Todo Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

FEBRERO 2016

NÚMERO 39

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES



EL REGRESO DEL GIGANTE

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

La rendición de Microsoft



Jorge Maltrain Macho
Editor General

La noticia no fue ninguna sorpresa, pues ya se veía venir desde hace semanas: Quantum Break, el exclusivo más esperado de Xbox One, de los mismos creadores de Alan Wake, dejará de ser exclusivo y será lanzado para PC el mismo día que lo hará para la consola.

Más aún, es un hecho que en el futuro la gran mayoría de los juegos que serían exclusivos de One ahora se podrán jugar también en ordenadores con Windows 10, es decir, ya no será obligatorio comprarse una One para disfrutar de títulos como el esperado Gears of War 4 o Scalebound.

La noticia causó roncha entre muchos fanáticos de One y por mucho que el jefazo de la división Xbox, Phil Spencer, haya intentado explicar mi impresión es clara: la decisión refleja que para Microsoft la carrera contra Sony por

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



la nueva generación ya está perdida. Así de corto y así de claro.

Hace algunos meses, alabé la política de Microsoft en orden a luchar por revertir la diferencia de ventas con PlayStation 4 a punta de exclusivos, tal como hizo Sony en la generación pasada.

Pues esta noticia termina de golpe con eso y yo, como dueño de una One, no puedo sino sentirme estafado, tal como muchos lo han expresado, pues se nos vendió un centro de entretenimiento en el cual podríamos disfrutar de experiencias únicas.

Si el asunto es muy simple. Cuando uno decide comprar una One, una PS4 o una Wii U la decisión pasa por dos factores principales: en qué consola juegan los amigos y qué exclusivos tiene.

Mi decisión, como la de muchos, pasó por lo segundo y, con esta decisión, esto último pierde todo sentido.

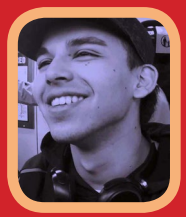
Seguramente jugaré cada exclusivo que me interese igualmente en la One, pero más por sentir que no perdí el dinero que por otra cosa, pues en la práctica son muy pocas las ventajas de la consola por sobre el PC en términos de gráficos, de precio o de rendimiento.

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

Lo peor de la noticia, para mí, es que esto pone un tremendo manto de duda en torno a una eventual futura Xbox, lo que es muy malo para la industria, pues con Nintendo lanzando palos de ahogado, vemos que se va perdiendo una competencia entre las plataformas que siempre favorece a los usuarios finales.

¿Tendrá Microsoft un plan a largo plazo que no atisbamos? Ojalá...


Felipe Jorquera
#LdeA20


Ignacio Ramírez
#Mumei


Jorge Rodríguez
#Kekoelfreak


Rafael Inostroza
#BadSeed91


René Quezada
#Lynhänder

Indice



EL REGRESO STREET FIGHTER V 06



FIRE EMBLEM FATES 16



FAR CRY: PRIMAL 34



GARDEN WARFARE 2 46

22 **JUEGOS DE HORROR**
Un repaso al pasado, presente y futuro del terror psicológico.

40 **EL ORIGEN DE MEGA MAN**
El bombardero azul regresa con una imperdible colección.

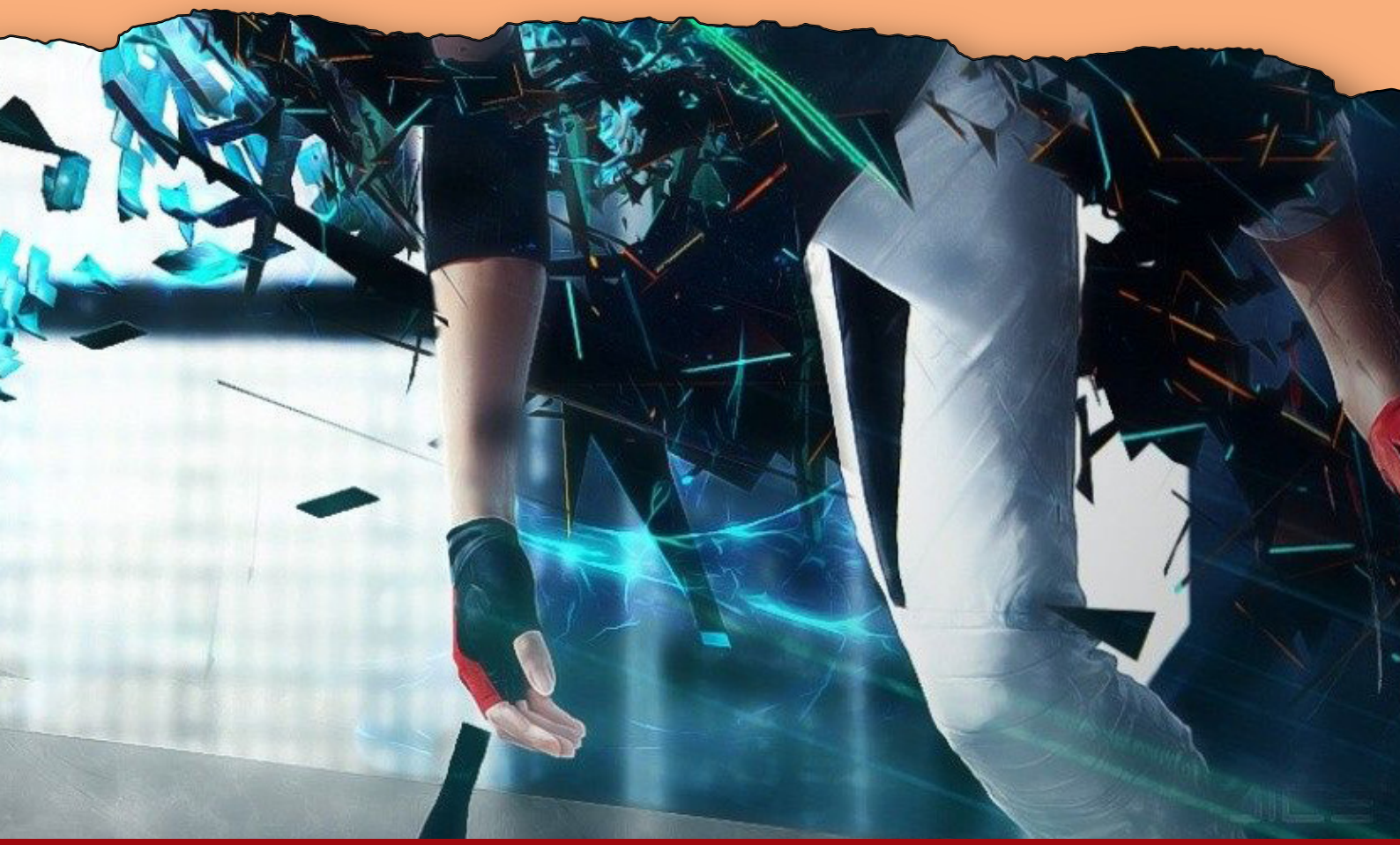
54 **SAMURÁIS EN ACCIÓN**
Los guerreros japoneses vuelven con un prometedor título indie.

Noticias | Videos | Juegos | Cine | Sorteos



playadictos
TU COMUNIDAD GAMER

Únete a una Comunidad de Gamers como tú



www.PlayAdictos.net



Street Fighter V

VUELVE POR EL TRONO

El género de lucha tiene ya grandes exponentes para las nuevas consolas, pero faltaba uno en la pelea. Uno que, encima, es el más grande de todos y que Capcom espera volver a llevar a la cima con su quinta entrega.

Felipe Jorquera Lastra

#LdeA20



RYU: "TROTAMUNDOS ETERNO"



El clásico personaje de Street Fighter no podía estar ausente en esta entrega. Fue uno de los primeros que vimos en acción junto con Chun-Li y es uno de los personajes más equilibrados dentro del juego. Por cierto, será seguramente el más jugado con diferencia por los fanáticos.

CHUN-LI: "JADE AZUL"



Otra que no podía faltar es esta agente de Interpol que llega como uno de los personajes con mayor movilidad dentro del título. Ha cambiado sus movimientos ligeramente y ya no sólo contará con movimientos de carga, lo que permitirá controlarla de manera más sencilla.

Los amantes de los juegos de lucha estamos contando las horas para que se produzca el lanzamiento del nuevo **Street Fighter**. Y no es para menos, pues ya han pasado cerca de 7 años del lanzamiento de la cuarta entrega, que a pesar de los años se mantuvo vigente gracias a varias ediciones post lanzamiento, lo que le permitió ser el abanderado del género de lucha y torneos hasta ahora.

Y el camino no ha sido para nada sencillo. **Yoshinori Ono**, productor de las últimas entregas de la franquicia, declaraba hace algunos años que no contaba con los recursos necesarios para realizar una nueva entrega de Street Fighter, lo que llegó rápidamente a los oídos de Sony, **que prestó ayuda financiera para que el título viera la luz de**

forma exclusiva en PlayStation 4, dejando de lado a los jugadores de Xbox One y dándole un duro golpe a la competencia.

Por fortuna, el título sí llegará a PC para los que no dispongan de una PS4 y eso no es todo, **pues Street Fighter V permitirá los enfrentamientos online entre los jugadores de PC y PS4**, algo poco usual en los tiempos que corren, pero que sin duda permitirá ampliar el abanico de los jugadores en línea.

Ahora vamos a lo que realmente importa en un título de lucha: la jugabilidad. El juego de **Capcom** contendrá bastante añadidos en cuanto a lo jugable, lo que permitirá la entrada de nuevos jugadores de forma más sencilla, pero a la vez añadirá nuevos desafíos a los pro player.

Como primera nove-

KEN: "EL PUÑO QUE ESCUPE FUEGO"



Uno de los personajes que más ha cambiado, tanto en su aspecto físico -que de un principio a los fan los horrorizaba, pero que con el tiempo se ha ido aceptando- así como también como por su lista de movimientos, buscando diferenciarlo mucho más de su amigo Ryu.

NECALLI: "OSCURIDAD DEVORA ALMAS"



Uno que debuta. Es un luchador realmente feroz y uno de los personajes que más daño causa. Su única debilidad será su reducido rango. Sin duda es de los que mayor impacto causa a nivel visual, sobre todo cuando activa su V-Trigger y parece convertirse en un super sayayin.

F.A.N.G.: "ASTUTO EMBAUCADOR"



Otro de los nuevos rostros que veremos en esta entrega. Será un personaje capaz de envenenar a sus rivales, una habilidad que convertirá a este luchador en uno de los más poderos del juego. F.A.N.G es la mano derecha de M. Bison y maneja los experimentos de su jefe.

