Todo Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

MAYO 2016

NÚMERO 44

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES



DOOM

UN REGRESO A LOS ORÍGENES

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

Así no, Nintendo... así no



Jorge Maltrain Macho
Editor General

El que pasó, en términos netamente económicos, fue el peor año de Nintendo en mucho tiempo. Si bien no está en crisis ni mucho menos, sus ingresos fueron pobres y, para ponerlo en contexto, cabe decir que Sony tuvo más ganancias con su servicio PSN que las que hizo la firma japonesa en todo el 2015. Algo impensado hace unos años.
Su consola Wii U es un muerto caminando y de no ser porque la portátil Nintendo 3DS mantiene un ritmo firme de ventas, aunque cada vez más en declive, lo cierto es que los números podrían haber sido realmente un desastre.

Por eso, Nintendo no puede cometer errores de cara al lanzamiento de su próxima NX. O eso uno esperaría... pero de golpe vemos cómo la compañía se vuelve a disparar en los pies al anunciar que si bien la consola se lanzará en marzo del próximo año, no la mostrarán en junio próximo, en la feria más importante de la industria.

El comienzo del fin de la Wii U fue su malísima presentación en la

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



E3. Y ahora Nintendo asume que lo mejor es seguir escondiendo el aparato y no salir en la época navideña.

¿Quién es el que está asesorando a Nintendo, Don Mattrick?

Centrar su presencia en la E3 en el próximo Zelda es un error monumental de Nintendo, que podría costarle muy caro, pues si ya vaticiné hace un tiempo que la firma abandonaría las consolas de sobremesa tras la Wii U (algo que en parte se cumpliría con este híbrido que sería la NX), ahora no hay que ser Nostradamus para anticipar que si la consola es un fracaso no veremos otra de Nintendo y, seguramente, el estudio se vuelque a los móviles o, incluso, se vaya a third party.

La única explicación para la brutalidad de no mostrar la consola en la E3 y postergarlo, seguramente, para el menos mediático Tokyo Game Show es que haya aún muchos cabos sueltos en torno a las especificaciones finales de la máquina, aunque eso sería todavía más preocupante considerando que la NX saldría al mercado en menos de un año.

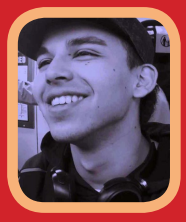
¿Y por qué podrían estar apurados en sacar una consola que no está afinada?

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

Simple: en marzo se cierra el año fiscal y sin estrenos de peso a la vista para ninguna consola, es grande el riesgo de que ahora sí los números sean un total desastre.

Necesitan las preventas de NX. ¿Pero quién precompraría algo que no le han mostrado? ¿Los usuarios de Wii U que ven cómo liquidan a su consola a mitad de camino en vez de apoyarla hasta al final? No lo creo...


Felipe Jorquera
#LdeA20


Ignacio Ramírez
#Mumei


Jorge Rodríguez
#Kekoelfreak


Rafael Inostroza
#BadSeed91


Felipe Quezada
#Lynhänder

Índice


06
JUEGO DEL MES DOOM


SHADOW OF THE BEAST 20


BATTLEBORN 26


CARA A CARA 34


GOICHI SUDA 50


PSYCHONAUTS 56

¡Súmate a nuestra comunidad!

Foro PlayAdictos

- Comunidad
- Noticias
- Juegos
- Videos
- Sorteos
- Ayuda
- Chat



www.PlayAdictos.net


Viaje al centro
DEL INFIERNO

La mítica saga de iD Software regresa apostando por la violencia más brutal y por ese multijugador de la vieja escuela que tanto se extraña en los shooters actuales.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20



Muchos recordaremos la gran presentación de **Bethesda** en el E3, donde presentaron gran cantidad de videojuegos. Entre los más destacados estaban **Fallout 4**, **Dishonored 2** y, cómo no, **DOOM**, del cual trataremos de contar todo lo que se espera del título y les daremos las impresiones de lo que nos pareció su beta multijugador, aunque desde ya les anticipamos que queremos que salga cuanto antes el juego final para poder probar todo lo que nos ofrecerá.

Pero para hablar de DOOM no podemos antes olvidar los orígenes de la saga, la cual nació en 1993 de la mano de **ID Software** y **John Carmack**, quien luego de un exitoso **Wolfenstein 3D** lanzado en el 1992 tratara de dar un paso más allá, dando vida a una de las sagas más emblemáticas en el mundo de los shooter en primera persona.

Un título, por cierto, que luego de su primera y exitosa entrega sentó las bases de los que sería el mundo de los videojuegos en primera persona.

Vinieron luego otras dos entregas, **DOOM II: Hell on Earth** y **DOOM 3**, siendo este último bastante controvertido, ya que se alejó de sus predecesores para ofrecernos un shooter en primera persona mucho más pausado y tratando de meter un terror psicológico que no terminó de cuajar del todo. Por lo mismo, el juego pasó un tiempo largo fuera de las listas... hasta que el año pasado volvimos a tener noticias y supimos que, por fortuna, la saga no quedó enterrada en el olvido.

Ya con Carmack fuera de las líneas de ID Software, el estudio se plantea este nuevo DOOM como un reinicio de la saga. Eso sí, no olvidando el frenetismo y la violencia de las dos primeras entregas, esta vez de la mano de **Marty Stratton** productor ejecutivo de ID Software y encargado de producciones como **Rage** y **Quake Life**, quien en declaraciones al medio IGN dejó claro cuál es el camino a seguir para el nuevo DOOM sobre todo por las críticas sobre la violencia en el videojuego.

"¿Sabes? **La violencia es parte del ADN de DOOM**. Así que no creo que quieras jugar DOOM sin gustarte ese tipo de brutalidad, ese tipo de violencia del juego... si no, no lo jugarías. Creemos que ese núcleo palomitero está muy por encima. Estás matando demonios, estás realizando estas espectaculares animaciones de eje-



cuciones y no es lo mismo que si lo estuvieras haciendo sobre un grupo de personas. Es sobre matar a esta locura de criaturas infernales", apuntó y con razón.

Y agregó que "jugamos con las ideas y desarrollamos aquellas que iban en la senda de lo que estamos buscando. El juego tiene que sacarte una sonrisa una vez que sucede. Queremos que veas una de estas glory kills y digas 'oh, dios mío, fue increíble'. Entonces sabremos que fuimos por el buen camino".

"Si parece desagradable o asqueroso, intentamos hacer algunos ajustes. Así que sí, **DOOM es violento**, pero en ese estilo divertido y sobrado. Así que creemos que es realmente muy cool", acotó el productor.

Quizás no muchos se acordarán de que este DOOM fue presentado originalmente el año 2008, año en que se mostraron unas imágenes de entornos post apocalípticos. Finalmente, el proyecto fue disuelto y comenzado desde cero, siendo en esta parte cuando **el estudio decidió optar por volver a los cimientos** de lo que hizo de DOOM un referente del genero en los '90. Algo que se notó ya a partir del primer tráiler mostrado en 2015.

Ya se vislumbraba que el juego **apostaría por la jugabilidad desenfrenada**, donde avanzar destruyendo demonios seria una de las principales características jugables. Y si pensaban que en este juego tendremos algún descanso, están muy equivocados.



Lo que intenta este nuevo DOOM es que avancemos sin parar. Para ello, cada vez que ejecutemos o eliminemos a los enemigos -lo que por cierto será de las formas más brutales que hemos visto en largo tiempo- soltarán munición y vida. **Olvídense de la regeneración instantánea de salud, como ocurre en el 90% de los videojuegos de disparos hoy en día.** Esto se traducirá en un combate de continuo avance, ya que deberemos eliminar enemigos si queremos mantenernos vivos y con nuestras armas cargadas.





Por supuesto, las armas para destruir a los demonios serán de las más variadas posibles. Tendremos una escopeta de dos cañones, un lanzamisiles, pistolas, rifle de asalto, rifle de plasma y un sinfín más... y, claro, casi se me escapa la clásica **BFG 9000**, que también hará acto de presencia en esta entrega.

Todas las armas tendrán modificadores que podremos cambiar de forma rápida y que harán que cambien su modo de disparo o le agregarán más potencia a nuestro arsenal. Y cuando cambiemos de arma el tiempo se detendrá durante algunos segundos para que podamos elegir de mejor forma cuál ocuparemos en los retos que encontremos.

Sobre la historia en sí no tenemos información, pero podríamos asegurar que no nos encontraremos ante una obra maestra en este sentido. Si jugaron a las anteriores entregas tendrán ya una idea de que la historia en los DOOM es prácticamente nula y nuestra única preocupación es ir eliminando a los demonios a diestra y siniestra.

Obviamente, habrá objetos coleccionables que nos darán más luces sobre las causas de la invasión de demonios a Marte.

RITMO FRENÉTICO

Ahora vamos con una de las facetas que pudimos probar de primera mano y de forma bastante extensa como fue el multijugador. Y, de entrada, les aseguramos que la esencia a vieja escuela que se vislumbra en lo que será su historia se trasladará por completo al modo multijugador, que se advierte muy competitivo y que requerirá de reflejos rápidos, muy en la senda de lo que ocurría con títulos como **Quake** o **Unreal Tournament**.

Eso sí, mientras quienes juegan de forma regular **Quake III Arena** o **Quake Live** notarán algo más lento el modo multijugador, los jugadores de consolas, que estamos más acostumbrados a shooter como **Call Of Duty** o **Battlefield**, tendremos que habituarnos al ritmo frenético que nos propone este nuevo DOOM.

Pero vamos por parte. En la beta que pudimos disfrutar contábamos con dos modos de juego: **duelo a muerte por equipos**, el clásico 6 vs 6 en donde el objetivo era eliminar más jugadores que el equipo rival, y **sendero de guerra**, el cual consistía en capturar una zona de control con la novedad de que ésta iba en constante movimiento por el mapa.

En el menú nos encontramos con la clásica personalización de equipo que nos permitía crear y elegir las armas de nuestros personajes. Contábamos con tres ranuras, dos para armas y una para las bombas.

A propósito del armamento, contábamos con el fusil de plasma, la escopeta de dos cañones, el fusil de asalto, el lanzamisiles, un francotirador y el fusil de lanzarrayos.



Eran 6 armas en total junto a 3 tipos diferentes de bombas: una clásica bomba que explotaba quitando gran cantidad de vida, otra que se pegaba a las superficies del mapa y nos trasportaba hasta donde quedaba la bomba y la última que explotaba dejando un círculo que nos regeneraba vida mientras dañaba a nuestros enemigos.

Lo cierto es que esperamos que el juego final nos ofrezca muchas más alternativas de dónde elegir, porque se nos antojaban un poco escasas las que teníamos. Aunque, claro, estamos hablando sólo de la beta de un producto.

Siguiendo en el menú nos encontrábamos con la posibilidad de modificar la armadura de nuestro personaje, incluyendo piezas como casco, piernas, torso y brazos. Además de esto podremos personalizar el color de nuestro personaje y armas.

