Todo Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

JUNIO 2016

NÚMERO 46

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES



NO MAN'S SKY

ODISEA ESPACIAL

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

Una E3 llena de expectativas



Jorge Maltrain Macho
Editor General

Lo primero es lo primero. La edición que podrán leer a continuación será la única que lanzaremos este mes, en el que no seguiremos nuestro formato habitual de una revista por quincena. ¿La razón? Muy simple: **la E3**.

Por si no lo saben, durante junio, se realiza la feria de videojuegos más importante del mundo, la E3, que reúne en Estados Unidos a lo más granado de la industria y donde los pesos pesados, como Sony, Microsoft o Nintendo, tirán toda la carne a la parrilla para convencernos de comprar sus consolas o esperar ansiosos sus futuros estrenos.

Y, como ya es una costumbre, nuestra revista realizará una amplia cobertura del evento, plasmada en la edición del 1 de junio, que será un especial con más páginas de lo habitual y donde les contaremos no sólo las noticias relacionadas a la E3, sino que intentaremos ir un poco más allá con temas y análisis en profundidad de lo que veremos a partir de este domingo 12 de junio, cuando Bethesda abra los fuegos.

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



¿Qué podemos esperar de esta E3? ¡Muchas cosas! Es un hecho que a **Sony** le faltará tiempo para condensar en las dos horas que suele durar su presentación todo lo que tiene para este año y el próximo. No sólo por sus próximos estrenos propios (desde la fecha de salida de The Last Guardian hasta el anuncio de un nuevo God of War), sino también por otros eventos esperados, desde los posibles primeros tráilers de Final Fantasy VII Remake o Shenmue 3... hasta saber de qué se tratará el nuevo proyecto de Hideo Kojima. Si le sumamos la inminente salida del aparato de realidad virtual, PlayStation VR, entonces podemos ver que los japoneses tienen muchas expectativas por cumplir.

¿Y **Microsoft**? Es, en lo personal, mi presentación más esperada, pues al no tener grandes lanzamientos a la vista, con la excepción de Gears of War 4, sin duda tienen la ocasión de sorprendernos con nuevas propuestas. ¿Mi apuesta? Que no se quedarán abajo de la realidad virtual y anunciarán algún tipo de asociación con Oculus Rift, seguramente de la mano de una nueva versión de Xbox One, capaz de correr el aparato.

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

Y claro, también está **Nintendo**, que asoma otra vez como el pariente pobre, sin conferencia propia y, aparentemente, sin una ruta de acción clara tampoco, pues cuando todos esperábamos que develarían la Nintendo NX, nos anuncian que se limitarán a mostrar más de Zelda y alguno que otro juego. Si es así y no están blufeando, anticipo un bodrio a la altura de los últimos dos años...