CHARLIE NASH: "VENGADOR PARADÓJICO"



Uno de los mejores amigos de Guile regresa, aunque bastante demacrado. Por todo su cuerpo se pueden apreciar los injertos de piel que generan algunas dudas de su regreso. Cuenta con un abanico de ataques bastante amplio y variado, por lo que será bastante fuerte.

dad respecto a su anterior entrega veremos que debajo de la barra de vida tendremos una pequeña barra de aturdimiento, que al llenarse dejará a nuestro personaje o al rival en modo "stun" (aturdido) que hemos visto en otras entregas. Los clásicos pajaritos que le vuelan en la cabeza a los personajes y nos permiten continuar con nuestro ataque sin que el oponente se pueda defender.

Nos vamos hacia las esquinas inferiores y encontraremos la barra de EX, que también estaba en Street Fighter 4, pero que en esta ocasión contará con sólo tres barras, a diferencia de las cuatro que veíamos en el anterior título.

Para los que conozcan la utilidad de la barra EX, les contamos que con ella podremos realizar ataques más potentes con nues-

tro personaje y que **al cargar las 3 barras podremos realizar el Critical Art**, que vendría siendo el movimiento definitivo y poderoso de cada luchador.

Otra de las novedades que encontraremos en esta quinta entrega en materia jugable será la barra de "V" o V- Gauge, que aquí se dividirá en tres: **los V-Triggers, V-Reversals y V-Skill**.

Cada personaje contará con un sistema de combate único en Street Fighter V y, por ende, tendremos diferentes barras de V-Gauge. De este modo, algunos luchadores tendrán más barras que otros.

Partamos por los V-Skill, que son habilidades únicas para cada personaje. Accederemos a ellas pulsando puñetazo y patada media. Por ejemplo, con Bison

RASHID: "UN AMIGO DE VERDAD"



Este personaje es un luchador árabe que controla el viento, lo que sumado a que es bastante ágil le permite crear pequeños tornados parecidos a los que lanzaba Cody. Rashid también puede montar sus tornados para sorprender a los rivales por su retaguardia.

M. BISON: "EMPERADOR DEL MAL"



Otro que no podía faltar a la cita. Un personaje bastante equilibrado y con una amplia variedad de combos, lo que lo convierte en un luchador difícil de predecir. Su única debilidad es que es un personaje bastante más lento que en sus ateriores apariciones en la franquicia.

VEGA: "EL SUSURRO DE LA MUERTE"



El español Vega también estará presente y, como acostumbra, será un personaje con una agilidad endiablada. Sus movimientos han sido modificados respecto a sus anteriores apariciones y sus ataques de carga prácticamente desaparecen para dar pasar a combinaciones con giros.

ZANGIEF: "CICLÓN DE HIERRO"



El ciclón ruso también dice presente en esta entrega. Como luchador sus ataques con agarres siguen siendo devastadores. Además de eso, se le han añadido nuevos movimientos de mediana distancia, lo que hará que sea mucho más difícil escabullirse de sus agarres mortales.

tendremos la posibilidad de robar algunos proyectiles de nuestros rivales y lanzarlos de vuelta, con Ryu podremos hacer el clásico parry o con R.Mika tomaremos el micrófono para dar un discurso y potenciar así nuestras habilidades.

Los V-reversals son contraataques que podemos realizar mientras estamos defendiéndonos de los ataques de los enemigos. Algo parecido al "Alpha Counter" de los juegos de la saga Street Fighter Alpha.

Para realizar el movimiento tendremos que cubrirnos, presionar hacia adelante y lanzar tres puñetazos o las tres patadas.

Para terminar tendremos los V-Trigger, que dependiendo de cada personaje nos darán diferentes habilidades. Así, algunas potenciarán a nuestro luchador y otras

añadirán nuevos elementos. A diferencia de las otras técnicas, para realizarlos deberemos tener la barra completa de V-Gauge y presionar combo y patada fuerte.

En cuanto a los modos de juego que vendrán de inicio, tendremos seis.

Partimos por el ya clásico **Tutorial** para aprender todos los movimientos y combinaciones de nuestros personajes. Luego lo sigue el **Training Mode**, donde aprenderemos combinaciones más complejas.

El **Character Story** nos contará una pequeña historia de cada personaje, mientras **Network Battle** será el típico modo online que nos permitirá medirnos con rivales de todo el mundo.

Por último, tenemos el modo **Survival**, que nos permitirá enfren-

DHALSIM: "LA LLAMA QUE ILUMINA"



El elástico y flexible Dhalsim está de regreso y aunque su atuendo cambió bastante, sus habilidades y técnicas son bastante parecidas a sus anteriores apariciones. Sus proyectiles de fuego y su estiramiento seguirán siendo letales a larga distancia, pero seguirá siendo débil de cerca.

KARIN: "PERFECTA VENCEDORA"



Karin regresa después de su aparición en Street Fighter Alpha 3. Se le considera como la eterna rival de Sakura. Es un personaje con bastantes movimientos de corta distancia, los cuales puede encadenar uno tras otro para conseguir unas devastadoras combinaciones.

CAMMY: "PRECISIÓN INCOMPARABLE"



La sexy Cammy no podía estar ausente y, como todos esperan, sigue siendo un personaje que mezcla velocidad con movimientos aéreos y bajos. Lo que puede extrañar un poco es su ultra o Critical Art que solía ser un ataque frontal y acabó convirtiéndose ahora en un ataque aéreo.

R. MIKA: "DE SIETE COLORES"



La polémica luchadora japonesa R. Mika llega a esta entrega para brindarnos sus extravagantes movimientos de lucha libre. Ella es un personaje de corta distancia, pero que posee varios movimientos bastante rápidos, los que nos permiten acércanos de manera fugaz.

tarnos a una serie de rivales bajo ciertas condiciones especiales, y el **Capcom Fighters Network**, en el cual podremos ver nuestras estadísticas y revisar tanto nuestras repeticiones como también las de otros usuarios.

En cuanto a la platilla de personajes, esta llegará a la no despreciable suma de 16 de lanzamiento, entre los cuales veremos a algunos clásicos y a incorporaciones totalmente nuevas.

Si bien la plantilla inicial puede resultar algo reducida, Capcom ya tiene planes para lanzar nuevos personajes a lo largo del año, entre los que se encuentran **Alex**, que llegará en marzo, mientras que también se han confirmado que le seguirán **Guile**, **Balrog**, **Ibuki**, **Juri** y **Urien**.

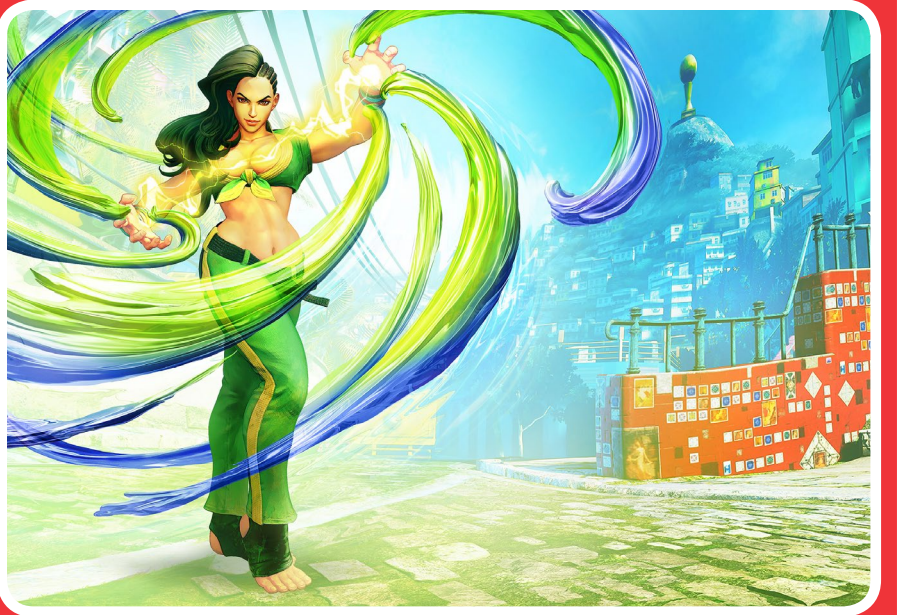
Una de las noveda-

des más aplaudidas ha sido la implementación del **Fight Money**, moneda que conseguiremos cumpliendo algunos retos y jugando en el modo online, entre otras cosas, **permitiéndonos poder comprar los personajes que vayan llegando completamente gratis**.

Claro, si no tienes tiempo para ganar este dinero virtual, también existirá la moneda **Zenny**, la cual podremos adquirir con dinero real.

Todo apunta que el inminente lanzamiento de Street Fighter V, esta semana, será por todo lo alto. Tiene todo para lograrlo y a pesar de que en principio no contará con un modo historia (llegará con una actualización gratuita en junio), el juego posee todos los elementos para ser de nuevo el referente máximo en los juegos de lucha.

LAURA: "TENGO QUE BAILAR"



Uno de los nuevos personajes que se introducirán en esta entrega. Proveniente de Brasil y con un cuerpo exuberante, es la hermana mayor de Sean que apareció en Street Fighter 3. Laura utiliza bastantes agarres y se beneficia de su velocidad de combate, pues tiene poco alcance.

BIRDIE: "GLOTÓN DE CABEZAZOS"



Uno de los más veteranos de la plantilla. Debutó en el primer Street Fighter y si bien era corpulento entonces y bastante grande, en esta ocasión se ha ganado una exuberante barriga de cerveza. Sus movimientos se basan en agarres con sus potentes cadenas.

Fire Emblem: Fates

POR PARTIDA DOBLE



Tras el excelente Awakening, Intelligent Systems nos trae ahora una historia dividida en dos entregas épicas, Conquest y Birthright, exclusivas para Nintendo 3DS.

Ignacio Ramírez Yáñez
#Mumei



Tras la exitosa entrega de **Fire Emblem: Awakening**, que a más de un nuevo fan introdujo en la veterana saga de Nintendo, ahora la franquicia vuelve en forma exclusiva -una vez más- a 3DS bajo el nombre de **Fire Emblem: Fates**, cuyo mayor centro de atención recaerá esta vez en la forma elegida para su comercialización.

Siguiendo el ejemplo de Pokémon (por nombrar al referente más popular), **Fates no vendrá en una, sino en dos versiones**, que prometen ser distintas tanto en unidades como objetos, mapas y eventos de la historia. Pero, como quien aguanta un golpe puede aguantar tres, resulta que el final del juego será un DLC de pago llamado **Revelation**.

