Todo Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

MARZO 2016

NÚMERO 40

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES



LA GRAN APUESTA DE THE DIVISION

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

Dormirse en los laureles



Jorge Maltrain Macho
Editor General

Aunque nunca van a faltar quienes desean la dominación total de una consola sobre otra, los llamados fanboys barra brava (no confundir con los seguidores de una marca capaces de reconocer los méritos de la competencia), lo cierto es que no hay nada peor para la industria que lo que está ocurriendo hoy con una PlayStation 4 que está pisoteando a Xbox One en todo el mundo y sin visos de que ello vaya a cambiar en el corto plazo... todo lo contrario, por lo demás.

Un fiel reflejo de ello es lo que viene ocurriendo con el servicio PlayStation Plus de Sony, que va de mal en peor en lo que a calidad de los juegos entregados se refiere.

Uno puede entender, a estas alturas, que la calidad de los títulos de PS3 o de PS Vita ya no sea la misma de hace algunos meses, porque lo cierto es que le quedan bien

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



pocos juegos por regalar a Sony, sobre todo para la portátil, sin entrar a repetirse.

Lo de PS4, por el contrario, fue lamentable este mes. Es cierto que Broforce es entretenido, igual que Galak-Z, pero cuando vemos que Microsoft entrega dos títulos del calibre de Sherlock Holmes o Lords of the Fallen, la comparación resulta casi ridícula.

El escenario es totalmente opuesto al de hace algún tiempo, cuando Sony se la jugó por hacer atractivo su servicio de pago. Hoy que tiene el sartén por el mango, no sólo no se ha notado una exigible inversión en infraestructura de redes (ya no es gratis la cosa, señores), sino que el atractivo de los títulos no mejora.

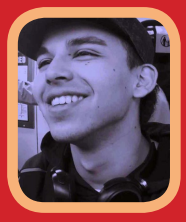
Y no es que Sony no tenga juegos propios para regalar. Knack, Killzone: Shadow Fall o el propio Infamous: Second Son son títulos a los que podrían echar mano, de vez en cuando, para al menos demostrar que les importa mantener a PS Plus como una opción imperdible.

Veo con agrado, por el contrario, el hecho de que Microsoft siga dando la pelea al menos en lo que a Gold se refiere, aun cuando mantengo mi crítica hacia la decisión de ceder sus exclusividades al PC, lo que a mi juicio va en el sentido contrario de lo que deberían hacer los chicos de Redmond.

Por cierto, no mencionaré aquí a Nintendo, que va por un carril aparte con su misteriosa máquina NX, que tiene poca pinta de consola de sobremesa como las conocemos y más me huele a un intento por entrar al mercado de los aparatos móviles.

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


Felipe Quezada
#Lynhänder

Índice



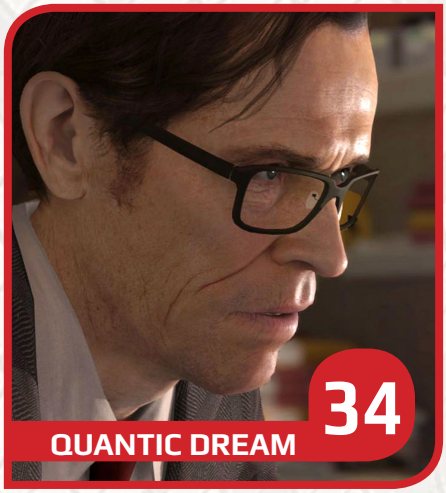
06 JUEGO DEL MES THE DIVISION



BORDERLANDS 18



MORTAL KOMBAT XL 24



QUANTIC DREAM 34



FINAL FANTASY 42



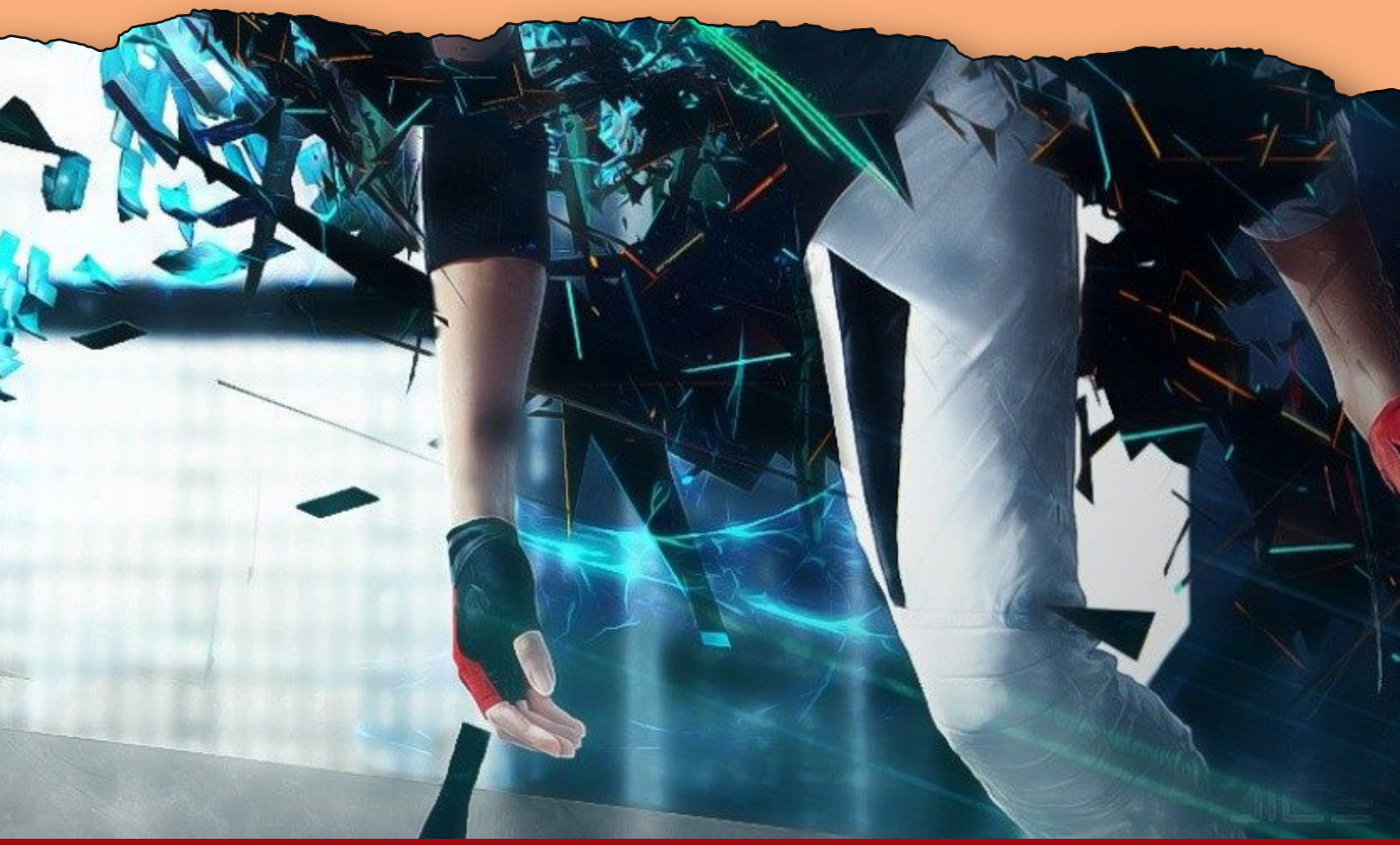
HITMAN 56

Noticias | Videos | Juegos | Cine | Sorteos



playadictos
TU COMUNIDAD GAMER

Únete a una Comunidad de Gamers como tú



www.PlayAdictos.net





The Division
¿EL NUEVO DESTINY?

Uno de los grandes estrenos para este año está próximo a estrenarse y, por su enfoque hacia la cooperación con otros jugadores, no pocos lo comparan con el éxito de Bungie. ¿Es tan así? Te lo contamos todo en esta nota.

Felipe Jorquera Lastra

#LdeA20

Ya van varias E3 en donde Ubisoft trata de terminar su conferencia con algún juego que sorprenda a todos los presentes como también al público en general. Y a pesar de que en la mayoría de las ocasiones el tráiler que nos presentan no termina siendo como el producto final, de todas formas tenemos que darles crédito por presentarnos cada año una nueva propiedad intelectual.

Fue en la E3 2013 donde vimos por primera vez en movimiento a **The Division**, un videojuego que nos dejó maravillados por su apartado gráfico y las posibilidades jugables que ofrecía.

Y ahora, después de varios años de desarrollo y algunos retrasos, hemos visto que ese nivel gráfico que ofreció en un principio ha ido decayendo paulatinamente de cara a su lanzamiento.

Sin embargo, no todo son malas noticias, ya que con el juego entrando en su fase final **podemos decir que sigue siendo un verdadero espectáculo artístico y gráfico**, pues con lo poco que pudimos apreciar en la última beta se nota el nivel de detalle en cada rincón que visitamos de un Manhattan devastado por una pandemia.

