hace bien como refinamiento de una fórmula... incluidos aquellos aspectos en los que se pega grandes tropiezos.



Su principal novedad recae en el sistema de soportes, el cual consiste en que si se da la circunstancia de que una de nuestras unidades se encuentra colindante a otra también perteneciente a nuestras tropas, éstas se ayudarán mutuamente aumentando parámetros como la probabilidad de golpe, de crítico o esquive e, incluso, también pueden defenderse mutuamente o atacar en conjunto.



El cénit de este sistema de soportes llega cuando combinas dos unidades para que se muevan como una, siendo una de las dos la "cara" de la pareja y la cual tendrá que



enfrentar los daños, además de asumir la responsabilidad de atacar. Dependiendo de la unidad que dejemos en segundo plano en esta combinación se determinará la subida de parámetros que recibirá la "cara". Mejoras que serán cada vez mayores según el lazo que exista entre las unidades... pero de eso hablaré más adelante.

Con respecto a la historia, no hay mucho que decir. Los malos son muy malos y los buenos son muy buenos (moralmente hablando, claro). El protagonista es **Chrom**, nuestra unidad **Lord** y, como dicta la costumbre, si muere nos saltará el Game Over. Y esta vez también se suma a ese factor nuestra unidad representativa o el avatar que podemos personalizar (poco) al iniciar la partida. Lo de siempre: género, estatura, color, pelo...

Si es por ponerme a hablar de su argumento narrativo mejor terminemos aquí el asunto... si el mundo de los videojuegos se caracteriza por la particularidad de tener sagas cuyas entregas se cuentan fácilmente en decenas es porque su idea base, o la manera en cómo nos hacer apretar los botones, es lo que nos mueve más que la historia, que termina sirviendo de justificativo para apretar botones más que otra cosa.

La historia de Awakening es eso, **un justificativo para poner nuestras unidades sobre el tablero**. Así como pasaba en los Final Fantasy de antaño, cuyo justificativo para ponernos a explorar mazmorra era que algo pasaba con cuatro cristales, aquí la cosa es que a alguien siempre se le antoja despertar a un dragón maligno.

A lo largo de la historia también nos encontraremos con situaciones que ameritaran tomar decisiones, pero... lo cierto es que estos momentos ni para la anécdota sirven. Son una oda a la irrelevancia absoluta. No importa qué carajo decidamos, al final el resultado siempre será el mismo...

MILICIA Y WAIFUS

¿Recuerdan lo que mencioné sobre el sistema de soporte y algo sobre un lazo "emocional" entre personajes? La cosa es que nuestras unidades pueden ir subiendo este vínculo emocional clasificado en cuatro fases: C, B, A y S. Como estarán pensando, mayor grado de vínculo es igual a mejores bonificaciones a la hora de emparejar unidades.

"A" será el grado máximo, mientras que "S" se obtiene cuando una pareja de ambos

sexos contrae matrimonio, hecho que dará como resultado un vástago con mejores parámetros que sus padres y al cual podremos reclutar en misiones secundarias. Y sí, no será un bebe. De inicio lo conoceremos como adulto/a o, mejor dicho, con el tamaño suficiente para defenderse en una guerra.

¿Cómo es esto posible? A riesgo de soltar un spoiler, sólo diré que la gran cantidad de agujeros argumentales con los que cuenta el juego usan de parche la frase "viajes en el tiempo".

Fire Emblem nunca se ha caracterizado por ser una saga que venda millones de copias, eso es claro para cualquiera que la conozca. También es un hecho que si esta entrega no generaba un beneficio económico considerable, Intelligent Systems abandonaría



la saga. Como si fuera poco, se le suma el que su dificultad poco ayudaba en que fuera un juego accesible para el gran público.

El factor de la dificultad era el más sencillo de corregir, simplemente la conviertes en algo opcional junto con el factor de las muertes permanentes. De esa sencilla manera logras que cualquiera se sienta cómodo jugando, además de evitar que los más veteranos de la saga se sientan traicionados.

Pero aún falta algo más para que te conviertas en un éxito de ventas. ¿Cómo puedes llamar la atención del gran público? **Recurriendo a sus fetiches, las Waifus**.

Supondré que son gente decente y no tienen puta idea de qué significa el termino, pero en una definición simple es la romanización de la palabra inglesa wife, que significa esposa. Y se utiliza para determinar que un cierto personaje de anime (manga o videojuego) es tu "esposa". Yeah, estás demostrando interés romántico por un personaje ficticio.

A ver, ya me perdí. ¿Cómo entra esto en Awakening? Dentro de lo que es el mundo del manga/anime es frecuente encontrarse con estereotipos

femeninos recurrentes, de los cuales muchos se ven reflejados en los personajes de Awakening. A eso se le agrega que asumes el rol del personaje principal, el cual tiene disponible, gracias al sistema de soporte del juego, casarse con cualquier personaje del sexo opuesto... **¡el sueño del otaku hecho realidad!**



Este es el punto a donde quería llegar con este artículo, que más que un análisis busca ser un mero comentario o llamado de atención sobre la evolución de la "personalidad de la saga".

Si bien la saga es japonesa, antes de Awakening tenía la particularidad de que cuando uno la miraba no veía un reflejo de la cultura pop del manga/anime, cosa que ahora claramente es lo contrario.

Tampoco me mal entiendan, el juego no es malo, por el contrario, en lo que busca ofrecer lo considero perfecto y **junto a Bravely Default está en la cima de lo que representa el catálogo de 3DS**.

Incluso los personajes de los que tanto me quejo ahora son en parte responsables de que me pasara más de 200 horas junto a Awakening, por querer desbloquear todos los diálogos entre ellos.

Dichos diálogos están escritos (el juego está en inglés) con un carisma que atrae y eso, sumado al apego que vas teniendo con tus unidades al cuidar de que no mueran en cada batalla, va generando cierta afinidad en tu rol como jugador y como vigilante de su bienestar.

Creo que enrede el artículo más de la cuenta... si me estoy quejando del juego y sus personajes y la vez diciendo que me gusta y que son uno de los puntos fuertes del juego. Pero es que es inevitable la contradicción cuando estas feliz de la vida jugando Awakening y por un momento echas la mirada adelante y ves cómo te presentan el próximo **Fire Emblem Fates**. Luego vuelves a mirar atrás... y será imposible no sentir que algo se perdió en el camino.



Firewatch: una nueva estrella DEL UNIVERSO INDIE

El estudio Campo Santo nos trae un juego independiente que promete convertirse en una de las grandes sorpresas del año, con una aventura en primera persona en que tendremos que resolver problemas de la vida real.

Pedro Jiménez
#PedroJimenez



A pesar de sus gráficos de caricaturas y detener una banda sonora relajada, el videojuego **Firewatch** busca mostrarnos lugares y situaciones de la vida real. Todo ocurre en el bosque de Shoshone (Parque Nacional Yellowstone) durante el año 1989, unos meses después del incendio forestal más grande en la historia de Estados Unidos, cuando se quemaron casi 800 mil hectáreas.