Felipe Jorquera
#LdeA20


David Ignacio P.
#Aquosharp


Jorge Rodríguez
#Kekoelfreak


Rafael Inostroza
#BadSeed91


Felipe Quezada
#Lynhänder

Índice


JUEGO DEL MES NO MAN'S SKY 06


STAR OCEAN 14


TOTAL WAR 22


GOD EATER 30


GUILTY GEAR 44

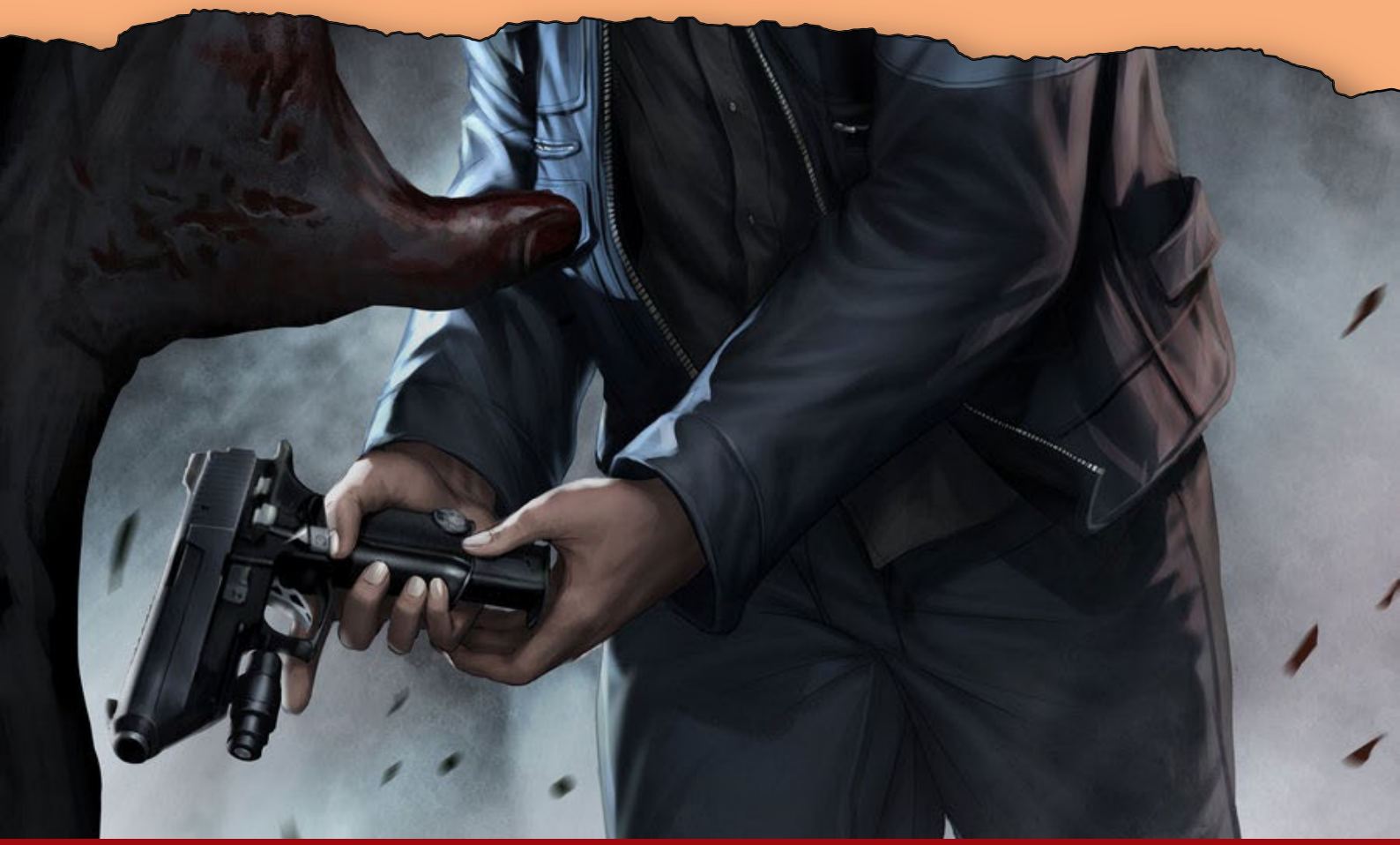

PARAGON 50

Noticias | Videos | Juegos | Cine | Sorteos



playadictos
TU COMUNIDAD GAMER

Únete a una Comunidad de Gamers como tú



www.PlayAdictos.net



ENTRE EL HYPE Y LA INCERTIDUMBRE

No Man's Sky es un juego largamente esperado, pero esta segunda franquicia del pequeño estudio Hello Games se tambalea entre sus infinitas posibilidades exploratorias y la duda del camino sin trazar.

Jorge Rodríguez Martínez
#KekoelFreak



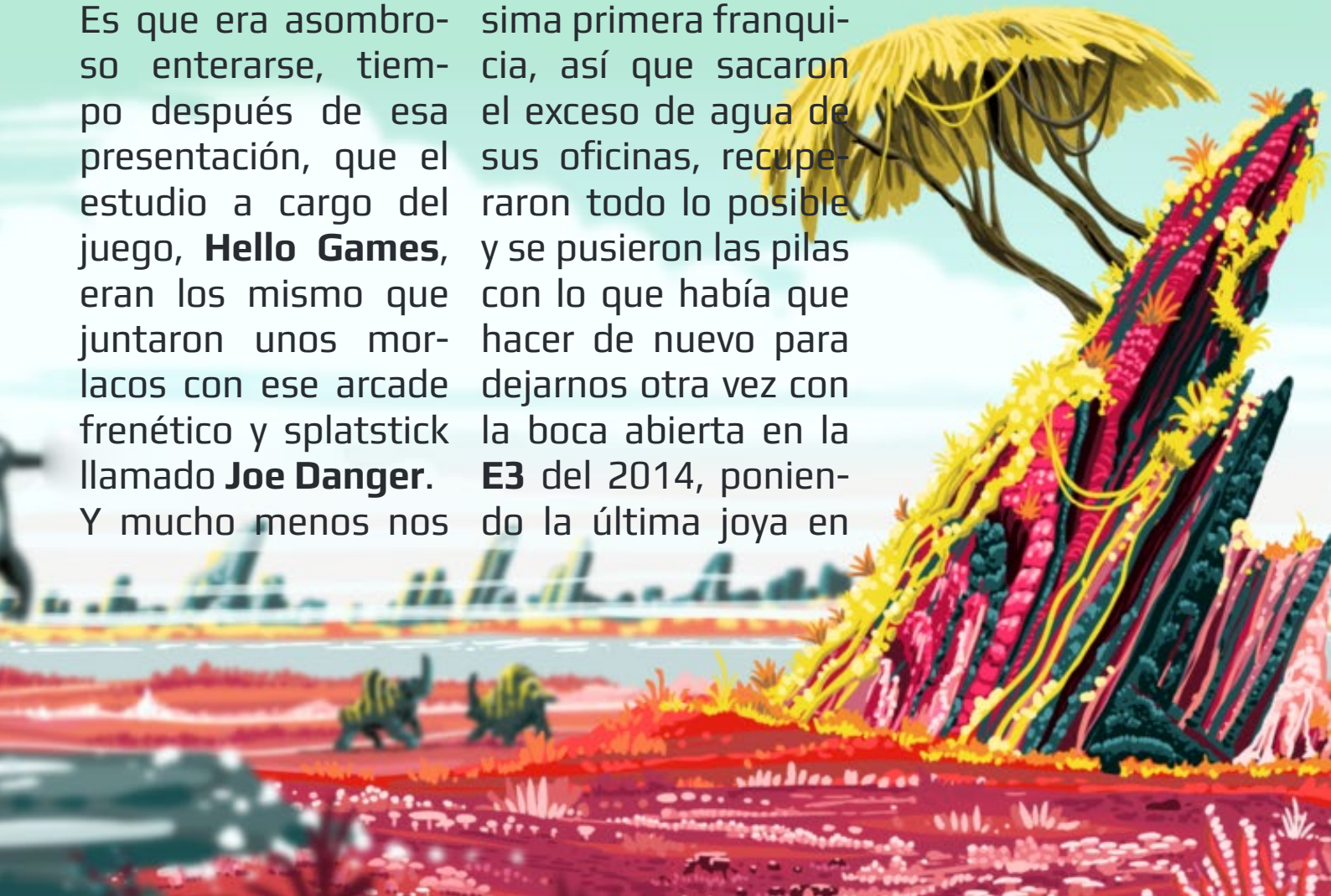
Ya ni recuerdo cuando fue la primera vez que hablé de esta máquina del hype en nuestra revista. No estoy seguro si lo mencioné cuando **No Man's Sky** apareció por primera vez en esa **VGX Awards** del 2013, dejándonos a los fans de la ciencia ficción y la space opera todos picuetos con sus hermosos gráficos y sus grandilocuentes anuncios de universo infinito por explorar.

Es que era asombroso enterarse, tiempo después de esa presentación, que el estudio a cargo del juego, **Hello Games**, eran los mismo que juntaron unos morlacos con ese arcade frenético y splatstick llamado **Joe Danger**. Y mucho menos nos pudimos imaginar que era la obra de un pequeño grupo de amigotes, que incluso sobrevivieron a la inundación de sus instalaciones en la navidad del mismo año en que presentaron el juego en sociedad, corriendo el riesgo de perder todo lo que habían trabajado hasta esa fecha.