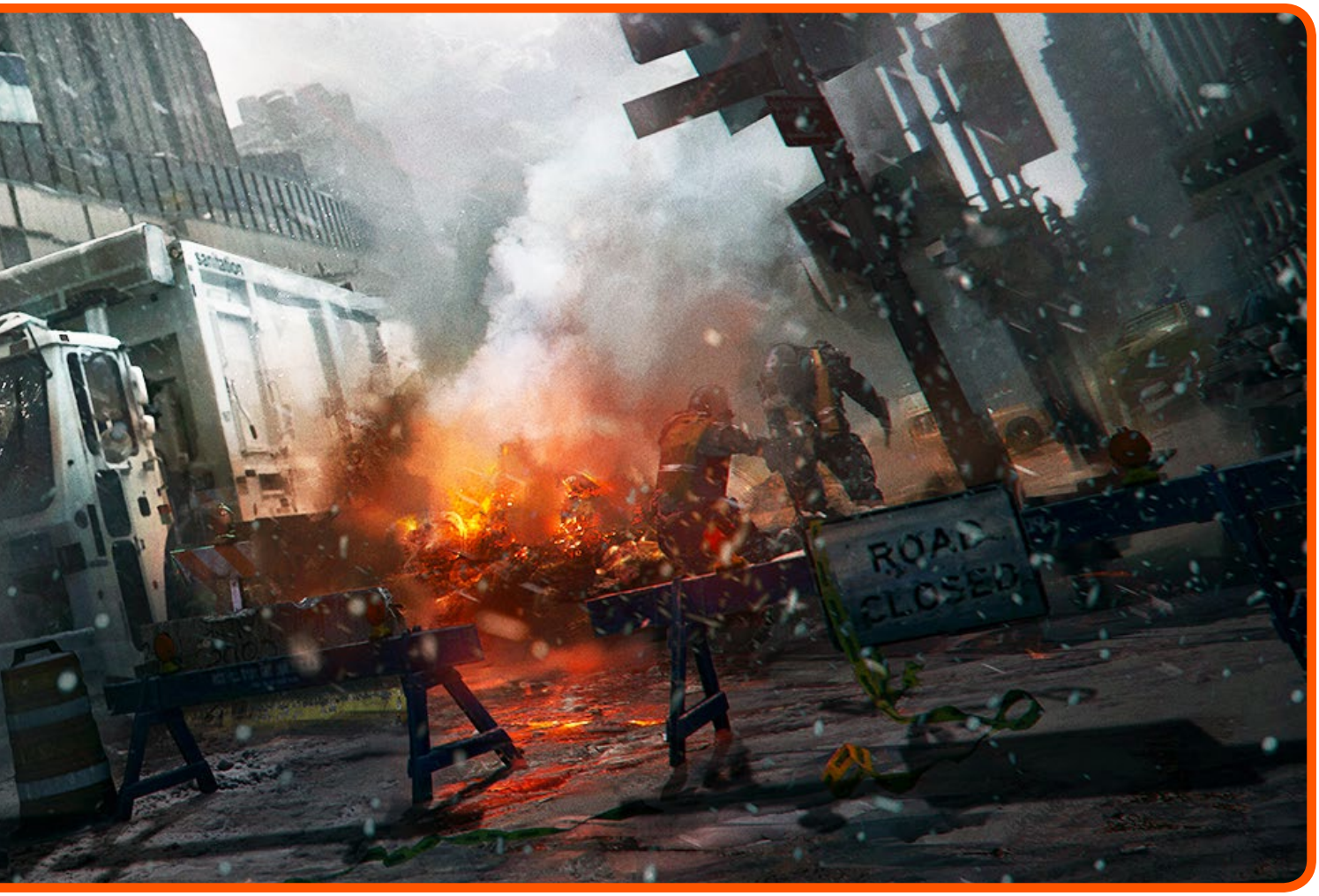
Dejando de lado la polémica del aparta-



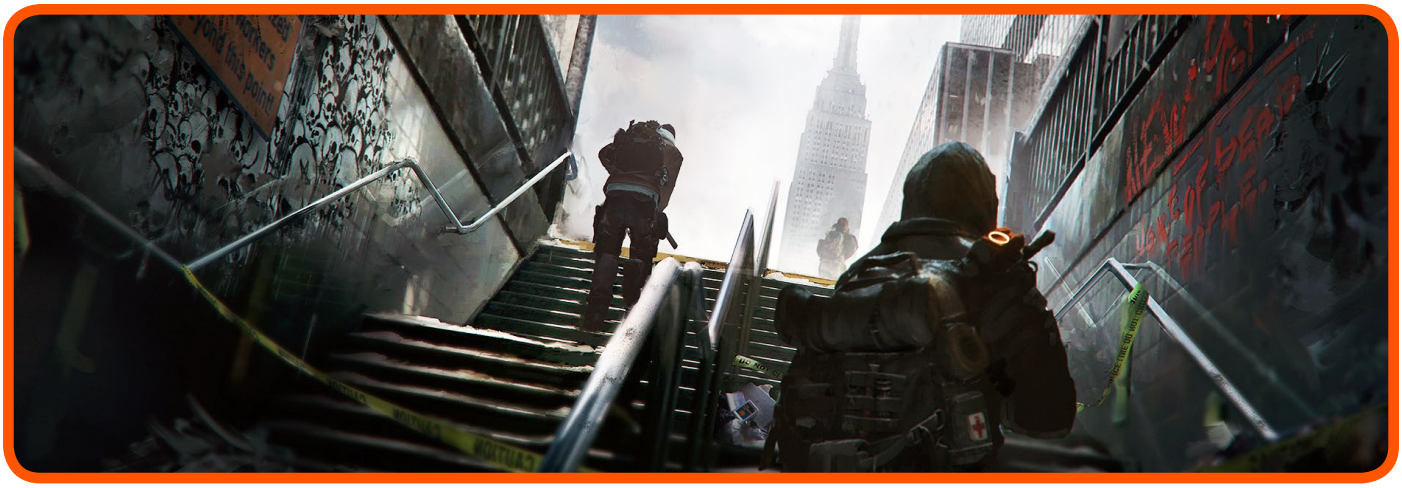
do gráfico, vamos a lo que The División tiene para ofrecernos. El videojuego tiene como base jugable un shooter en tercera persona de mundo abierto con elementos de RPG y puede que su modelo de juego nos recuerde algo a **Destiny**, pero nos encontramos con un título mucho más táctico y con un verdadero mundo abierto.

Para meternos un poco en contexto con la historia, les podemos contar que The División nace de la idea de un simulacro real que realizó el gobierno de los Estados Unidos llamado **"Operación Dark Winter"**, el cual consistía en ver las consecuencias de un ataque bioterrorista con viruela. Las pruebas demostraban que un país tan poderoso como el norteamericano no estaba preparado para un ataque de tal magnitud y terminaría por caer irremediablemente en el caos absoluto.

De este simulacro saca la idea el estudio **Massive Entertainment** para contarnos una historia bastante parecida, pero que tiene sus propios matices. Los bioterroristas logran crear una versión modificada de la viruela que la convierte en un virus letal y, para esparcirlo, planearon rociar todos los billetes para una fecha donde el







consumismo alcanza su mayor apogeo, el Black Friday, asegurándose así de que el virus se propague a una velocidad desenfrenada, causando el desplome de uno de los países más poderosos del mundo.

Nosotros representaremos a uno más de los agentes de La División, personas que pasan inadvertidas en la sociedad, pero que cuando ocurre una situación de emergencia tienen las herramientas para actuar y, como veíamos en la beta, **deberemos volver a tomar el control de la ciudad**.

Comenzamos el juego con el clásico editor de personajes, al cual ya pudimos darle un primer vistazo en la beta, la cual nos mostraba algunas pinceladas de los personajes que podremos crear con el editor completo en la versión final del videojuego.

The División será un juego en el cual tendremos la posibilidad de completar la historia completamente solos si lo deseamos, aunque no lo recomendamos ya que la aventura pierde mucho sin amigos.

Cuando el videojuego alcanza su máximo potencial es cuando nos acompañan **tres aliados** y cada uno toma un papel dentro del equipo para completar las diferentes

MÉDICO

HABILIDADES

• **Pulso:** envía un pulso electromagnético que revela la posición de enemigos y aliados a través de paredes y coberturas.
• **Primeros auxilios:** cura a los aliados que están a poca distancia. Puede hacerlo en su posición o a un objetivo lejano.
• **Estación de apoyo:** suelta una estación de apoyo que cura a aliados y puede usarse para revivir a aliados caídos.
• **Enlace de recuperación:** se cura a sí mismo y cura o revive a aliados cercanos. Recupera la salud hasta por completo.

TALENTOS

• **Adrenalina:** usa un kit médico para curarse con la salud menor al 100% .
• **Conmoción y pavor:** un bono de velocidad de movimiento del 25% por 10 segundos en un ambiente hostil.
• **Salud crítica:** usa este botiquín cuando está bajo de salud para obtener una bonificación del 40% de resistencia al daño durante 10 segundos.
• **Médico de combate:** usa este botiquín para curar un 40% de salud a los aliados y compañeros que se encuentren a menos de 20 metros.
• **Contraataque:** con la salud baja el tiempo de reutilización de sus habilidades activas se reducirá un 20%.
• **Metralla:** aplicándolo a un enemigo tiene un 30% de posibilidades de que afecte a todos sus compañeros en 10 metros a su alrededor.
• **Compañero de batalla:** reanima a un compañero y reduce para ambos un 50% del daño recibido por 10 segundos.
• **Triage:** sana a un aliado con una habilidad y reduce el tiempo de recuperación de las otras en un 15%.



VENTAJAS

• **Kits médicos:** incrementa en un slot los kits médicos portables.
• **Medidas de protección:** incrementa la protección contra virus pudiendo acceder a nuevas zonas contaminadas.
• **Comida enlatada:** incrementa sus efectos durante 10 segundos.
• **Proveedor:** recolecta comida enlatada, agua, barras energéticas y soda en la línea de suministro una vez por hora.
• **Información de contaminación:** revela todas las zonas contaminadas.
• **Kits médicos 2:** incrementa en un slot los kits médicos portables.
• **Medidas de protección 2:** incrementa la protección contra virus pudiendo acceder a grandes zonas contaminadas.
• **Materiales peligrosos:** incrementa el inventario de la dark zone en 1 slot.
• **Aparejador:** recolecta materiales de crafting en el ala médica una vez por hora.
• **Medidas de protección 3:** incrementa la protección contra virus en +1 pudiendo así acceder a las zonas contaminadas más grandes.
• **Créditos:** gana un 10% más.
• **Kits médicos 3:** incrementa en un slot los kits médicos portables.
• **Talentos:** incrementa los talentos activos en un slot.

misiones principales, secundarias y eventos aleatorios.

La primera misión principal que se nos planteaba en la beta era defender el centro de operación, **el cual será fundamental para la trama que seguiremos**, ya que ésta se dividirá en tres partes. Una será recuperar la zona médica e identificar a los responsables del virus; otra parte serán las misiones tecnológicas, la cual se basaran en la reconstrucción, así como también en la estabilidad de la ciudad; y, por último, estarán las misiones de seguridad, enfocadas en restablecer el orden dentro de la urbe de Manhattan.



Estas tres zonas estarán directamente relacionadas con nuestras habilidades, las cuales también serán tres: **médica**, **tecnología** y **seguridad**. En la medida que com-

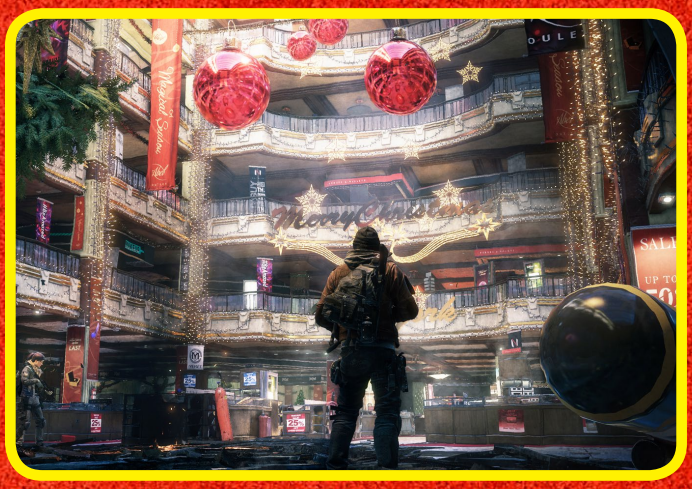
TECNOLOGÍA

HABILIDADES

• **Bomba pegajosa:** lanza una bomba que se adhiere a la mayoría de superficies y detona remotamente.
• **Torreta:** despliega una torreta automática que atacará a los enemigos.
• **Granada buscadora:** lanza una granada que persigue y busca a los enemigos y explota por proximidad.
• **Enlace táctico:** aumenta el daño del usuario y quizás el de aliados cercanos.