En esa catástrofe trabajaron más de 9.000 bomberos, 4.000 militares, cientos de helicópteros y aviones, quienes estuvieron durante largos meses combatiendo las llamas que dejaron pérdidas superiores a los 240 millones de dólares para el gobierno estadounidense.

Buscando evitar que vuelva a ocurrir una tragedia de esta magnitud, cobra importancia el trabajo de los guardaparques, que son personas que, voluntariamente, viven en unas pequeñas torres ubicadas en medio del bosque y cuya tarea es vigilar y estar alerta para prevenir el brote de incendios.

En Firewatch asumes el rol de **Henry**, quien está atravesando una crisis matrimonial y ha tenido un pésimo año, por lo que decide aceptar un trabajo de verano como guardaparques y así aprovechar de descansar.

Buscando alejarse de todo para pensar con tranquilidad, el único contacto que tiene con la sociedad es con su supervisora, **Delilah**, con quien se comunica a través de un walkie talkie.

Una vez que asumamos este papel, entre nuestras labores tendremos que preocuparnos de cosas tan



simples como que los veraneantes no dejen la basura tirada en cualquier lado o que apaguen las fogatas una vez que terminan de acampar.

Hasta ahí, nada demasiado interesante. Pero la trama del juego comenzará a desarrollarse cuando nos crucemos con dos niñas adolescentes y empecemos a recorrer este salvaje entorno buscando pistas para volver a encontrarlas.

Será en ese momento cuando comencemos a notar que algo extraño ocurre alrededor. De hecho, nuestra cabaña será saqueada y comenzaremos a ver la silueta de un misterioso hombre por el lugar.

Con un sistema de juego en primera persona que nos permitirá recorrer libremente el bosque, escalar rocas o revisar cuevas, los jugadores tendremos que resolver puzles y escoger los temas de conversación con Delilah, ya que éstos irán afectando la narrativa de la historia.

Todas las dudas, decisiones y diálogos que expresemos afectarán el desarrollo de lo que suceda y el tono con el que nos trata rá la supervisora.

El estudio Campo Santo realizó una atrevida apuesta, ya que aquí no tendremos que enfrentarnos con animales salvajes o disparar armas, pues las únicas peleas y conflctos que tengamos serán a través de conversaciones por situaciones específicas y personales.

Así que tengan ojo, ya que este juego, que saldrá para PC y PlayStation 4 la próxima semana, no se recomienda para niños dado su lenguaje y temáticas para adultos.

CAMPO SANTO, UN VERDADERO "DREAM TEAM"

La de Campo Santo no es la típica historia de un grupo de programadores y diseñadores novatos que quería desarrollar su primer juego. Sus fundadores, por el contrario, son personalidades conocidas y destacadas en el mundo de los videojuegos, quienes el 2013 decidieron optar por la libertad creativa e independizarse.

Ubicados en San Francisco, California, los genios detrás de este estudio son **Sean Vanaman**, escritor principal del primer juego de The Walking Dead desarrollado por Telltale Games (considerado por la prensa especializada como el mejor videojuego de 2012), y **Jake Rodkin**, artista y diseñador de las aventuras gráfias de Sam & Max.

El resto del equipo lo componen **Olly Moss**, un reconocido ilustrador que ha trabajado con Marvel y realizó la carátula del juego Resistance 3; la animadora **Jane NG** (Spore, Brutal Legend, The Cave), quien tuvo la difícil tarea de dar vida a los dibujos de Moss; **Nels Anderson**, lead designer de Mark of the Ninja (un premiado juego indie para computadores); y **Chris Remo**, un ex periodista de Gamasutra, quien ha hecho una carrera como desarrollador de videojuegos y compositor musical para Double Fine... y estos son sólo algunos de sus empleados.

Como una parte importante de este juego está en sus diálogos, el estudio decidió trabajar con destacados actores y locutores. Para el rol de Henry, las voces son representadas por **Rich Sommer**, conocido por su papel de Henry Crane en la serie Mad Men.

El personaje de Delilah, según confesó Sean Vanaman para la revista Vice, desde su creación fue pensado para la actriz **Cissy Jones**, quien fuera la protagonista del primer juego de Telltale Games sobre The Walking Dead.

El equipo de Campo Santo trabajó por más de dos años en este título. Por cierto, también "en terreno", llegando a acampar en el parque nacional de Yosemite para sacar ideas.





¡Bienvenidos...
AL DIGIMUNDO!

Hace 17 años, Digimon vio la luz. La serie, que tuvo su época dorada en los años 90, regresa con un título que pretende seducir tanto a los antiguos fanáticos como a una nueva generación de jugadores.

Luis Felipe Puebla
#D_o_G


EDEN

Como un fanático más que soy, no puedo ocultar mi felicidad por ver al fin localizado, luego de tantos años, un nuevo título de **Digimon** en este lado del mundo. Hablo de los "verdaderos" juegos, sin contar spinoffs como **All-Star Rumble** que apareció hace no mucho en consolas de la pasada generación.

En fin, es **Bandai Namco** la encargada de traernos **Digimon Story: Cyber Sleuth**, un título desarrollado por **Media Vision** tanto para PlayStation 4 como para PS Vita.

INCANSABLE LUCHA

Casi terminando el año 2013, el desarrollo de Cyber Sleuth se anunciaba, a través de la reconocida revista japonesa **V Jump**, como un nuevo juego de la serie Digimon Story para PS Vita, con un lanzamiento programado para 2015, año que coincidiría con el decimoquinto aniversario de Digimon en Japón.

No faltó mucho para que los fans iniciaran una campaña de petición en línea a través de **Change.org**, con el fin de pedir una localización de Digimon Story: Cyber Sleuth para la PS Vita o de Digimon World Re:-Digitize Decode para Nintendo 3DS.

Fue entonces que el Community Manager de Bandai Namco en Europa, **Isshak Gravi**, por medio de Twitter dio las primeras esperanzas del regreso de la saga a occidente. Afirmó que alcanzando 50.000 firmas no se aseguraría una localización, pero sí "un debate" dentro de la compañía.

Por medio de la red social lanzó un mensaje: "Fanáticos, esta es su mejor apuesta, intentarlo y comenzar un debate. Digimon ya no es lo que era y traerlo de vuelta no es una tarea fácil". La petición finalizó con más de 65.000 firmas, aunque Bandai Namco fue muy hermética y no dio luz de su trabajo en traerlo.

Sin embargo, en julio pasado el estudio anunció en su panel del Anime Expo 2015 que Cyber Sleuth llegaría a América no sólo a PS Vita, sino que también sería porteado y lanzado en PlayStation 4, buscando un mayor número de ventas en el mercado occidental.

Como dato, el lanzamiento de Cyber Sleuth tiene una fecha muy cercana a la ya estrenada primera OVA de **Digimon Adventure tri**, que si estás interesado en verla puedes hacerlo a través del servicio de Crunchyroll. Cuenta con aplicaciones gratuitas para descargar tanto en PS3, PS4 y



PS Vita y es todo un golpe emocional a la niñez. Como pueden ver, Digimon ha regresado y con mucha fuerza a occidente.