Otro de los apartados que nos encontraremos en el menú multijugador serán los **módulos de pirateo**, unas mejoras que podremos activar durante el multijugador. Por ejemplo, existe uno que nos permite seguir al enemigo que nos haya derrotado y verlo resaltado de un color rojo u otro que nos permitirá ver la vida de nuestros enemigos. Si esto lo combinamos con las burlas que podremos equipar para molestar a nuestros rivales una vez los eliminemos, entonces podemos garantizar que habrá

piques y de los buenos en este DOOM.

Ya entrando en el campo de batalla, como comentaba anteriormente, n**os encontramos con un shooter bastante rápido y con un personaje que puede dar doble saltos para alcanzar zonas elevadas**. Se mantienen, además, algunas características del modo campaña, teniendo la posibilidad de ejecutar a nuestros enemigos cuando los veamos resaltados con un color azul o naranjo.

La vida sigue sin recuperarse de forma automática y necesitaremos recogerla dentro del mapa para recuperarnos y cargar nuestro escudo.

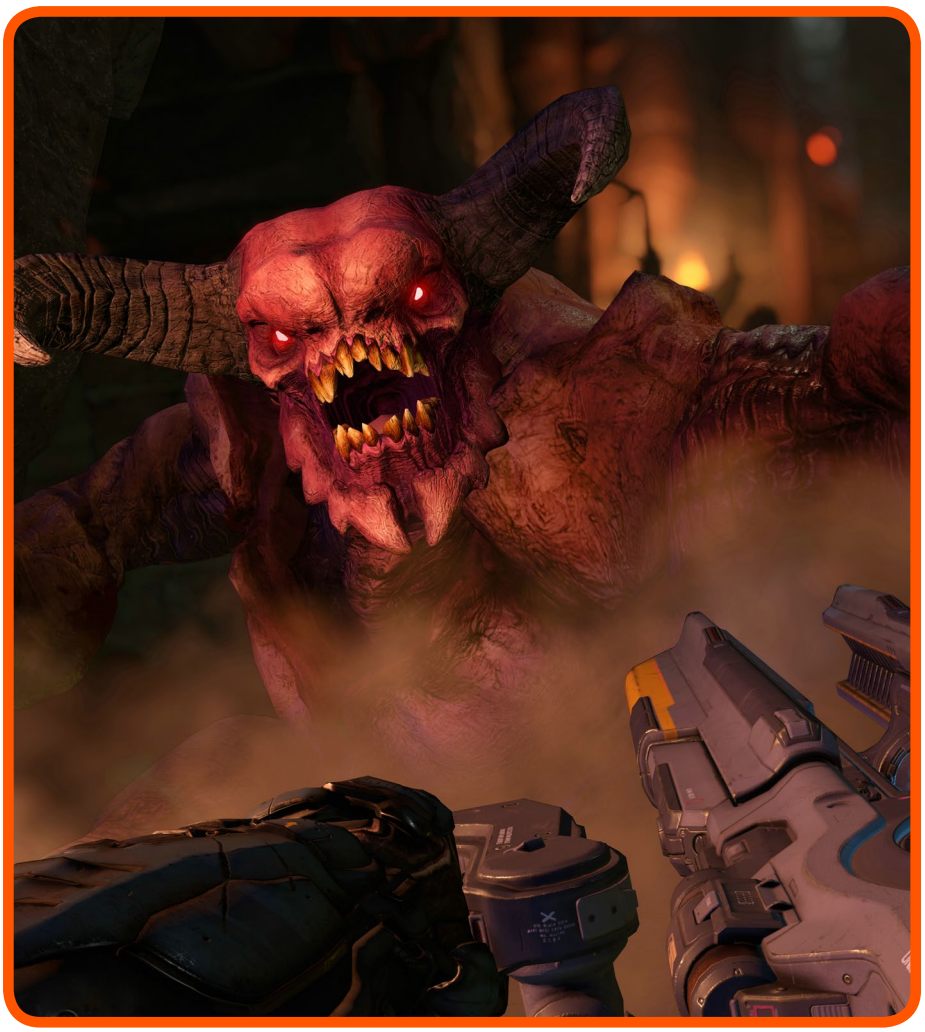
CUATRO DEMONIOS

Una de las novedades que encontraremos en el multijugador será **la posibilidad de transformarnos en demonios** durante la partida. Cada cierto tiempo aparecerá de forma aleatoria en el mapa un pentagrama y quien lo encuentre sufrirá la transformación. Algo similar a lo que ocurre en **Star Wars: Battlefront** y la opción de jugar como Luke o Darth Vader.

El que apareció en la beta fue el **Revenant**, un demonio que contaba con dos potente lanzamisiles que al impactar a un enemigo lo destrozaba de forma inmediata. De cualquier manera, éste no será el único demonio que podremos controlar y están confirmados tres más: el **"Barón del Infierno"**, un potente demonio que nos permitirá agarrar y despedazar a nuestros adversarios; el **"Merodeador"**, un demonio sigiloso que se oculta en las sombras esperando a su presa; y un cuarto demonio que aún no se presenta, pero que esperamos sea igual de prometedor que éstos.



Los potenciadores también harán acto de presencia. Contaremos con diferentes tipos como por



ejemplo uno que nos proporcionará invisibilidad, otro que nos hará movernos extremadamente rápido o uno que nos permitirá duplicar nuestro daño por cuatro.

Por último. las armas especiales también dirán presente y, entre otras, podremos hallar el **Fusil Gauss**, un arma que eliminará a nuestros enemigos de un solo disparo; la **motosierra**, que despedazará a nuestros rivales en el acto y, por ultimo, la clásica **BFG 9000**, que será una potente arma que lanzará un rayo láser que destruirá todo a su paso.

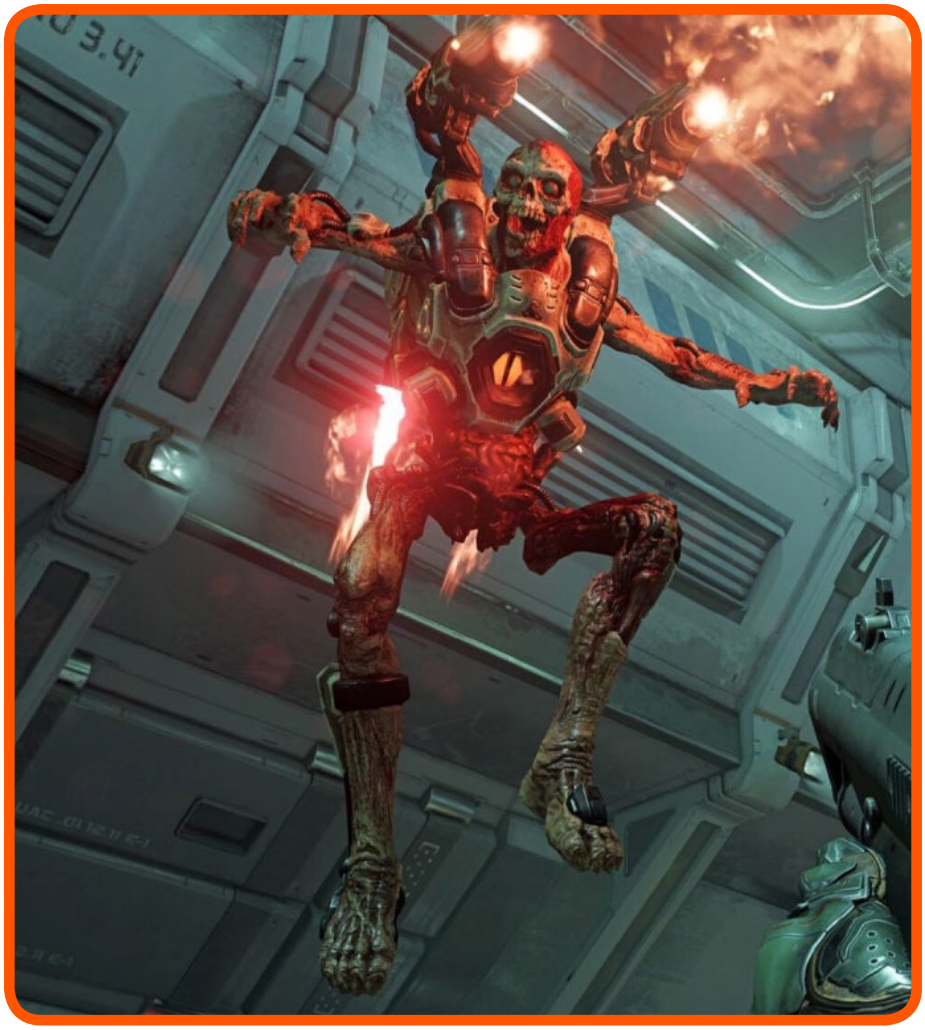
Algunas declaraciones de **Marty Stratton** sobre la vertiente multijugador son bastante claras y se nota que quieren apostar por algunas cosas diferentes respecto a los shooter que hoy en día están dominando el mercado.

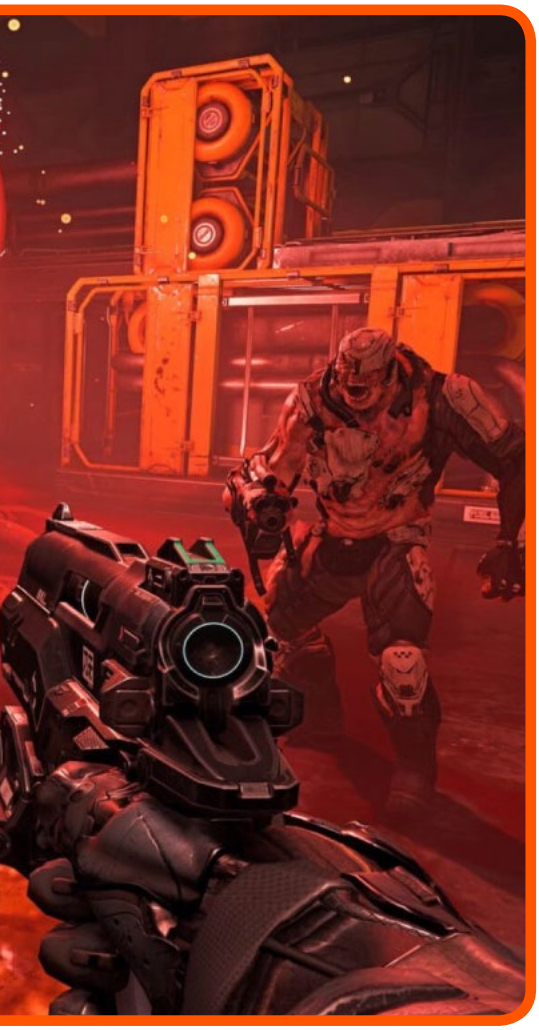
"Al final, todo se reduce a si la gente quiere jugar a algo único y diferente. Nosotros no estamos haciendo un juego de los rasgos de Call of Duty y creemos que esta experiencia multijugador de Doom es increíblemente divertida. Las reacciones de la gente que lo ha jugado, tanto en la beta como los testers que tenemos dedicados a



ello, es que es incuestionablemente divertido", aseguró.

El productor le "diría a un jugador de Call of Duty que sus habilidades no se trasladarán y que probablemente esté habituado a ciertas diferencias, pero DOOM es tan adictivo y divertido que si quieren probar algo fresco, una experiencia alejada de cualquier otra cosa ahí fuera, entonces eso es lo que encontrarán".