TALENTOS

• **Tácticas avanzadas:** muévete entre coberturas para incrementar el daño de tu arma un 2% por metro recorrido.
• **Police up:** si matas a un enemigo con una habilidad tienes un 25% de posibilidades de que se aumente la munición máxima de cualquier fusil automático.
• **Acción evasiva:** mientras te mueves entre coberturas tienes un 30% más de resistencia al daño.
• **Fuego fatuo:** aplicando fuego a un enemigo hay un 30% de opciones de afectar a otros en 10 metros alrededor.
• **Muerte por proximidad (provisional):** destruye un accesorio de un enemigo para ganar un 20% más de poder para tu habilidad por 30 segundos.
• **Soporte técnico:** elimina a un enemigo mientras una habilidad o accesorio está desplegada para extender su duración durante 10 segundos.
• **Tácticas de miedo:** aplicando un choque a cualquier enemigo tienes un 30% de posibilidades de que afecte a todos los enemigos en 10 metros.
• **Experto demoledor:** mata a un enemigo durante una explosión y aumenta un 40% el daño por 15 segundos.



VENTAJAS

• **Inventario:** incrementa tu capacidad de inventario en 10 slots
• **Materiales peligrosos 2:** aumenta el inventario de la dark zone en 1 slot.
• **Materiales técnicos de división:** los convierte en otro clase de materiales en la estación de crafteo.
• **Ingeniero:** recolecta materiales de crafting (electrónicos) en el ala tecnológica una vez por hora.
• **Soda:** aumenta los beneficios de la soda durante 10 segundos.
• **Agua:** aumenta los beneficios del agua durante 10 segundos.
• **Crafteador:** recolecta materiales de crafting (herramientas) en el ala tecnológica una vez por hora.
• **Barrita energética:** incrementa los efectos de este item por 5 segundos.
• **Evaluación de recursos:** revela todos los nodos de materiales técnicos de la división en el mapa.
• **Botón de estadísticas:** desbloquea un ítem de estadísticas en la estacion de recalibración.
• **Capacidad de la zona oscura:** aumenta el loot ganado en la zona oscura en un 10%.
• Alijo: aumenta la capacidad del alijo en 10 slots.

pletemos la historia de estas zonas desbloquearemos habilidades, talentos y ventajas que detallamos en los recuadros que acompañan la nota.

Sólo se podrán equipar dos habilidades en L1/LB y R1/RB. teniendo una que se activará presionando los dos botones. Las habilidades se podrán cambiar en cualquier momento, incluso en combate, algo que mejorará la búsqueda de un equipo ya que podemos desempeñar el papel que éste necesite en algún momento crucial.

Las armas serán otra de las grandes protagonistas en esta aventura. Serán completamente personalizables, pudiendo cambiar el color, miras, cargadores y empuñaduras. Habrá de diferentes tipos, que se dividirán en diferentes colores según su rareza: blanco, verde, azul, morado y, finalmente, las más exóticas tendrán color naranja. Esto también se aplicará a los complementos de las armas como las miras, cargadores, cañones, etcétera.

Llegamos finalmente a lo que será el componente netamente online de esta nueva aventura. Accederemos a esto a través de puntos de control que nos dará paso a la **"Zona Oscura"**, un



SEGURIDAD

HABILIDADES

• **Escudo balístico:** se despliega para absorber daño. Detras de él sólo se puede disparar el arma secundaria.
• **Refuerzo de cobertura:** incrementa el daño efectuado y reduce el recibido y el de los aliados tras la cobertura.
• **Cobertura móvil:** para una persona y dura hasta que sea destruida.
• **Enlace de supervivencia:** aumenta la resistencia al daño y la velocidad tanto tuya como de tus aliados.

TALENTOS

• **Manos firmes:** al entrar en una cobertura se reduce el retroceso en un 25% durante 10 segundos.
• **Precisión:** los disparos a la cabeza de los enemigos los aturden durante 10 segundos.
• **Tiempos desesperados:** cuando la salud alcanza un nivel bajo la precisión de los disparos a ciegas aumenta en un 25%.
• **Cosechadora repo:** al matar a un enemigo con una de las armas secundarias se recibe un cargador para el arma principal.
• **Uno es ninguno:** los tiros a la cabeza de los enemigos tienen un 50% de posibilidades de no consumir balas.
• **Potencia de frenado:** reprime a un enemigo para aumentar el daño de precisión en un 25% durante 10 segundos.
• **Reacción en cadena:** genera daños a múltiples enemigos con una explosión para aumentar de este modo su daño.
• **En movimiento:** matar a un enemigo mientras te mueves reduce el daño recibido un 30% durante 10 segundos.



VENTAJAS

• **Agente experimentado:** aumenta un 10% la experiencia ganada.
• **Granadas:** aumenta la capacidad de granadas en 1 slot.
• **Armero avanzado:** desbloquea el armero avanzado en el ala de seguridad.
• **Veterano en combate:** aumenta un 25% la experiencia en reconocimientos.
• **Materiales peligrosos 3:** incrementa el inventario de la dark zone en 1 slot.
• **Comerciante del mercado negro:** desbloquea en la base la compra de créditos para la dark zone.
• **Vendedor de ropa:** desbloquea el comerciante de ropa en la base.
• **Balas explosivas:** incrementa la duración de sus efectos por 10 segundos.
• **Armero:** recolecta piezas de armas en el ala de seguridad una vez al día.
• **Basurero:** recolecta ítems en la basura del ala de seguridad una vez al día.
• **Balas incendiarias:** aumenta la duración de sus efectos por 10 segundos
• **Balas especiales:** recolecta balas explosivas e incendiarias una vez al día.
• **Rango de tiro:** marca a los enemigos.
• **Rastreador de archivos:** desbloquea los archivos no descubiertos.
• **Recolector:** incrementa la velocidad de recolección un 15%.

lugar donde encontraremos los mejores objetos del juego, pero donde el riesgo es mucho mayor.

La premisa es bien simple: nos saldrán enemigos manejados por la IA, que soltarán objetos que pueden ser armas, ítems para personalizar a nuestro personaje, complementos para el arsenal o equipamiento.

Cuando tomemos algún botín nos aparecerá una mochila amarilla en la espalda, indicándole al resto de los jugadores que lo llevamos y para que dicho botín sea nuestro tendremos que pedir que un helicóptero venga a extraer los objetos.

Al hacerlo, también llamaremos la atención de todos los jugadores que estén dentro del mapa y sólo cuando extraigamos los objetos aparecerán en nuestro alijo en la base de operaciones.

En la zona oscura **puedes ser un jugador que coopere con los otros jugadores que están dentro de la zona o directamente ser un hostil que vaya recolectando el botín de otros**, pero aquí el riesgo aumenta aun más ya que al pasar a ser hostiles apareceremos en el radar de quienes estén cerca de nuestra posición. Y, mientras lo seamos, los demás nos darán caza casi instantáneamente, pues les reportará varios créditos y nivel si nos atrapan. Lo mismo pasa cuando vamos en grupo. Si le dispararamos a otro jugador, todo el equipo pasará a ser hostil.

Cuando somos hostiles aparece un contador en nuestra cabeza, el cual señala el nivel de hostilidad que tenemos y el tiempo que necesitamos para dejar de ser hostiles para otros.

Mientras jugábamos la beta, siempre se producían momentos de tensión al extraer los objetos, pues no sabíamos si los otros jugadores que nos rodeaban nos atacarían o no, **así que para entrar a esta zona les recomendamos que lo hagan en grupo**, pues solos serán un blanco fácil para que les roben fácilmente.

The División lo tiene todo para convertirse en uno de los grandes éxitos del año y así lo demuestra la gran cantidad de jugadores (**6,4 millones**) que pasaron por su beta abierta que se lanzó hace algunos días.

Sólo queda esperar hasta el próximo martes 8 para disfrutar de esta nueva apuesta de Ubisoft, que se lanzará tanto en PC como en Xbox One y Playstation 4.





Una saga que TE VUELA LA CABEZA

Con la actual generación tomando vuelo, no pocos añoramos una dosis de Borderlands, la sorprendente saga de Gearbox que sólo saboreamos remasterizada en PS4 y One. Está claro que viene... pero la espera se hace larga.

Rafael Inostroza
#BadSeed91



Cuando en 2009 llegó a consolas, no le puse mucha atención. Había comprado hacía muy poco mi PlayStation 3 y los juegos de deporte y autos eran mis favoritos en ese entonces. Pero cerca de fin de 2010, **Borderlands** sacó su versión GOTY (juego del año, por sus siglas en inglés) y me animé a comprarlo, con una muy baja expectativa.

Comencé a jugarlo, recordando mi nula habilidad para jugar shooters, y me parecía a primera vista que no me podría enganchar a su propuesta. Pero lo cierto es que me bastaron sólo un par de horas para terminar perdidamente enamorado del juego.

Si bien el apartado cooperativo fue muy bien logrado, y se hizo merecedor de varios premios, no me convencía solo por un detalle, mi compañero en ese entonces (el redactor LdeA20) tenía un nivel muy avanzado, por lo tanto, mataba y mataba enemigos sin que yo hiciera casi nada, aparte de constantemente necesitar que me revivieran. Y, por lo mismo, no capté nada de la historia.