Como ocurría con la anterior entrega, Fates nos permitirá personalizar a nuestro avatar a gusto, claro que siempre dentro de las limitaciones del editor de personajes. Y contará con la particularidad de haber sido criado por el reino de Nohr y, a la vez, tener legitima sangre real del reino de Hoshido, rival de la nación que nos ha criado.

Esto terminará repercutiendo en que, en un punto aún temprano de la aventura, se nos hará elegir entre ambos reinos. Pero como en **Intelligent Systems** escuchan a los fans y saben de las quejas de éstos en el anterior Awakening, por el hecho de que nuestras elecciones eran tan relevantes como un "inicio la dieta el lunes", nos han escuchado y la cosa adquirirá tal relevancia que será nuestra billetera quien decida.

De esta forma nacen las dos versiones base del juego. Una bajo el subtítulo de **Conquest** mientras que la otra será **Birthright**. Así, dependiendo de qué compremos, nuestra decisión se reflejará en dicho momento de la historia.

Esto la hará variar al punto de salir la misma Nintendo a asegurar que **serán dos juegos completamente distintos**, cada uno con sus propias misiones, batallas, personajes, videos, diálogos y objetos. Sin olvidar el propio desarrollo argumental que finaliza con el tercer juego en forma de DLC ya mencionado.

Otro factor diferenciador es el de la dificultad, **siendo Conquest la parte de la aventura con retos más complejos y dejando a Birthright como la más simple**. Aunque es un factor algo irrelevante (por poner una palabra rápido y mal),



pues como ocurría en Awakening elegiremos entre distintas dificultades y modos.

Las escalas de dificultad son lo de siempre; normal, difícil, muy difícil y "quiero que me rompan las bolas". En cambio, una de sus "novedades" recae en los modos de juego, los cuales se dividen en **Classic** (nuestras unidades cuentan con muerte permanente si llegan a caer en batalla), **Casual** (nuestras unidades caídas reviven en el siguiente capítulo) y **Phoenix** (que da la gran ventaja de revivir a nuestras unidades caídas al siguiente turno).

En cuanto a novedades jugables, el triángulo de armas que dictaba ventajas y desventajas dependiendo de qué arma enfrentaba a que arma ha mutado de la simpleza de **espadas > hachas > lanzas > espadas** a algo más rebuscado como lo es **espadas y magias > hachas y flechas > lanzas y armas ocultas > espadas y magias**. Todo esto sin tocar la debilidad de las unidades aladas frente a las flechas.

Un factor que me resulta más relevante, pero que no es novedad en la saga, es que ahora las armas no se degradan, de modo

que ya no necesitaremos repararlas o preocuparnos de reponerlas para no quedarnos vendidos en mitad de una batalla. Regla que excluye a los bastones de unidades sanadoras que siguen contando con usos limitados.

Dicha ventaja se ve equilibrada con la penalización que trae el usar armas de mayor rango o mejor material. Por ejemplo, un arma de bronce es incapaz de conseguir un golpe crítico, pero goza de un mayor porcentaje de evasión a dichos golpes, en cambio las armas de valor, que siempre contaron con la ventaja del doble golpe, ahora nos penalizarán bajando nuestra defensa y resistencia.

Otra novedad del juego es el comando **Dragon Veins**, habilidad disponible para un selecto grupo de personajes entre los cuales entra nuestro avatar. Nos permitirá desde ejecutar ataques devastadores que afecten a un grupo de unidades enemigas hasta permitirnos manipular el entorno, como para, por ejemplo, crear un puente que nos deje llegar a otra parte del mapa para bueno... hacer lo que sea que debamos hacer allí.

El sistema de **Pair Up** que tanto se le alabó a Awakening y permitía juntar dos unidades como si fueran una sola, gozando de aumentos en sus estadísticas, se mantiene en esta entrega, pero ahora contando con la novedad de poder emparejar nuestras



unidades antes del combate. Además, las unidades que contraigan matrimonio pueden aprender la clase de su pareja.

Otro agregado más en lo jugable, pero algo más superficial es **My Castle**, que al estilo de Suikoden, pero mucho más simple, nos permitirá tener nuestro propio castillo para verlo crecer. Construir herrerías o tiendas de provisiones nos dará accesos a nuevos objetos a medida que vayamos subiendo el nivel de estas construcciones.

También será nuestro lugar de socialización. Es dónde afianzar las amistades y amores entre nuestras unidades. Sera aquí donde, a través de Spotpass y Streetpass podemos invitar a otros avatares a intercambiar objetos comprando en sus tiendas o ellos en las de nosotros, siempre que dichos objetos estén disponibles en la versión del juego que poseamos.

Esto también dará escenario para batallar contra otros jugados. Podemos ser nosotros los invasores del castillo de otros o simplemente defender el nuestro. Serán batallas que pondrán en peligro los edificios del castillo que haga de escenario, además de a nuestras unidades. Suena terrible, pero no. Luego de la batalla todo volverá a la normalidad y, si hemos resultado vencedores, **podremos reclutar al avatar del jugador enemigo**.

Hablaría de la censura -o adaptación- que ha sufrido el juego en su versión occidental, pero creo que en este caso es algo al pedo. Que no me dejen acariciar a mis waifus no lo hace ni peor ni mejor juego. Que me modifiquen un diálogo o evento que se puede considerar homofóbico siempre será comprensible si nos ponemos a pensar que Fire Emblem: Fates es un juego para público de 12 años en adelante.

¿Cuándo creo válido alzar la voz en estos casos? Si en juegos como **Fatal Frame: Maiden of Black Water** me quitas los bikinis siendo que el juego es para adultos.

Algunos dirán que soy un imbécil -y tienen toda la razón del mundo-, pero lo que sí me toca las pelotas es que Fates no venga con la opción de elegir las voces originales cuando su predecesor si contaba con dicha cualidad.

Como sea, censurado, adaptado o como gusten llamarlo, Fire Emblem: Fates llegaras al país este día 19 de febrero, en exclusiva, nuevamente para 3DS, pero ahora sin las voces en japonés...



Juegos de terror psicológico

HORROR ATEMPORAL

Experimentar una de las emociones más intensas a través de un videojuego es algo que se convierte en todo un desafío... pero uno que muchos estamos encantados de afrontar. Eso es lo que nos propondrá Layers of Fear.

René Quezada
#Lynhänder



Quizás, lo más apropiado antes de entrar en detalles sea ponernos de acuerdo en el concepto al cual nos referimos al hablar de **terror psicológico**. Y para ello debemos remontarnos a más de dos siglos atrás, con autores connotados de cuentos y novelas de terror, siendo **Edgar Allan Poe** el pionero en el uso de este término para referirse a sus obras.

Así, en esta modalidad, podemos definir el terror piscológico como un subgénero de la ficción terrorífica, donde, como cabría esperar, la atención del receptor se focaliza en los temores internos del protagonista de la aventura, estando en la palestra sus culpas, creencias y supersticiones, así como las interpretaciones que el mismo receptor puede darle a lo que puede observar. De esta manera, **el horror no nace del mero susto sin aviso**, sino que trata de suscitarse sugestivamente a partir de los componentes emocionales del receptor mediante efectos sutiles.

En el caso de los videojuegos, tales efectos pueden ser acústicos o visuales, pero no siempre pueden identificarse en su totalidad. Necesariamente, esto da lugar a videojuegos con tramas enrevesadas y complejas, cuyos protagonistas suelen tener una profundidad argumental significativa y personalidades muy remarcadas.

Dado lo anterior, es posible encasillar a un reducido número de títulos de horror dentro de este esquema de terror psicológico, donde la corona de este subgénero, de manera indiscutible, la porta la mítica saga de **Silent Hill**. No obstante, existe un buen puñado de títulos que llevan esta bandera de manera más que digna (en muchos casos, magistralmente) y, con el auge del desarrollo independiente, han propiciado un auspicioso futuro para esta rama de las aventuras de terror.

Más aún gracias al impulso que **Hideo Kojima** y **Guillermo del Toro** le dieron a la industria en su fallido intento de sobrecogernos con un nuevo Silent Hill, gracias a su legendaria demo: **P. T.**

DANTESCO INICIO

El uso (y abuso) de la psicología del jugador y, al mismo tiempo, de los protagonistas, nació como tal de la mano de Silent Hill hace más de 17 años, durante la generación de PlayStation, siendo ésta la respuesta de Konami ante el incipiente éxito de Capcom y su **Resident Evil** dentro del mer-



cado de videojuegos de terror. Sin embargo, aquí no priman los sustos fáciles (como un Némesis saltando desde la ventana de la comisaría), sino que prevalece su incomparable atmósfera y poderosa narrativa. Tras los ojos de Harry Mason, nuestro objetivo sólo es la búsqueda de su hija, la pequeña Cheryl Mason, la cual se ha perdido en el terrorífico pueblo de Silent Hill.

La generación de miedo funciona como un poderoso, pero sutil dínamo de emociones sucesivas, gracias a una narrativa compleja y a una genuina inspiración en obras de terror de culto como la novela **La Niebla** de Stephen King y la mítica cinta **Jacob's Ladder** de Tim Robbins, además de plantearnos un escenario distinto al de Resident Evil, saga plagada de héroes de acción, presentándonos, por el contrario, a un hombre parco y tan normal como nosotros.

Harry debe perseguir la fantasmagórica figura de su hija que parece perderse entre la niebla. Cada vez que la alcance, el pueblo cambiará de forma para desalentarlo y obligarle a dejar la búsqueda. **Silent Hill basa su mecánica en la existencia de múltiples dimensiones**

que se entremezclan, creando distintos niveles de realidad que confunden al jugador (el mundo de niebla, el de oscuridad y el de pesadilla).

Así, el pueblo cambia de realidad según las circunstancias argumentales, a medida que Harry se acerca a su hija y va descubriendo la verdad de porqué ha llegado a Silent Hill, manteniendo más o menos sus mismos límites físicos. No obstante, puertas que estaban cerradas en el mundo de niebla pueden estar abiertas en otros mundos, permitiéndole a Harry completar complejos puzzles y así progresar en la búsqueda de su hija.

Son vitales, además, los efectos de sonido. Muchos efectos sonoros ambientales causan susto y alarma en vez de tratar de dejar al jugador indefenso. Por ejemplo, se oyen respiraciones fuertes o débiles forcejeos en pasillos vacíos y oscuros, intensificando la sensación de tensión y permitiendo que el horror entre por la vía sugestiva, intensificando el miedo y permitiendo que la experiencia de jugar a Silent Hill sea sumamente inquietante y perturbadora.

LOS BASTIONES

Con el inicio de la sexta generación de consolas, y gracias al éxito de Silent Hill, otras compañías quisieron tomar parte en aquel tortuoso viaje a través de las emociones del jugador con varias obras que intentaron llevarnos a mundos decadentes y llenos de símbolos de horror.