LO DIGITAL Y LO REAL

Cyber Sleuth nos sumerge en un Japón de un futuro muy cercano, donde la conectividad a la red está al alcance de todos, convirtiéndose en una experiencia visual y multisensorial, integrándose fuertemente en la vida cotidiana de las personas.

Asumiremos el rol de **Takumi Aiba** o **Ami Aiba** (protagonistas masculino y femenino, respectivamente, dependiendo de nuestra elección al iniciar la aventura), unos jovenzuelos hackers amateur.

Mientras está en una sala de chat en la red, un desconocido envía un mensaje a todos los presentes invitándolos a conectarse

a **EDEN**, una red cibernética donde los usuarios pueden interactuar físicamente, para recibir un "maravilloso regalo" de su parte. A pesar del sospechoso mensaje, Aiba acepta y decide ingresar junto a otros dos usuarios del chat, **Nokia Shiramine** y **Arata Sanada**.

Una vez en EDEN, a los tres se les hace entrega de parte de un dispositivo llamado **Digimon Capture** y son encerrados en la red. Mientras buscan una salida, son atacados por un monstruo conocido como **Eater**, un glitch de este ciberespacio que devora datos de humanos y Digimon por igual. Aunque Arata logra abrir una salida, en el instante que Aiba escapa es tomado de una pierna y por un error del sistema sus datos se corrompen al momento de desconectarse. Debido a este fallo, despierta en el mundo real con su cuerpo medio digitalizado y, al mismo tiempo, datos del ciberespacio comienzan a manifestarse físicamente en el mundo real.

Aiba es rescatado en este estado por **Kyoko Kuremi**, una detective muy estimada por la policía y cabeza de Kuremi Detective Agency, que se encarga de investigar crímenes en el mundo cibernético. Aunque por razones desconocidas no puede ingresar a la red, ayudará al protagonista a descubrir qué ocurre. Aiba, con su cuerpo a medio digitalizar, manifestará una habilidad a la que llamarán **Jump Conect**, que le permite saltar entre el mundo real y digital.

NOSTALGIA PURA

A pesar de encontrarnos con un RPG de crianza (a lo **Pokémon**), en varias entrevistas realizadas al productor **Kazumasa Habu**, éste ha declarado que es un juego enfocado a un público más adulto.

El primer juego de la serie Digimon Story se lanzó hace más de ocho años, época en la cual muchos de los jugadores eran niños de básica y que ahora son jóvenes o adultos. Por esto, aunque el "núcleo" del concepto Digimon mantiene la aventura, entrenamiento y las batallas, **se han renovado sus elementos visuales** para adaptarse a la nueva etapa que viven sus antiguos jugadores, así como también buscan llamar la atención de jugadores que no han tenido acercamientos con la serie.

Aiba, como nuevo aprendiz de detective en la agencia de Kuremi, deberá investigar y resolver los casos que se le van asignando, mientras irá des-



cubriendo el misterio oculto tras EDEN.

Cuando ingresemos al mundo digital será donde interactuaremos con los Digimon y para poder atraparlos tendremos que escanearlos, obteniendo un porcentaje de sus datos. Cuando tengamos más del 100% podremos eclosionar los huevos en el **Digi-Bank** y obtener un Digimon. Mientras más porcentaje tengamos escaneado (llegando a 200%), más potencial tendrá nuestro Digimon.

Hablando de las criaturas en sí, está confirmada la aparición de **240 monstruos digitales** incluyendo a todos los clásicos de antaño: Agumon, Gabumon, Gomamon, Tentomon, Patamon, Palmon y Biyomon; además de todas sus digievoluciones y desevoluciones.

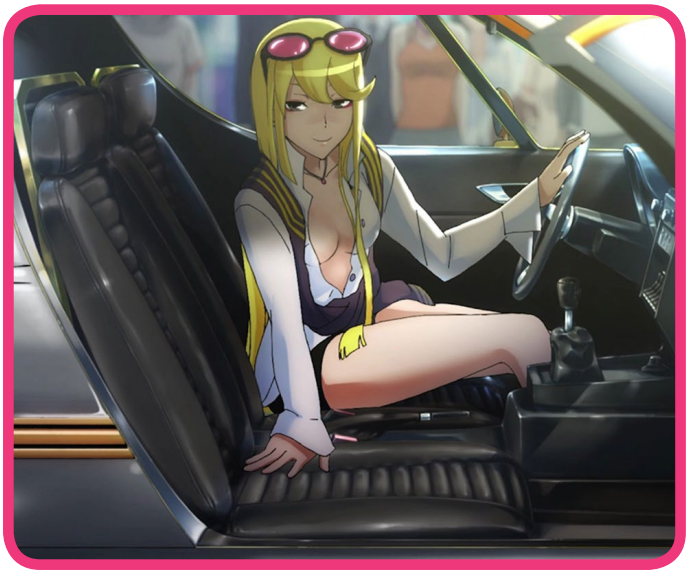
Todos ellos diseñados

por **Suzuhito Yasuda**, conocido por su trabajo en otros juegos como **Shin Megami Tensei: Devil Survivor**, que tienen un toque mucho más oscuro. Una elección que no fue al azar, claro.

Habu comentó durante la Comic Con NY 2015 que "una de las razones por la que se escogió a Yasuda-san es que fue el encargado ya de diseñar en el anterior juego, Digimon World: Re Digitize. Su trabajo fue exitoso y quisimos que se encargara del diseño de personajes otra vez. La segunda razón probablemente fue que, en la etapa de planeación, tuvimos en consideración que los antiguos fans de Digimon envejecen cada vez más, así que en vez de tener diseños de personajes muy tiernos preferíamos buscar algo más realista".

Hablando del juego mismo, mencioné que el núcleo de Digimon se mantenía intacto, con su estilo de rol por turnos tan popular y querido por los fans. Durante las peleas manejamos a tres personajes, con las clásicas opciones: **"Atacar"**, para la ofensiva; **"Habilidades"**, donde cada personaje tendrá especiales únicos a su clase; **"Defensa"**, para cuando optemos por protegernos de los ataques enemigos; y **"Cambio"**, para permutar al Digimon que tengamos en el campo de batalla por otro en la reserva.

Otras característica que regresa es el **Digi-Lab**, donde podremos gestionar a nuestros Digimon. Aquí podremos evolucionar, desevolucionar, cambiar nuestra party o depositarlos en el Digi-Bank. También vuelve la **Digi-Farm**, un lugar donde podremos dejar a los Digimon que no nos acompañen en la aventura principal para subirlos de nivel de forma automática.





También podremos alimentar a nuestros queridos monstruos y si lo hacemos de forma regular crearemos lazos de amistad más profundas con ellos.