Pero esos muchachotes venidos de la nada eran igual de porfiados que el doble de riesgo de su divertidísima primera franquicia, así que sacaron el exceso de agua de sus oficinas, recuperaron todo lo posible y se pusieron las pilas con lo que había que hacer de nuevo para dejarnos otra vez con la boca abierta en la **E3** del 2014, poniendo la última joya en la corona del hype en la **Playstation Experience** de ese año.

Y, tras eso... desaparecen del mapa, luego de calentarnos la sopa con tráiler tras tráiler, cada cual más asombroso por la calidad y variedad del juego, pero también por el toque de incredulidad de saber cómo ese divagar espacial podría ser entretenido.

Con todo lo visto en los avances en video, sumado a los relatos



de aquellos afortunados que pudieron probar el juego en convenciones y sesiones de prensa, el homenaje era evidente.

El juego de exploración espacial definitivo ya había salido en los 80' y había usado el mismo truco para programar al universo completo: el **Elite** de 1984 se jactaba, con merecida razón, de tener rutas de comercio, planetas con características únicas y una libertad para confrontar el juego que ya se quisieran los actuales sandbox.

Era feo de cojones, con gráficos vectoriales y mucho espacio profundo de un monocromo negro, pero influyó profundamente en títulos tan relevantes como el actual **EVE Online** o el reciente **Star Citizen**.

Sean Murray, director del juego y Fundador de Hello Games, jamás ha ocultado su admiración por semejante Faro de Alejandría de la programación ochentera y desde el comienzo quiso impregnar a su obra de esa magia y complejidad, pero a la vez de esa sencillez en el control que lo hizo accesible a multitud de jugadores y que aseguraría una exitosa acogida entre quienes quieren inmersión, pero sin sacrificar una cantidad importante de platita en controles de simulador que no les servirán para otro juego.
A mí eso de procedural, del elemento exploratorio, de descubrir nueva flora y fauna en cada planeta y la casi infinita extensión del universo me recordó inmediatamente a la heroína que castigó duramente mi vida justo un año antes: Minecraft. **El puto Minecraft**.

Un juego sin historia, manual, lore ni objetivos... y no se logran imaginar la cantidad de horas que perdí en esos continentes voxelizados, caminando hasta llegar donde alcanzaba mi vista virtual, improvisando primitivos refugios para enfrentar cada noche oscurísima y llena de creepers.

Ni siquiera me afané construyendo arquitecturas imposibles ni complicadas máquinas de **Rube Goldberg**. El vicio era avanzar y poner





mi cúbico pie donde ningún poliédrico ser humano había llegado... y ahora me ponen el mismo desafío sin sentido, digno del peor trastorno obsesivo compulsivo, pero ambientado en el espacio profundo, dándome la libertad para viajar hasta la estrella que yo quiera, pudiendo aterrizar en el planeta que se me antoje para recolectar algunos recursos, mejorar mi carlinga, asombrarme con paisajes extraterrestres y la imposible vida que pulula sobre su suelo o bajo su superficie marina, agarrar mis monos y petacas y empezar otra vez en un nuevo planeta, sistema solar o galaxia...

Parece que alguien va a necesitar una larga licencia para hacer frente a este mastodonte jugable.

Y la espera ha sido algo incómoda. Porque hemos visto cómo funciona el vuelo de las naves y la exploración a pie, pero de los modos de juego en sí sabemos poco y nada. A mucha gente le preocupa esa carencia de un modo campaña cohesionador de toda esa gran libertad.

Si muchos huyen de los sandbox tan de moda es, justamente, por esa agobiante cantidad de cosas que hay por hacer y que nos desvían del arco del protagonista,







agregando demasiada **disonancia ludonarrativa** (ese absurdo intrajuego de un superviviente del yermo nuclear que arriesga su pellejo para coleccionar muñequitos del Vault Boy). Y, para muchos, el pecado se hace aún más imperdonable cuando se carece por completo de objetivos, objetos coleccionables o subidas de nivel.

En Minecraft, un título que sigue vendiendo por miles y en cada plataforma en la que es portado, se podían obviar estas carencias con el modo creación, con su poderoso componente multiplayer, la facilidad para crear servidores privados y generar populosas comunidades a su alero, los mods que aportan desde impresionantes mejoras gráficas hasta nuevos modos de juego e, incluso, aplicaciones educativas, **características de las que carece por**

completo No Man's Sky y que puede generar un prejuicio en las masas de posibles compradores, que nombran como muy relevante a la hora de adquirir un nuevo título un modo campaña con una buena historia y que consideran importantísimo también el multiplayer online que extiende las horas de juego en su reciente inversión.

Si a eso le suman un precio de lanzamiento esperable para un juego triple A, pero considerado injustificado para un indie sin pedigree, el colorido universo de No Man's Sky hace su debut en unas condiciones comerciales que podrían augurar un sonoro fracaso para Hello Games y sus 4 años de esfuerzo por sacar al mercado un juego que, además de ser una ambiciosa y original odisea espacial, **se ha convertido en una odisea humana sobre el esfuerzo y la persistencia**, que espero pase a la historia del videojuego por ser capaz de maravillarnos y asombrarnos por sus (nunca mejor dicho) infinitas posibilidades, por poner en su lugar la construcción de narrativas propias y reivindicar la abstracción lúdica, el goce del juego diseñado por sustracción y la relevancia del turismo videojueguil como gran objetivo.

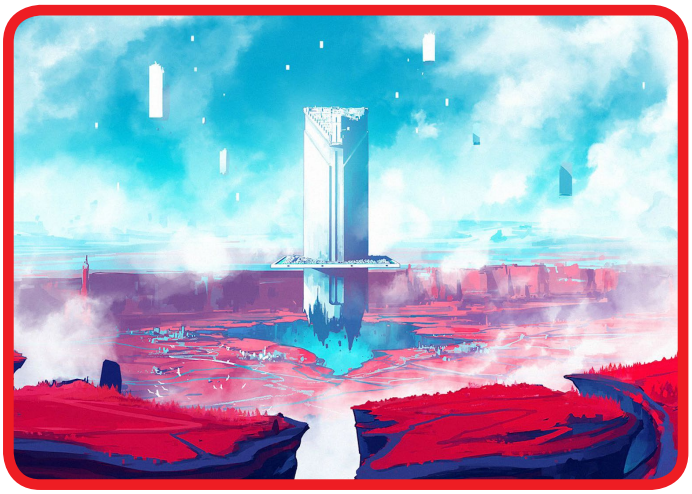
RETRASO Y AMENAZAS DE MUERTE

La comunidad gamer no deja de sorprendernos, muchas veces, para mal. Un caso es lo ocurrido con No Man's Sky, que hace unos días anunció que retrasaría su lanzamiento algunas semanas, hasta agosto, para "mejorar la experiencia de juego" y pulir algunos detalles no del todo logrados. Algo nada extraño y que, por ejemplo, dio frutos en el reciente Uncharted 4, retrasado por la misma razón y en el que pudimos ver de primera mano que el tiempo extra valió la pena esperarlo.