Es justo decir que durante este período, los bastiones del género fueron títulos como Silent Hill 2, Fatal Frame 2: Crimson Butterfly, Eternal Darkness: Sanity's Requiem y Forbidden Siren.

Fatal Frame 2: Crimson Butterfly (o Project Zero 2), es la segunda entrega de una ambiciosa saga nacida en PS2 bajo el alero del creativo japonés **Makoto Shibata**. Es, con mucho, el mejor exponente de la franquicia Fatal Frame y uno de los pocos títulos capaces de medirse cara a cara con obras del calibre de Silent Hill en lo que respecta al horror.

El argumento se centra en las vivencias de las hermanas gemelas Mayu y Mio Amakura. Cuando ambas se encuentran caminando por un bosque en el cual solían jugar de niñas, Mayu observa una extraña mariposa carmesí, a la cual comienza a seguir intrigada. Mio sigue a su hermana y llegan a un extraño pueblo oscuro y abandonado.

Las hermanas recuerdan una vieja leyenda que habla de un pueblo japonés llamado All God, aislado del mundo, al cual llegan las personas que se pierden en el bosque y del que no se puede escapar. Cuando hallan una extraña cámara fotográfica, llamada cámara oscura, entienden que el lugar en el que se encuentran es precisamente All God, y que, gracias a este objeto, podrán interactuar con los espíritus que pueblan la macabra aldea.

En Fatal Frame 2, a diferencia de otros títulos del género, **el foco de la jugabilidad no está en el combate**, sino en la exploración y búsqueda de pistas que permitan comprender la situación del pueblo y sus repercusiones en la historia. Así, la cámara sirve como núcleo jugable, al permitir fotografiar a los fantasmas, dañando a los malignos y dejándonos obtener información de los pacíficos.



De esta manera, el juego intenta generar una tensión constante gracias a la combinación de las lúgubres áreas del pueblo y a la presencia inquietante de espíritus que pueden o no ser hostiles.

Los efectos sonoros juegan un rol clave, pues intensifican las situaciones de horror cuando los fantasmas hacen acto de presencia, convirtiendo al juego en un híbrido entre el horror sugestivo (gracias a su poderosa atmósfera) y el horror fácil (el mero susto fuerte).

Por otro lado, en **Silent Hill 2** se exploran nuevas ideas al presentar un título que no es una secuela directa del original y sobre el cual hablamos con lujo de detalles en la edición N°22 de nuestra revista.

Acá se exploran otros generadores de miedo y angustia, exten-

diendo las herramientas utilizadas en su predecesor en favor de una atmósfera aún más inmersiva y una de las historias más complejas y perturbadoras que podemos disfrutar en un juego.

Así, **a partir de Silent Hill 2 se empieza a utilizar el efecto de ruido blanco**, el cual actúa como un filtro de películas que permite al título dar la sensación de que una presencia desconocida nos observa en todo momento gracias a la estática, sobretodo cuando James explora el pueblo sumido en la más profunda oscuridad. Este efecto puede obstruir la vista del jugador, ya que objetos comunes como tubos, paredes y carteles pueden parecer monstruos en la distancia y, viceversa, con monstruos lejanos que parecen objetos al no moverse.

Un título que también



Fatal Frame 2: Crimson Butterfly.



Forbidden Siren.



Eternal Darkness: Sanity's Requiem.

intenta romper las limitaciones del horror sencillo es el incomprendido **Forbidden Siren** de PS2 (conocido también simplemente como Siren). Desarrollado por SCEJ, narra la historia de supervivencia de diez personas atrapadas en la misteriosa villa japonesa de Hanuda en el transcurso de tres días.

La historia es bastante simple y sólo sirve como antecedente para dar rienda suelta a su macabro desarrollo. Resulta que una extraña religión local intenta resucitar a un ser extraterrestre conocido como Datatsushi, el cual posee a la mayoría de los habitantes del pueblo y los convierte en cadáveres andantes conocidos como shibitos. Estos terroríficos subordinados intentarán traerlo de vuelta a la vida en forma física, mientras los supervivientes, entre los que hay algunos habitantes de Hanuda, intentarán, en el transcurso de tres días, sobrevivir e impedir que suceda.

Siren utiliza recursos muy similares a los de Fatal Frame para generar la sensación de terror, junto a dos elementos distintivos: **el sigilo y la vista ajena**.

Lo primero, porque el jugador debe evitar los encuentros directos con los shibitos, pudiendo agacharse y utilizar la oscuridad de los escenarios a su favor. Sin embargo, algunas misiones requerirán que capte la atención de éstos, para alejarlos de algún punto y poder progresar, lo que supone usar armas que sólo los incapacitan.

El segundo elemento y, con creces el más distintivo, es la vista ajena, que permite al jugador ver a través de los ojos de un shibito que merodee cerca de nosotros. Sin embargo, mientras lo hacemos, somos totalmente vulnerables.

Un último bastión de esta rama de las aventuras de horror, pero no menos importante, fue el aclamado **Eternal Darkness: Sanity's Requiem**. Desarrollado por Silicon Knights en exclusiva para Gamecube, cuenta la historia de Alexandra Roivas, quien hereda de su abuelo, Edward, una imponente mansión familiar en Rhode Island. No obstante, se siente intrigada, puest su abuelo fue asesinado violentamente y la policía no logra dar con el o los culpables del crimen.

Hastiada de sus incompetentes esfuerzos, decide investigar la mansión Roivas a fin de encontrar pistas sobre la muerte de su abuelo, hallando así un extraño libro

hecho de piel y huesos humanos llamado **El Libro de la Eterna Oscuridad**. El juego toma entonces otro rumbo y nos permite revisitar las historias de otros personajes que se han relacionado con el libro y el poder que éste representa, partiendo por un respetado centurión del imperio romano llamado Pius Augustus, quien, en el año 26 A.C., es enviado a la ciudad prohibida de Persia para buscar un misterioso artefacto por órdenes del Emperador.

No obstante, cuando halla la ciudad, los artefactos se revelan como extrañas vasijas que contienen espíritus de los Antiguos, poderosos seres oscuros nacidos del bestiario de **H.P. Lovecraft** que poseen a Pius y lo convierten en el principal antagonista de la aventura, siendo los otros capítulos vivencias de otros personajes relacionados con la familia Roivas, en diferentes espacios de tiempo, que convergen en la batalla final de Alexandra y por la cual pasó su abuelo.

Ciertamente, Eternal Darkness no fue sólo una de las más reveladoras obras de horror, sino que además **uno de los mejores títulos jamás desarrollados**. Sus mecánicas generadoras de miedo fueron únicas y de una tremenda originalidad, gracias al medidor de cordura que cada personaje presenta en sus respectivas aventuras.



La cordura se representa mediante una barra verde, la cual se vacía cuando el jugador experimenta eventos traumáticos. Así, a medida que la cordura de un personaje desciende, empiezan a gestarse cambios muy sutiles en la ambientación, al tiempo que eventos extraños y completamente al azar comienzan a ocurrir, reflejando la fragmentación de la realidad y consciencia del mismo.

Se manifiesta comúnmente con un ángulo de cámara distorsionado, acompañado de susurros, quejidos o diversos efectos de sonido sutiles que comienzan a perturbar al jugador. Si el medidor baja aún más, estos efec-

tos se intensifican, **permitiendo incluso afectar la cuarta pared**. Así, pueden suceder "errores" simulados en el televisor o la Gamecube (como la famosa pantalla azul de la muerte que afectaba a estas consolas) o cambios en el volumen del audio. También pueden suceder cambios de dimensión, donde el jugador, al entrar a una nueva área, vea a su personaje caminando por los techos.

Todos estos efectos se conjugan para que, a medida que la cordura de los personajes va descendiendo, el jugador experimente lo mismo que ellos: **miedo, angustia y horror**. El gran uso de los efectos de sonido, así como de su pulido apartado técnico, permiten a Eternal Darkness ofrecer un cóctel de emociones no muy agradables y que convergen en una obra digna del más loco.

PRESENTE Y FUTURO

La generación anterior sufrió de muchos altibajos en el género, habiendo muy pocos videojuegos que merezcan catalogarse como de terror psicológico. La debacle de la saga Silent Hill, además, nos impidió disfrutar de obras de igual magnitud que las vividas en PS2, siendo **Homecoming** y **Downpour** sólo un esfuerzo infructuoso.

Los mejores intentos



de dar pasos adelante en este subgénero fueron los títulos **F.E.A.R.** y **Amnesia: The Dark Descent**. Ambos se presentan en primera persona, siendo el primero un shooter como los de toda la vida, en el cual el protagonista es asignado a un equipo especialista en resolver casos de índole paranormal, llamado First Encounter Assault Recon (cuyo acrónimo es F.E.A.R.). De esta manera, suelen darse situaciones paranormales, sobretodo inspiradas en películas japonesas, donde apariciones y sucesos fantasmales perturban la experiencia del jugador.

Por otro lado, en Amnesia se utiliza una mecánica copiada y algo mejorada de Eternal Darkness, reciclando el medidor de cordura y las alucinaciones audiovisuales que experimentará el protagonista a

medida que desciende. Sin embargo, la novedad es que ahora no tenemos ningún arma para defendernos, debiendo evitar encontrarnos con los monstruos que pululan por el castillo donde se desarrolla la historia o huir de ellos.

En la actual generación, son las obras independientes las que han ganado fuerza en la industria del horror, siendo **Outlast** una de las mejores obras del género con su macabro manicomnio y sus mecánicas robadas de Amnesia.

Han habido esfuerzos por darle potencia a este tipo de aventuras, como en el caso de **Until Dawn**, que si bien es más un slasher igualmente recurre a la interacción con el jugador para influir en sus emociones. No obstante, para lamento de muchos, la máxima expresión del horror la tuvo el demo del cancelado Silent Hills, codificado como P.T., y a la cual ya le dedicamos un espacio en un especial hace sólo unos números.

La inspiración en P.T. es, ahora mismo, una verdadera moda para los desarrolladores indies. Y claramente no debemos extrañarnos si las próximas obras de horror beben mucho de la retorcida creación de Kojima y Del Toro. Y claro, en este contexto, un lanzamiento que se nos viene muy pronto es el de **Layers Of Fear**.