NUEVAS OPCIONES

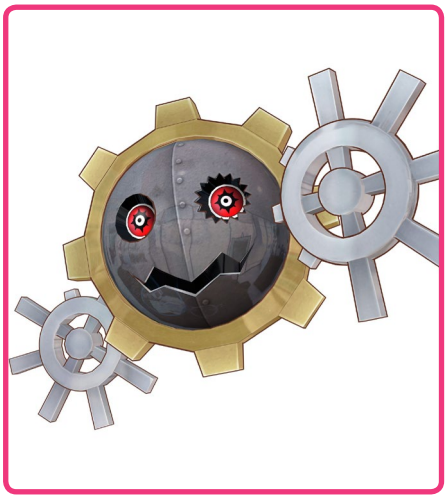
La nueva versión para PS4 y PS Vita que aterriza a nuestro continente incluirá algunas novedades que no están en la versión japonesa original. Incluyen un **selector de dificultad** para jugar a gusto, la posibilidad de comenzar un **"New Game Plus"** al finalizarnuestro juego y la opción de **"Cross Save"** para guardar y cargar nuestra partida entre las consolas de Sony si llegamos a hacernos con ambas versiones del juego.

Quienes adquieran el juego el día uno también tendrán incentivos, como los clásicos trajes extra y dos Digimon exclusivos para la versión occidental: **Beezlebumon** y **Cherubimon**.









Digimon Story Cyber Sleuth se lanza esta semana. Mientras la edición de PS4 llegará a nuestras tiendas, para PS Vita sólo lo podrás obtener en formato digital a través de PlayStation Network. Quienes adquieran esta última edición también recibirán 4 temas para sus consolas basados en Nokia Shiramine, Takumi Aiba, Ulforce-Veedramon con Magnamon y Gallantmon con Omnimon.

En Japón ya se encuentra bajo desarrollo una nueva entrega de la saga Digimon World para PS Vita, bajo el título **Digimon World: Next Order**. Y está muy claro que si Cyber Sleuth vende bien en occidente, es muy probable que veamos una futura localización de éste y los demás juegos de Digimon que aparezcan en el futuro.





Un viaje a la MENTE DE UN ESPÍA

Con la llegada de Alekhine's Gun, se hace necesario repasar uno de los subgéneros más prolíficos de los juegos de acción y aventura, pasando por algunas de esas sagas que nos convirtieron en un maestro del sigilo.

René Quezada
#Lynhänder

Sin lugar a dudas, el espionaje es un subgénero muy particular de los títulos de aventuras. Y no podemos hacer un repaso del mismo sin pasar antes por algunas joyas de éste. En particular, nos vamos a dedicar a algunos títulos de la generación anterior y la actual, a fin de que aquellos lectores no muy familiarizados con la esencia retro de esta industria puedan apreciar el trasfondo de estas palabras.

Sin lugar a dudas, la saga **Metal Gear Solid** es la más popular de las sagas de espionaje y sigilo en esta industria. El videojuego original de PSX fue responsable de introducir la base de las mecánicas más esenciales del sigilo en los videojuegos tridimensionales previo a la década del 2000, dando paso a nuevas fórmulas que perfeccionaron su propia inspiración con posterioridad.

Metal Gear Solid, en todas sus entregas, ha sido una saga que permite al jugador tanto desatar el infierno y matar a todos los enemigos previo a cumplir un objetivo, como el poder pasar todo el juego de forma sigilosa, sin ser visto, sin matar a nadie y, por extensión, sin soltar alarmas de ningún tipo (salvo en las batallas contra jefes de final de fase).

No obstante, la esencia del título es el espionaje con cierto nivel de táctica, siendo de todas maneras un videojuego accesible para todo el mundo y que, en sus últimas entregas, no es necesariamente difícil de dominar. Es razonable catalogarlo como un título híbrido, donde los errores en la infiltración siempre están permitidos, ya que pueden resolverse huyendo y ocultándonos del enemigo, trayendo consigo un componente casual tácito, que privilegia la habilidad.

En **Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots**, los componentes de sigilo de la saga están enormemente simplificados, siendo así un punto de inflexión en la saga. Sí, es posible terminar el juego sin alarmas y en perfecto sigilo, pero la estructura del mismo es tan lineal que la diferencia entre la acción y el espionaje puro y duro es casi imperceptible.

Por el contrario, **Peace Walker** intenta recuperar parte de la esencia de la saga, tratando de añadir un mejor diseño de niveles, siendo **The Phantom Pain**, la quinta entrega numerada de la saga, su máximo epítome de libertad, con un diseño abierto de niveles, excelente



jugabilidad y numerosas posibilidades de infiltración. Claramente, Metal Gear es una saga donde Naked Snake lleva la batuta, relegando a Solid Snake a una dolorosa, aunque nada menospreciable, segunda posición.

ESPÍAS HARDCORE

No obstante, existen algunos exponentes más hardcore en el subgénero de los espías, siendo el epítome más populista, e igualmente duro del mismo, la saga **Splinter Cell**, basada en las reminiscencias de Tom Clancy en el contexto de la inteligencia militar y, por mucho tiempo, el rival de Metal Gear dentro de este subgénero.

Sin embargo, a diferencia de Metal Gear, donde los componentes argumentales son el foco principal, Splinter Cell es una saga donde el sigilo es el protagonista absoluto, sin menospreciar la imponente presencia de Sam Fisher, su protagonista, gracias a la tremenda actuación de voz de Michael Ironside.

Sam siempre debe salvar al mundo de ataques nucleares mediante su gran experticia en la infiltración. No obstante, en Splinter Cell se castiga duramente al ju-



gador que falla en la acción de pasar inadvertido, penalizando con el término de una misión incluso cuando mueren civiles o soldados, aun cuando sus cuerpos sean descubiertos.

Por supuesto, aquello implica que las alarmas son un tema a considerar dentro de la saga, sobretodo en las primeras entregas, **Pandora Tomorrow** y **Chaos Theory**, teniendo que evitar hacerlas sonar en todo momento si deseamos tener éxito a la hora de cumplir nuestros objetivos.

Así, Splinter Cell es el exponente popular más hardcore del sigilo, incluso aunque las dos últimas entregas hayan tenido cierto nivel de casualización.

En particular, desde **Conviction**, que es cuando la línea argumental de la saga se ha enfocado en Sam Fisher, la saga ha decaído un poco en su nivel de rigurosidad a la hora de infiltrarnos en un sitio lleno de enemigos, sobretodo considerando el sistema mark and shoot estrenado en ese título, que nos permite marcar hasta a dos enemigos y ejecutarlos siempre que Sam haya incapacitado antes a otro con ataques cuerpo a cuerpo.

ROL Y ACCIÓN

Una última saga digna de mención dentro del mundo del espionaje en los videojuegos es **Deus Ex**. Nacido como un videojuego de rol con diversos elementos de acción y sigilo gracias al trabajo de Ion Storm y Eidos Interactive, siendo su última entrega, **Deus Ex: Human Revolution**, todo un baluarte de los juegos de espionaje y, sin lugar a dudas, el mejor exponente del género durante la generación anterior.

Concebido como una precuela del original, ambientado 25 años antes, en Human Revolution encarnamos al agente de seguridad Adam Jensen dentro de un futuro distópico donde el transhumanismo es el núcleo argumental del juego, siendo el conflicto entre la ética y la biomecánica avanzada un contexto adecuado para una aventura de rol donde Jensen tiene absoluta libertad para completar sus objetivos.