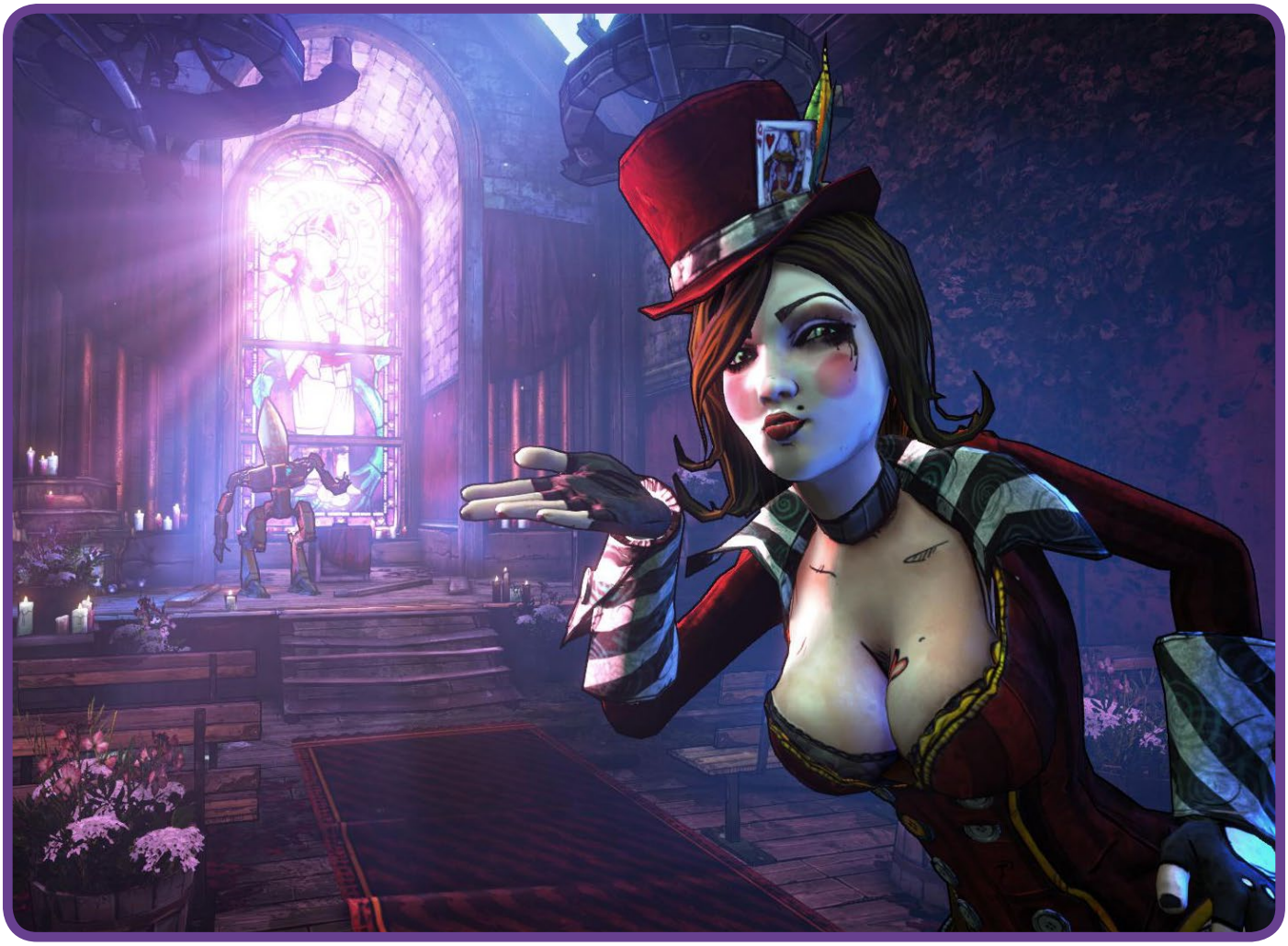
Así, mi decisión estaba tomada, si quería de verdad disfrutar el juego, **primero tendría que pasarlo solo y luego abordar su variable cooperativa**.

Fue, por lejos, la mejor decisión respecto al juego. Un ambiente árido, diferentes enemigos, una cantidad absurda de armas y una historia envolvente, llena de locuras, humor ácido y personajes no jugables, con personalidades extrovertidas e interesantes, que hicieron el jugar este Borderlands un verdadero placer.

La historia parte como si nos la contaran desde una tercera persona, un observador de lo que harán nuestros personajes, cuatro posibles forajidos que llegan al planeta de Pandora en búsqueda de una cámara llena de tesoros invaluables, con tecnología alienígena.

La gran ventaja de este juego es que no hay una clase que sea superior a otra per se, sino que están bien equilibradas y permite una cierta libertad en cómo vas a construir tu personaje. Ciertos rasgos de rol hicieron que amara aún más el título. En el apartado gráfico, **me encantó su cel shading**, en contra del fotorrealismo que parece dogma de los videojuegos actuales.

Así, esta producción de **Gearbox Software** logró un éxito en ventas que sorprendió a muchos, generando los pasos para



una secuela, que llegaría el 2012, llamada **Borderlands 2**.

En ésta, nuevamente puedes jugar con cuatro posibles personajes, al menos en un inicio, ya que se agregaron dos más mediante DLC. La historia parte cinco años después de los eventos que se llevaron a cabo en Borderlands y los personajes jugables de éste **hacen apariciones como personajes no jugables (PNJ)** durante algunas misiones.

La historia se basa en que los hechos que terminaron Borderlands llevaron a varias repercusiones y cambios dentro de Pandora, dejando a una de las empresas del juego con el poder para buscar el control de las posibles cámaras que pudiese haber en el planeta, inclusive a costa de intentar, en numerosas ocasiones, exterminar a todo cazador de la cámara que llegue al planeta.

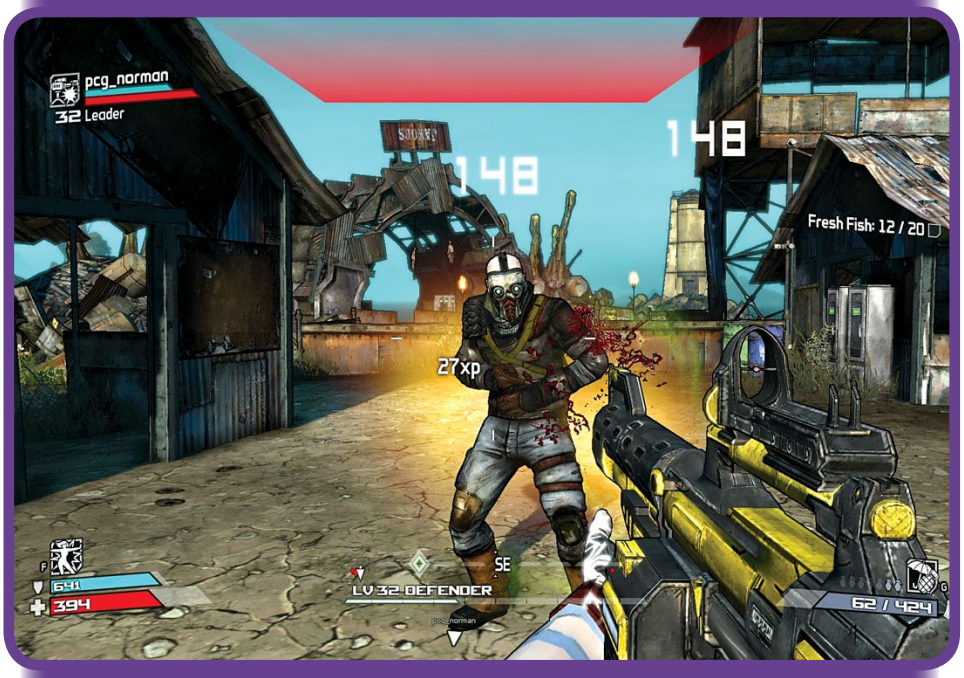
Si bien se mantuvieron los principios base del juego (para qué cambiar lo que da éxito), se agregaron algunos detalles, como nuevas tecnologías, nuevos efectos y la adición del intercambio de ítems entre personajes.

El juego recibió excelentes críticas, tanto de sitios especializa-

dos como de los jugadores, **llegando a vender 8,5 millones de copias**, superando con creces las ya notables ventas del primer Borderlands, que llegó a 4,5 millones de copias vendidas.



Este nuevo éxito llevó a Gearbox Software a lanzar un nuevo juego de esta saga, el cual serviría de enlace entre Borderlands y Borderlands 2, llamado **Borderlands: The Pre-Sequel**, el cual nuevamente nos pone en la piel de uno de cuatro posibles personajes, mostrando básicamente el ascenso del villano principal de Borderlands 2. Lo llamativo es que los cuatro personajes de esta entrega son todos PNJ de las anteriores entregas de Borderlands, lo que hace que uno parta ya con una idea de qué son capaces de hacer estos personajes.





Al igual que en Border-

lands 2, se agregaron dos nuevos personajes jugables mediante DLCs. Y entre las novedades del título están las armas con efectos criogénicos, la inclusión de armas láser y de locaciones con baja gravedad, junto con la aparición de tanques de oxígeno, vitales para poder llevar a cabo las misiones en el espacio.

Tanto es el éxito de su saga, que Telltale Games lanzó un spin-off llamado **Tales from the Borderlands**, siguiendo la dinámica de juego de apuntar y apretar de forma episódica, que tanto éxito le ha dado al estudio (como con **The Walking Dead**, **Game of Thrones** o **The Wolf Among Us**), contando la historia de lo que ocurre poco después de los hechos con que finaliza Borderlands 2.

Obviamente, esta edición se basa más en las decisiones conducidas por el jugador y el uso de diálogos para llevar la historia. En esta oportunidad, podemos controlar de forma separada a dos protagonistas, que van contando su historia a lo largo del juego. La idea de este estilo era justamente poder expandir el universo Borderlands, gracias a que permite desarrollar personajes más allá de lo que un shooter logra.

Finalmente, el éxito de la saga, más las peticiones de varios jugadores llevaron a que diera el salto a la actual generación de consolas con **Borderlands: The Handsome Collection**, que trae a Borderlands 2 y Borderlands: the Pre Sequel, junto a todo el contenido descargable disponible en ambos juegos.

Entre las mejoras, además del típico upgrade gráfico (tan común en estos primeros años de la actual generación de consolas), **se presentó por primera vez en esta saga la posibilidad de jugar en cooperativo local de pantalla dividida a 4 personajes**, en lugar de los 2 que caracterizaban a esta saga. Se aseguró la posibilidad de migrar los "saves" de las versiones de PS3/Vita/Xbox 360 a PS4/Xbox One. Esta versión recibió buenas críticas, dando a entender que el producto había tenido un buen cuidado en su remasterización.

En vistas al futuro, y con Gearbox Software trabajando en **Battleborn**, no hay muchas novedades respecto a un posible Borderlands 3. Sólo lo dicho por **Randy Pitchford**, CEO de Gearbox, que si bien aún no piensan cómo será dicho juego, **tienen claro que tendrá que ser algo "masivo"**.



Mortal Kombat XL

EN TAMAÑO GRANDE

El trabajo de NetheRealms Studios con la popular saga de lucha, sin duda, fue impecable en su última versión. Por eso, esta edición completa asoma como imperdible para quienes aún no habían comprado el juego original.

Luis Felipe Puebla
#D_o_G



El año pasado vimos el estreno de una nueva versión de Mortal Kombat, una de las sagas en juegos de lucha más longevas y de mayor importancia en la historia de la industria. Y es que con el excelente reboot lanzado el 2011, **Mortal Kombat X** tenía una vara bastante alta que superar. Sin embargo cumplió con todas expectativas, recibiendo críticas más que positivas tanto de la prensa especializada como del público general, las que le valieron el galardón de "mejor juego de peleas" en The Game Awards 2015.

NetherRealm Studios tomó las mejores características de su anterior título, rescató ideas de los juegos de antiguas generaciones y las supo implementar perfectamente en un juego que mantiene el espíritu de los clásicos, cosa que ha cautivado tanto a los antiguos fanáticos como también ha encantado a la nueva camada de jugadores.

JUEGO PROFUNDO

Cuando un nuevo juego de lucha hace acto de aparición, la plantilla de personajes seleccionable es uno de los puntos que más nos interesa conocer. Mortal Kombat X nos entregó desde su lanzamiento un roster de 23 desde un comienzo, más uno desbloqueable tras completar el modo historia (**Shinok**) y otro que obtenías como incentivo de preventa (**Goro**), dando un generoso total de 25 luchadores a nuestra disposición.