Pero con Hello Games el delirio ha sido tan irracional que el propio Sean Murray denunció en Twitter, tomándoselo con humor al menos, que habían recibido hasta amenazas de muerte por el retraso: "Un montón de amenazas de muerte en estos días, pero no se preocupen que las oficinas de Hello Games ahora parecen la casa de Mi Pobre Angelito. Avísenme cuando sea seguro quitar las canicas y el aceite de las escaleras. Es problemático y tengo que ir al baño".



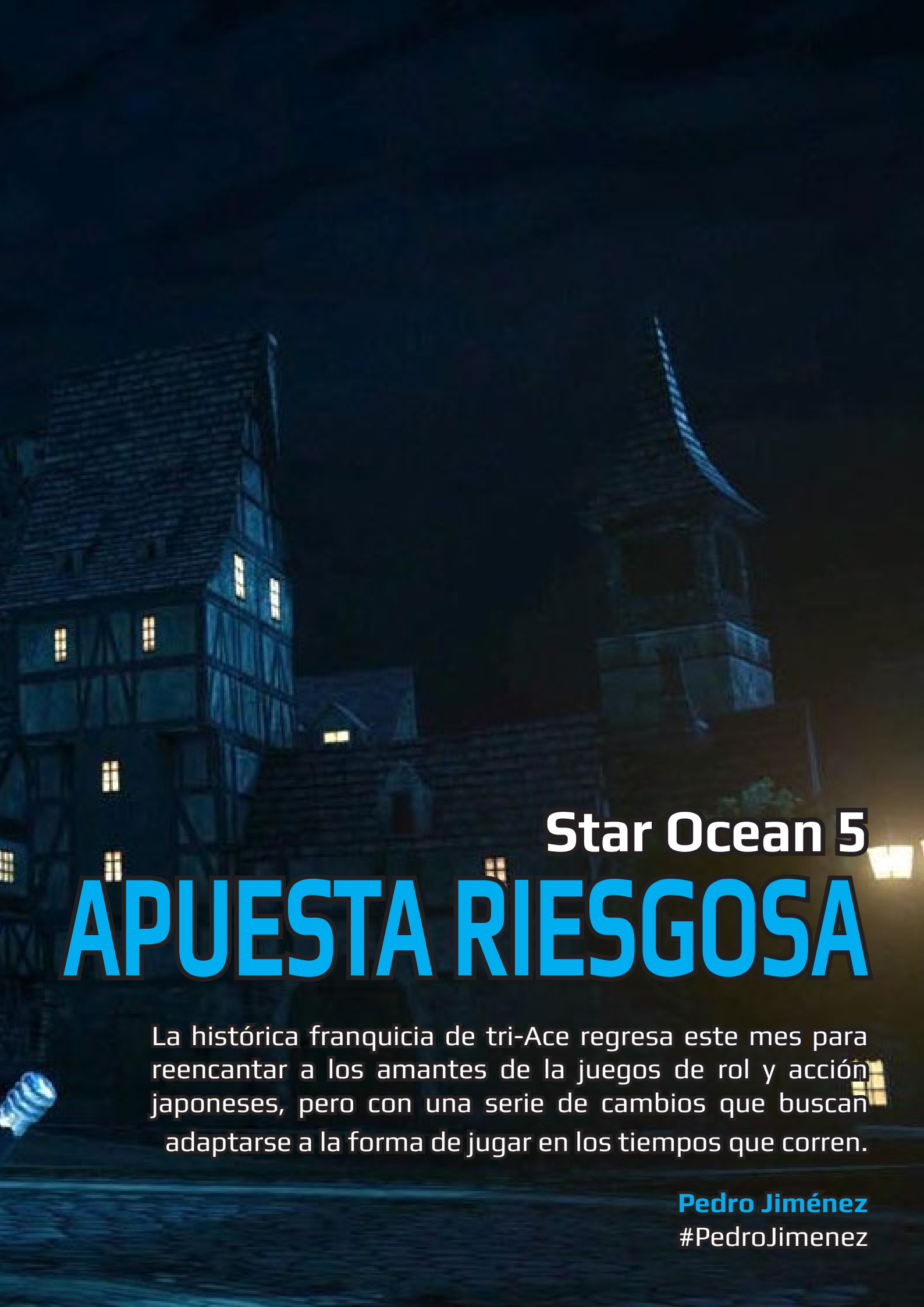












Star Ocean 5

APUESTA RIESGOSA

La histórica franquicia de tri-Ace regresa este mes para reencantar a los amantes de la juegos de rol y acción japoneses, pero con una serie de cambios que buscan adaptarse a la forma de jugar en los tiempos que corren.

Pedro Jiménez
#PedroJimenez

Después del tibio recibimiento que tuvo **Star Ocean 4** (Xbox 360 y Playstation 3, 2009) el productor general de esta saga **Shuichi Kobayashi** tenía miedo de que una nueva secuela fuera rechazada por su Square Enix y significara el fin de la serie. Por eso, comenzó a trabajar en secreto con el creador de la historia, **Yoshiharu Gotanda**, con miras a resucitar a esta franquicia.

La historia de Star Ocean comenzó el año 1996 cuando el estudio **tri-Ace** desarrolló un juego de rol para SNES donde la aventura se desarrolla en planetas futuristas, inspirándose en series de ciencia ficción como **Star Trek**. Para diferenciarse de otros juegos, incluyeron un innovador sistema de combate en tiempo real, donde los jugadores pueden enfrentar enemigos en cualquier momento (sin cinemáticas o escenarios especiales) y tienen la opción de moverse libremente por el mapa para desarrollar estrategias.