De la misma forma que en Metal Gear, Human Revolution permite al jugador completar las diferentes misiones de forma violenta, matando a todo el mundo, o utilizando el sigilo como la mejor herramienta a la hora de cumplir nuestros objetivos, premiando el título al jugador si no mata a nadie ni es visto en ningún momento de la aventura.



La naturalidad de los movimientos de Jensen, así como el insuperable diseño de niveles, dotan a Human Revolution de las mejores propuestas de hibridación entre sigilo y acción. Y por supuesto, lo convierten en una verdadera joya del género y nos hace esperar con ansias la próxima entrega, **Mankind Divided**, dentro de este año.

AGENTE ALEKHINE

Desarrollado por **Maximum Games**, quienes darán el salto de ser distribuidores a creadores, **Alekhine's Gun** es un juego inspirado en la célebre estrategia con la cual **Alexander Alekhine** ganó el campeonato mundial de ajedrez en San Remo, en 1930, ante **Aron Nimzowitsch**. Se trata de un título que utiliza como baza central de jugabilidad el sigilo y la cautela. Y ya dicho todo acerca de algunas joyas de este subgénero, es preciso fijar nuestra atención en lo más próximo que se viene a nuestras plataformas dentro del mismo.

Encarnamos al agente ruso Alekhine, un laureado asesino que trabaja para la CIA estadounidense en plena Guerra Fría, con cierto compromiso de la KGB, a fin de poder traer a la luz una oscura conspiración que se cierne sobre la Unión Soviética. Para ello, nuestro protagonista tiene que hacer valer toda su experticia en el campo de la infiltración y el espionaje a fin de poder completar sus diversas tareas alrededor de las 11 localizaciones que nos planteará el título alrededor del mundo, todas abiertas, mediante nuestra letal creatividad.

Dicha creatividad incluye, por supuesto, **diversas técnicas de asesinato**, incluyendo aquellas que pueden parecer accidentales y que dan pie a que Alekhine transite libremente entre sus enemigos.

Cualquier oponente puede ser asesinado

para luego usar sus ropas como disfraz, facilitando la tarea del protagonista a la hora de cumplir sus objetivos. Además, es posible manipular diversos elementos de los escenarios para que algunos objetivos mueran de forma "accidental".



Por ejemplo, una parrilla puede incendiarse de manera espontánea, matando a quien se encuentre en ese momento asando su carne favorita. Un amplificador puede darle una descarga a alguien que en ese preciso momento se encuentra ajustando sus niveles... entre otras cosas.

Así, se construye un título totalmente libre para aquel que desee explotar sus letales posibilidades creativas en términos de jugabilidad. No obstante, se aprecia un trabajo técnico que no debiese destacar por ser excelso o muy pulido, pues luce claramente como un juego de la generación anterior, no sin considerar que algunos movimientos se ven algo ortopédicos.

Sin embargo, podemos esperar más de una sorpresa de parte de los creativos de Maximum Games.

Los juegos de espías siempre serán un tema a considerar dentro de lo que es una buena aventura. También suelen constituir productos de calidad con componentes de jugabilidad lo suficientemente complejas como para incentivar al jugador a poner de su parte al desarrollar un cierto grado de creatividad cuando se deseen cumplir los objetivos.

Ciertamente, son una baza significativa dentro del género de las aventuras. Y claramente, con la pérdida de Metal Gear de la escena debido a la partida de Kojima debido a sus desavenencias con Konami, es preciso fijar nuestra atención en otros títulos como Alekhine's Gun como nuevos nortes que buscar.



Megadimension: Caos
MULTIDIMENSIONAL

Una nueva aventura de nuestras consolas personificadas aterriza a nuestras manos, debutando en la nueva generación de consolas con Neptunia VII. Con su sello humorístico intacto, complacerá al fan más acérrimo.

Luis Felipe Puebla
#D_o_G

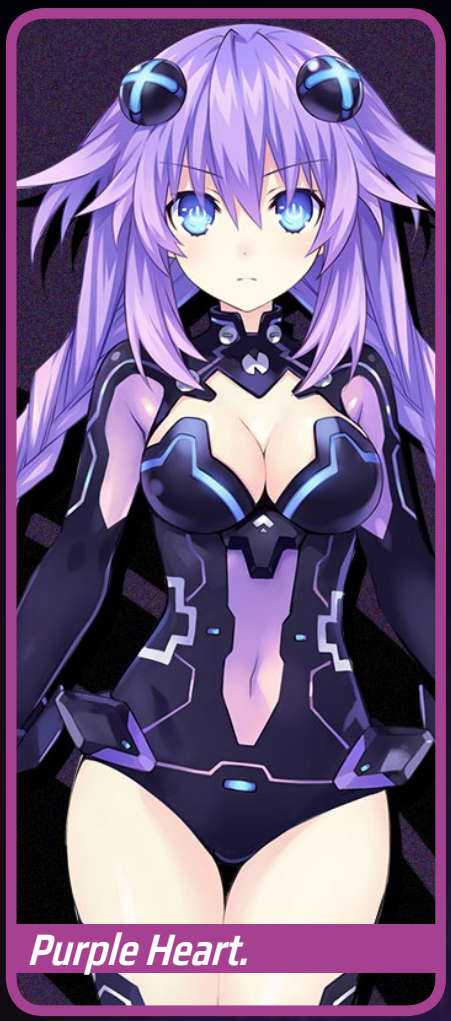


Megadimension Neptunia VII es la última entrega de la serie creada por el estudio japonés **Compile Heart** y que en esta ocasión debuta en forma exclusiva para PlayStation 4. Estamos ante un juego de rol japonés por turnos, donde prácticamente todo el universo donde se desarrolla está influenciado o haciendo guiños a prácticamente cualquier cosa relacionada con la industria del videojuego, pero con una gran carga humorística y también con mucho fanservice.

Comenzaré aclarando a los lectores que no estén familiarizados con la serie que el "VII" no es indicativo de una séptima entrega, pues el juego es secuela directa del anterior título **Hyperdimension Neptunia Victory**. Por ende, sería correcto señalarlo como V-II o segunda parte de Victory. Y aunque la serie no se destaca por poseer un tono muy serio y no haber jugado los anteriores no te impedirá disfrutar de esa nueva entrega, siempre es recomendable haber jugado alguno de los títulos anteriores, sobre todo por la gran cantidad de personajes que existen, tanto principales como secundarios.

TRES HISTORIAS

El juego transcurre una vez más en Gamindustri, un mundo ficticio formado por cuatro masas de tierra que son controladas por una CPU, diosas que gobiernan y son veneradas a cambio de su protección divina. Las cuatro naciones son: **Planeptune**, cuya diosa es **Purple Heart**; **Lastation**, tierra industrial que hace referencia Sony y PlayStation, con su diosa es **Black Heart**; **Lowee**, una tierra nevada que toma como



Purple Heart.



White Heart.

inspiración a Nintendo y Wii, con su diosa es **White Heart**; y finalmente tenemos a **Greenbox**, tierra de verde vegetación que guiña a Microsoft y su X-Box, con su diosa **Green Heart**.

Una era turbulenta está asolando Gamindustri, que está pasando por una temporada conocida como **cambio de CPU**. Durante este tiempo de descontento social, terribles rumores sobre las actuales CPU comienzan a circular por Gamindustri.