La gran mayoría son viejos conocidos, que prácticamente sería impensable no verlos presentes (¡que sería un MK sin **Scorpion** o **Sub Zero**!), pero también hace acto de presencia sangre nueva en la saga. Personajes muy interesantes como los hijos de varios protagonistas, intentando pasar la antorcha a una nueva generación para jubilar a los antiguos luchadores que han estelarizado anteriores entregas. En definitiva, una cantidad más que aceptable para iniciar y que se expandiría a futuro, aunque este tema lo tocaré más adelante... y no precisamente como algo positivo.

Creo, en lo personal, que **lo más interesante que presentó Mortal Kombat X fue la inclusión de las variantes de cada personaje**. Tres estilos distintos para cada combatiente, cada uno con movimientos exclusivos que no pueden ejecutarse en los otros dos modos o un mismo movimiento que pueden variar en su ejecución o el efecto que tiene so-



bre el oponente.

Este detalle no es totalmente nuevo, pues es rescatado de **Mortal Kombat: Deadly Alliance**, aunque no es el mismo sistema y tiene una gran diferencia: cada variante se elige al escoger a nuestro luchador y no puede ser cambiado hasta que seamos derrotados, a diferencia del título mencionado, donde el estilo de lucha se podía cambiar a mitad de combate a nuestro antojo y el cambio era mucho más notorio.

Siento que en Mortal Kombat X esto ha sido muchísimo mejor implementado y le agregó una enorme profundidad al juego, pues aunque me enfrentara a otro jugador usando a los mismos personajes, la variante hace que los combates no sean iguales e incluso me puede dar una pista del estilo de juego de



mi oponente, pues algunas variantes pueden ser más cargadas a los movimientos ofensivos mientras otros pueden ser más conservadores.

Si no dominas todas las variantes de tu personaje, pueden sorprenderte con algún movimiento que desconoces como contraataque y perfectamente eso te puede costar el combate. Repito que le agregó un nivel de tecnicismo y competitividad que, en lo personal, me encantó.

Otra característica, al menos simpática fue **la interacción del juego de consola con su contraparte de celulares**. MKX se lanzó también como un juego para móviles disponible en iOS y Android de forma totalmente gratuita y es una mezcla del juego de peleas clásico, donde nuestros luchadores son representados en forma de cartas, cada una con sus propias estadísticas que podremos



mejorar gastando monedas y almas, las que podemos ganar jugando mucho o pagando dinero real.

El chiste es que varias de las recompensas que obteníamos en el juego móvil las podíamos reclamar en el juego de consola y viceversa, siempre que vinculáramos ambos títulos a la misma cuenta de WB. Las recompensas que ganábamos iban desde monedas o íconos hasta skins como la versión mimo de **Johnny Cage** o la versión de Scorpion que apareció en **Injustice: Gods Among Us**.

ONLINE AL DEBE

Mortal Kombat X es un excelente juego, que recomendaría a ojos cerrados a cualquier fanático de la franquicia o asiduo jugador de títulos de lucha. Pero como en todo título, hay puntos bajos que pudieron ser mejorados.

Primero, no puedo dejar de mencionar que inicialmente iba a ser

lanzado tanto en la actual generación de consolas como para las veteranas PS3 y Xbox 360. Sin embargo, tras retrasos varios y nula publicación de material sobre el trabajo en dichas plataformas, **la versión para las pasadas generaciones fue finalmente cancelada**.

Aunque el juego tanto en PS4 como Xbox One corre impecablemente a 60 fps (en PS4 a 1080p, mientras que One utiliza una resolución variable), no puedo dejar de sentir que si NetherRealm se hubiera centrado únicamente en las nuevas generaciones nos pudo haber entregado "algo más". Una pérdida de recursos que se pudieron invertir en el producto que, al final, sí llegó al mercado.

Un punto debatible para algunos está en el apartado online. MKX incluyó una gran cantidad de modos de juego, tanto para quienes disfrutan en solitario como para quienes gustan de jugar en línea, característica que alarga la vida a cualquier juego de este género.



Mi experiencia personal jugando en línea con otros chilenos fue positiva la mayoría del tiempo, aunque aun así, de vez en cuando, sufría de lag contra algunos de mis oponentes.

La experiencia contra extranjeros es harina de otro costal, pues acá sí sufrí las inclemencias de la latencia en las conexiones, transformando algunas partidas en totalmente injugables. Y el tema es un reclamo que leo tanto en comunidades chilenas como extranjeras.

Es por esto que NetherRealm lleva desde el mes pasado realizando una beta cerrada para probar un nuevo sistema de juego en línea, que promete entregar juego prácticamente sin lag. La comunidad clama por la implementación de GGPO, pero el estudio apostará por un sistema

distinto que, al parecer, da resultados igualmente buenos.

Me parece excelente que sigan apoyando a su producto estrella tras su lanzamiento, pues si siguen apostando por entregar nuevo contenido, es de vital importancia retener y mantener viva a la comunidad que apoya al juego hoy en día.



UN MC COMBO

Mortal Kombat X se lanzó en tres sabores distintos a gusto de la billetera de cada uno: su versión normal, una edición limitada y una coleccionista. Las últimas dos ediciones contenían un pase de temporada, que incluiría cuatro nuevos personajes, los que se lanzarían de forma parcelada con otros chiches clásicos como skins y esos enganches que usualmente se ven en los pases.

Los personajes de pago que se recibieron finalmente fueron **Tanya** (una vieja conocida desde MK4), **Tremor** (personaje menos conocido por pertenecer al spin-off Mortal Kombat: Special Forces) y dos luchadores invitados: **Jason Voorhees** (originario de las cintas de terror Friday The 13th) y **Predator** (de la cinta del mismo nombre y conocida aquí como Depredador).

Con ediciones que incluían el pase de temporada, creí ingenuamente e incluso discutí la futura existencia de una **"Komplete Edition"**, la cual pensé que jamás se lanzaría con todo el plan expuesto desde el mismo día del estreno del juego.

¡Qué equivocado estaba! En septiembre ya recibíamos un teaser tráiler con futuros personajes que llegarían el 2016 y en diciembre se daba a conocer un segundo pase de temporada (**Kombat Pack 2**) que sumará a cuatro nuevos combatientes a la ya extensa lista de 29 luchadores disponi-



bles, DLC incluidos.

El primero es **Bo-Rai-Cho**, quien hizo estreno en MK: Deadly Alliance. El segundo es **Triborg**, un "nuevo" integrante que no es más que un ciborg ninja que fusiona a Sektor, Cyrax y Smoke, 3 en 1. Los otros dos nuevamente son invitados traídos desde Hollywood: **Leatherface**, de la saga Texas Chainsaw Masacre; y **Xenomorph**, originario de las películas de Alien. Mientras podremos realizar nuestro propio Alien vs. Predator en casa, nos quedamos sin Freddy para realizar el mismo crossover con Jason.

Con el anuncio del nuevo Kombat Pack 2, en enero pasado se anunció lo inevitable. **Mortal Kombat XL** es el nombre que ha recibido esta edición completa que llegará al mercado esta semana tanto para PlayStation 4 como Xbox One. Incluirá el juego base original con todo el contenido descargable tanto pasado como presente, en un gran paquete a precio de juego completo.

Repasando, lo que incluirá esta versión extra grande de Mortal Kombat es, además del juego base, a Goro (DLC original de preventa), el Kombat Pack 1 (Tanya, Tremor, Jason y Predator), el pack de skins temáticos y el pack samurái (todos los skins), el Kombat Pack 2 (Bo-Rai-Cho, Triborg, Leatherface y Xenomorph), el pack de skins Apocalipsis (aún sin lanzar), además de skins de Brasil y Guerra Fría (Incluido Scorpion Cold War).

Para quienes compramos el juego de lanzamiento, **tendremos la posibilidad de "actualizar" a la versión XL**, por un precio de $24.99 dólares a través de PSN Network o Xbox Marketplace dependiendo de nuestra plataforma de juego. Quienes ya fueran poseedores del primer Kombat Pack, podrán comprar el segundo por $19.99 dólares.

Para quienes no tengan el juego original, **Mortal Kombat XL es un excelente paquete para obtener absolutamente todo por precio de estreno**. Quienes ya adquirieron el juego, probablemente deseen explorar las otras opciones de obtener el nuevo contenido que son más asequibles al bolsillo. Y espero que esto siga atrayendo a nuevos jugadores a la comunidad online, así como también ver lo que puede entregar en escenarios competitivos como **EVO 2016**, que tiene nuevamente confirmado a MKX en su lineup. De una forma u otra, tenemos Mortal Kombat para rato.



Los reyes del DRAMA INTERACTIVO

Con la remasterización para PlayStation 4 de sus exitosos Heavy Rain y Beyond: Two Souls, el estudio Quantic Dream debuta en la nueva generación, a la espera de su próximo título, Detroit. Un buen momento para repasar su historia.

Rafael Inostroza
#BadSeed91

Se fundó en 1997, con su base de operaciones en Francia, y desde entonces ha sido capaz de forjar un camino que le ha permitido colocarse, en el competitivo mercado gamer, como uno de los mejores exponentes del drama interactivo.

Es que, ya desde sus inicios, **Quantic Dream mostró que estaba para quedarse**, ya que su primer título, denominado **Omikron: The Nomad Soul**, tenía música y actuación original nada menos que de don **David Bowie**.

Su segundo título, **Fahrenheit**, que salió para PC y PS2, se convirtió en el primer juego en usar su tecnología de cine interactivo, lo que permitió a los jugadores el poder jugar múltiples líneas de historias basadas en sus decisiones, en vez de la clásica historia unidimensional.

Luego, el 2010, llegó la gran consagración con el lanzamiento de **Heavy Rain**, disponible de forma exclusiva para PlayStation 3 en ese momento. El juego trataba sobre un asesino serial que ocupaba periodos de intensas lluvias para ahogar a sus víctimas.

El jugador podía usar a cuatro personajes distintos en busca de aclarar dicho misterio y se relaciona con el juego a través de acciones que debe llevar a cabo como lo son el movimiento del control o, a veces, con el desarrollo de eventos en tiempo rápido (QTE en inglés) durante secuencias de acción de alta intensidad.

La gran premisa es que **tus acciones en el juego afectan a la narrativa**. Los personajes principales que podías usar podían terminar siendo asesinados como consecuencia de tus actos y algunas acciones conducen a diferentes escenas y finales.

Para avanzar durante el juego, debes interactuar con objetos u otros personajes no jugables. El título está dividido en diferentes capítulos, cada uno centrado en uno de los personajes principales y un ejemplo de las decisiones del jugador afectando a la narrativa es que si un personaje muere o es detenido, no estará presente en capítulos posteriores del juego.

Heavy Rain se caracteriza por no tener un “game over” inmediato, pues sigue avanzando a pesar de la actuación del jugador, inclusive si todos los personajes están incapacitados de alguna forma. Una vez terminado, **podemos elegir cualquier capítulo y rejugarlo**, cambiando así la historia durante los capítulos venideros.