Y en algo podemos darle la razón a Stratton: **el juego es bastante adictivo una vez que te acostumbras a su ritmo**.

Debo confesar que, en lo personal, me tomó tiempo acostumbrarme a ese ritmo tan desenfrenado durante la beta, pero una vez que lo hice el juego es tan adictivo y rápido que te invita a aprender cada parte del mapa para saber dónde salen los power up y las armas más poderosas.

DOOM, en definitiva, lo tiene todo para reencontrar la gloria que perdió hace algunos años y, para ello, quiere recordarnos por qué resultaba tan divertido destrozar demonios en los años 90. ¿Lo mejor? Es que sólo restan unos días para que tengamos la edición final en PS4, Xbox One y PC.

UN MONUMENTO A LA AUTOFLAGELACIÓN

Evocamos a diez jefes escogidos de toda la saga Souls, desde el pionero Demon's Souls, hasta Dark Souls 3, pasando incluso por Bloodborne. Una colección de las batallas que, creemos, mejor combinan la épica de un Souls con una adecuada dificultad.

Felipe Quezada
#Lynhänder

Toda saga tiene un componente lúdico principal. Un núcleo motriz que le hace justicia a su desarrollo. La saga Souls no es la excepción. Su curva de dificultad, ajustada de modo que el jugador deba tomarse su tiempo para adaptarse a sus rígidos y nada amigables cánones, ha hecho de ésta una de las franquicias más queridas y respetadas por los jugadores.

Esto, amén de su peculiar forma de castigarnos por nuestros errores al progresar en sus lúgubres y detallados mundos, a base de morir una y otra vez. Como si nos gustara morder el polvo, masticando la derrota en batallas donde se pone a prueba nuestra paciencia y capacidad de generar las estratagemas correctas en virtud de saborear una victoria que sólo mereceremos cuando nuestras armas sean guiadas en la dirección correcta, en el tiempo preciso.

Y con tanto jefazo, seguro que cada uno tiene sus "favoritos". Estos son los nuestros.



01

ORNSTEIN Y SMOUGH

Cada entrega de la saga Souls tiene su magia. Y, por supuesto, momentos álgidos para derrochar en pos de las innumerables batallas que hemos tenido el agrado de luchar en sus ricos mundos.

No obstante, si hubiera que elegir la batalla más simbólica de la saga, sin mucho espacio a dudas, ese premio se lo lleva el dúo conformado por Ornstein, capitán de los caballeros de Gwyn y asesino de dragones, y Smough, verdugo de Anor Londo.

Ambos nos esperan en la gran habitación contigua al vestíbulo de la ciudad, enfrentándonos en un combate donde la brutal fuerza e imprecisión de Smough es balanceada por la mortífera agilidad de Ornstein, entregándonos el espectáculo más salvaje de la saga. Una batalla en Dark Souls que nos resume, en su desarrollo, todo aquello por lo cual queremos tanto a esta franquicia y es una de las victorias más dulces a las que podemos llegar a aspirar.



02

GRAN DRAGON ANCESTRAL

Este poderoso wyrm es un aliado en la búsqueda de Vendrick, pero si lo atacamos enfrentaremos al mayor enemigo de Dark Souls 2. De fuerza inigualable, puede asesinarnos de un soplido, lo que nos obliga a luchar a punta de cojones en una pelea donde armadura y escudo son inútiles.



03

EL REY SIN NOMBRE

Está oculto en la única tierra no hostil para los dragones. El más poderoso enemigo de Dark Souls 3 nos hace frente montado en su dragón, el Señor de las Tormentas, al que debemos eliminar previo al verdadero combate. Entonces, nos embestirá con crueles ataques que nos harán morir una y otra vez.



04

OLD MONK

En la cima de la torre de marfil nos espera el viejo monje de Latria, antaño usurpador del trono. Esta pelea en Demon's Souls es única pues un jugador es elegido al azar para ser el viejo hechicero y hacernos frente en una batalla que destaca por lo imposible de predecir los ataques de otro jugador humano.



07

REY DE MARFIL QUEMADO

De las batallas más duras de Dark Souls 2. El ex gobernante de Eleum Loyce nos enfrenta con una agresividad y rapidez sin parangón. La pelea gana puntos en épica no sólo por el desplante del enemigo, sino por la asistencia que nos brindan sus caballeros, buscando darle eterno descanso a su amado rey.



08

GEHRMAN

El primer cazador y el último enemigo de Bloodborne. Por primera vez en la saga, un jefe final hace justicia a la gran exigencia del título, poniéndonos a prueba en un combate contra un enemigo agresivo, que ataca sin descanso y puede hacernos pedazos con su espada funeraria en unos segundos.



05

SIF, EL GRAN LOBO GRIS

Antiguo compañero de armas de Artorias, es la máxima expresión de la épica de la saga. Decidido a custodiar para siempre la tumba de su compañero, nos enfrenta en **Dark Souls** utilizando el espadón de Artorias en honor a su amigo y protector. No es una pelea muy difícil, pero tiene un gran significado.



06

MÁRTIR LOGARIUS

Antaño soberano de Cainhurst, el líder de los Ejecutores nos espera en el techo del castillo gobernado por Annalise firmemente decidido a impedirnos el paso. Agresivo y sumamente poderoso, este tremendo jefe de **Bloodborne** hace gala de potentes ataques de sangre que ignoran nuestra defensa.



09

FLAMELURKER

Un viejo demonio atrapado en Stonefang Tunnel, en **Demon's Souls**. Odiado por la comunidad, es un enemigo enorme y muy agresivo, que no dudará en embestirnos con sus poderosos ataques de fuego una y otra vez en los primeros compases del juego, como para dejar en claro lo que nos espera luego.



10

ARTORIAS

Fue uno de los más fuertes caballeros de Gwyn. Consumido por el abismo de Oolacile, se revela en **Dark Souls** como un enemigo poderoso, de patrones impredecibles y muy agresivo. Maestro del espadón, puede dejarnos sin resistencia y destruirnos en segundos si le damos una oportunidad.



Shadow of the Beast

ORGÍA DE SANGRE

Esta reimaginación del título de Amiga, a cargo del poco conocido estudio Heavy Spectrum Entertainment Labs, promete un hack and slash muy en la senda de God of War, pero con un protagonista tanto o más brutal.

Ignacio Ramírez Yáñez
#Mumei



Como las palabras remake y reboot ya están bastantes quemadas, sumado al hecho de que me gusta llevar la contraria e intentar aparentar ser distinguido al implementar términos poco usados, hoy nos entenderemos con el término **reimaginación**.

Hace más de 25 años, en un aparentemente lejano año 1989, una desarrolladora europea llamada **Reflections** parió en la Commodore Amiga una brutalidad grafica de videojuego en scroll lateral llamado **Shadow of the Beast** (la Sombra de la Bestia).

El jueguito gustó a la poca gente que lo probó, pero no tuvo demasiada fama, aunque eso no les impidió sacar al mercado más de un port para consolas y otros computadores personales de la época, además de un par de secuelas.

Dicen que la nostalgia puede traer más mal que bien, pues si hablamos en términos objetivos y, más allá de su gran apartado visual y sonoro, el juego no era muy bueno en su jugabilidad, además de que poco y nada aportaba.

Podemos encajar en ese grupo de juegos uno como **Crash Bandicoot**, un plataformas regular en 3D, que en su momento sus desarrolladores llamaban el juego del "Culo de Sonic" ("Sonic's Ass Game)". Es decir, lo mismo que Sonic, pero vas más lento... de ahí el nombre tan elaborado.

Digamos que si lo llegaste a jugar en tu niñez o adolescencia seguramente lo recordarás con cariño y sin preguntarte de verdad si el juego es bueno como tal o si acaso tenía algo que lo convirtiera en un referente en algo.

Ahora, volviendo a la reimaginación que nos compete, resulta que con Shadow of the Beast, entre el grupo de pelagatos que lo jugaron en su momento, hubo un joven llamado **Matt Birch** que disfrutó del videojuego. Y hoy, habiendo fundado su propio estudio, no encontró nada mejor que traer esta vieja gloria al presente.

El juego que tanto gustó al señor Birch le hizo conocer la historia de **Aabron**, un bebe humano secuestrado de los brazos de su padre por los esbirros de **Maletoth**. Anda tú a saber por qué, pero aparentemente a este le atraía la idea de convertir a un humano en su mejor guerrero, siervo y mensajero con brebajes mágicos, oscuros y ancestrales.

Con el tiempo, Aabron termina convertido en un obediente mons-



truo seguidor de Maletoth, quien una noche será visitado por un humano que lo desafiará... bueno, es el señor del mal contra un simple humano, así que es obvio quien termina muerto aquí.

Pero Aabron, por razones que van más allá de la comprensión de la lastimosa mente humana, reconoce al humano asesinado a manos de Maletoth como su padre original y es aquí cuando comienza nuestro viaje en busca de venganza por todo lo que Maletoth nos arrebató.

Desde mi punto de vista, el juego realmente merece mención si es por destacar su increíble banda sonora a cargo de **David Whittaker** o por el arte visual que lo rodea, que por lo menos en mi caso fue lo que me llevó a conocerlo.

REIMAGINACIÓN

Durante el transcurso de la Gamescom de 2013, el estudio del señor Birch, bajo el nombre de **Heavy Spectrum Entertainment Labs**, presentó la que sería la reimaginación de Shadow of the Beast. Fue un pequeño teaser que sólo dejaba en claro su partícular y llamativo estilo visual. Tras casi 3 años y uno que otro retraso, al fin podremos ver qué deparara esta reimaginación que, por lo menos, algo promete.

El juego nos propone un hack and slash 2D conservando la regla del primero de sólo movernos entre izquierda o derecha. Tanto en la mayoría de videos con jugabilidad como tráilers que circulan del título podemos percatarnos de que la mayor parte del tiempo veremos de forma muy linda y gráfica cómo cercenamos a nuestros enemigos por escenarios con un estilo artístico muy llamativo, que sin ser nada nuevos más de un comentario merecen.

Como ir derribando de un puñetazo todo lo que se moviera no resultaba una idea muy atractiva en esos tiempos (aunque hay una saga de mierda que demuestra lo contrario), **el sistema de combate ha sido obviamente reimaginado a nuestros tiempos**, contando ahora con botones de ataque, bloqueo y contrataque que pondrán a prueba nuestros reflejos. Ah, y como no podían faltar, también tendrá quick time events.

A medida que vayamos haciendo trocitos a nuestros enemigos iremos llenado una barra que, cuando esté a tope, nos permitirá desatar el **modo "rage"** (furia) que activará una serie de QTEs que nos permitirán despachar a nuestros enemigos de formas aún más hermosas de lo que podremos hacer normalmente.

Nuestros enemigos, o sea los colores en nuestro lienzo llamado bestialismo, vendrán en diversas formas y tamaños. Uno nos harán adoptar diferentes tácticas de combates, ya sea por que llevan escudos o alguna arma problemática. También, como no podían faltar, más de una vez nos toparemos con enemigos colosales que prometen ser la fuente de los combates más brutales.

Pero como no todo en la vida es descuar-





tizar a quien sea que se te cruce en la calle, las secciones de combate estarán intercaladas con secciones tradicionales para un juego de plataformas, además de uno que otro puzzle.