Neptune (forma humana de Purple Heart) y las otras diosas comienzan a preocuparse, temiendo que los ciudadanos de cada tierra comiencen a pedir nuevas líderes y pierdan su poder. Durante la crisis, Neptune y su hermana Nepgear desaparecen misteriosamente, apareciendo en la **Zero Dimension**, una nueva línea temporal situada en un mundo catastrófico que está a punto de acabar. Allí conocerán a **Uzume Tennouboshi**, última CPU viviente de aquel mundo, quien está luchando sola contra una gigantesca entidad malvada conocida como **Evil CPU**.

Con esta premisa nos encontramos en **Megadimension Neptunia VII**, donde por primera vez vemos que la historia se desarrollará a través de tres líneas temporales o dimensiones distintas que transcurren en distintas épocas.

Compile Heart originalmente ideó estas tres dimensiones como tres juegos distintos, pero finalmente decidió comprimir todo en un gran juego. Por ello, en los video tráilers y durante el juego cada historia posee su propio logo, como si fueran títulos independientes.



Black Heart.



Green Heart.

La primera historia que se desarrolla es "**Zero Dimension Game Neptune Z: Ragnarok of the Abyss Goddess**", que es básicamente el argumento descrito anteriormente, donde Neptune y Nepgear ayudarán a Uzume (la personificación de Dreamcast) y **Umio** a salvar la Zero Dimension del ataque de Evil CPU. En esta dimensión también encontraremos una versión adulta de Neptune, que al parecer jugará un papel importante al final de la historia.



En la segunda historia, "**Hyperdimension Game Neptune G: Gold Vanguard Gamindustri Existence of Change**", las cuatro CPU organizarán un torneo de lucha para lavar su imagen ante los rumores negativos que se han esparcido sobre ellas.





Neptune, Noire, Blanc y Vert llegan a las ins-

tancias finales, pero su lucha es interrumpida por un grupo de cuatro personas denominado "**Gold Third"**, quienes las vencen fácilmente. En ese momento la realidad cambia y dejarán de ser las gobernantes de Gamindustri. "Gold Third" es una parodia a las compañías third party y nos presenta a los nuevos personajes de **B-Sha** (Bandai Namco), **K-Sha** (Konami), **C-Sha** (Capcom) y **S-Sha** (Square Enix).

Al finalizar las historias anteriores llegaremos al clímax con **"Heart Dimension Game Neptune H"**. No quiero dar más detalles de este capítulo, pues existirán varios giros de trama, además de aclarar las verdaderas intenciones y roles de los nuevos personajes.

COMBATE RENOVADO

Compile Heart ha buscado innovar en lo posible con su nuevo título. Más allá de los saltos gráficos dado el cambio generacional, que alcanzan los 1080p corriendo a estables 60fps, se suman cambios en la jugabilidad de los combates y mapas.



Neptune.

El sistema de combos ha cambiado y ahora depende del arma equipada qué tanto podemos alargar el combo, abriendo o cerrando slots dentro de cada categoría de ataque: Standard, Rush o Power. También cambiará las propiedades de cada ataque, por lo que ahora la elección del arma será esencial a la hora de equipar a nuestro personaje. Ojo que cuando luchemos con jefes gigantes no podremos realizarles ataques en combo, disponiendo sólo de nuestras habilidades y EXE Drives.

A pesar de ser un juego de rol por turnos, una parte importante de la batalla viene en cómo posicionar a tus personajes en el campo de juego, **lo que hace al juego mucho más estratégico**, algo que se ve acentuado en este título.

Otra de las novedades son las **"Formation Skills"**, donde podremos ejecutar ataques especiales alineando de forma estratégica de dos a cuatro integrantes de nuestra party en el campo de combate. Una vez al-

canzada cierta cantidad de barra EXE Drive, podremos desatar un ataque devastador para nuestro enemigo. También tendremos nuevas transformaciones para las diosas, la **NEXT Form** (referencia al salto next-gen que dio el juego) donde obtendremos nuevos ataques y vestimentas.

Otro elemento que cambia para dar mayor estrategia es la "resistencia" de los enemigos. Me explico: en los anteriores juegos, éstos poseían una barrera invisible que a medida que los atacabas iba bajando hasta romperse, momento en el que tus ataques provocaban el mayor daño posible. Este elemento se ha removido, siendo reemplazado por "partes quebrantables" o **"Parts Breaks"**.

Ciertos enemigos cuentan con una o más partes quebrantables de su equipo (puede ser un escudo o armadura, por ejemplo), que al ser atacadas llegarán a un punto de quiebre. Pueden ocultar puntos débiles, pero también pueden quitarle habilidades al enemigo, impidiéndole realizar ciertos ataques. Al destruir estas partes, recibiremos experiencia y créditos extra e incluso encontrar drops raros.

La forma de movernos por el mapa también ha cambiado. Mientras antes nos limitábamos a seleccionar el punto donde queríamos aparecer, ahora el mapa se va trazando a través de rutas y caminos muy similares a lo que vemos en, por ejemplo, los juegos Atelier.

Ojo que para crear rutas entre los distintos puntos debemos gastar créditos y mientras nos desplazamos en las rutas nos



B-Sha.



K-Sha.

podemos encontrar con combates aleatorios... **¡ya no es tan simple como antes!**

VAN POR EL NICHO

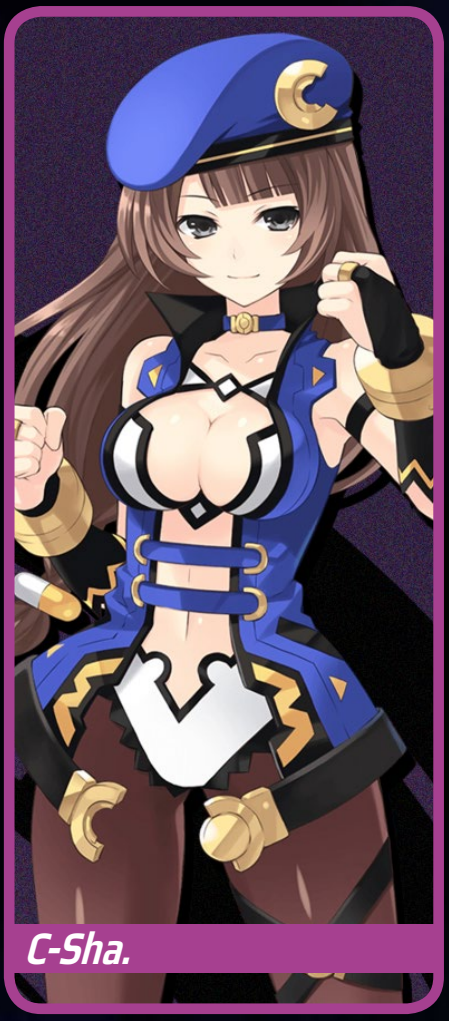
Más allá de apuntar a un público masivo, Megadimension Neptunia VII entrega lo que el jugador nicho de la saga busca: **buen rol y mucho humor** y eso no ha cambiado. Compile Heart se ha esforzado en no estancarse, agregando dinamismo al combate y no quedarse en el pasado.