La recepción de esta obra fue excelente, **recibiendo muchos premios a "Juego del Año" por distintos sitios especializados**, destacando por su "madurez", por ser "una experiencia envolvente" y "emocionalmente poderoso". Todas alabanzas que comparto plenamente, siendo uno de mis juegos favoritos del sistema PS3.

Tras el gran éxito alcanzado con Heavy Rain, a Quantic Dream se le venía una dura misión: **demostrarle al mundo que sus logros no eran resultados del azar ni la suerte**. Tal como afirmaba **David Cage**, cabeza del estudio, "no veo a Heavy Rain como un logro, sino que lo veo como un primer paso. Sé que podemos hacerlo mejor, llevarlo más lejos".

El 2012 fue un año muy ocupado para Quantic Dream. En marzo, lanzaron una película corta llamada **Kara**, mostrando su nuevo motor, el cual usaba nueva tecnología para capturar movimiento corriendo en PS3. El corto, mostrado en tiempo real, se enfoca en un androide recién construido llamado Kara, que presenta un dilema para su operador al descubrir que tiene la capacidad de pensar. Volveremos a este demo más adelante en el artículo...





DOS ALMAS

Meses después de Kara, Quantic Dream mostraba en la E3 del mismo 2012 su próximo juego: **Beyond: Two Souls**, el cual desarrolla la historia de dos personajes principales: uno es **Jodie Holmes**, que posee poderes sobrenaturales, y el otro es una entidad incorpórea llamada **Aiden**, un alma distinta unida a la de Jodie, siendo esta unión psíquica la que debe aprender a controlar durante su juventud y adultez para desarrollar el poder que comparten.

Estas dos almas conectadas influyen fuertemente en cómo debes usar a cada personaje y también afecta el desarrollo del mismo juego. Mientras controlas a Jodie, las mecánicas del juego incluyen interactuar con objetos con un punto blanco y para interactuar debes mover o inclinar el control hacia esa dirección. O si debes realizar una acción se te pedirá que oprimas o mantengas presionado uno o varios botones del control.

Mientras controlas a Aiden, el juego se vuelve monocromático, viendo variaciones de grises, los objetos con los que puedes interactuar se ven con un aura de color



a su alrededor, siendo el color el indicativo de su interacción potencial: personajes naranjas pueden ser poseídos, personajes rojos pueden estrangularse, objetos azules pueden ser lanzados o golpeados, y personajes verdes pueden ser curados.

Mientras el jugador toma decisiones, **la historia va siendo revelada dependiendo de las decisiones tomadas**. El resultado de una escena (o incluso de varias escenas posteriores) puede variar de acuerdo a éstas. Las decisiones también determinan el final de Beyond: Two Souls, con varios que puede experimentar el jugador.

En cuanto a la recepción, si bien fue positiva, **no alcanzó los niveles de Heavy Rain**, siendo alabado por sus detalles técnicos en las animaciones y gráficos, hacia su elaborada captura de movimientos, su mecánica de contar la historia de forma interactiva, banda sonora emotiva y su capacidad para apelar a los no jugadores.

Entre las críticas más recurrentes estaban una experiencia de juego muy pasiva, una falta de construcción de personajes sólida y frecuentes puntos

muertos narrativos.

En mi opinión personal, si bien encontré que es un juego bastante interesante, **no logró envolverme en su historia como sí lo hizo Heavy Rain**, pero no por eso estamos hablando de un mal juego, porque en el global es un título muy bien logrado.

Ahora, Quantic Dream ha lanzado esta misma semana un pack con estos dos juegos para PlayStation 4, es decir, tienes a tu disposición tanto a Heavy Rain como Beyond: Two Souls para la actual generación de consolas, sólo para PlayStation 4, bajo el nombre de **The Heavy Rain & Beyond Two Souls Collection**.



Está disponible en formato digital, pero también llegará en formato físico para deleite de quienes gozan con tener sus colecciones ordenadas.

BECOME HUMAN

Pero el estudio no se queda tranquilo y ya está trabajando fuerte en un exclusivo de PlayStation 4, llamado **Detroit: Become Human**, el cual está basado en el demo que habíamos discutido anteriormente en este artículo, Kara.

Del juego se sabe poco, pero Cage anticipa que **tratará sobre cómo los androides pueden cuestionar nuestra propia humanidad**. "Mucha gente se vio tocada emocionalmente por Kara y

empatizaron con ese personaje que sólo quería vivir. Pero todos tenían la misma pregunta: ¿qué pasó con Kara cuando abandona la fábrica?".

Explicó que "imaginamos un mundo en un futuro cercano donde androides como Kara pueden observar, hablar y moverse como seres humanos reales. Nos preguntamos cómo nosotros, la humanidad, reaccionaríamos si nos confrontáramos a una nueva forma de inteligencia, en el cómo los androides concebidos como máquinas serían percibidos al presentar emociones".

Una propuesta que luce muy interesante y que **promete entregar un juegazo en todas sus letras**. Aún queda por anunciar la fecha de lanzamiento de esta entrega, pero seguramente la tendremos en la E3.

Tras leer la nota, ¿te queda alguna duda de por qué los chicos de Quantic Dream son los reyes del drama interactivo?

Te invitamos, si aún no los has probado, a jugar Heavy Rain y Beyond: Two Souls, una experiencia emocional de alturas que merece ser disfrutada, y estar atentos a futuras noticias sobre Detroit: Become Human, que por su historia planteada promete volver a poner en primera plana este tipo de género.







Cuando la magia es DIFÍCIL DE RECUPERAR

Tras varias entregas al debe, Square-Enix pretende volver a darle el énfasis que merece a su saga más importante con la salida del esperadísimo Final Fantasy XV, cuya fecha de estreno conoceremos al fin este mes.

Felipe Quezada
#Lynhänder

*Hace casi seis años que Final Fantasy, de la mano de **Tetsuya Nomura**, regresó a las consolas de sobremesa con su décimotercera entrega canónica. Hoy, con una pesada losa a cuestas, conformada por el escepticismo de los fanáticos más acérrimos de la franquicia en conjunción con los desaciertos del equipo continuador de la tradición de Hironobu Sakaguchi y compañía, **Final Fantasy XV** pretende devolverle a la saga toda la la gloria que, hasta la generación de Playstation 2, fue digna de ostentar.*

LA GRAN SOMBRA

Final Fantasy. Una saga que cubre los corazones de jóvenes desde el inicio de la tierra hasta el fin del firmamento. Muchas fueron las veces en las cuales, como tantos chicos hoy en día, tomamos nuestros pads y fuimos partícipes de las fantásticas aventuras protagonizadas por personajes tan entrañables como carismáticos, llenos de vida y que daban pie a universos que sólo podían caber en la imaginación de un sólo hombre. **Su nombre es Hironobu Sakaguchi**.

Creador de la más gigantesca de las fantasías niponas ambientadas bajo el alero de los JRPG, y junto a la maestría en la composición de **Nobuo Uematsu**, Sakaguchi dio rienda suelta a su imaginación, llegando a límites insospechados e inhóspitos, dándole vida a seres cuyas misiones eran colosales e inigualables. Todo era increíble, como un verdadero libro de ensueño, hasta que un fatídico día Sakaguchi, desmotivado por la quiebra de **Square Pictures** y la anexión de **Enix** por parte de la antigua Square Co., decide retirarse de la desarrolladora que tantos éxitos le dió, fundando su propio estudio de desarrollo, al cual luego se unirían otros pilares fundamentales del rol japonés, como el mismo Uematsu y el gran artista gráfico **Yoshitaka Amano** (el diseñador de personajes de las primeras seis entregas de Final Fantasy). Nacía así el pequeño estudio **Mistwalker**, capaz de darle vida a obras tan emblemáticas como el gran **Lost Odyssey**.

No obstante, la vida sigue. Y, como tal, Square Enix ha intentado de igual forma continuar el legado de Final Fantasy, sin duda alguna su mayor licencia, intentando dejar en el pasado la mítica magia que antaño su creador fue capaz de impregnar.

Así nacieron cuatro grandes títulos de esta franquicia para



consolas de sobremesa, siendo dos puramente online (XI y XIV) y dos entregas canónicas (XII y XIII), estando en desarrollo ahora mismo la décimoquinta entrega de la saga, la cual ha pasado por varios altibajos en su concepción, incluyendo un cambio de nombre (originalmente era **Final Fantasy Versus XIII**) y recientemente un cambio en la labor de dirección (siendo **Hajime Tabata** el director actual, en reemplazo de Tetsuya Nomura, diseñador de personajes de la serie desde su séptima entrega).

Naturalmente, esto ha generado repercusiones tanto positivas como negativas dentro de la enorme legión de fans de esta franquicia que, lamentablemente, **ni Square Enix ni los responsables de la saga han sabido sobrellevar**.

FABULA NOVA

Para entender el trasfondo de esta historia de amor y odio de Final Fantasy con sus fans, sobretodo desde su décimotercera entrega, es necesario remontarnos al E3 de 2006, cuando Square Enix orgullosamente presentaba un nuevo conjunto de juegos titulado **Fabula Nova Crystallis** (la nueva fábula del cristal), conformada en ese momento por al menos tres títulos: **Final**



Fantasy XIII (inicialmente exclusivo para PS3, finalmente se estrenó además en Xbox 360 en 2010 y el día de hoy cuenta con dos secuelas: **Final Fantasy XIII-2**, estrenada en 2012 y **Lightning Returns: Final Fantasy XIII**, lanzada en 2014), **Final Fantasy Agito XIII** (título estrenado en PSP con el nombre definitivo de **Final Fantasy Type-0** y remasterizado posteriormente para PS4 y Xbox One) y **Final Fantasy Versus XIII** (originalmente un título exclusivo para PS3 y que, debido a la lentitud y problemas durante su desarrollo, continuó desarrollándose para PS4 y Xbox One bajo el nombre de **Final Fantasy XV**).

Así, Final Fantasy XIII fue la primera de las entregas de la franquicia estrenadas bajo el alero de Fabula Nova Crystallis. Con la dirección de **Motomu Toriyama** y bajo un millonario presupuesto, que involucró una fuerte campaña publicitaria que mostraba avances del juego casi a cuentagotas, la aventura de Lightning y compañía terminó estrenándose en América y Europa en marzo de 2010, casi tres meses después de su pomposo estreno en Japón.

Este último hecho no es menor, porque durante aquel espacio de tiempo, la prensa occidental y los mismos jugadores japoneses comenzaron a realizar una fuerte campaña en contra del título debido a ciertas características que, según muchos, le restaron dinamismo. **La más importante de ellas, sin lugar a dudas, fue su evidente linealidad**.

Y es que, por lo menos durante el 90% de su desarrollo, Final Fantasy XIII puede resumirse como **un extenso pasillo** por el cual debemos transitar hasta llegar a la marca que indica un jefe de final de fase o bien una cinemática. Sea cual sea el caso, debemos repetir este paso hasta llegar a otro punto de control y así seguir hasta el final de la aventura.