Este título marcó un precedente, ya que el jugador debe controlar a un grupo de héroes (cada uno con sus habilidades y movimientos característicos) y puede cambiar de personaje en cualquier momento. De esta forma, si estás atacando con un



héroe que embiste con espadas, puedes cambiar a uno de rango e iniciar una ofensiva a distancia.

Otra característica importante de este juego es la creación objetos, pues cada personaje debe ir aprendiendo nuevas recetas para así conseguir mejores ataques y magias.

Todo esto, acompañado de una extensa historia que puede entretenerte por más de 100 horas, colocó a Star Ocean como uno de los juegos de rol japoneses más importantes que se han creado y dio origen a una franquicia que lleva 20 años desarrollando videojuegos.

Buscando recuperar a esos fanáticos que se encantaron con el juego hace dos décadas, tri-Ace decidió que para esta nueva entrega devolverían la serie a sus orígenes.

La primera decisión fue que **Star Ocean 5: Integrity and Faithlessness** sucedará en los universos y tiempos entre **Star Ocean 2: The Second Story** (1998, PlayStation) y **Star Ocean 3: Till The End of Time** (2003, PlayStation 2).

Entendiendo que sus fanáticos ya no son niños o adolescentes, el nuevo protagonista no sería un quinceañero, sino que un adulto de 23 años llamado **Fidel**. Y buscando llegar a nuevos jugadores, no tienes que ser un fanático de la serie o haber jugado sus precuelas para entender la historia.

Se decidió acortar considerablemente el tiempo de juego, ya que según Kobayashi las generaciones actuales no quieren pasar cien horas en un solo título, dejando como resultado un ritmo mucho más rápido, con menos cine-

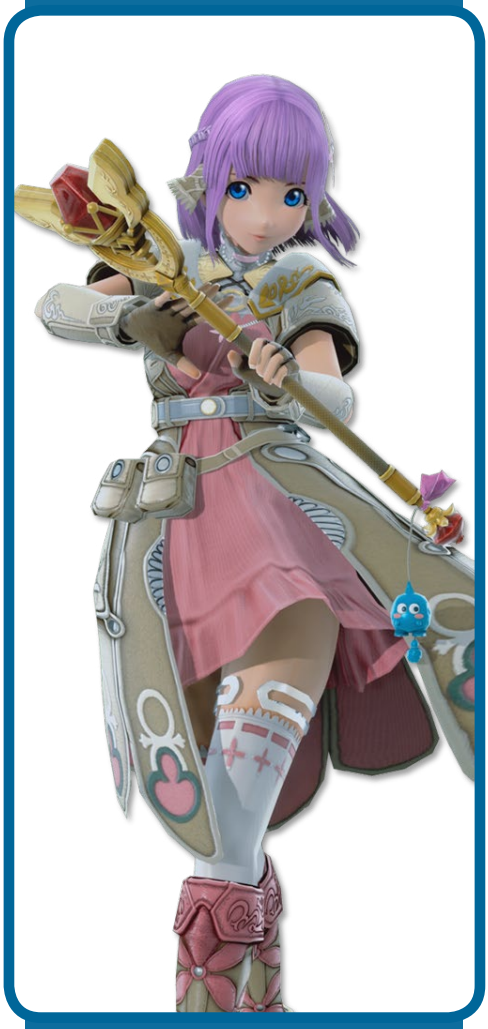
FIDEL CAMUZE

Es el protagonista de la historia. Su padre, un militar, a temprana edad le enseñó a usar una espada, para terminar convirtiéndse en un espadachín experto y maestro de esta disciplina. Influenciado por su padre, siente la responsabilidad de usar sus habilidades para defender a su pueblo de Sthal.



MIKI SAUVESTER

Esta chica de 18 años es una amiga de la infancia de Fidel, pues pese a la diferencia de edad entre ambos compartían aventuras en el pueblo de Starh, en la frontera del reino de Leslia. Tiene una actitud positiva y encantadora. Su habilidad es la magia blanca y tiene la rara capacidad de sanar.



máticas y mucho más corto que otros juegos de la serie.

LA APUESTA

Tras años de silencioso trabajo, en abril de 2015 fue anunciado oficialmente el desarrollo de este juego **(en exclusiva para PlayStation 4)**, lo que generó muchas expectativas en el mercado japonés.

Lanzado al mercado oriental el pasado 31 de marzo, el recibimiento en el país nipón no fue el esperado. Famitsu le entregó una aceptable nota de 34/40, pero fueron los usuarios quienes tuvieron opiniones encontradas; algunos lo consideran una obra maestra, pero para otros su historia y sistema de combate es aburrido y monótono.

Lo peor ocurrió con sus fanáticos, quienes han hecho las críticas más agudas,





reclamando por el cambio de enfoque y que este título puede ser finalizado en pocas horas (según comentarios de Famitsu, entre 20 y 40).

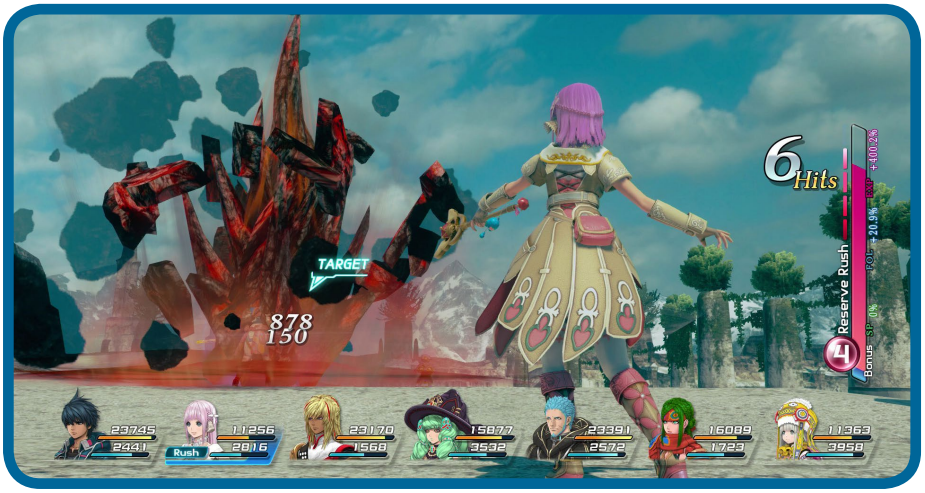
A diferencia de otros juegos de la saga, en esta entrega de Star Ocean no se busca que los jugadores exploren el mundo de **Resulia** o tengan diálogos sin sentido con los NPC, algo que molestó a los seguidores tradicionales de la serie. Pero aún así su productor general, Kobayashi, define a esta franquicia como "cuentos del mar de estrellas", por la cantidad de posibles caminos según las decisiones que tomes.