Es sorprendente el cambio que hay entre el primer juego desarrollado para PS3 (que en lo personal como juego detesto, pero que los personajes me hicieron amarlo) a la entrega que recibiremos ahora en PS4.

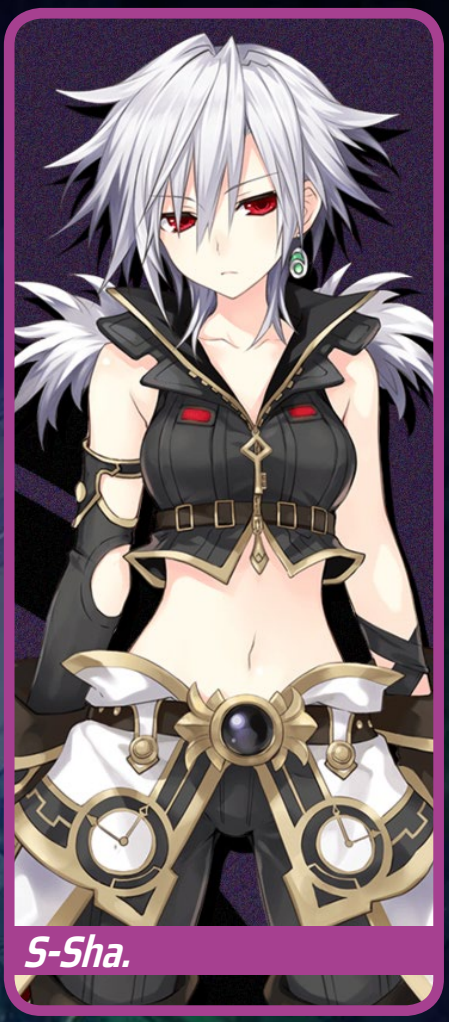
El juego se lanza oficialmente esta semana, publicado por Idea Factory, y quienes compren la primera edición recibirán un cariñito por su lealtad, pues **el juego día uno incluye un poster de 34x28cm con una preciosa ilustración de Neptune y Uzume Tennouboshi**.

Un dato para los más puristas: el juego viene doblado al inglés y si quieres el doblaje original japonés deberás descargarlo a través de PlayStation Network como DLC.

Este contenido descargable es **totalmente gratuito**, aunque a esta altura es incomprensible que no venga en el disco, como si un blu-ray no tuviera espacio suficiente para almacenar todo. Entiendo este movimiento que se realiza en algunos lanzamientos de PS Vita, donde el almacenamiento de la tarjeta de memoria puede ser insuficiente, pero no en uno de PS4. Extraño, pero al menos no tendremos que pagar un centavo.



C-Sha.



S-Sha.



The Following
EXPANSIÓN ZOMBIE

El estudio Techland nos regaló, a comienzos de 2015, uno de los primeros grandes títulos de la generación como lo fue Dying Light. Un título que ahora se ampliará con un vasto nuevo mapa que promete horas y horas de juego.

Alejandro Abarca Apablaza
#Feniadan


195 AWH

El año pasado, los creadores del primer Dead Island se sacaron un as bajo la manga con el notable **Dying Light**.Y ahora, para continuar con su éxito, estrenan la ambiciosa expansión **The Following**, que busca seguir aumentando nuestras horas de juego en su apocalíptico mundo plagado de zombies.

LA HECATOMBE

El año pasado fue fructífero en cuanto a grandes estrenos, significando el despegue real de la actual generación de consolas. No obstante, muchos de los títulos lanzados fueron nuevas entregas de grandes franquicias como **Fallout 4** o el broche final como **Batman Arkham: Knight** o **Starcraft II: Legacy of the Void** en lo que se refiere al PC. Y dentro de este continuismo, sin duda, una de las gratas sorpresas fue Dying Light.

Esta obra nos llegó de manos de **Techland**, quienes ya tenían experiencia para explorar el apocalipsis zombie, pues habían dado el puntapié inicial con el primer Dead Island y con Riptide. Sin embargo, tras algunos problemas con la editora **Deep Silver**, no continuaron con la saga por lo que se vieron forzados a crear una nueva IP, naciendo así un producto que cuenta con su propio sello vía el uso del parkour y sus ciclos de día y noche.

Tras su éxito, estrenaron los típicos DLC de costo y gratuitos, donde incorporaban algunas nuevas misiones, modalidades, armas, etc. En este sentido, The Following se planteaba seguir con esta idea de pequeños contenidos, no obstante, desde el estudio prefirieron dar un vuelco a la situación e ir mucho más allá creando así esta expansión que nos dará **varias horas de diversión**.

LO NUEVO

Para comenzar, The Following es un añadido para la historia principal, por lo que volveremos a tomar control de **Kyle Crane**, quien buscará ayudar a los mermados supervivientes de la Torre. Por ello, deberá seguir las pistas para encontrar el que se dice es un lugar donde la gente es inmune a la infección. Es así como llegaremos a una nuestra nueva localización, que tiene la gracia de ser tan grande y detallada como todos los mapas del juego base.

La nueva zona no sólo nos dará vastas horas para poder explorar todos sus confines, sino que nos ofrecerá algunos importantes cambios que influirán en la experiencia jugable, debiendo afrontar ahora los



problemas desde una nueva perspectiva.

Una de las incorporaciones más importantes surgió de una petición a gritos de los usuarios, quienes clamaban por la conducción. Si bien este era un elemento que los desarrolladores habían tenido en cuenta en un principio para el juego original, prefirieron no incluirlo, pues uno de sus pilares y aciertos fue el tener que movernos y correr desenfrenadamente por todo el escenario a base del parkour, chocando en este aspecto la conducción por la ciudad.

Pero tras haber sido tan clamada, decidieron agregarla. Por suerte, esto no les era ajeno, puesto que han tenido experiencia en el área con otros juegos y, en este sentido, el nuevo escenario es propicio para la conducción, ya que cuenta con varias extensiones de campo abierto, aunque esto no significa que abandonen su esencia, pues igualmente deberemos hacer uso del parkour para sobrevivir un día más.

Todo lo anterior se concreta con la llegada del buggy, que viene cargado de sorpresas, contando con su propio árbol de habilidades, el que irá

subiendo a medida que conduzcamos.

También podremos modificar su aspecto, ya sea a punta de pintura y elementos netamente estéticos u otro más funcionales como el nitro o un letal parachoques para limpiar el camino. Además, podremos tener indispensables armas como el lanzallamas o incluso montarle lámparas UV que lo conviertan en un móvil seguro para viajar por las noches.

En la vertiente multijugador también podremos hacer uso de los buggys, donde contaremos con una serie de frenéticas carreras de hasta cuatro jugadores, donde deberemos ir pasando por puntos de control o destruyendo objetos, pudiendo ganar segundos extras si nos deshacemos de algunos zombies por el camino.

Como contrapartida de este añadido es que hay una mejora en la inteligencia artificial de los enemigos, la que se adapta a la nueva situación, pues de manera similar a como los zombies trepaban si nos quedábamos estáticos mucho tiempo, ahora habrá algunos que se subirán al vehículo y buscaran atacarnos con todo para que perdamos el control.