Los momentos plataformeros serán auspiciados por nuestro par de garras, las cuales acostumbramos a usar de armas, pero que nos permitirán aferrarnos a las paredes o escalarlas para sortear una trampa.

También se ha dado información un tanto ambigua sobre un **multijugador asíncrono**, el cual nos permitiría recibir objetos de otros jugadores o al más puro estilo de **Dark Souls**, permitiéndonos invocar aliados para despedazar monstruos juntos.

No se sabe si se mantendrá, se reimaginará o simplemente se ignorará el relato original del primer juego, pero lo seguro es que nuestro protagonista sigue siendo Aabron viajando por el mundo de Karamoon eliminando lo que se cruce por el camino.

En resumen, **es como si jugáramos un God of War con un camino fijo a seguir**, en el cual hay que pensar más en el cómo descuartizar a nuestros enemigos... (mmm, creo que estoy describiendo a GoW tal cual es). Digamos que Shadow of the Beast promete ser un hack and slash lateral brutal, muy, muy brutal.

Esas serían las principales promesas de esta reimaginación, que en mi opinión lo único que busca revivir con respecto a su mítica entrega original es ese deseo de tener un apartado visual que pueda llamar propio, además del nombre del protagonista.

Como sea, llegará este mes tras un breve retraso, únicamente en formato digital y de forma exclusiva -y reimaginada- para PlayStation 4.



Battleborn: Cabronazos al RESCATE DE SOLUS

Este MOBA FPS de Gearbox Software, hijo no reconocido de DOTA y Team Fortress 2, pero con muchos elementos que nos recuerdan a su saga Borderlands, da el puntapié inicial a un año cargadito a los shooters arena.

Jorge Rodríguez Martínez
#Kekoelfreak



Como dejé bien en claro en un número anterior, soy fanático de los trabajos personales de **Gearbox Software**, desde que me deslumbraron con una expansión tan buena como el juego original con el Opposing Force del primer **Half Life**, para luego ganarse un lugar privilegiado en mi corazón gamer con la saga **Borderlands**.

Al terminar la segunda iteración de esta saga post-apocalíptica-slapstick, dejan caer la evidencia de lo que puede ser la tercera parte, con un montón de cámaras abriéndose en múltiples planetas, por lo que podría ser evidente que el universo crecerá de forma exponencial y tal vez el componente online cobre mayor protagonismo... algo raro para un juego que sigue siendo, fundamentalmente, un shooter looter cooperativo alejado de los arena shooters o los MOBA... a menos, claro, que se les ocurriera experimentar con otra franquicia...

Battleborn no será ajeno para todos aquellos jugadores que hayan gastado horas recorriendo las salvajes tierras del planeta Pandora o las desoladas planicies de su ingrávido satélite Elphis, ya que el sistema solar en torno a la estrella **Solus** tiene evidentes parecidos visuales con los niveles que hemos recorrido tantas veces en los juegos principales y en sus DLC.

Si a eso le sumamos que los 25 héroes nacidos para la batalla que se encuentran disponibles tienen inconfundibles similitudes con los personajes que abrieron la primera cámara y se enfrentaron a **Jack el Guapo** o trabajaron para él, sumergirnos en los combates multiplayer competitivos o los modos historia cooperativos y/o single player va a ser tan sencillo como hacer que **Claptrap** baile al ritmo del dubstep.

Y si nunca jugué esas cochinadas feas llenas de cel shading que no eran ni **Diablo** ni **Doom**, ¿por qué me habría de interesar?

Pues porque Battleborn no es un action RPG en primera persona con un mapeado sandbox y eternas horas de juego para completarlo (*este servidor cree que ha gastado al menos unas 500 entre los juegos principales, los DLC y esa total conversión que es el Pre-Sequel*), sino que nuevamente juega al engendrar un raro hijo bastardo entre un MOBA en primera persona y un shooter arena heredero directo de **Team Fortress 2**.

Una mezcla que suma las partidas cortas, el trabajo en equipo, la progresión de personajes en la misma partida y los mapas pequeños del primero con la perspectiva de juego, el foco en la acción directa y el elenco de animados personajes del segundo. Algo que, además, ya es un sello de identidad del estudio.

La gracia de Battleborn es que desde un inicio nos propone tres modos de juego competitivo donde se enfrentarán equipos de cinco jugadores, y también la patita de juego campaña single player/cooperativo, que puede salir bien si le pusieron el suficiente empeño y no es un simple relleno.

En el competitivo, el primer modo es **Incursión**, el clásico de los MOBA, con tres caminos principales, muchos minions que nos permiten acelerar la subida de nivel y un centinela araña por equipo a destruir (o proteger) que será nuestra condición de victoria. El segundo es el modo **Captura**, el clásico de los shooters arena de captura y control de zonas. Y el tercero parece inspirarse en el clásico **Lemmings**, pues aquí el objetivo será destruir a la mayor cantidad de minions en un incinerador al centro del mapa. Quien junte más chatarra ganará.

SOCIEDAD DE LA ÚLTIMA LUZ



La cibernética SUL es el mayor poder económico del universo. Su único objetivo es obtener beneficios a toda costa. Antaño formó parte de la República de Pacificadores Unidos, pero abandonó la coalición cuando quedó claro que sus principios y propósitos no contribuían a obtener beneficios. Posee y controla Esbirro Robotics, el fabricante de armas más grande que todavía sigue en pie.



El modo historia permitirá jugar cualquiera de los ocho capítulos autoconclusivos cuantas veces queramos y podremos hacerlos tanto en solitario como en cooperativo, nuevamente con hasta 5 miembros en nuestro equipo.

Y a todo eso agreguen el ingrediente secreto: **Gearbox se gana un jumbito al incorporar la pantalla partida de dos jugadores para todos los modos cooperativos**. Un ingrediente que tanto se extraña en los juegos actuales.

¿Pero toda esta parafernalia para qué?

Porque va a ser. Para variar, hay un villano megalomaniaco y melodramático a partes iguales llamado **Rendain** que anda devorando la energía de todas las estrellas, dejando sin planeta y sistema solar a millones de habitantes a lo largo de toda la galaxia, y ahora le queda por consumir solamente a Solus y su sistema, por lo que los Battleborns provenientes de cinco facciones de distintos puntos de la galaxia se reúnen para hacerle frente y traer algo de esperanza a este universo que se extingue a la fuerza.

En resumidas cuentas (*más detalles en los recuadros*), la **Sociedad de la Última Luz**

LOS ELDRID



Un grupo naturalista de observadores y científicos que gestiona el orden natural del cosmos. Hace mucho, el alcance de los Eldrid legendarios se extendía por galaxias completas, pero su poder se apagó junto con las estrellas. Ahora que las miradas se centran en Solus, los supervivientes intentan hacerse un lugar en un universo que se oscurece mientras se unen para defender la última estrella.











LOS REBELDES

Los pueblos libres no afiliados de Solus, conocidos como los Rebeldes, están compuestos por seres inadaptados, renegados y supervivientes que no responden ante nadie. Tienen su hogar en los Anillos Detritus, que se encuentran lejos de las peleas de otras facciones, pero las circunstancias hacen que, finalmente, también ellos deban intervenir para decidir el destino de la última estrella.



son unos magnates que amasaron su fortuna produciendo armas y tienen un look muy steampunk, con unamos y roboses entre sus miembros.

Los **Eldrid** son unos hippies picados a científicos que se preocupan de gestionar el orden natural del cosmos y sus miembros lucen como personajes de WOW en psicotrópicos.

Los **Rebeldes** son los típicos marginales medios punk que se fueron al callejón del Anillo de Detritus hasta que la cosa se puso fea y son quienes más nos recordarán a los cazadores de la cámara.

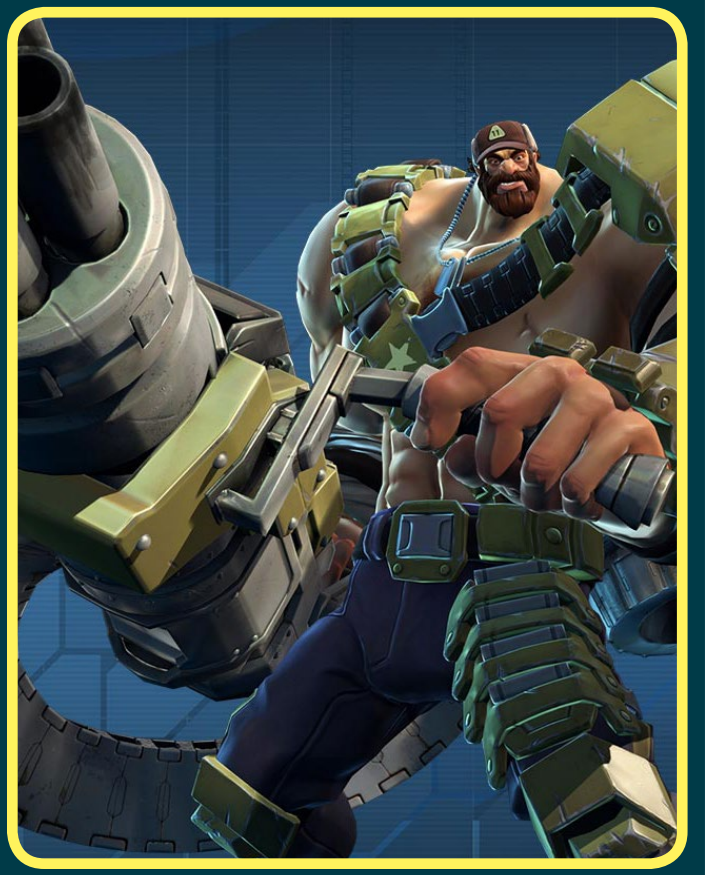
Está la **República de Pacificadores Unidos**, que son soldados bakanosos cuales G.I. Joe en mecha-esteroides. Y por último tenemos a los **Jennerit**, que son parte de un imperio de enorme poder militar que se reveló a los planes del maloso y como tales siguen teniendo pinta de ejército enemigo bien disciplinado.

Todos estas facciones cuentan con cinco personajes que se pueden agrupar en tres clases básicas: los **atacantes**, centrados en despedazar a los enemigos con potencia de fuego o ataques cuerpo a cuerpo; los **defensores**, capaces de recibir

REPÚBLICA DE PACIFICADORES UNIDOS



Es un grupo de civilizaciones unidas bajo el estandarte de la protección mutua, la libe-rad y la igualdad. La RPU, que es una facción nómada, ahora se encuentra en Solus, sin un lugar al que llamar hogar. La reciente separación de uno de sus grupos más fuertes, la Sociedad de la Última Luz, la ha debilitado, pero la RPU sigue defendiendo su sentido de la justicia idealista.



mayor daño y machacar con sus montañas de músculo; y los personajes de **apoyo**, capaces de curar, producir escudos o aumentar el daño que hace nuestro equipo.

Nuestros personajes tienen un sistema de progreso por partida llamado de hélice, que llega hasta 10 niveles y se reinicia cada vez que comenzamos a jugar una nueva partida. El progreso acumulativo está dividido en el rango de personaje, con mutaciones y bonificadores especiales para el modo hélice, nuevas provocaciones y modelos desbloqueables, y en el rango de mando, persistente no sólo para el personaje sino para todos los modos, permitiendo desbloquear nuevos personajes, nuevas opciones de equipo y cosas que podrán caer en las actualizaciones.