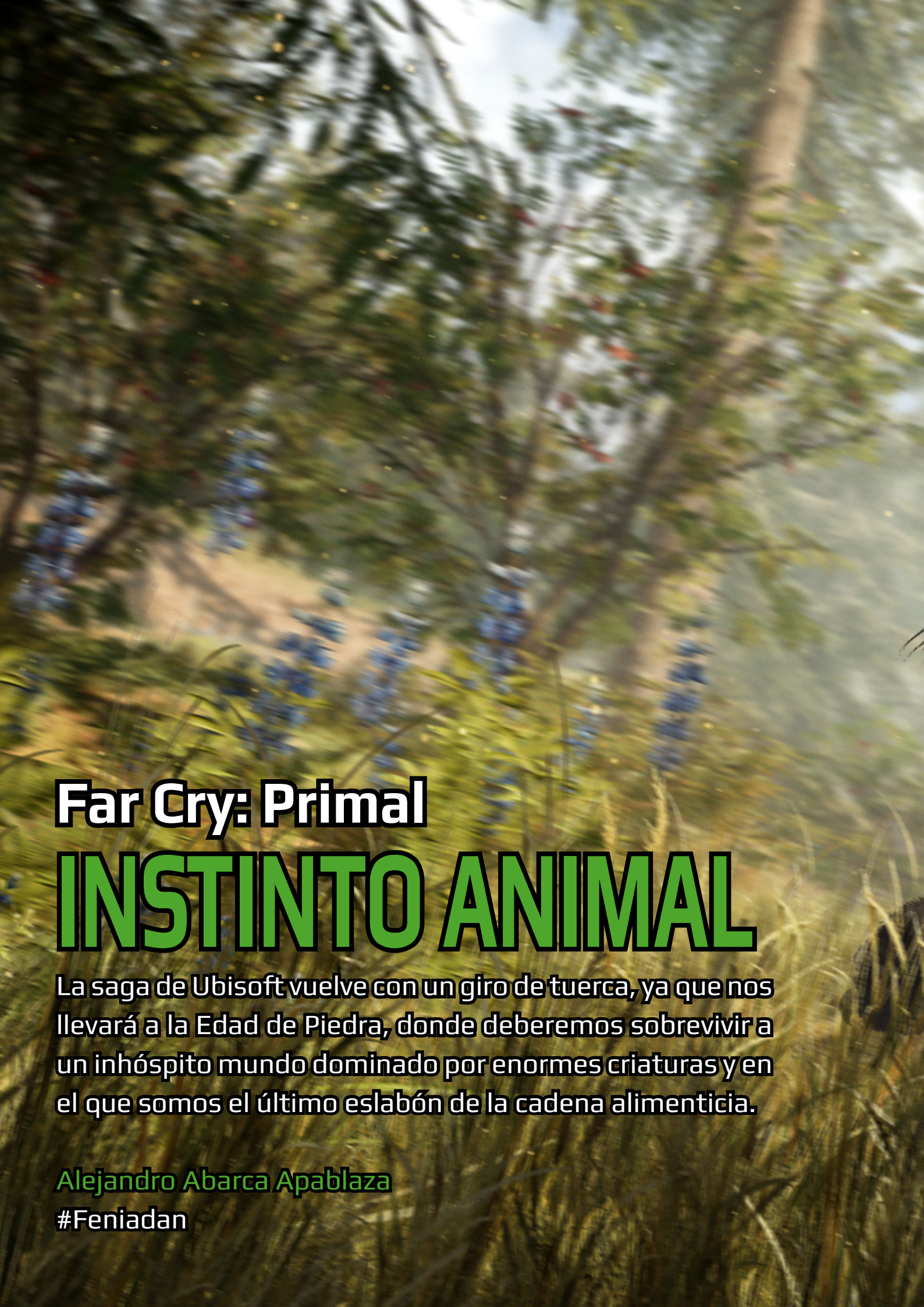


El título nos presenta una historia sencilla, en la cual un pintor, abrumado por un bloqueo creativo, decide crear su obra maestra. Para ello, deberá vencer a los demonios que quiebran su mente, transportándose a un viaje surrealista donde, en una entorno en primera persona, deberá sobrevivir a lo retorcido de su mente para crear su opus magnus.

El título nos plantea el viaje a través de una mente rota, donde cualquier cosa puede pasar. Sobretodo a nuestras espaldas. Y claro, este hecho permite que la realidad se distorsione y se revuelva en varios niveles a fin de crear situaciones desconcertantes para el jugador en forma de puzzles interactivos -sencillos de todos modos- que servirán como guía y progreso en la aventura.

Es de esperar que Layers Of Fear y las obras que lo sucedan intenten recuperar las sobrecogedoras sensaciones que obras maestras del horror supieron generar en los corazones de tantos jugadores que hoy extrañan abrumarse con historias complejas, que permitan la exploración de nuevas y distorsionadas realidades. **¿Habrá sido P.T. el catalizador de este nuevo auge del horror?** Quién sabe... pero algo es seguro: nosotros, ciertamente, queremos más.





Far Cry: Primal

INSTINTO ANIMAL

La saga de Ubisoft vuelve con un giro de tuerca, ya que nos llevará a la Edad de Piedra, donde deberemos sobrevivir a un inhóspito mundo dominado por enormes criaturas y en el que somos el último eslabón de la cadena alimenticia.

Alejandro Abarca Apablaza
#Feniadan



El 2014, Ubisoft estrenó la que fuera la cuarta entrega de su conocida saga shooter **Far Cry**, que si bien fue divertida y cumplió, no pudo superar a su predecesor. Es por eso que el año pasado nos sorprendieron a todos al anunciar un nuevo título, pero que a diferencia de los anteriores, que se ambientaban en el presente o futuro, dará un enorme vuelco llevándonos a la prehistoria con todo lo que ello significa, pues con el nuevo **Far Cry: Primal** retrocederemos a un periodo donde la humanidad no estaba en la cúspide, sino donde era muchas veces más la presa que el cazador.

Desde el estudio han sido muy claros al recalcar que este título no se trata de un spin off como lo fuera **Far Cry 3: Blood Dragon**, como muchos podríamos esperar, sino que es un título independiente **con altos valores de producción**.

Es así que este nuevo juego viene a ser **una apuesta arriesgada para Ubisoft**, ya que usando el nombre de una de sus franquicias más populares, sale de su lugar de confort, pasando a un periodo histórico donde, como es obvio, no podremos contar con la típicas armas de fuego ni tampoco sus tan conocidos vehículos, lo que significa un vuelco entero de como plantear su



mundo salvaje.

En Far Cry: Primal haremos un viaje hasta el 10.000 AC, una época extremadamente peligrosa para la temprana raza humana que vivía en grupos como nómades y donde la tierra era dominada por criaturas que nos superaban en tamaño y fuerza. En este contexto de supervivencia, **tomaremos el papel de Takkar**, un veterano cazador de la tribu Wanja, quien ve como su pueblo es devastado por una tribu enemiga, convirtiéndose en el último superviviente de su grupo de caza. Es por esto que deberá recorrer las vastas tierras de Oros para emprender su venganza y comenzar un nuevo grupo desde cero.

Para poder vivir un día más en este inhóspito hábitat, deberemos hacer uso no sólo de nuestras habilidades como cazador, sino también de nuestro ingenio para ir escalando posiciones en la cadena alimenticia.

En esta ardua travesía nos enfrentaremos a los embates del clima, a otras tribus y a feroces depredadores, para así recuperar la posición que le correspondía a nuestro grupo y conquistar las tierras de Oros.

LA PREHISTORIA

La ambientación prehistórica es uno de los puntos clave en el nuevo Far Cry, al ser poco común en el mundo de los videojuegos, especialmente en los FPS, donde no hemos visto tantas experiencias de este tipo. No obstante, a pesar de este cambio de época, el sello de la saga se mantiene incólume, pues al igual que en los anteriores títulos contaremos con el atractivo pero hostil mundo de Oros, compuesto por ricas extensiones con varios climas y terrenos, para explorar, que van desde cuevas, planicies o montañas.

Asimismo, dispondremos de un gran número de misiones secundarias para nutrir nuestra aventura, en donde podremos ayudar a algunos NPC que podrán servirnos para aumentar las filas de nuestra tribu, establecer nuevos asentamientos y buscar los infaltables coleccionables.

Este mundo lleno de vida estará habitado por un variopinto grupo de criaturas que van desde mamuts a jaguares, lobos, tortugas e incluso pirañas, que se comportarán de distinta forma ante nuestra presencia, siendo algunos más hostiles que otros. Asimismo, el cambio de ciclo día y noche tomará relevancia, pues no sólo afectará nuestra for-

ma de ver el mundo, sino que habrá distintos peligros esperando para acecharnos.

Como no podía faltar, contaremos con un conjunto de implementos para defendernos del mundo, pero dado el periodo de que se trata, no podremos disponer de las típicas armas de fuego que han acompañado a la saga, sino que por el contrario nos encontraremos con un arsenal que deberemos ir construyendo, como las típicas armas rudimentarias como porras o lanzas de piedra arrojadizas, fieles arcos con distintos tipos de flechas e incluso bombas con propiedades explosivas o de envenenamiento.

También podremos hacer uso del fuego, elemento vital para sobrevivir y que nos permitirá preparar tácticas para cazar o asustar a los animales y enemigos. Eso sí, hay que tener cuidado en su uso, pues cuenta con patrones dinámicos de propagación rápida, pudiendo generar un verdadero caos.

Al contar con un vasto mundo, cabe preguntarse cómo nos desplazaremos, pues no contaremos con vehículos motorizados como en otras oportunidades. Aquí entra en juego una de las novedades de la entrega, pues aparte de los típicos puntos de desplazamiento rápido entre los puntos que vayamos descubriendo y las aldeas capturadas, **podemos recorrer el mapa a lomo de animal**.

Esto último es de lo más interesante, porque no sólo cazaremos a los animales por sus pieles y carnes, sino que podremos convertirnos en un verdadero señor de las bestias, pues contaremos con habilidades chamanísticas que nos permitirán domar a algunas fieras del mundo.

Esto cambiará las mecánicas de juego, pues pasaran a ser importantes aliados a los que podremos darles ordenes como reconocer territorios, atacar enemigos o usarlos como medios de transporte. Sin embargo, sólo será posible ser acompañado por uno a la vez, aunque podremos ir cambiando entre ellos según la situación que se nos presente, dado que tendrán distintas habilidades.

Es importante aclarar que a diferencia de las últimas entregas, **Far Cry: Primal sólo se centrará en la campaña en solitario**, decisión que fue tomada en el comienzo de la producción. Así, no habrá ningún tipo de modalidad multijugador, sea esta coopera-

tiva o competitiva.

Esto se explica porque el estudio, dado el cambio que les significa el representar esta nueva época, quiso centrar todos sus esfuerzos en entregarnos la mejor experiencia para un jugador, buscando transmitirnos de la mejor forma posible la sensación de supervivencia, implementado una serie de cosas que según ellos nos sorprenderán al interactuar con su vivo ecosistema.