Por su parte, si eres de los que te preguntas si habrá más vehículos, **desde Techland fueron enfáticos en decir que será el único que veremos**, porque al igual que el parkour en el juego original, quisieron centrar sus esfuerzos en una sola característica para así sacarle



el máximo provecho.

Otra de las incorporaciones es una actualización que si bien llega con la expansión, estará disponible para todos los usuarios, hayan comprado o no el contenido extra.

Esta se refiere a las habilidades legendarias, a las que podremos acceder una vez hayamos completado un árbol común, contando aquí con **250 nuevos niveles** para mejorar nuestra fuerza, resistencia y demás, para quienes quieran sacarle todo el jugo. Y como premio por la titánica tarea, cada 25 de estos niveles recibiremos nuevos emblemas, armas o skins.

Como guinda de la torta, se aumenta el arsenal de armas, logrando la suma de más de 200. Dentro de estas llega la ballesta, ideal para incursiones silenciosas tanto contra zombies como humanos. Además, tendremos la habilidad de crear varias saetas para ella.

Por último, y como no podía faltar, pensando en aquellos que buscan un mayor desafío, **se incorpora la dificultad Nightmare (Pesadilla)**, la que digna de su nombre nos dará más de un dolor de cabeza.

Dying Light: The Following se estrena el próximo 9 de febrero, formando parte del pase de temporada, aunque también llegará **Dying Light: Enhanced Edition**, una versión definitiva que contará con todos los contenidos incluidos en esta expansión, siendo ideal para los recién llegados.





Tejiendo una hermosa HISTORIA DE AMOR

Con el apoyo de un coloso como Electronic Arts, el pequeño estudio Colwood interactive promete enamorarnos con un título lleno de ternura y en el que nuestro protagonista es un lanudo personaje que vivirá épicas aventuras.

Caleb Hervia
#Caleta



Basta sólo ver una imagen de este juego para sentirse de inmediato atraído extrañamente por él. Y esto pese a que el título no es muy claro de lo que el juego trata en sí y mucho menos el protagonista que nos presenta la portada.

Creo que es el primer gran acierto a la hora de presentar **Unravel**.

¿Pero qué sucede cuando intentamos saber más de él? Bueno, nos topamos con la genial sorpresa de que es **una tremenda obra de arte**, no sólo por lo fino y detallista de sus escenarios, sino que también por la potencia de su personaje principal y su historia encantadora.

Unravel es un título que podríamos catalogar dentro del género de los juegos de rompecabezas, pero no del que necesitas hallar una y mil cosas ubicadas en rincones escondidos para seguir adelante, sino de los que tienes que pensar en cómo tú podrías salir adelante en esa situación con las cosas que tienes.

Creo, en todo caso, que la mejor catalogación es la que ofrecen sus creadores: **"Unravel es un juego de plataformas, basado en la física".**

Martin Sahlin, diseñador y cabeza en el equipo conformado por sólo catorce individuos de **Colwood interactive**, nos presenta esta fantástica obra, cargada de nostalgia y emotividad.

Nos toparemos con dos historias a lo largo del juego. La primera es la que irá viviendo nuestro personaje



principal y la segunda será la que éste vaya desenredando, pudiendo así reconectar los recuerdos perdidos de una familia.

Yarny es el nombre del extraño y tierno personaje principal, al cual tendremos que guiar por un mundo que así como es de hermoso, también está lleno de peligros.

Hecho sólo de una hebra de lana, Yarny se irá desenrollando, a medida que la aventura avanza. De esta manera, iremos utilizando la hebra que forma a nuestro personaje para ir interactuando con el entorno que nos rodea y, de esta manera, poder ir superando obstáculos como saltar de un lado a otro, atraer algún objeto o hacer un puente colgante.

Y es que con las cosas más sencillas que te puedes topar en los distintos escenarios podrás crear las soluciones para los puzles más difíciles. Muy probablemente si es que piensas que podrías hacer algo con la hebra, como tirar de un objeto o acercarte algo, lo podrás hacer. Y eso es algo genial en el juego, pues a veces las soluciones son mucho más simples de lo que creíamos.

Los diálogos o palabras en Unravel son casi inexistentes y pareciese por un momento que parte de esto es permitir que nosotros mismos creemos nuestros propios parlamentos en nuestras mentes e imaginemos las posibles interpretaciones. Todo esto lo podemos formar a través de las expresiones de Yarny y sus estados de áni-



mo. Además, en cada momento la música y los paisajes jugarán un rol fundamental.

Este no es un juego que se sitúe en una tierra mágica y lejana o exótica y plagada de excentricidades. Muy por el contrario, todas las localizaciones de Unravel se basan en la naturaleza propia de las nórdicas tierras del norte de Suecia, de donde pertenecen precisamente los chicos de Colwood.
Cada uno de los paisajes está cuidadosa y finamente detallado, haciéndonos sentir inmersos dentro de cada uno de ellos. Como si realmente estuviésemos en esa zona escandinava y sintiéramos el frío en ciertas partes calándonos los huesos o la brisa marina acariciándonos el rostro.

Desde el mar, pasando por gélidos territorios, ríos y lodazales podremos toparnos con parte del relato de la historia que iremos descubriendo. Recuerdos, secretos y otros detalles irán apareciendo en los paisajes en la medida que nuestro pequeño ovillo rojo vaya avanzando en su cruzada de amor.

La música no sólo es un acompañamiento. Por el contrario, es parte muy importante. Logra no sólo crear una atmósfera, sino que **permite evocar sentimientos** y a veces, incluso, **pareciese ser la voz del juego**. Las melodías logran mezclarse completamente con las imágenes que vamos percibiendo a lo largo del juego, permitiéndole romper nuestro corazón y llenarnos los ojos de lágrimas, para después volver a reconstruirnos completamente.

Los suecos **Henrik Oja** y **Frida Johansson** son los encargados de la preciosa banda sonora de Unravel. Ellos fueron escogidos precisamente por ser com-







positores locales y, de este modo, podrían entender a la perfección cómo transmitir la idea que los creadores tenían en sus cabezas a la hora de presentar la majestuosidad de los paisajes nórdicos. Sabían perfectamente cómo deberían sonar y para ello qué mejor que utilizar como base instrumentos tradicionales y música folk como punto de inicio.

La historia que nos coloca a Yarny como personaje principal está compuesta por sonidos, visiones, momentos, lugares y eventos que nuestro protagonista irá descubriendo durante su viaje y que serán lo fundamental en el diseño de niveles.

Unravel es un juego hermoso en lo visual, lleno de cosas para poder explorar, y **pareciera tan real que incluso es casi palpable**. Su historia es consistente y emocionalmente atractiva y toca temas tan preciosamente profundos como el amor, la melancólica añoranza y el deseo de reparar vínculos rotos.

Este título verá la luz este 9 de febrero **en formato digital** y estará disponible para PC, PlayStation 4 y Xbox One. Desde ya se puede hacer su reserva por unos 20 dólares y realmente valdrá cada centavo.