La beta de Battleborn logró reunir a 2 millones de jugadores salvando al sistema Solus, 1,1 millones de partidas competitivas, 1,4 millones de episodios del modo historia y 27 mil millones de chatarras recogidas, por lo que solo resta por esperar que esta nueva space opera encuentre su nicho y sea otro exitazo para **Randy Pitchford** y su equipo.

¡¡¡Y ahora a trabajar en Borderlands 3!!!

IMPERIO JENNERIT

Este poderoso imperio lideró antaño la lucha contra los Varelsi y forjó alianzas con el resto de facciones para salvar a las estrellas. Sin embargo, en un giro desesperado por salvar a su pueblo de la oscuridad, el señor de la guerra Lothar Rendain orquestó un golpe en el imperio y alineó su destino con el de los Varelsi. Aunque han perdido mucho en su lucha, siguen siendo una fuerza militar poderosa.





Mortal Kombat X vs Street Fighter V

CHOQUE DE TITANES



Son dos sagas que marcaron un hito, pero tras sus últimas versiones una vive en la gloria y otra es muy criticada. Los pusimos cara a cara... ¿y hay una mejor que la otra?

Luis Felipe Puebla
#D_o_G

Parece mentira que hayan transcurrido más de 20 años desde el estreno tanto de **Street Fighter** como de **Mortal Kombat** en máquinas arcade. Ambos títulos en los 90 eran los más populares que podías encontrar, aunque sin duda fue **Street Fighter II** el que impulsó de forma contundente la fiebre de las arcades, encontrando una copia del juego hasta en el sucucho más pulguiento que pudieras hallar, fuera original o pirata.

Recuerdo que luego del lanzamiento de **Street Fighter II: The World Warrior** aparecieron una multitud de juegos de pelea tanto en arcade como consolas. Algunos que no merecen ser recordados, otros buenos exponentes, principalmente de la mano de SNK con juegos como **World Heroes**, **Art of Fighting** o **Fatal Fury 2**, que si bien eran decentes, no alcanzaban la cuota de calidad ni el nivel de enviciamiento que ofrecía la obra maestra de Capcom.

Así fue hasta la llegada de otro juego de pelea que no sólo se jugaba excelente, sino que se diferenciaba por ofrecer unos gráficos digitalizados con actores reales... ¡y además era una brutalidad visualmente hablando! Creo no ser el único cuya vida fue marcada de forma permanente al ver a Sub Zero arrancar la cabeza de su oponente con espina dorsal incluida en un movimiento final llamado **fatality**, término que hasta mi madre seguramente conoce, siendo ella una señora ya de edad y cuyo único vicio juagable fue el Tetris en la NES.

Ahora, en 2016, increíblemente ambas franquicias siguen siendo de los nombres más potentes entre los juegos de lucha pero, siendo justos, **Street Fighter no ha perdido la corona como uno de los juegos reyes del género**, con apariciones constantes tanto en arcades como consolas y siendo la mayoría de las veces la atracción principal en eventos competitivos.

Por otra parte, **Mortal Kombat está viendo un renacer con sus últimos lanzamientos**, tras desaparecer del ambiente de las máquinas, con lanzamientos regulares en consolas caseras, pero que pasaron casi sin pena ni gloria.

Por este motivo, daré en las próximas líneas mis impresiones personales de las últimas entregas de estos dos gigantes en la actual generación de consolas: **Street Fighter V** (SFV) y **Mortal Kombat XL** (MKXL).

IMPECABILIDAD TÉCNICA



El salto generacional, técnicamente, se nota en ambas sagas. En el apartado gráfico los dos se lucen, cada uno en su estilo. Mortal Kombat XL corre bajo un motor modificado de **Unreal Engine 3** con un resultado final de lujo, mientras Street Fighter V fue concebido utilizando **Unreal Engine 4**. La explicación del uso de una versión más antigua en MK debe ser que sería cross-gen, aunque las versiones para PS3 y 360 nunca vieron la luz.

En todo caso, esto no significa que MK se vea feo. De hecho, **visualmente hace gala de escenarios variados y con muchos detalles**, desde jungla con una vegetación muy viva, escenarios nevados y otros con efectos de lluvia. Además, todos los escenarios presentan elementos interactivos y el juego corre fluidamente en todo momento.

En tanto, SFV tiene un estilo muy idéntico a lo visto en su cuarta parte, salvo por poseer mejores texturas y mayor resolución. **Casi no existe una evolución importante**. En todo caso, lo importante es que no haya ralentizaciones o bajadas de frames que perjudiquen la experiencia y acá estamos en un punto seguro para ambos.
Si bien en el género no se suele destacar el apartado sonoro, salvo al obvio soundtrack que acompaña a cada título, no puedo dejar de alabar el trabajo hecho con el doblaje latino en MK. Otro gran detalle a favor, con actores de primer nivel y que seguramente muchos reconocieron de otras series, como **Sebastián Llapur**, famoso por ser la voz de Marcus Phoenix en Gears of War y que acá se encarga de dar vida a Sub Zero, o **Mario Castañeda** como Johnny Cage y quien es archiconocido como la voz de Goku en la serie Dragon Ball Z. Acá

hay que detenerse un momento para aclarar algunos puntos. MKXL es una versión mejorada y completa del Mortal Kombat X que salió en abril de 2015, mientras que SFV acaba de salir hace unos meses. De todas formas, si tuviera que comparar ambos títulos originales, MKX en su salida fue un juego mucho más completo.

Si hablamos de modos de juego, MKX te da horas de entretención para todos los gustos: un modo historia que no destaca por su larga duración, pero que sí da a lo menos unas 5 horas de juego; el modo de un jugador con múltiples variables (torres clásicas, con variantes, online y especiales); modo de dos jugadores y online con varias opciones más (1vs1, rey de la colina o salas por citar algunos).

Por cierto, todos los modos nos dan koins o monedas, que podemos gastar en la cripta para desbloquear atuendos (en XL no se aplica, pues todo ese contenido viene desbloqueado), arte, música y hasta fatalities ocultos.

Además, **cuenta con 33 luchadores distintos**, que a su vez tienen tres variantes que se diferencian entre sí con cambios en sus movimientos especiales y que nutren de variedad las opciones a elegir.



Si deseas conocer más novedades de la versión XL del juego, puedes leer el artículo que realicé para el número 40 de la revista, pues no quiero rellenar la nota con copy paste innecesario.

SFV ha sido vapuleado por los medios y la crítica por ser lanzado de forma incompleta. Lamentablemente, no puedo sino estar de acuerdo con todas esas afirmaciones.

Inicialmente, **en el disco contamos con 16 personajes**, que cuentan con un modo de historia que prácticamente es una introducción y que tiene una duración de 2 a 4 peleas dependiendo del personaje (con un round de duración), el



modo supervivencia, entrenamiento, el online... y nada más.

Sin duda, muy poco, porque te pasas la historia de todos los personajes en una hora, está el modo supervivencia, que no es lo mismo que jugar un modo arcade, y se te acaban las opciones para jugar en solitario, siendo obligatorio saltar al modo en línea si querías seguir jugando y éste, para colmo, funcionaba horriblemente mal en el lanzamiento.

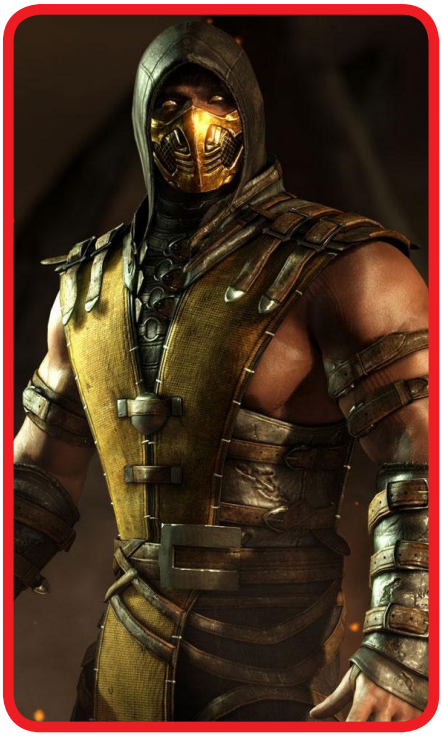
Todo esto se arreglaría con la promesa de **actualizaciones mensuales gratuitas** por parte de Capcom para agregar más contenido. Pero que esto no te engañe, pues desde mi punto de vista es lo menos que puede hacer Capcom tras vendernos el juego a precio de estreno, ya que es así como debieron lanzarlo desde el inicio.

¿Entonces por qué demonios publicaron el juego en su estado actual? Creo que Capcom sólo lo hizo por jubilar a SFIV de una vez por todas y tener SFV listo para su **Capcom Pro Tour** y demás eventos competitivos, que en estos momentos mueven bastante dinero (no al nivel de LOL o Hearthstone, pero la FGC está cada vez más movida) pues SFV, a nivel jugable, técnicamente está terminado para

jugar 1vs1 entre dos jugadores y eso para la competición profesional es suficiente.

En las actualizaciones recibidas a la fecha, ya tenemos disponibles los desafíos y los personajes de Alex y Guile como DLC, que están disponibles para jugar libremente, pero que en cuanto se abra la tienda en línea que permita el uso de los **zenny** (dinero real para el juego) se bloquearán y deberemos comprarlos ya sea pagando con zenny o **fight money** (otro tipo de moneda que ganas terminando los distintos modos o ganando en el online).

Capcom nos aseguró que podríamos comprar los DLC con dinero o jugando mucho a la vieja usanza, lo cual sonaba muy bonito. El problema es que cada personaje cuesta 100.000 FM y con las horas que llevo jugando, sólo he juntado aproximadamente 220.000 FM, con lo que me alcanzaría para dos personajes.



¿Quieres trajes? ¿Escenarios? ¿Colores extras? Si no tienes tiempo para jugar estás jodido y prácticamente estás obligado a comprar el pase de temporada que cuesta 30 dólares o comprar micro transacciones con zenny, donde 1 dólar se traduce a 100 zenny para el juego. Jugando en línea, por cada pelea ganada sólo dan 50 FM, (*¡50FM por el amor de Cthulhu!*) O sea que si sólo juego en línea y quiero mi tercer personaje debo ganar 2.000 peleas... casi nada. Y ojo que son 6 los personajes DLC que se anunciaron.

Recuerdo en mi época de vicio en la media el **Marvel vs. Capcom 2** de Dreamcast, que de entrada tenía desbloqueados unos 20 personajes de los 56 disponibles, y el resto de personajes, colores, variaciones de escenarios, etcétera, se desbloqueaban jugando mucho, pero a un nivel que era realmente posible desbloquear todo.

Sin embargo, en SFV realmente se han pasado. Es cierto, en MKX no puedes desbloquear los personajes DLC con Koins, pero al menos cuenta con un roster mucho más numeroso de entrada, sin contar que si compras la versión XL en estos momentos, no debes gastar un peso extra.