Si quieres vivir una nueva experiencia FPS que te transporte a la difícil edad de piedra, Far Cry: Primal es tú título para disfrutar este mes. Cabe recordar que este será el primer título de la franquicia que se estrenará en exclusivo para la actual generación de consolas, así que esperamos como mínimo una notoria mejora gráfica.









Mega Man renace para la ACTUAL GENERACIÓN



Pensando en los nostálgicos de Nintendo o quienes no conocen a uno de los grandes héroes de los videojuegos, Capcom lo revive ahora para PS4, One, PC y 3DS.

Pedro Jiménez | #PedroJimenez

Todo comienza en el año 200X... Dos científicos, el doctor Thomas Xavier Light y su colega Albert Wily comienzan a trabajar en robots que puedan pensar por sí solos y mejoren la calidad de vida de la humanidad.

Dr. Light, a modo de prueba, diseñó dos humanoides para que lo ayuden en su laboratorio: **Rock** , un niño que sería su asistente, y **Roll**, una niña que haría las tareas domésticas y el aseo.

El científico siguió trabajando en nuevos prototipos y consiguió reconocimiento tras desarrollar seis robots industriales que ayudan a los humanos en su día a día.

El Dr. Wily, celoso de la fama que recibía el laboratorio de su colega, decide robar estas máquinas, reprogramarlas y utilizarlas para conquistar el mundo. Entonces, buscando una manera de enfrentar a sus creaciones y salvar al mundo, el Dr. Light convierte a Rock en un robot de combate que consiga la paz. **Así nace Mega Man**.

Un 17 de diciembre de 1987 fue lanzado el primer título y hoy, casi treinta años después, es considerado uno de los principales juegos de plataformas en la historia. Un título que hizo del bombardero azul uno de los personajes más importantes de los videojuegos.

Creado por **Akira Kitamura** y **Keiji Inafune**, el juego trata de un pequeño robot de color azul que debe superar difíciles escenarios derrotando a otros robots. Una particularidad en este título, es que todos los escenarios tienen jefes finales con poderes especiales, quienes al ser eliminados te permiten adquirir su habilidad la que puede ser muy útil y eficaz para derrotar a otros enemigos o superar niveles.

Mega Man ha sido protagonista de decenas de juegos, pero en los últimos años la franquicia ha estado dormida salvo algunas apariciones (como en **Super Smash Bros. Brawl**, por ejemplo).

Como una forma de homenaje a este recordado héroe, **Capcom decidió relanzar sus seis primeros títulos en un solo disco** para así darlos a conocer a las nuevas generaciones o desafiar a los jugadores antiguos.

Algunas cosas interesantes que te ofrece la llamada **Mega Man Legacy Collection** son la posibilidad de desbloquear el arte oficial del juego, publicidades y bocetos originales. Además,

tendrás acceso a la banda sonora y un bestiario para revisar las habilidades y debilidades de los robots.

Para aquellos jugadores que les gusten los desafíos, encontrarán que pueden superar retos contra el tiempo, ser parte de un ránking mundial con las clasificaciones de los jugadores o enfrentarse sólo contra los jefes finales de cada juego.

Se trata, al cabo, de una colección de títulos que mantienen la originalidad y dificultad que lo hicieron conocido, con gráficos en 8 bits mejorados para que luzcan en alta definición.



¿SABÍAS QUE...

...en Japón el juego se llama Rockman? Este nombre no pudo ser usado en Norteamérica ya que estaba registrado por una compañía de productos musicales.

...el juego tiene bastante relación con la música? Mega Man originalmente se llamó Rock" y su hermana Roll para que uno pudiera jugar con ambos personajes: "Rock and Roll". En Mega Man X5, los nombres de los robots se inspiran en los integrantes de la banda Guns and Roses.

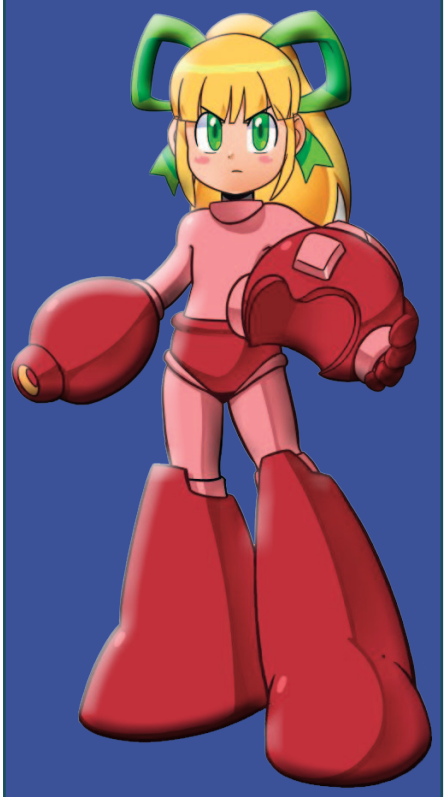
...mientras hacían Mega Man 2, en 1988, Capcom realizó un concurso donde sus fans podían enviar sus dibujos de robots para ser considerados? La primera vez, el concurso duró un mes y llegaron 8.370 ideas. Para Mega Man 3, lo hicieron más de 50.000; para Mega Man 4, 70.000; y para Mega Man 5, 130.000.

MEGA MAN



Es el primer juego de la saga. Aquí debes superar a seis robots maestros y luego dirigirte al laboratorio secreto del Dr. Wily y detener su plan de dominación mundial.

Este juego fue muy innovador para su época ya que te dejaba elegir el orden en que hacías las etapas.

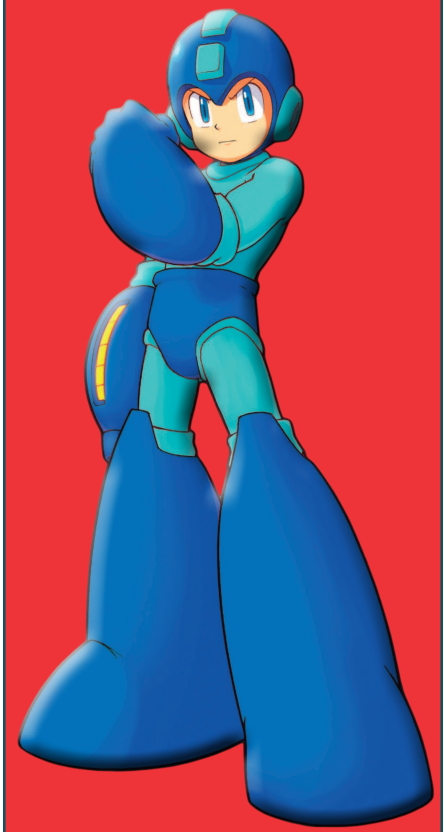


MEGA MAN 2



Los especialistas y su propio creador lo definen como el mejor juego de la serie. Aquí Mega Man debe enfrentarse a ocho robots maestros creados por el Dr. Wily.

Algunas innovaciones aquí son los tanques de energía e incluir contraseñas para guardar tus avances.



MEGA MAN 3



Un año después, el Dr. Light trabajaba en Gamma, un robot que mantendría la paz en el mundo, y Wily, al enterarse de esto, decide ofrecer su ayuda. Para funcionar, los científicos necesitaban ocho cristales de energía, así que crearon ocho súper robots para encontrarlos.

Al hallarlos, los robots se vuelven locos y Dr. Wily desaparece con Gamma. Mega Man vuelve a la acción para recuperar los cristales, pero acompañado por Rush, un perro robótico que lo ayudará a saltar más alto, volar o moverse bajo el agua.

Este juego agrega el movimiento de la barrida y es la primera aparición de Proto Man, un misterioso robot de color rojo similar a Mega Man.

MEGA MAN 4



Un año después de destruir a Gamma, un científico ruso el Dr. Cossack, envía un mensaje al Dr. Light contándole que sus robots son superiores a Mega Man y lo reta a un enfrentamiento. Por miedo a que las creaciones de Cossack comiencen a atacar al mundo, Light envía a Mega Man a una nueva aventura.

A medida que avanza la historia, Proto Man descubre los verdaderos motivos del ataque: Kalinka, hija de Cossack, había sido secuestrada...

Aquí aparece el Mega Buster, que permite cargar el disparo y realizar ataques en ráfagas, y debuta otro personaje clásico Flip Top o Eddie, un robot que parece una caja con patas y entrega un ítem al azar.

MEGA MAN 5



El juego comienza con la noticia que un robot parecido a Proto Man atacó la ciudad y secuestró al Dr.Light. De nuevo debes enfrentar ocho robots y superar al Dr. Wily.

Debuta una habilidad clásica de este personaje: el "Super Mega Buster", que permite cargar el disparo y lanzar un ataque más poderoso para dañar a más enemigos.

También aparece por primera vez Beat, un pájaro diseñado por el Dr. Cossack como regalo por rescatar a Kalinka. Este nuevo compañero puede atacar a todos los enemigos de la pantalla, pero para desbloquear esta habilidad, debemos reunir las letras de la palabra MEGAMANV se esconden en distintas partes del juego.

MEGA MAN 6



Ha pasado un año desde la última aventura y una agrupación conocida como "X" organiza un torneo de lucha robótica, al cual invitan a los científicos más importantes del mundo para enfrentarse con sus creaciones. El organizador es un millonario llamado Dr. X, quien roba ocho robots y los usa para la dominación mundial.

Este nuevo enemigo explica que él en realidad era el jefe de Dr. Wily, pero tras verlo fracasar tantas veces decidió hacer el trabajo por sí mismo.

Aquí no puedes usar a tu mascota Rush, pero tienes una armadura diseñada especialmente para el torneo y que te permite volar por unos segundos así como atravesar murallas.



Garden W

EN PIE DE

Las plantas vuelven a enfren
los enemigos llegan recarga
pero con la misma v

Rafael I
#BadS



Warfare 2
E GUERRA

tarse a los zombis y esta vez
dos, con nuevas habilidades,
oracidad de siempre.

nostroza
eed91

La saga Plants vs Zombies vuelve a la carga con una nueva edición de su spin-off Garden Warfare. Si no has disfrutado del título original, te contamos que es un juego desarrollado y publicado por **PopCap Games**, de estilo defensa de la torre, que tuvo bastante éxito en sus primeras entregas, en especial en aparatos móviles, donde usarás a las plantas para defender tu patio de una invasión zombie.

Durante el 2014 salió al mercado **Plants vs Zombies: Garden Warfare**, que al estilo de tower defense típico de la saga, agrega una fuerte influencia de shooter en tercera persona, sorprendiendo por su estética y dándole un nuevo rumbo a la saga.