Este método de progreso es normal en videojuegos de acción en primera persona o de aventuras. No obstante, Final Fantasy es una saga de juegos de rol, cuyo denominador común es precisamente la ausencia de caminos excesivamente guiados (porque, de cualquier modo, todos los Final Fantasy, desde el VII al menos, muestran algún ápice de linealidad y guía en sus arcos argumentales). Así, **se hacía razonable esperar lo peor para el estreno en América del título**, siendo estos temores parcialmente rea-



les cuando la fecha de estreno al fin llegó.

Es claro que este infame predecesor marcó a Fabula Nova Crystallis. Sobretodo por el hecho de que efectivamente es un RPG tremendamente guiado en lo que respecta a la historia principal, la cual debemos seguir forzosamente durante los diez primeros capítulos, siendo los otros tres disfrutables, comillas, de forma más libre.

Esta libertad con comillas no es exagerada. Durante aquellos diez capítulos (unas 50 horas), ni siquiera podremos cambiar al personaje que controlemos, siendo aquella una decisión del mismo juego referida a las circunstancias argumentales que enfrentemos de cuando en cuando. Recién a partir del capítulo 11 podremos comenzar a hacer misiones secundarias esparcidas por todo el amplio mapeado de **Gran Pulse** (la única área del juego que es abierta y no guiada) y explotar las posibilidades del laureado sistema de batalla de Final Fantasy XIII.

Decimos laureado porque prescinde del enfrentamiento por turnos clásico y se vuelca hacia una **batalla en tiempo continuo (BTC)** donde, a partir de una barra dividida varios fragmentos (un míni-



mo de dos al inicio y hasta un máximo de seis), nuestro personaje tendrá limitadas sus acciones en función de su grado de progreso, propiciando vertiginosos enfrentamientos que, por desgracia, sólo pueden ser disfrutados en las misiones secundarias más difíciles (Ronin Caído, Neochú, Long Gui y Cíngetos son buenos ejemplos de ello).

Esto, por supuesto, puede sonar insultante. Sobretodo si pensamos que un seguidor regular de la saga espera cinco años para encontrar que **lo mejor del juego se oculta tras decenas de horas de pasillos**... ¡un horror!

Las cosas no mejoran de forma significativa con sus secuelas. Al menos, no de manera muy plausible. En XIII-2 encarnamos a la hermana menor de Lightning, la nada ruda **Serah Farron** y, además, a un protagonista nuevo, llamado **Noel Kreiss**. Ambos se embarcan en un viaje para rescatar a Lightning de un fatídico destino que tiene que ver con paradojas temporales y enrevesados conceptos temáticos que, como son la parte interesante del título, no spoilearemos.

No obstante, en lo que respecta a la parte jugable, **XIII-2 es muy continuista de**

la fórmula de su predecesor, con una linealidad un tanto menos evidente y con un sistema de mezcla de realidades (similar al de Silent Hill, pero no tras un prisma terrorífico, sino más bien de visitar las mismas áreas en distintos espacios de tiempo) que, igualmente, disfraza sutilmente los pasillos que resumen el desarrollo del videojuego (no al descarado nivel de XIII).

Además, la mayor novedad es que el combate ahora es apoyado por los monstruos contra los que combatimos, pues éstos pueden capturarse y unirse a nuestro equipo, así como ser nivelados tal como los personajes principales, dotando a esta faceta de mayor versatilidad que en su versión original. En XIII-2 los combates son mucho más divertidos, aunque en el XIII no son malos en absoluto.

En Lightning Returns: Final Fantasy XIII se modifican de manera más drástica los aspectos jugables, pues ahora tenemos una aventura abierta, dividida en cuatro regiones amplias que podemos visitar y donde debemos terminar la historia principal en un plazo menor a 13 días (cronología del juego, por supuesto) si queremos llegar al final de la aventura.

Una mecánica un tanto nociva para aquel rolero que gusta de explorar y observar, **pues se requiere rapidez en todo momento para progresar de manera óptima en la historia**. Además, como ahora Lightning es la única protagonista del título (que sirve más que nada como cierre de todos los arcos argumentales dejados en entregas anteriores, con un final que sí es pomposo y electrizante, a diferencia de sus flojos predecesores), el combate se reduce sólo a su manejo.

No es un mal sistema, de hecho, **requiere de mayor cabeza que los de sus predecesores**, pero recuerda un poco al de X-2 por el sistema de atuendos y, además, carece de enemigos que nos obliguen a explotar sus verdaderas posibilidades. Y eso que, al igual que en XIII y XIII-2, hay dos superjefes... pero blandengues y sin moral para atribuirse tal coletilla.

EL ÚLTIMO CRISTAL

La razón por la cual Final Fantasy aún está en la palestra y es una de las marcas más consultadas en el último tiempo tiene una razón muy sencilla de explicar: **Final Fantasy XV** (FFXV). Un título que viene a cerrar la Fabula Nova Crystallis con, al parecer, broche de oro.

Como ya comentába-



mos, FFXV nació como Versus XIII, siendo en ese entonces un título exclusivo para PS3. Sin embargo, a pesar de la majestuosidad de su primer anuncio, nunca se dio a conocer información de manera tal que pudiésemos contemplar avances significativos en su desarrollo. Por el contrario, fueron FFXIII y sus secuelas los protagonistas en los diversos eventos hasta que, en la E3 2013 y aprovechando el impulso inicial de las nuevas consolas,



Square Enix anunciaba el cambio de nombre y sus nuevas plataformas: PS4 y One.

El asunto fue entonces finalmente desvelado. El desarrollo de Versus XIII estaba congelado debido que la escala que estaba tomando **el título excedía los límites de un spin-off**, además de que había muchos elementos primarios en su desarrollo que eran extraños a la naturaleza de la franquicia (como una desechada vista en primera persona o elementos jugables muy parecidos a los de Kingdom Hearts).

De esta manera, cuando el juego llevaba aproximadamente un 25% de desarrollo, se propuso el cambio de nombre y un mayor impulso a fin de convertirlo en la próxima entrega principal de la serie, aprovechando las nuevas tecnologías disponibles.

Así, pasó de utilizar el motor **Crystal Tools** (utilizado por FFXIII y sus secuelas) a utilizar el **Luminous Engine**, cuya demostración técnica (Agni's Philosophy) sorprendió al mundo. Por supuesto, FFXV será el debut de este motor.

FFXV se ambienta en un mundo similar a la Tierra moderna (aunque se desprende que debe ser el mismo mundo en el cual se ha desarrollado toda la Fabula Nova Crystallis), la cual se encuentra dividida en varias naciones: Lucis, Tenebrae, Solheim, Accordo y Niflheim. Cada una de éstas, con excepción de la última, tuvo posesión alguna vez de un poderoso cristal, los que les permitieron tener poderes tanto políticos como económicos.
No obstante, debido a cruentas guerras, todos los cristales, salvo el de Lucis, se perdieron. Ante esto, ese reino ha desarrollado una sociedad basada en la magia gracias a la protección de este último cristal, estando el resto de las naciones relegadas al desarrollo tecnológico de máquinas y armas de guerra.

Previo a los acontecimientos del juego, Niflheim se ha convertido en un poderoso imperio que ha subyugado a todas las naciones que han perdido sus cristales, convirtiéndose en la peor amenaza del reino de Lucis.

Nuestro protagonista es el príncipe **Noctis Lucis Caelum**, heredero único al trono de Lucis, quien se ve involucrado en una cruel invasión de Niflheim a su hogar. Mediante una sucia treta, el cristal es tomado por el imperio y el rey Regis, padre de Noctis, es asesinado por **Idola Aldercapt**, emperador de Nifl-

heim, por lo que se vé obligado a huir de la ciudad mientras es declarado muerto y buscado por todo el imperio para limpiar todo vestigio de la familia gobernante de Lucis, a fin de perpetuar el dominio de Niflheim en el planeta.

Por supuesto, **Noctis pretende vengar a su padre** y poner fin al asunto con la ayuda de sus amigos y sirvientes reales.

Paralelamente, en el mundo existe otro problema de naturaleza extraña. Las noches paulatinamente han comenzado a alargarse, acortando los ciclos solares y amenazando al mundo con convertirse en un páramo oscuro y decadente. Este fenómeno, **conocido como la Plaga de la Estrella**, sólo puede ser solucionado con una magia especial proveniente del reino de los muertos (las Tierras Etéreas), gobernado por la diosa **Etro** (que fue pieza clave en los acontecimientos de la saga XIII). Sólo quienes han sufrido experiencias cercanas a la muerte y visto la luz proveniente de la puerta de las almas, la entrada a este mundo, es capaz de controlar esta magia. Noctis es una de estas personas, siendo la otra (al menos, hasta ahora) la princesa de Tenebrae, **Lunafreya Nox Fleuret**, quien también ha sido declarada muerta por Niflheim y que, por cuestiones debidas al argumento de FFXV, debe encontrarse con Noctis (quien es su amigo de la infancia y su prometido) a fin de poder planear una contraofensiva al Imperio.

FFXV presenta varias novedades respecto de entregas pasadas. De partida, **puede calificarse como un auténtico Action RPG**, con batallas en tiempo real. Esto quiere decir que no existen transiciones entre la exploración y los





combates, pudiendo el equipo enfrentar a cualquier enemigo visto en el enorme mapeado (porque claro... ahora Square Enix ha implementado un enorme mundo abierto para explorar, para hacer justicia a lo que XIII no logró), aprovechando las condiciones imperantes en cada momento.

Por ejemplo, las magias de fuego pueden hacer arder la vegetación, multiplicando el daño recibido por los enemigos. Además, el descanso y la reposición serán claves en la exploración y avance en el título, puesto que, para poder mantener a Noctis y su equipo con sus estadísticas al 100%, es necesario que éstos acampen y duerman en lugares previamente acondicionados en el mapa, además de alimentarse. Los ítems referidos a esta mecánica de "supervivencia", por supuesto, se obtendrán en las ciudades que podamos visitar.

¿Podrá FFXV derribar la pesada losa que carga sobre sus espaldas, debido a la expectación de la enorme legión de fanáticos de la franquicia, en cuanto a desarrollo y contenidos? ¿Será al fin esta la reivindicación de la marca Final Fantasy a todos los años que Square Enix lleva ya sin la magia de Sakaguchi en sus filas? Quien sabe... sin embargo, una cosa es segura. **FFXV es el estreno más esperado del año**. Incluso más que **Uncharted 4**, **Dark Souls 3** o **Gears Of War 4**.

Y como tal, no sólo tiene una deuda social con su público, sino una deuda histórica con su pasado. Con la magia que, hace ya más de una década, ha sido incapaz de desplegar. Y nada nos entusiasma más que saber **su fecha de estreno**, la cual se anunciará con bombos y platillos este 30 de marzo.



Hitman
EL ÚLTIMO CONTRATO

El Agente 47 debuta en la actual generación con un título que será lanzado de manera episódica y representa a la vez la apuesta más jugada de la saga, al contar con el mayor mapeado y diversas mejoras a la fórmula original.