EL ONLINE ES EL PRESENTE

Finalmente llegamos a un punto que define a muchos juegos, a veces incluido en títulos que no lo necesitan como relleno, pero que en este género no es el caso. Me refiero al juego en línea, que en títulos destinados a la competición simplemente alarga la vida del juego a niveles infinitos.

MKX nos entregó desde el día uno bastante interacción en línea. Además del clásico versus con clasificación y de jugador, nos ofrece además **salones** que nos facilitan la vida para encontrar gente de tu mismo país pues sólo hace falta buscar la palabra 'Chile' o 'chilenos' para darse de golpes con compatriotas.

Si se volvía monótono, existía la posibilidad de jugar con los power ups de los desafíos de la suerte.

¿Tienes muchos amigos? Existe también la opción de jugar batallas en equipo y el modo **'rey de la colina'** donde defiendes tu racha de victorias como si estuvieras en una arcade. ¿Perdiste? A la fila y a esperar tu turno mientras ves el resto de los encuentros, aprovechando de hacer vida social a través del micrófono o silenciosamente puntuando cada pelea al finalizar.



Como si fuera poco, hay otras opciones interesantes que sacan partido de la conexión a la red como enviar desafíos o las torres dinámicas que cambian día a día. En general, **la experiencia en línea ha sido muy positiva**, aunque eso no quiera decir que no tuve partidas con lag, pero el porcentaje ha sido muy menor.

Al otro lado de la vereda tenemos a SFV, que al ser un juego de salida bastante pobre de opciones, debía esmerarse en el multijugador. Diablos, incluso realizaron betas para tantear el terreno y aunque las primeras etapas fueron desastrosas (ni siquiera podías iniciar el juego), con cada beta fueron mejorando notoriamente.

Pero al llegar a la hora de la verdad, nuevamente Capcom falló miserablemente. **El apartado en línea hasta hoy lo encuentro horrible**. De momento, sólo tenemos la opción de jugar partidas con clasificación (ranked), casuales (de jugador) y un 'battle lounge' que son salas sin mucha personalización ni para crearlas ni para buscar a otros jugadores. Y es lo que hay, hasta que Capcom siga soltando actualizaciones... a este ritmo el juego ocupará más gigas que el **Battlefield 4**.

Como verán, mi experiencia en línea ha sido pésima. SFV ofrece el juego cruzado entre PS4 y usuarios de PC, pero la verdad es que las veces que me enfrenté a éstos los resultados fueron malos: partidas con lag (*¿o serán cheaters?*) donde todo iba fluido hasta que lanzo mi primer ataque y, misteriosamente, todo se va al carajo, el lag sube a niveles donde la partida se hace injugable y sólo me queda perder.

Esto hizo que ahora sólo busque enfrentarme a gente con consola, pero aún refinando la búsqueda no me garantiza un buen juego. Muchas veces me ha pasado que me enfrento a un chileno 'fulani-



to' con una conexión perfecta. Al terminar y volver a buscar, nuevamente me enfrento con 'fulanito' y yo paso de estar muy feliz al ver que había jugado perfectamente con él antes, a ganarme un cabreo enorme porque la conexión esta vez anda como la mierda y no se puede jugar como se debe.

No me importa perder un combate, pero cuando realmente fue por la habilidad de mi contrincante y no por factores externos.

Ante tanto reclamo, la nueva actualización del mes de abril prometía mejorar tanto la conexión como el tiempo de espera que tardas en encontrar a un oponente, pero lamentablemente al escribir estas líneas no había podido probar el juego con su versión 1.03 para ver si realmente mejoraba esta situación. Espero que sí.

MIS DOS CENTAVOS

Mi veredicto: ambos son excelentes juegos. Mortal Kombat X, con un año ya en el mercado y su versión XL con todo el contenido, es sencillamente una gran compra. Ya sea solo, acompañado o en línea, ofrece diversión asegurada con un sistema profundo y muchas opciones disponibles, para asegurar que siempre querrás volver para explorar un poco más tu personaje o dominar por completo todas las técnicas.

SFV ES -y lo coloco con mayúsculas- un buen juego de peleas. El título funciona y se juega de lujo con amigos. El real problema son las pocas opciones que ofrece para divertirse de forma individual y el nefasto sistema en línea que mantiene.

En lo personal, sólo juego online y paso más rabias que alegrías, ya sea por culpa del lag o los rage-quitters que evitan perder niveles en el ranking. Es un aspecto negativo que hoy mancha el nombre de una saga emblemática.

Muchos lo comparan con Ultra Street Fighter IV, pero la verdad es que desde el SFIV original a éste pasaron largos años de cambios, DLC y balanceos para ser lo que es, mientras que SFV sólo tiene unos meses en el mercado.

La decisión de ver la evolución del juego comprándolo ahora o en un tiempo más es tuya, pero si no te quieres quedar en el pasado, por desgracia sólo toca saber aguantar los malos ratos.


Anatomicouture
"Deepinside"

Goichi Suda
DUEÑO DE UN ESTILO ÚNICO

En el mundo de los videojuegos, cada vez cuesta más encontrar mentes innovadoras en grandes empresas, ya que la presión por arriesgar poco -a lo Rick de "El Precio de la Historia"- es ley en nuestro mercado. Por lo tanto, generalmente estas mentes creativas o se ajustan a un modelo y se van a la segura o continúan su senda trabajando en estudios indies.

Hay veces que dicha mente le pega el palo al gordo e innovando adquiere gran popularidad, pero después viene la secuela del mismo juego y comienza a caminar sobre seguro, sin arriesgarse en exceso.

Es por esto que mentes como la de **Goichi Suda** son tan atrayentes en el mercado. No se caracteriza por un virtuosismo técnico o unas mecánicas muy trabajadas, sino por una forma distinta de ver al mundo y por una obsesión por mostrar innovación.

Es que los doble sentidos, los giros constantes de guión, su excentricidad única, la alta interacción de sus personajes con el jugador y un enorme número de referencias a la cultura pop lo han convertido en uno de los desarrolladores más destacados en el último tiempo.

Alguno pensará: "claro, es fácil hacerlo, ya que ha tenido éxito y por ello su estudio no le pone reparos". Pero no siempre ocurrió así. Goichi Suda, también conocido como **Suda51**, ya desde sus inicios, como parte del estudio **Human Entertainment**, mostró su particular forma de ver al mundo.



Algunos de sus últimos trabajos. Si no has jugado ninguno, deberías.

Su debut fue como guionista de apoyo en **Super Fire Pro Wrestling 3 Final Bout**, un típico juego de lucha libre donde los personajes se parecen "sospechosamente" a las grandes estrellas de este deporte entretenimiento. Y su aporte fue lo suficientemente destacado para debutar luego como director en **Super Pro Wrestling Special**, dando a conocer su mano de inmediato, con la historia oscura que nos rodea mientras buscamos escalar en el mundo del wrestling.

Muertes y desgracias rodean toda la historia, terminando (*spoiler*) con un final impactante: tu personaje comete suicido. Algo no menor, tomando en cuenta que Japón es de los países con mayor tasa de éstos en el mundo. Así, transformar un juego típico de lucha libre en el diario de un suicida es quizás algo que nadie podría haber concebido... nadie, excepto Suda51.

Poco antes de desmantelarse Human, fundo su propio estudio, **Grasshopper Manufacture**, y comenzó a trabajar en el juego **The Silver Case**, que marcó el debut de un estilo de edición propio del estudio llamado "Film Window", donde los textos botan y saltan por la pantalla.

La historia se cuenta en dos capítulos. Uno sigue la investigación de una serie de asesinatos bizarros, mientras el otro trata del

periodista que los cubre. Nuevamente son las muertes el principal enfoque del juego, quizás una atracción que Suda desarrolló en sus tiempos previdеojuegos, cuando trabajaba como director de funeraria.

Flower, Sun and Rain fue su siguiente trabajo, donde otra historia enrevesada se desarrolla, con un buscador de cosas perdidas, algo así como un detective especializado en esto, se ve forzado a revivir el mismo día una y otra vez, envolviéndose de a poco en los problemas de las demás personas.

A medida que el juego avanza el cuarto donde reside comienza a retorcerse, mientras el personaje pierde su cordura pieza a pieza. Además tiene muchas referencias a The Silver Case, con personajes apareciendo y una trama importante sobre el "buscador" basado también en dicho juego.

Hasta aquí, todos son títulos que no salieron de Japón, hasta que en 2005 apareció por primera vez para el mercado americano con **Killer7**, donde el jugador toma el control de un anciano en silla de ruedas que puede manifestar siete personalidades distintas, cada una con su estilo de asesinato propio, además de ser capaz de modificar su apariencia física con cada cambio de personalidad.

El juego mezcla elementos de FPS, acción-aventura y resolución de puzles que requieren de las habilidades de alguna personalidad específica. La historia destapa un complot político entre Japón y Estados Unidos y si bien no tuvo un gran éxito comercial, sí lo convirtieron en un título de culto para muchos, haciendo conocido al estudio en el mercado occidental.

Luego, otro éxito propio del estilo de Suda fue **No More Heroes**, donde muestra cómo un otaku promedio, que vive en la pobreza y entre posters de anime y lucha libre, se convierte en un asesino a sueldo tras ganar una katana láser por internet.

Cuando se queda sin dinero para comprar más videojuegos, decide aceptar el trabajo de matar a Helter Skelter, también conocido como **"El Destripador"** y el asesino número 11 en una lista de la asociación de asesinos unidos.

Al darse cuenta que es el blanco de muchos aspirantes a asesinos se pone a trabajar para convertirse en el asesino número uno. Otra historia que sólo Suda podría idear.



Y AHORA...
DÉJALO MORIR

El 2014, durante el Tokyo Game Show, Suda subió a escena para mostrar su nuevo proyecto: “Let it Die” (Déjalo Morir), que se presentaba como un título free to play exclusivo para PS4.

Desde entonces, poco y nada se ha sabido, aunque hace sólo unos días el desarrollador presentó un video junto al productor de su estudio Grasshopper, Kazuki Morishita, para confirmar que el título seguía viento en popa.

Ambos definieron a Let it Die como un título de acción y supervivencia que mantendrá el sello del estudio, es decir, acción disparatada y con la muerte paseando arriba de un skate... sí, es en serio.

El juego debería salir este mismo año y mostrará una versión jugable en el PAX 2016 que se desarrollará en agosto próximo.

Su siguiente gran éxito vendría con **Shadows of the Damned**, para PlayStation 3 y Xbox 360, donde asumimos el rol de un cazador de demonios mexicano que se adentra en el infierno para rescatar a su verdadero amor, mientras enfrenta a hordas de seres malditos.

Aquí mantuvo la innovación, pero además el juego contó con el aporte de **Shinji Mikami**, creador de la saga Resident Evil y quien trabajó junto a Suda en este proyecto, para otorgarle un estilo de thriller de acción psicológico.