Otra novedad proviene de la parte comercial, ya que al desarrollador PopCap Games se les une **Electronic Arts** como publicador, con todo el merchadising que ello implica.

Otra de las cosas que caracterizaron al jue-



go es que puedes jugar como zombie, tanto en partidas cooperativas como en el modo multijugador.

En cuanto a la jugabilidad, existen clases distintas, tanto para las plantas como para los zombis, cada una con sus propias habilidades y puntos débiles. Para progresar en el juego, debemos completar desafíos únicos para cada clase y una vez completados, accedemos a mejoras, nuevos personajes, skins para armas y vestimentas para los personajes.

La recepción del juego por parte de los críticos fue bastante positiva, recibiendo buenas calificaciones y comentarios. Y una muestra del éxito del título fue el anuncio de EA, en noviembre de 2015, de que ya había sido disfrutado por **más de 8 millones de personas**.

¿ALGO NUEVO?

Todo lo que hemos comentado hizo posible que se hiciese esta nueva edición, próxima a salir. **¿Y qué nos trae de nuevo?**



La jugabilidad se mantendrá casi exacta a la del Garden Warfare original, con la adición de seis nuevas clases de plantas y zombis. Además, se agregó una versión zombi de Garden Ops llamada **Graveyard Ops** y un nuevo modo llamado **Herbal Assault**, el cual soportará hasta 24 jugadores.



Las diferentes clases tendrán habilidades distintas, la mayoría de los personajes y modos del original volverán a estar disponibles en esta versión, así como aparecerán nuevas habilidades para los personajes.



Una diferencia importante respecto del original Garden Warfare es el hecho de que ahora no será necesario tener una conexión constante a internet para jugar y que todos los modos del juego se pueden jugar en solitario.



En el lanzamiento se asegura soporte para multijugador en pantalla dividida, servidores privados, doce mapas y cuarenta diferentes personajes, mientras que contenido adicional gratuito será lanzado de forma regular en los meses posteriores a la salida del juego.

Un nuevo modo llamado **Backyard Battleground** ha sido introducido. Este funciona como un mundo concentrado, en el cual el jugador puede explorar de forma libre. Puedes acceder a portales que están conectados a misiones, ver cabezones de los personajes que hayan sido desbloqueados, recolectar coleccionables repartidos por el mundo y unirse a partidas de estilo Rey de la Montaña contra la inteligencia artificial si así lo deseas. Además, habrá misiones basadas en la luna.

Si fuiste un fanático del Garden Warfare original y tienes diversas variantes de plantas y zombis, te alegrará saber además que **dichas variables serán transferidas de forma automática a Garden Warfare 2**.

En cuanto a la historia, las plantas han sido derrotadas por los zombis avanzados tecnológicamente, liderados por el doctor **Edgar George Zomboss**, el cual ha conquistado Suburbia y lo ha renombrado como Zomburbia. De este modo, las plantas van a la guerra contra los zombis para reclamar su hogar.

Dado que el juego saldrá para PC, Xbox One y PlayStation 4, había dudas en torno a si habría diferencias jugables en las versiones de cada consola, usando extras como el Camera Eye de la máquina de Sony o el Kinect para la de Microsoft. Sin embargo, **Chris Fox**, líder diseñador de PopCap Games, aclaró que "no se hara uso de dichas tecnologías", asegurando **"la misma experiencia"** sin importar la plataforma que elijas para jugar.

Resaltó, de paso, que no hay planes para generar jugabilidad entre las consolas y el PC y destacó que "trabajar para PopCap Games y Electronic Arts nos ha permitido tener gran libertad sobre el juego, pudiendo así crear cosas divertidas y locas. El equipo desarrollador tuvo presente que, mientras algo resultara, tenía total libertad para incluirlo".

RECIÉN LLEGADOS

Ahora veremos un poco más en profundidad en qué consisten las nuevas clases. Y partimos por el lado zombi. **Super Brainz** es una clase tipo tanque de ataque cuerpo









a cuerpo que tiene un combo bastante destructivo cuando llegas a dominarlo.

Imp, por su parte, es rápido y se enfoca más en "des-maniobrar" a los oponentes. Esto, claro, hasta que consigue ponerse su traje mecha, con el cual se convierte en un personaje bastante más fuerte.

Por último, el **Captain Deadbeard** se caracteriza por su potente arma, la cual es muy efectiva tanto a largo como a corto alcance. Además, puede invocar en la batalla a un loro para espiar un poco más adelante.

Por el lado de las plantas tenemos a **Kernal Corn**, que es una clase básica de asalto, lo que le permite provocar grandes daños de forma rápida. Su habilidad secundaria es la de saltar y lanzar gran cantidad de balas al terreno bajo

él, lo cual, si es usado en el tiempo correcto, permite una capacidad mortífera más que atractiva.

Citron, quizás la naranja más malota que hayamos visto jamás, ocupa como arma una especie de láser continuo y tiene la habilidad de bloquear el daño recibido, a la vez de provocar bastante.

Por último, tenemos a **Rose**, que dependiendo de como se juegue puede ser devastadora y divertida o bien muy frustrante. Se trata más bien de un personaje de soporte, aunque si llegas a dominar sus movimientos será difícil que puedan derrotarte en una pelea mano a mano.

Existirán más de cuatro mil opciones de personalización para estos atípicos guerreros, pero no te abrumes porque los niveles básicos y los personajes disponibles harán que no te cueste tanto conocer las habilidades, en tanto que el modo Backyard Battleground luce como el lugar perfecto para reconocer tus habilidades y ponerlas en práctica, además, claro, de divertirte.

El juego estará disponible desde el 23 de febrero para PC, PlayStation 4 y Xbox One. ¿Estás listo para pelear la batalla más loca de tu vida?





El camino DEL GUERRERO

Con el inminente estreno de Mitsurugi Kamui Hikae, veremos los títulos más emblemáticos protagonizados por samuráis, personajes que han propiciado la creación de títulos de los más diversos géneros.

Luis Felipe Puebla
#D_o_G



Si buscamos alguna figura icónica representante de Japón, sin lugar a dudas la imagen de los samuráis es una de las primeras que se nos viene a la cabeza. Y es que su rol en la historia nipona no fue menor.

El término **samurái significa literalmente "el que sirve"**. Se originaron como una clase guerrera que trabajaba o "servía" a sus señores rurales con el fin de proteger sus tierras o intereses personales. Sin embargo, a través del tiempo, fueron obteniendo mayor importancia y con la instauración del primer Shogunato (o gobierno militar) adquirieron una alta posición dentro de las clases sociales niponas.

Contaron con una fuerte influencia tanto en el ámbito militar como político por más de 700 años, hasta la llegada de la restauración Meiji donde las reformas democráticas del Emperador arrebataron el poder de estos guerreros y sus daimyö, aboliendo la clase. Los pocos samuráis que se negaban a aceptar el nuevo gobierno desaparecieron luego de la **Revolución de Setsuna**, evento que marca el fin de la presencia de estos guerreros en la historia de Japón.

La cultura popular ha tomado las historias y leyendas de estos hombres como una gran fuente de inspiración, generando una alta cantidad de contenido en todos los ámbitos. En el cine tenemos como el más importante exponente a **"Los siete samuráis"** de Akira Kurosawa, una de las mejores películas de todos los tiempos. En el manga y el anime, sería imposible nombrar todas las obras que han tomado esta temática como inspiración, aunque mis favoritas y que más rápido se vienen a mi mente son **Ninja Scroll** y **Rurouni Kenshin** (el editor no puede dejar de agregar la notable **Gintama**). Y la literatura no se queda atrás con novelas tanto históricas como ficticias, tanto de autores japoneses como occidentales por igual.

Por supuesto, los video juegos no se pueden quedar atrás, entregándonos títulos que abarcan prácticamente cualquier género que te imagines, partiendo por juegos de aventuras y lucha muy acordes, apostando por la acción, hasta llegar a simuladores de guerra muy estratégicos o las novelas visuales amorosas. Y en las siguientes páginas intentaré repasar los títulos más emblemáticos con samuráis como el centro de atención.



SAMURAI SHODOWN

El género de lucha en 2D es uno de mis favoritos, y no podría dejar fuera a este gran exponente. El juego original fue creado por **SNK** y lanzado tanto para arcades como para su consola Neo-Geo en el año 1993.

Nos entregaba una plantilla decente de personajes, 12 para ser exactos, aunque hay que ser justos y decir que no todo ellos eran samuráis. Para el año de su lanzamiento, donde **Street Fighter II** era el rey de las maquinitas, Samurai Shodown era toda una novedad, que rebosaba frescura y originalidad.

Los personajes no luchaban a golpes de puño y patadas, sino que cada uno tenía un arma y estilo que lo hacía único. Incluso, había personajes como Nakoruru o Galford que tenían ayuda de sus acompañantes animales (el ave o el perro respectivamente). Existía una barra inferior "POW" que se incrementaba a medida que eras golpeado y que al llenarse no sólo te permitía infligir más daño al oponente, sino que también te daba la posibilidad de ejecutar un movimiento especial que podía dar vuelta el combate en

un par de segundos.

Muchos de sus personajes están diseñados tomando como base a personajes históricos de la historia japonesa (aunque en el juego no siguen ninguna línea histórica) como el antagonista principal, **Amakusa**, que toma la imagen de Amakusa Shirou Tokisada, o **Hanzo**, en honor al famoso shinobi Hattori Hanzo.

Su banda sonora también estaba repleta de instrumentalización clásica japonesa, que realmente le daba un ambiente muy especial. Y como buen juego de samuráis, **era bastante violento** y podías matar a tu oponente si el golpe final era dado con la fuerza y distancia correcta. Aunque no era una muerte tan gráfica como los fatalities de **Mortal Kombat**, ver a tu oponente partido en dos o expulsando sangre des-



Blade of Honor.



Hakuoki.


Nobunaga's Ambition.

de el pecho era igualmente impactante.

Es una buena saga que ha visto muchas secuelas desde entonces, aunque **Samurai Shodown Sen**, el último aparecido en 2008 en arcades japonesas y porteado para Xbox 360, no es de los mejores, apostando por una jugabilidad 2D, pero con gráficos 3D, que en realidad no funcionaba del todo. Personalmente, la última entrega recomendable es **Samurai Shodown V Special**, juegazo en toda regla.