Alejandro Abarca Apablaza
#Feniadan



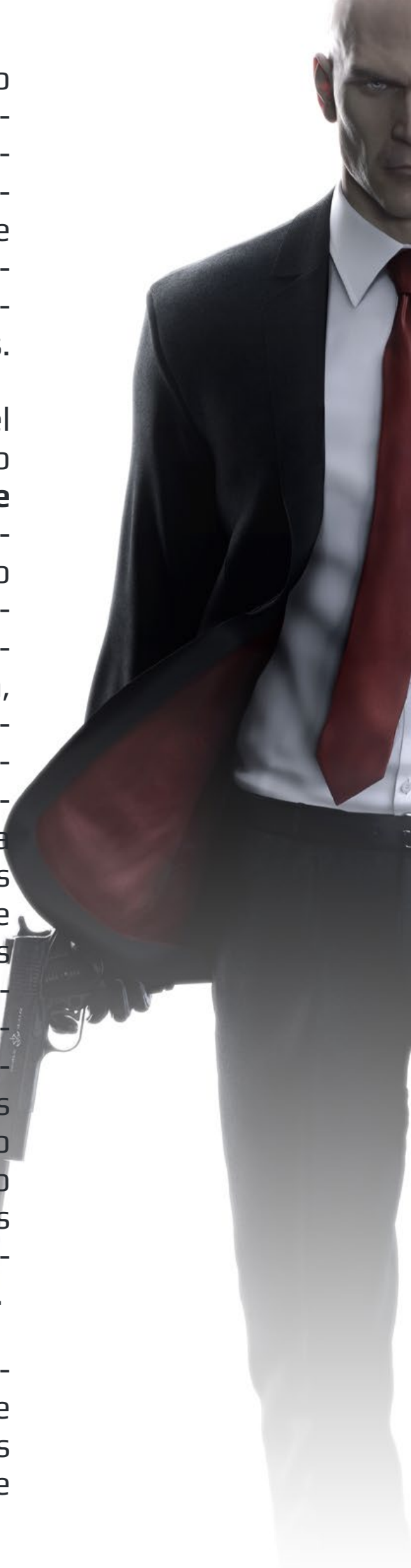
A comienzos de milenio, vimos nacer de manos de **IO Interactive** a uno de los asesinos más efectivos del último tiempo, al que conocemos como **Agente 47**. Este intrépido calvo de nervios de acero y con cara de pocos amigos, cuenta con un distintivo código de barra en su nuca, un siempre impecable traje negro, corbata roja y la infaltable cuerda de piano.

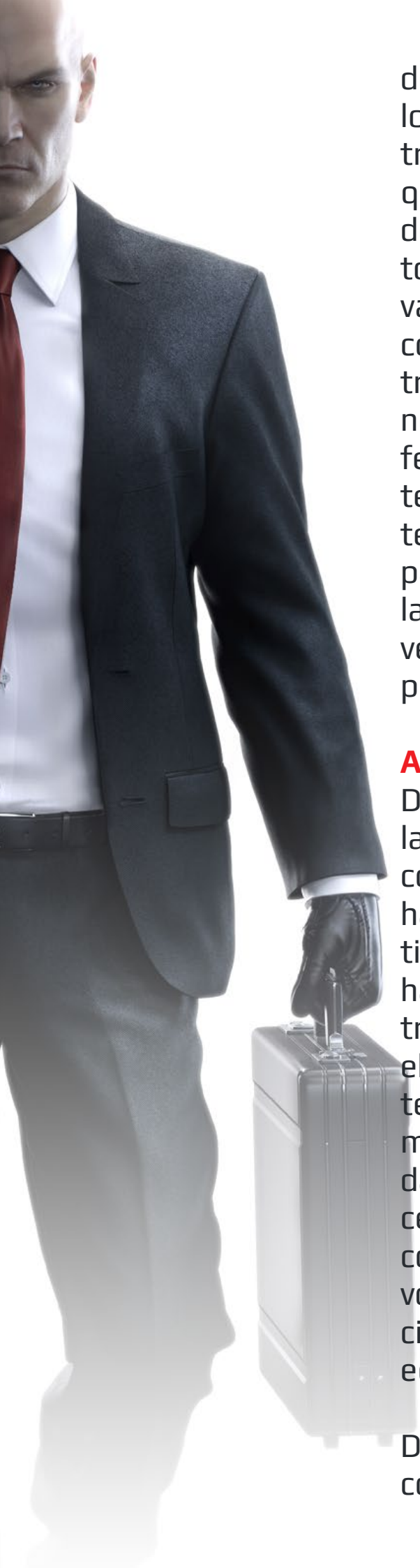
Desde que se estrenará su primer juego el 2000, exclusivo de ordenadores, le han seguido otros cuatro títulos que sí llegaron a consolas, a lo que se sumó un recopilatorios en HD, un juego para aparatos móviles que terminó arribando a la actual generación y un nuevo título llamado simplemente **Hitman**.

A lo largo de los años, hemos podido ver de primera mano cómo ha ido evolucionando 47, así como las mecánicas que han hecho que la saga crezca en popularidad y se gane un merecido espacio dentro del mundo de los videojuegos.

En este sentido, en el primer título, llamado **Hitman: Codename 47**, se nos introducía a este enigmático personaje, quien despertaba en un manicomio sin saber nada, por lo que para escapar sigue las instrucciones de un misterioso hombre que vigila detenidamente sus movimientos desde la penumbra por las cámaras de seguridad. Tras hacer lo necesario para huir, termina el tutorial y nos situaremos un año después, para cuando nuestras habilidades nos han ganado un lugar en la agencia ICA.

Lo anterior nos llevará a comenzar un viaje por distintos lugares del mundo, en donde





deberemos cumplir los más diversos contratos de asesinatos, que poco a poco irán desentrañando la historia de 47 y nos llevarán a enfrascarnos con las triadas, narcotraficantes colombianos (con una clara referencia a Scarface), terroristas y traficantes de armas. Todo para llegar al desenlace en que se nos revela quiénes somos y por qué estamos ahí.

ALGO EN COMÚN

Desde sus comienzos, la saga ha contado con elementos que le han gestado un distintivo carácter y que ha ido puliendo. Dentro de ellos se cuenta el hecho de que, antes de comenzar cada misión, la agencia nos da la información necesaria para acabar con nuestros objetivos, así como la opción de elegir armas y equipamiento.

Dado que contamos con fondos limitados, es necesario ser muy cautelosos al elegir con qué nos armaremos, teniendo siempre en cuenta que 47 es un asesino meticuloso, por lo que el sigilo y los silenciadores siempre serán nuestros mejores amigos, así como los accidentes una forma viable para actuar. De igual manera, **la planificación es vital en nuestro esquema**, debiendo estar atento a cada movimiento y a todas las externalidades.

47 cuenta con un conjunto de habilidades que se han ido ampliando con cada entrega y hacen más fácil su labor, como lo son su capacidad para disfrazarse, pues puede colocarse los trajes que encuentre o tome de otros NPC, lo que le permite mimetizarse en el escenario. No obstante, esto no es absoluto, ya que no puede llevar un armar a la vista que no tendría esa

caracterización. Además, si los guardias encuentran un cuerpo desnudo sospecharán de nuestro disfraz y ya no será efectivo.

También, dado que están de moda las visiones especiales para ver a través de objetos, 47 no se podía quedar atrás y cuenta con el cuestionable instinto para ver a través de las paredes y detectar así al objetivo o enemigos.

Aparte de nuestro sigilo innato, somos un experto en el uso de armas, que van desde rudimentarios cuchillos, llaves inglesas y tuberías, a las clásicas pistolas con silenciador, metralletas y rifles de francotirador, sin olvidarnos de la cuerda de piano, que nos permite pasar inadvertido por los detectores de metal.

Igualmente, hay que tener en cuenta al momento de embarcarnos en nuestra misión que se castiga negativamente los daños colaterales, es decir, matar a quien no es nuestro blanco, siendo más duro cuando se trata de civiles. Esto aumenta el profesionalismo que tiene 47, pues se supone que no somos un simple asesino, sino que somos el mejor de una élite.



A LO GRANDE

El nuevo juego, **llamado simplemente Hitman**, es la primera entrega de la franquicia que apuesta por la nueva generación de consolas y lo hace a lo grande, siendo la entrega más ambiciosa del estudio, que busca ir un paso más allá de lo que nos han acostumbrado en los últimos quince años.

En este sentido, contaremos con los mapas más grandes que ha tenido la saga a la fecha, los que están llenos de detalles que le darán vida propia, así como un gran número de NPC que reaccionan de distintas formas a nuestra presencia y acciones. Todo lo anterior nos dará nuevas opciones para realizar el encargo, porque dispondremos de varias rutas para llegar al blanco.

Uno de los aspectos, que viene de la mano de lo grande de los mapas es que **contaremos con varias opciones para realizar un contrato**, pues hay muchos objetos para interactuar, ya sea para generar una distracción y así abrir un nuevo camino, o para generar un sinnúmero de accidentes, ya que no siempre la vía

directa es la mejor.

En aras de aprovechar estos extensos mapas de mundo abierto y la rejugabilidad es que no sólo contamos en cada misión con nuestro objetivo principal, sino que tendremos una serie de objetivos secundarios a cumplir, como las **misiones Escalation**, que irán aumentando en dificultad y que nos pedirán que acabemos con el blanco bajo ciertas condiciones, por ejemplo, usando algún tipo de arma, veneno, accidente o traje en concreto. Asimismo, se añaden los **objetivos Elusive**, que son personajes que se incorporarán a los escenarios por un tiempo limitado, debiendo acabar con ellos antes de que desaparezcan, funcionando como una especie de misiones diarias.

En cuanto al clásico uso de disfraces, si bien siguen siendo una de nuestras herramientas vitales para sobrevivir, tendremos que tener mayor cuidado, no sólo bastando actuar como a quien representamos, sino que deberemos esquivar a ciertos NPC a quienes podemos parecerles sospechosos, haciendo sonar la alarma y generando el caos.

Por último, quizás uno de los aspectos que más dudas ha generado de este nuevo lanzamiento es el hecho que será digitalmente, **liberándose por capítulos de forma episódica a lo largo del año**.

Esta es una apuesta arriesgada de parte del estudio, que viene a ser un cambio en cuanto a lo que nos tenían acostumbrados. Dentro de pocos días podremos ver si esta estrategia comercial le es favorable a la serie o no.

EL TORTUOSO SALTO AL CINE

Como muchos juegos populares, y a falta de nuevas ideas de la industria del cine, se le ha querido sacar un provecho a la franquicia por medio de las películas. En este sentido, el juego ha tenido el "honor" de haber sido adaptado no una sino dos veces. Primero fue en 2007 con "Hitman" y luego fue con "Hitman: Agent 47", el año pasado. Si bien ambas intentaron mostrar la letalidad del agente 47, ninguna supo transmitir la esencia de la saga y de su protagonista, pasando a ser películas del montón y bastantes olvidables.