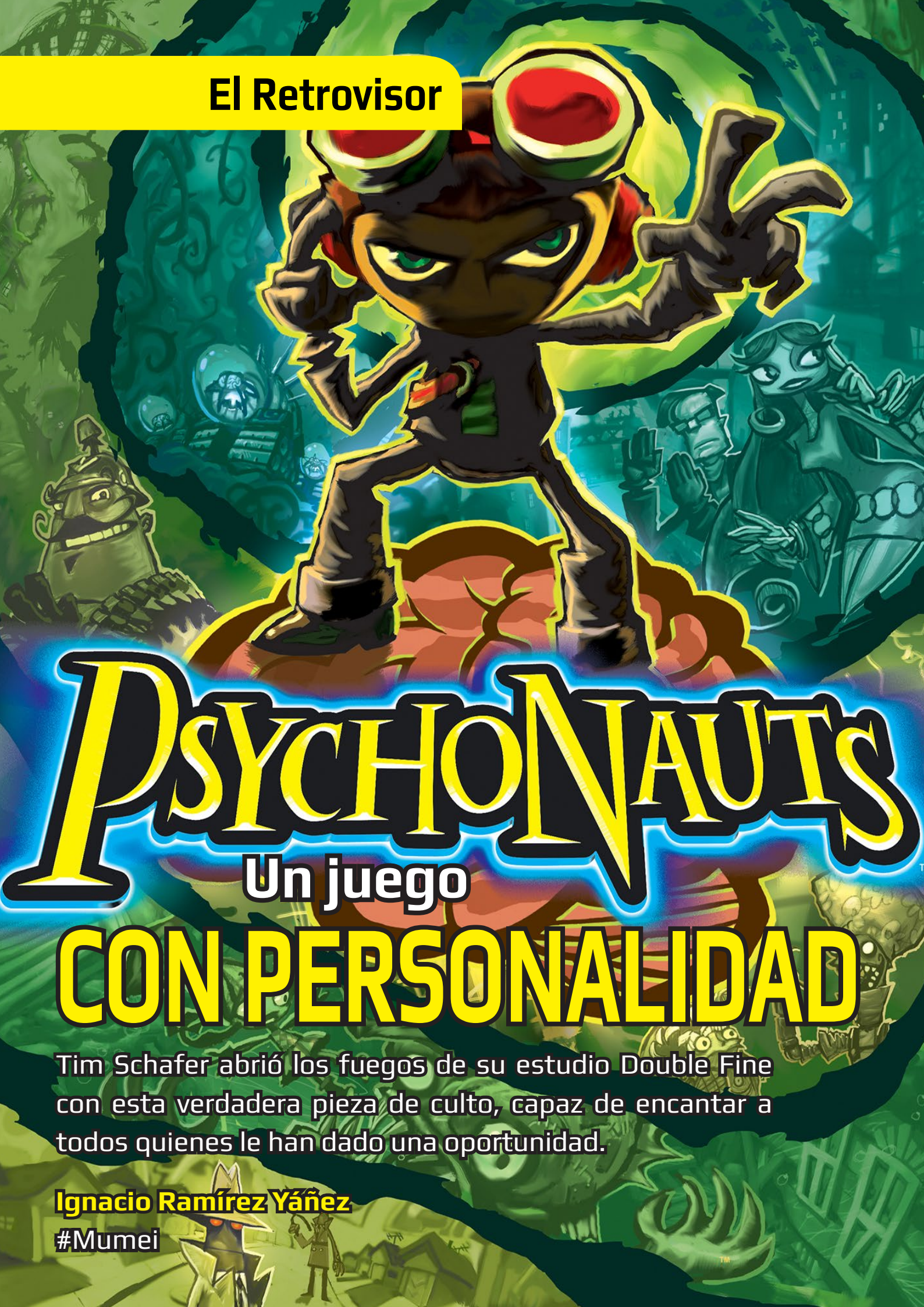
El estilo irreverente de Suda volvió a quedar de manifiesto con **Lollipop Chainsaw**, un hack and slash de horror, acción y comedia, donde interpretas a una sexy colegiala animadora, cuya familia se especializa en cazar zombies.
Mientras va a su colegio a reunirse con su novio, un apocalipsis zombie ha ocurrido y pronto ambos se encuentran defendiéndose de los zombis, siendo el chico mordido al defender a la sexy rubia. Transformado en muerto viviente, a nuestra protagonista sólo le que da decapitarlo y mantenerlo vivo como una cabeza gracias a un ritual, para salvarlo de convertirse en zombie y mantener su humanidad.

Mientras pelea contra hordas de zombis, la protagonista usa la cabeza en su cintura y busca pistas sobre cómo terminar con esta estampida...

Su último gran éxito fue **Killer is Dead**, que nos pone en la piel de un ejecutor, que trabaja para una empresa de verdugos liderada por un ciborg, trabajo por el cual te encargas de asesinar criminales peligrosos y asesinos de todo el mundo. El juego agrega paseos lunares, así como mejoras cibernéticas, incluido un brazo que puedes convertir en varios tipos de armas.

Como vemos, la trayectoria de Suda tiene varios elementos comunes, pero explotados de distintas formas para mantenerse fresco y original. Entre éstos están su inclinación de usar a asesinos como protagonistas, el romper la cuarta pared (es decir, interactuar con el jugador como un ente separado del personaje), hacer referencia a películas y a la cultura pop, mostrar largos diálogos con varias interpretaciones o utilizar a personajes y objetos del mundo de la lucha libre. Todos aspectos que hacen de Suda un personaje único.

Rafael Inostroza
#BadSeed91



Un juego CON PERSONALIDAD

Tim Schafer abrió los fuegos de su estudio Double Fine con esta verdadera pieza de culto, capaz de encantar a todos quienes le han dado una oportunidad.

Ignacio Ramírez Yáñez
#Mumei

Tal vez sea esta afinidad que tengo con los videojuegos lo que repercute en considerar tan acertado el tiempo como algo relativo. Pienso que hace poco jugué **Psychonauts**, mi conciencia no lo ve como algo lejano, pero luego me pongo a mirar fechas y resulta que han pasado 10 años de su estreno y algo así como unos 7 desde que lo jugué. «Nos hacemos mayores y moriremos».

Mejor corto el deplorable tono filósofico y existencialista y me centro en lo que de verdad importa hoy, Psychonauts. El primer título del estudio fundado en 2000 por **Tim Schafer** luego de cortar su relación con LucasArts.

El estudio se conocería por **Double Fine**, quienes harían esperar al mundo cinco años para poder dejar tocar su primera creación y de la que hablaré en este artículo.

Con ayuda de **Majesco**, y finalmente en el año 2005, Double Fine publicaría el juego en PlayStation 2, Xbox y PC. Un título con esa "particularidad" que caracteriza a todas las obras de Schafer. Con la premisa de unos agentes secretos psíquicos que combaten al mal, se nos presenta el título que quizás sea el último gran plataformas tradicional 3D.

Viviremos esta aventura a través de **Raz**, hijo de unos artistas de circo, quien posee un talento innato como psíquico. Contra los deseos de su familia, huye del circo para intentar entrar en el campamento para psíquicos de Whispering Rock.

Raz consigue impresionar al entrenador del campamento Oleander y hacerse un lugar entre los excéntricos personajes que conoceremos. Pero pronto el lugar se verá amenazado por un un mal que ha convertido a varios psíquicos en meros zombis balbuceantes.

Gracias a sus poderes mentales, Raz podrá combatir esto infiltrándose en el mundo interior de diversos personajes y así conseguir liberarlos del lamentable estado en que se encontraban, a medida que aprende más sobre el mundo de los psíquicos y sus propios poderes.

Sin reinventar nada, Psychonauts logra fama dentro del mundo de los videojuegos. Una un tanto curiosa, ya que las cifras reales nos dicen que sólo cuatro pelagatos lo jugaron. O, en palabras que más gente aparte de mí entien-

de, se vendieron sólo 100 mil unidades el año de estreno, lo que para un título de casi 12 millones de dólares es un fracaso.

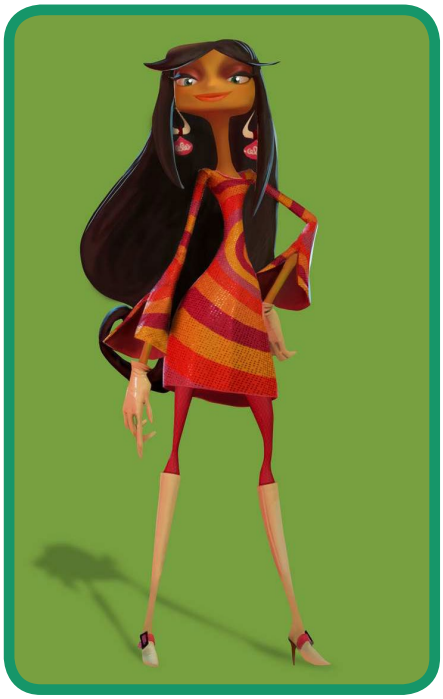
Tanto la valoración de la crítica como de los usuarios es más que buena, por lo cual es probable que su fracaso comercial se deba a eso que solemos amar en secretos y que apodamos piratería. O simplemente no lo jugó nadie y por arte de magia el juego hoy es conocido y consigue un crowdfunding exitoso para una secuela. Mira tú.

Pero redactor al pedo, ¿cuál es la gracia del juego? Dígala de una vez. Bueno la primera y más fácil de distinguir es **su diseño visual**. Luego tenemos el excéntrico, cómico y genial **guión**. Por último, y lo que de verdad me interesa, **su diseño de niveles**.

En síntesis, el juego es un plataformero de esos de coleccionar cosas hasta que te canses al estilo de un **Banjo-Kazooie**.

Exploraremos tanto el campamento de **Whispering Rock** como los mundos mentales que visitamos para recolectar ciertos objetos que nos ayudarán a desbloquear más poderes como telequinesis, invisibilidad, levitación y piroquinesis. Estos nos facilitaran las pelas contra los jefes de cada nivel. Plataformas en 3D de toda la vida.

Whispering Rock funciona a modo de escenario nexo, una especie de castillo en **Super Mario 64**. Es el lugar que nos permitirá acceder a los mundos mentales (aquí es donde viene la gran gracia del juego).



Cada mundo mental está hecho en base a los traumas o pasiones de cada anfitrión. Llevando esto al ámbito jugable, **terminas creando niveles con sus propias implicaciones**. Y se logra tal diferencia entre unos y otros que en cada mundo mental sientes que estás con un juego distinto entre las manos.

Un mundo bélico sacado de la mente de un sargento. Un simple cubo cambia formas demostrando la mentalidad rigurosa de un tipo recto. Una disco de los 70 con una fiesta sin fin que esconde los traumas de nuestra maestra... son pequeños ejem-



plo de la mejor característica de Psychonauts. Característica que, hasta cierto punto, termina siendo un "para de golpearte".

Y esto porque es imposible que los mejores niveles no opaquen a los menos vistosos. Incluso, algunos cuentan con un nivel de complejidad muy alto, pero con tal facilidad de lectura visual del escenario que es para aplaudir a los desarrolladores.

Hay niveles que dejan en claro el pasado de Schafer como desarrollador de aventuras gráficas. En ambos, si quitas los enfrentamientos con los enemigos, te quedas sólo con la exploración y esa interacción del entorno que tiene toda aventura grafica en 3D, con esos jodidos puzles que te hacen quedar como retrasado tras molerte el cerebro horas por no haber encontrado una solución tan fácil.

La **Conspiración del Lechero** es uno de estos. El anfitrión de esta mente es un lechero paranoico que piensa que le espían. Fruto de ello, tenemos un nivel que transcurre en un barrio residencial con las calles retorcidas, cámaras que salen de todas partes y agentes secretos intentando averiguar qué diablos ha ocurrido con el lechero.