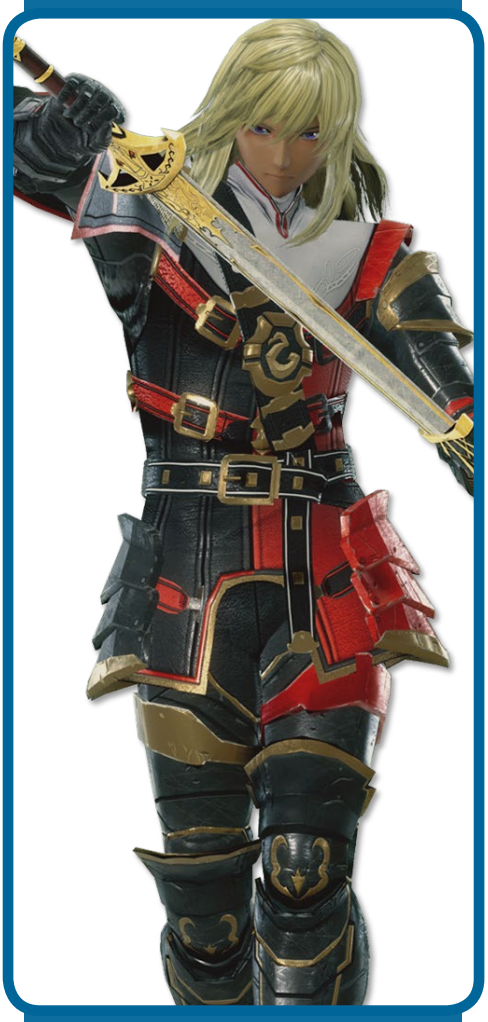
Sobre su jugabilidad, algo nuevo en Star Ocean 5 es que **manejas un equipo de hasta siete personajes**, pudiendo jugar con todos o determinar las estrategias de combate que tendrá tu

VICTOR OAKVILLE

Este soldado, de 26 años, es miembro de un grupo de militares de elite llamado "Los Elegidos del Rey". Es admirado y respetado por su fuerte sentido de servicio a las personas. Este espadachín tiene un conflicto con su trabajo, ya que por sus labores se ve obligado a terminar con la vida de otros.



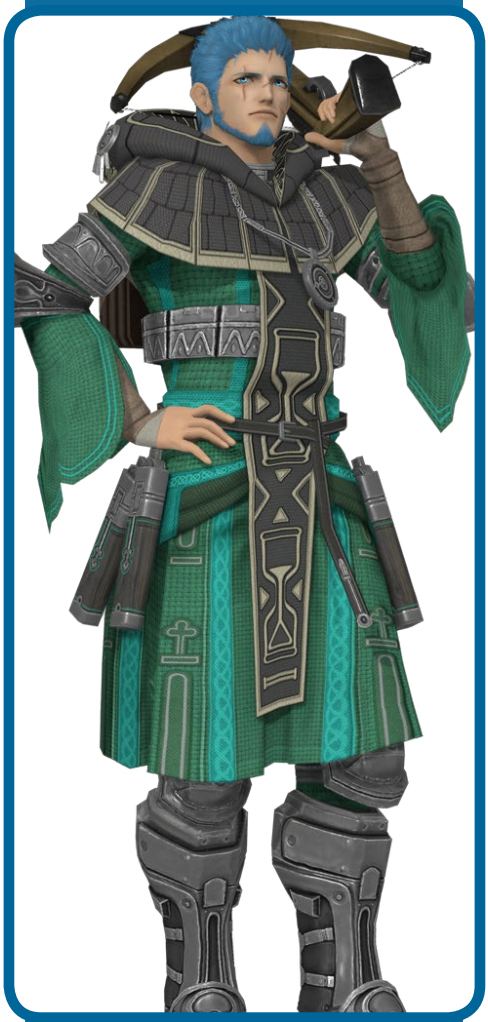




EMMERSON

A sus 41 años, es el "veterano" del grupo. Es un experto en el uso de las ballestas y siempre está buscando un lugar donde beber alcohol o encontrar mujeres. No obstante, pese a dar la impresión inicial de ser sólo un playboy, es un excelente compañero en la batalla cuando la acción así lo requiere.





equipo, eligiendo las acciones que realizará cada héroe que no estés usando en una batalla y crear combinaciones únicas.

Algunas características de este juego para tener aceptación en el mercado occidental fue incluir audios y subtítulos en inglés y japonés. Los personajes de este juego fueron diseñados por el legendario **Akira "Akiman" Yasuda**, conocido por crear a los peleadores de Street Fighter II, y la banda sonora fue hecha por **Motoi Sakuraba**, encargado de la musicalización de la serie Dark Souls.

A diferencia del título que fue lanzado en Japón, esta versión occidental, que se lanzará a fines de este mes en nuestro continente, tendrá polémicos cambios para evitar problemas de localización y poder ser catalogado



para todo jugador.

La variación más comentada ocurre con la ropa que usan las mujeres, que ahora vestirán más prendas y se les aumentó el tamaño de su ropa interior para evitar críticas sexistas.

Kobayashi contó en una entrevista con el sitio **Gamespot** que también realizaron Q&A (preguntas y respuestas) con los fanáticos de Star Ocean en occidente para no tener problemas culturales, existiendo cambios en las cinemáticas de algunos personajes. Muchos de éstos están relacionados a los gestos.

Por ejemplo, en Japón rascarse atrás de la cabeza es sinónimo de confusión, pero en occidente no se asocia a eso, por lo que debieron cambiar las animaciones donde los personajes hacían ese movimiento.