BLADE OF HONOR

En este juego no me detendré mucho, pero no quiero dejarlo fuera por encontrarlo un título al menos curioso. Al inicio de este siglo, **Konami** hacía máquinas de prácticamente todo, desde sus juegos Bemani como **Dance Dance Revolution** o **Beatmania** a otras más curiosas como **Silent Scope**, que nos ponía en el papel de un francotirador con rifle y mira telescópica incluida, hasta un **Punchmania** basado en Hokuto no Ken, en el que debíamos golpear seis círculos de goma ubicados a los costados de una máquina que en el centro de la pantalla indicaba cuáles golpear para emular las técnicas de Kenshiro. Con tanta imaginación, ¿cómo no crearían algo como esto?

Tsurugi o Blade of Honor es una maquina arcade que nos invitaba a ponernos en la piel de un samurái, pero con la diferencia de que esta vez **tendríamos que blandir la espada en nuestras propias manos**. O al menos algo cercano, ya que el control era la empuñadura de la espada, que con algún tipo de tecnología inalámbrica registraba los movimientos y trasladaba los golpes al juego.

Blade of Honor era un juego “on rails” en el que el camino está definido (como un **House of the Dead**), aunque acá no encontraremos zombies, si no otros samuráis a los cuales debemos despachar al descanso eterno a tajo limpio. Esta máquina no salió de Japón, por lo que es probable que jamás hayas escuchado de este juego, ni mucho menos jugado. Sin embargo, no deja de ser una experiencia diferente.

¿En qué te convertiste Konami? Antes eras tan chévere...

HAKUOKI

Seguramente, cuando piensas en un samurái, imaginas que el juego debe poseer acción desenfrenada. **Y esto es precisamente lo que NO encontrarás acá**. Hakuoki es una pe-

queña serie de novelas visuales, dentro del género Otome, que son títulos dirigidos principalmente al género femenino, donde hallaremos elementos románticos y entablar una o varias relaciones con los chicos del juego.

Hakuoki: Stories of the Shinsensgumi es la última entrega de la serie, disponible para PlayStation 3 y creada por la compañía **Idea Factory**. La historia nos sitúa en la ciudad de Kyoto a mediados del siglo 19 y encarnaremos a **Chizuru Yukimara**, una joven muchacha que se dirige a la gran ciudad en búsqueda de su padre desaparecido. En su camino será emboscada por una pandilla de maleantes que intentarán robarle su más preciada posesión, una katana de gran valor familiar.

Sin embargo, éstos son masacrados por un grupo de zombis samuráis. Temiendo por su vida, es salvada de estos monstruos por tres Shinsengumi (una fuerza policial especial que existió al final del Shogunato). Sin embargo, es capturada, puesta en custodia y los Shinsengumi deben decidir qué hacer con ella: matarla o dejarla vivir hasta recibir nuevas órdenes. De ahí en adelante la historia incluirá de todo, incluso violencia y temas paranormales. Y claro está, el elemento romántico propio de todo Otome, aunque no debería ser un tema completamente exclusivo para mujeres pues la historia es lo suficientemente interesante como para mantener cautivado a cualquiera.

NOBUNAGA'S AMBITION

Que no te engañe. Tal vez no hayas escuchado de este juego, pues el género estratégico militar no es de los más populares para las consolas en nuestro país. Aun así, estamos hablando de un peso pesado.

El primer título de la saga, Nobunaga no Yabö o Nobunaga's Ambition se lanzó en Japón el año 1983 para PC y de ahí en adelante ha pasado por prácticamente todas las consolas, hasta llegar a la decimocuarta entrega (y hasta el momento la última) titulada **Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence**, disponible para PS4 en formato físico y para PS3 en digital, más una adaptación para PC que puedes encontrar en Steam.

El juego se desarrolla durante el periodo Sengoku, un periodo de la larga guerra civil de Japón marcado por la agitación social y los constantes conflictos bélicos entre estados. Acá podemos seguir los pasos

de **Oda Nobunaga**, un famoso daimyö de la época que ganó gran poder militar en su país luego de la batalla de Okehazama, donde su ejército de 3.000 hombres derrotó al poderoso daimyö Imagawa Yoshimoto y su ejército de 40.000 samuráis.

Sin embargo, el juego nos permite elegir otros clanes importantes de la época, para intentar desde allí la unificación de los estados del país.

Como buen juego estratégico bélico a gran escala, t**enemos el control de absolutamente todo lo que hagamos**: desde el manejo de las unidades en el campo de batalla hasta la delicada sutileza de la diplomacia. Todo enmarcado en complejos menús donde ningún detalle es demasiado pequeño para dejar al azar, pues cada decisión puede significar la diferencia entre la victoria o la derrota.

Un título que demanda tiempo, tanto para aprender a jugarlo como para disfrutarlo (una partida puede tomar horas), pero un deleite para los amantes de la estrategia.

SAMURAI WARRIORS

Un veterano del género “musou”, Samurai Warriors nació en



2004 como un spin-off de la saga **Dynasty Warriors** en el que una vez más nos proponen enfrascarnos en las batallas del periodo Sengoku, pero esta vez con toda la acción y cantidad de enemigos a raudales que ofrece el género.

Un "musou", para quienes no estén familiarizados con el término, es un tipo de juego que nos pone en el papel de un personaje que destaca en sus habilidades y se enfrenta ante oleadas casi sin fin de enemigos y, por lo general, solo. Un ejemplo es **One Piece**.

El último título de la saga hasta el momento es **Samurai Warriors 4-II**, que podemos hallar para toda la familia de consolas PlayStation, más su correspondiente port para PC disponible en Steam.

En su modo historia encontraremos nada menos que 13 capítulos, cada uno narrando una guerra de unificación distinta con sus correspondientes personajes, todo dentro de un marco histórico mezclado con la ficción. Es así como encontramos más de 50 personajes a manejar, aunque a diferencia de los Dynasty Warriors, donde el personaje que llevamos va solo, acá tendremos que formar parejas que deben coincidir dentro del momento histórico para poder usarlos.

Más allá de eso, nos encontramos con un juego típico del genero, donde queda muy poco en lo que innovar: llevar a nuestro héroe a través de hordas de enemigos machacando botones y ejecutando combos y poderes bestiales.

ONIMUSHA

Una de las sagas que más me gustaría volver a ver en la actual generación de consolas (como algo nuevo y no un remaster o emulado) es esta obra creada por **Capcom**.

El primero juego que apareció en la saga, en 2001, para la recién estrenada PS2, fue **Onimusha: Warlords**, que explotaba hasta ese entonces la potencia de la nueva consola de Sony.

Su universo se desarrollaba durante el periodo Sengoku (al parecer la época más idónea para generar conflictos), pero agregaba además elementos sobrenaturales a la historia. Esto último no viene gratis, pues el juego nació como un proyecto para la PlayStation original de crear una especie de **"Resident Evil samurái"** donde en vez de usar armas tuviéramos que luchar con katanas.

Y estas raíces se ha-



cen notar, pues el núcleo del juego es muy del estilo Resident Evil, desde su presentación en tercera persona o los elementos de horror que encontramos a través de los escenarios hasta los mismos menús de ítems. Eso sí, **acá se privilegia el combate cuerpo a cuerpo**.

La historia comienza con la batalla entre los daimyö Oda Nobunaga y Saito Dosan en Okehanzama. A pesar de que las fuerzas de Nobunaga derrotan con facilidad a las de Saito, una flecha atraviesa la garganta del primero, produciéndole la muerte. Esta derrota del clan Saito lleva a fuertes disputas internas, que terminan con el asesinato de Saito Dosan en manos de su hijo.

Akechi Samanosuke (el protagonista del primer juego) es un samurái de la guardia personal de Saito Do-



san, quien al no jugarle lealtad a su nuevo señor decide exiliarse del clan. Un año más tarde, recibe una carta de la princesa Saito Yuki, donde le cuenta la extraña desaparición de personas de su región, donde extraños demonios serían los responsables.

Al volver, Akechi no solo descubre que la princesa Yuki desapareció sino que Oda Nobunaga ha hecho un pacto con el rey demonio Fornitbras y ha vuelto desde el inframundo para vengarse del clan Saito que le quitó la vida.

Una característica curiosa de la saga en general fue el uso de actores famosos para sus personajes protagónicos, no sólo para los doblajes sino también para su modelado facial. En Warlords teníamos al actor japonés **Takeshi Kaneshiro**, mientras que en **Onimusha 2: Samurai's Destiny** el peso recayó sobre **Yusaku Matsuda** quien dio vida al protagonista Jubei Yagyu. Para el final de la trilogía original, **Onimusha 3: Demon Siege**, que incluyó viajes en el tiempo donde la acción se trasladó al París actual, no encontraron nada mejor que invitar al legendario actor francés **Jean Reno** al juego.

El título fue originalmente planeado como una trilogía, aunque su popularidad, además de engendrar un par de spin-offs, dio para seguir con una cuarta entrega canónica el 2006, **Onimusha: Dawn of Dreams**, que fue bien recibido por los jugadores y la prensa especializada, pero vendió menos de lo esperado. Desde ese entonces, nada nuevo se ha sabido de esta estupenda saga.



LO NUEVO

Finalmente, Mitsurugi Kamui Hikae llega como **un juego enfocado totalmente a la acción**. Acá no encontraremos nada de personajes ni referencias históricas, pero sí todas las técnicas y movimientos de combate samurái en un juego que apuesta por la acción frenética y recuerda mucho a la saga **Onechanbara**.

El juego fue creado por la desarrolladora indie **Playism** y se lanzó originalmente en PC, pero este mes llega a PlayStation 4.

La historia se centra en una espada demoniaca robada por una joven muchacha ataviada de ropaje escolar, con fines que sólo ella conoce. Una vez juntas, están forzadas a luchar contra áreas llenas de monstruos, robots y mafiosos.

A pesar de no presentar una historia original ni gráficos muy desarrollados (no es un estudio muy grande, por cierto), sí apuesta por la jugabilidad y su sistema de combos, el cual está fuertemente influenciado por el anime y el cine oriental de samuráis.

Los combos devastadores que ejecutemos contra los enemigos podremos terminarlos con movimientos finales únicos donde la sangre adornará el entorno y, por lo general, significará la muerte para nuestro contrincante. Además, a través de la aventura podremos aprender nuevas técnicas que incluyen patadas voladoras, nuevos combos y letales contraataques.

Mitsurugi Kamui Hikae estará disponible desde el 16 de febrero, sólo en formato digital a través de PlayStation Network y a 11.99 dólares.

TodoJuegos.cl

16 años líderes en entretención digital

LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO





+1.200 títulos disponibles en Videojuegos
+600 películas Bluray

ACCESORIOS - CONSOLAS - FIGURAS COLECCIONABLES - JUEGOS USADOS

Encuéntranos: Facebook.com/Todojuegos.cl - @todojuegos_cl