La parte jugable está

reducida a su mínima expresión: un par de saltos, otros tantos enfrentamientos insulsos, pero sublevando la resolución de algún que otro puzle. El sentido del humor y nuestras expectativas como receptor, fruto de la locura radical, pero en un contexto coherente, **lo terminan dejando, finalmente, como un nivel inolvidable**.

Otro punto que destaca es el nivel que hace referencia a la batalla de Waterloo, cuyo anfitrión es supuestamente un descendiente de **Napoleón Bonaparte** que lucha contra la sombra de su ancestro.

En este nivel jugaremos una especie de juego de mesa bélico en tres niveles de planos distintos.

El primer plano de este nivel es donde nuestro anfitrión lucha contra su antepasado jugando un juego de mesa. Luego viene el segundo nivel, cuando saltamos al juego de mesa y nos convertimos a escala de las piezas que representan colectivos de gente. Por ultimo, un nivel donde interactuamos con estas piezas como gente unitaria. Imagínense eso tan al pedo de **Inception**, de un sueño dentro de otro sueño, dentro de otro sueño.

La gracia aparece cuando para resolver los puzles del plano más bajo necesitamos objetos del plano más alto. Tus piezas de "milicia" no se moverán si no reciben por escrito y firmado en notaría que su comandante se sentirá triste si mueren en combate. Por lo cual toca ir al plano más básico, conseguir el papel, volver al plano más bajo y entregar el papel, para finalizar en el plano que podemos mover la pieza... pero sorpresa, el puente está roto, nuestra pieza no se moverá y terminaremos gritando de frustración por nuestra inevitable y prolonga-







da estadía en este jodido e increíble nivel.

Psychonauts, al igual que muchos otros grandes videojuegos que pude meter en esta sección, se caracterizan por tener una sola cosa clara y la puedes notar con unos pocos minutos de juego: **su "personalidad"**. Y esto, dentro de los videojuegos, significa alejarte de eso que de manera discriminatoria llamamos "lo que vende".

El primer título de Double Fine evoca su personalidad mediante el guion, a cargo de **Erik Wolpav**, quien luego escribiría el de **Portal 2**. Un guión que sabe convivir con el diseño visual y de niveles dejando memorias que perduran en quien lo juega.

Tener personalidad muchas veces significara alejarte del gran colectivo y terminar perteneciendo a un nicho. Pero a la larga será esa personalidad la que mantenga el juego vivo en el inconsciente del mundo de los videojuegos. Es gracias a ello que, a día de hoy, hay gente como yo que sigue hablando de Psychonauts, pese a no reinventar nada.

Es por ello que el juego se puede dar el lujo de un crowdfunding más que exitoso teniendo de por sí financiamiento de parte del propio estudio, además de aportes de editoras.

Como ven, los pocos que jugaron Psychonauts lo quieren y, si quieres ser parte de esos pocos para prepararse para la inminente secuela, recomendaría jugar la versión de PC. Además, dicha versión, en caso de que no se les dé bien el inglés, cuenta con una traducción que encontraron en el sitio clandlan.net.



Camino a la E3

Son rumores, SON RUMORES...

Se acerca la E3 y comenzamos a contarles todo lo que se anticipa de la feria más importante de la industria y sobre la cual, en su momento, haremos una edición especial.

Alejandro Abarca Apablaza
#Feniadan

El año pasado fue el primero en ser contundente para esta generación en cuanto a los títulos que nos acompañaron, demostrándonos desde ya lo que debería ser la hoja de ruta para el futuro de una generación que si bien ha tenido exitazos como **Witcher 3: The Wild Hunt**, **Bloodborne** o **Fallout 4**, entre otros, nos ha dejado igual el sabor amargo en la boca, ya que también se está convirtiendo en la generación de las remasterizaciones y recopilatorios.

No me tomen a mal, encuentro que a veces valen la pena, porque te permiten jugar a títulos que en su oportunidad no tuviste acceso, como **Resident Evil 1 y Zero**, o **Grim Fandango**, pero esto se está convirtiendo en un abuso por parte de los estudios, en donde cada vez nos encontramos con más anuncios sobre estos HD que de títulos nuevos... y esperamos que esto cambie pronto. Y es posible que sea ya a partir de la próxima feria E3.

Por si no lo saben, este evento es el más importante del mundo gamer y congrega a lo más granado de la industria, que cada año se da cita para exponer sus principales bazas para encantar a los jugadores.

Y este año, quizás por última vez en Los Angeles (el centro de convenciones donde se realiza la feria sería demolido y ya se habla de que a partir del próximo año iría a San Francisco o Nueva York), se realizará entre el martes 14 y el jueves 16 de junio, aunque lo más esperado por todos, las conferencias, se desarrollan principalmente el lunes 13, con **Sony** y **Microsoft** como atracciones.

Pero más allá de esta pequeña reflexión, pasemos a lo que convoca, que es comenzar a calentar motores a partir de este número, con todos los infaltables rumores que rodean la cita, que es también parte del juego en que cada año entran los medios y los estudios.

Y, claro, también haciendo más de algún pronóstico en torno a lo que dirá presente, pues luego de todo lo que se adelantó el año pasado, estamos convencidos de que en esta oportunidad veremos mucho más del remake de **Final Fantasy VII**, del próximo **Shenmue** o, por qué no, al menos un esbozo de lo nuevo de **Hideo Kojima**.

Y, por supuesto, no descartemos alguna gran sorpresa, como la que dio Bethesda con Fallout 4 el 2015. ¿Alguien dijo **Red Dead Redemption 2**?

NUEVAS CONSOLAS

Seamos claros. No es que Sony o Microsoft hayan dado por terminada la generación o que nuestras PS4 y One pasen a quedar obsoletas de la noche a la mañana. Si bien cobra cada vez más fuerza la posibilidad de que ambas compañías presenten una versión más potente de sus consolas, al menos en el caso de la nueva PS4 se afirma que no habrá una división de la base jugable y que todos los títulos, presentes y futuros, podrán jugarse en cualquier PS4.

No ocurrirá como con la New 3DS de Nintendo, que sí dividió a la base, con títulos exclusivos como **Xenoblade** o, ahora mismo, con su emulador.

En el caso de Sony, la nueva consola, de nombre clave PS4.5K en referencia a que leería formato 4K, su llegada iría de la mano con las necesidades del aparato de realidad virtual, pues Sony no querría darle mucha ventaja en términos de potencia a sus rivales de PC, Oculus Rift o HTC Vive.

Así, la consola permitiría acercarse a sus prestaciones y, quizás, sentar las bases para dar el salto al PC, **pues Sony no descartó que su PlayStation VR sea compatible con ordenadores a futuro**.

Se rumorea, además, que esta nueva consola **llegaría a 399 dólares**, es decir, el mismo precio actual de una PS4 y que el modelo "antiguo" sufriría una importante rebaja... se habla de 299 dólares, lo que sería un bombazo.

Sony buscaría, además, difuminar el impacto de la potencial rebaja en el precio de la Xbox One, que también se rumorea fuerte. Al igual que una posible consola Xbox Elite, que podría permitirle a Microsoft no quedarse atrás en la carrera por la realidad virtual asociándose, posiblemente, con Oculus, que no por nada se vende con un control de Xbox One.

Otros rumores indican que la de Microsoft no sería una nueva consola más potente, sino sólo su tradicional versión Slim, más ligera y económica... y, por supuesto, más barata, pues se rumorea que estaría enfocada 100% a lo digital y no incluiría disco duro. Además, apostaría derechamente por la nube y facilitaría la vinculación con Windows 10 en PC.

¿Y Nintendo? Se esperaba que mostrara al fin la enigmática NX... pero sus fanáticos otra vez se quedarán con las ganas, pues pese a que se lanzaría en marzo de







2017, **ya anunciaron que en la E3 se enfocarán en el próximo Zelda y no en la NX**.

En palabras simples, de nuevo Nintendo pasará sin pena ni gloria por la E3, como viene ocurriendo desde que tomaron la pésima decisión de no hacer una conferencia y limitarse a sus Nintendo Direct.

VIEJOS CONOCIDOS

Aunque una nueva consola o versiones mejoradas de estas puedan llamarnos la atención, lo que todos estamos esperando, y me cuento entre ellos, son los títulos capaces de nutrirlas, ¿porque de qué sirve el mejor hardware del mundo si no hay juegos para disfrutarlo?

Y en este ámbito, cada vez son más fuertes los rumores en torno a viejos conocidos que podrían volver. Y ya lo mencionábamos al pasar: una de las apuestas que parece fija es que **Rockstar** anuncie al fin la esperada secuela de Red Dead Redemption.

Las últimas informaciones en torno al título indican que tendría ya casi seis años de desarrollo, por lo que no sería descabellado pensar en un lanzamiento para comienzos de 2017 o, por qué no, que los chicos de Rockstar hagan lo mismo que Bethesda el año pasa-

do y anuncien el juego para este mismo año.

Listo, se acaba la E3.

Por el lado de Sony, también hay posibles regresos. Uno de ellos no es ninguna sorpresa: **Kratos**. Eso sí, el Dios de la Guerra esta vez dejaría el templado mediterráneo griego para irse al frío clima nórdico, a enfrentarse a los dioses de la rica mitología de esa zona europea. ¿A que no suena cool?

En efecto, tras el fin de su épica venganza en contra del Olimpo con God of War 3, el estudio comenzó a trabajar en un nuevo entorno para el héroe y hace unos días se filtraron algunos bocetos de arte donde se nos muestra una ambientación nórdica. La pregunta que nos queda es cuál sería la motivación de Kratos para meterse ahora con el panteón de **Odín** y compañía. ¿O será acaso el inicio de las travesías de un nuevo personaje?

Otro rumor de todos los años es... **Crash Bandicoot**. Ya el presidente de Sony nos troleó de lo lindo el 2015, cuando subió a escena en el evento de Sony de fines del año pasado con una polera que lucía un dibujo del marsupial.

Pero ahora el propio **Naughty Dog** le echó más leña a la hoguera... aunque tendrán



Queremos otra aventura en el oeste... ¡ahora!

que jugar Uncharted 4 para ver a qué nos estamos refiriendo.

¿Será que por fin Activision soltará al icónico personaje? ¿Nos regalará Naughty Dog un nuevo Crash? Tendremos que esperar a junio para saberlo... o para otra decepción.

¿Algo más? Por supuesto. Los rumores son múltiples y todo indica que volveremos a saber de **Beyond Good & Evil 2**, que en algún momento parecía cancelado. Eso sí, ahora parece que Nintendo pondría las lucas y llegaría en exclusiva para la NX, tal como pasó con **Bayonetta** en Wii U.

Otra de las apuestas para la conferencia sería **Watch Dogs 2**. Si bien su primer juego no cumplió con todo el hype que había generado, sí pudo sentar las bases de una nueva IP, por lo que aprendiendo de sus errores Ubisoft pretendería consolidarla, en vista de que este será el primero en mucho tiempo sin un **Assassin's Creed**.



Crash Bandicoot... ¿volverá al fin?



Ojalá ahora el tráiler sea de verdad...