FIORE BRUNELLI

Esta chica de 25 años es una de las alumnas más avanzadas del Instituto Real de Estudios de Hechicería. Sus conocimientos en encantamientos y magias negras permiten que esta bruja de pelo verde pueda realizar destructivos hechizos, pero también servir como personaje de apoyo en el combate.





Total War: Warhammer

UN CAOS TOTAL

Tras hacerse esperar, nos llega por fin el producto de la alianza entre la saga Total War y Games Workshop, trayendo consigo un nuevo y caótico tipo de guerra entre facciones que buscan la gloria en el viejo mundo.

Alejandro Abarca Apablaza
#Feniadan



En un año que comenzó cargado por los grandes estrenos de videojuegos, con exitazos como **Uncharted 4**, **Doom** o el reciente **Overwatch**, los amantes de la estrategia por turnos sabemos que la guinda de la torta llegó con el estreno de la concreción de fusionar el rico universo **Warhammer** con las mecánicas de la saga **Total War**.

Para contextualizar tan disímil alianza, quizás es necesario retrotraerse hasta el año pasado, cuando Total War cumplía 15 años de dominación mundial, contando con más de una decena de títulos a cuestas entre principales y expansiones y habiendo transitado por distintos periodos de la historia, desde el Japón de los shogunes hasta las guerras napoleónicas. En este sentido, la franquicia, a pesar de sus licencias creativas, siempre se había destacado por una correcta adaptación de estos diversos periodos históricos, siendo inimaginable en sus albores pensar que veríamos algunos toques de fantasía.

No obstante, desde los primeros juegos existió la esperanza de los fanáticos de ver mezcladas las mecánicas y batallas masivas de la saga con algún universo de fantasía. Esto dio lugar a notables mods como **Third Age Total War**, que tomando como base **Medieval Total War II** nos trasladó al mundo del Señor de los Anillos. Esto vino a ser la respuesta de una ansiosa comunidad que buscaba nuevas cosas.

Por suerte, los rumores de pasillo sobre una inmersión en el mundo de fantasía se vieron realzados por dos vías el año pasado, pues con motivo de la celebración de sus 15 años, lanzaron un video conmemorativo en que se mostraba a toda la saga, y al final del mismo escuchábamos un gruñido gutural que nos dejó expectantes. Esto se complementó con la filtración del libro **The Art of Total War**, en que se hacía referencia al futuro de la saga y en que se nombraba a **Total War: Warhammer** como siguiente paso. Tras lo anterior, **Games Workshop** y **Creative Assembly** confirmaron la alianza que dará lugar a una trilogía y cuyo primer título acaba de salir al mercado, rompiendo todos los récords de la saga en ventas.

CAOS UNIVERSAL

Desde Creative Assembly han recalcado que a pesar de los toques de fantasía, Total War: Warhammer no deja de ser un juego de estrategia histórica, aunque a di-



ferencia de entregas pasadas ésta no es real, sino enmarcada en el universo medieval de Warhammer, donde igual controlaremos a grandes generales como **Manfred Von Carstein**, **Grimgor Ironhide** o **Karl Franz**.

Quizás el que ha sido siempre uno de los puntos fuertes de la franquicia durante los años es el que dice relación con las facciones. En este sentido, el juego cuenta inicialmente sólo con cuatro razas base más una por DLC, siendo el roster más pequeño a la fecha. No obstante, a diferencia de entregas anteriores, donde si bien teníamos más de una decena de facciones, habían muchas que en esencia se parecían, cambiando sólo algunos aspectos estéticos y tropas específicas.
En esta oportunidad, en cambio, hay un rediseño total, por lo que cada una de estas razas iniciales es totalmente distinta.

EL IMPERIO

Es el último bastión que unió a la humanidad para evitar su aniquilación, volviéndose un foco de esperanza y valor, pero siempre a la defensiva. Esto, hasta la llegada del emperador Karl Franz con su fiel grifo Deathclaw, quien ha logrado unificar a las distintas casas para realizar una acome-

tida por la supremacía. Su ejército es uno de los más versátiles, pues contamos con infantería, tropas de caballería, jinetes de grifos, artillería, tanques y magos.

ENANOS

Ancestral raza, que una vez dominó un vasto imperio, pero que ahora se encuentra reducida a pocos asentamientos bajo la montaña. Por eso, buscan recuperar la gloria de antaño, mezclando su conocido estilo defensivo con el poderío de las entrañas de la tierra. Su armada se forma por feroces guerreros acorazados, lo que combinan con cañones y versátiles vehículos que actúan casi como helicópteros.

PIELES VERDES

Son una horda bárbarica con una insaciable sed de sangre, compuesta por un conglomerado de razas liderada por los



El Imperio.



Los Enanos.



Los Pieles Verdes.

orcos y goblins. Su afán de lucha los lleva a buscar a dignos oponentes que puedan darles la cara, por lo que pelearán con todo lo que se interpongan en su gloriosa carnicería. En su horda, mezclan a sus feroces guerreros orcos, con la sagacidad de la tecnología y magia goblin. A ellos se suman, trolls, gigantes, arañas, lobos y wyverns.

CONDES VAMPIROS

Provienen del reino maldito de Sylvania, donde desde tiempos inmemoriales se ha ido reuniendo un mal que hasta los más valientes temen pronunciar. Ahora, a punta de nigromancia y otras artes oscuras, han hecho crecer su poder, por lo que buscan propagar su corrupción al resto del mundo. Su ejército está conformado principalmente por tropas no muertas de infantería y caballería, además de otros horrores y el uso de magia negra.

GUERREROS DEL CAOS

Más allá de los confines del mundo conocido está el reino del Caos, un plano inmaterial donde pocos se han aventurado y aún menos han vuelto. Al sur de este plano encontramos a hombres que han corrompido sus almas en la adoración de las deidades del caos. Estos heraldos del apocalipsis buscan propagar sus enseñanzas y destruir a quien se les interponga. Bajo su estandarte encontramos guerreros y criaturas imbuidas por la oscuridad, convirtiéndolas en verdaderas máquinas para matar, y ogro-dragones. Esta facción forma parte del primer DLC.

LAS FACCIONES

Como se ve, cada facción cuenta con sus propias particularidades y estilos de juego, con pros y contras. Por ejemplo, los enanos pueden atravesar por debajo las montañas, lo que nos permite movernos más rápido por el mapa de campaña, además que tienen una resistencia natural a la magia, pero carecen de unidades de caballería.

Fieles a su naturaleza, los pieles verdes cuentan con un medidor de combatividad, el que aumenta en la medida que peleamos y ganamos, dándonos bonificaciones especiales y pudiendo aparecer un ejército auxiliar controlado por la IA si llegamos al nivel WAAAGH!. Por el contrario, si éste baja cierto rango, nuestras tropas estarán ansiosas y se pelearán entre ellas.

Siguiendo esta línea, el Imperio, si bien ofrece el ejército más balanceado, carece de las grandes criaturas de las demás ra-

zas. En contrapartida, cuenta con una pestaña de oficiales, donde podemos promover a nuestros generales a cargos de gobierno, lo que les entregará atributos especiales.

Tampoco se quedan lejos los condes vampiros, pues sus señores pueden alzar a los muertos en cualquier parte del mapa para engrosar sus filas. Se trata de ejércitos que no conocen el miedo, por lo que no cederán en el conflicto, pero que carecen de toda unidad de rango.

Por último, los héroes de los guerreros del Caos extienden la corrupción por donde pasen, afectando negativamente el orden de los territorios que transitan, pudiendo generar revueltas internas, además en su afán de propagar el apocalipsis. Son bastante nómades, moviendo sus asentamientos con sus



Condes Vampiros.



Guerreros del Caos.



Karl Franz, listo para el combate,

ejércitos, lo que hace que tengan una economía deficitaria.

Lo anterior, demuestra el interés del estudio de querer hacer que cada facción sea diferente tanto visual como técnicamente entre sí, por lo que ya no bastará con tener un ejército numeroso -lo que también ayuda-, sino que habrá que saber explotar al máximo las fortalezas de nuestra raza.

NUEVOS VIENTOS

Con varios años a cuestas, Total War ha sabido usar este nuevo título para innovar en algunas de sus mecánicas. Es así que se incorpora a los **Señores Legendarios**, que son nuestros líderes de facción, pudiendo elegirse entre dos que tendrán distintos estilos de juego. También contamos con los **Señores**, que son nuestros generales. Ambos tienen un sistema de progresión de niveles y habilidades, pudiendo equiparse con hasta 6 objetos mágicos, entre armas, armaduras, amuletos o pociones.

De igual manera, **se reemplaza a los antiguos agentes por la figura del héroe**. Al igual que los anteriores, cuentan con un sistema de progresión de niveles y habilidades para ser más efectivos en sus labores de espionaje, sabotaje o asesinato.

En cuanto a las campañas, contamos con nuestra misión principal, secundarias y aventuras. Estas últimas son grandes desafíos, que en el caso de cumplirlos nos dan mejoras considerables para nuestra facción o personajes.

Por último, con la fantasía, criaturas cíclopeas y voladoras, llegan también los **vientos de magia**. Este es un nuevo factor a tener en cuenta, pues es un indicador que tienen algunas tropas y que puede desequilibrar la pelea para cualquier bando, ya que nos permite invocar bolas de fuego, letales rayos desde el cielo, potenciar a nuestros ejércitos e incluso revivir enemigos. Este indicador de magia no se recarga durante los enfrentamientos por lo que debemos tener cuidado al usarlo. Del mismo modo, hay lugares en el mapa que son más propensos a este indicador.

No queda más que decir que Total War: Warhammer es uno de los grandes estrenos del género de estrategia para este año, estando al nivel de las producciones AAA que estamos acostumbrados a ver en consolas, por lo que si eres fanáticos de Total War y Warhammer este es un juego imperdible.



God Eater

COMIENDO DIOSES

Aprovechando el dominio de PlayStation 4 en el mercado occidental, Bandai Namco intentará dar un empuje a su franquicia God Eater por estos lados. Y, por si fuera poco, con dos estrenos en menos de dos meses.

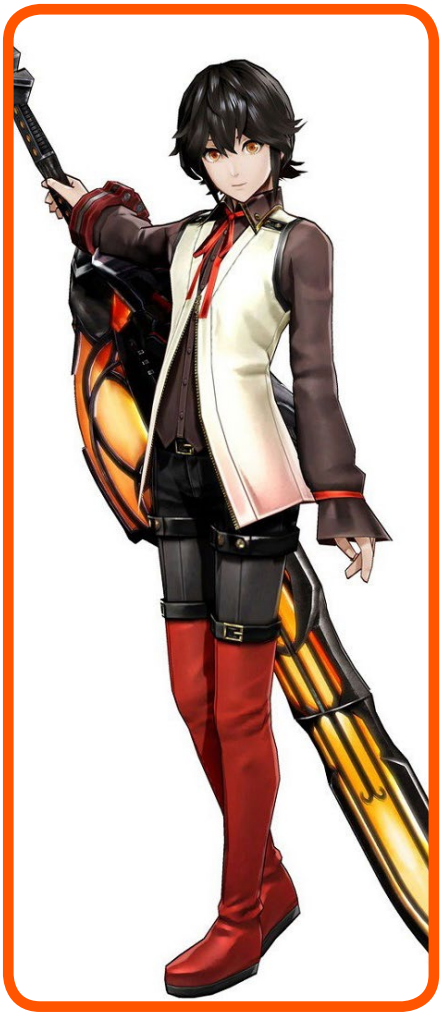
Luis Felipe Puebla
#D_o_G

Bandai Namco estrenaba el año 2010 un nuevo juego llamado **God Eater** para PlayStation Portable. Éste llegaba para intentar abrirse paso dentro del territorio de los juegos de cacería de monstruos, mercado dominado en ese entonces (y hasta la actualidad) por la veterana saga **Monster Hunter**, obra de Capcom, que vende tanto sus juegos como las consolas en las que hace aparición como pan caliente. Y es que los japoneses realmente se enloquecen con este género.

Con un rey casi establecido, la competencia era difícil (Square Enix y su Lord of Arcana pueden dar fe de ello), sin embargo la propuesta pareció sentar bien en el público nipón, pues las reseñas favorables de la prensa y un nivel aceptable de ventas para una nueva IP fue suficiente para que el juego obtuviera una actualización llamada **God Eater Burst**.

Esta revisión llegó el mismo año en Japón, recibiendo un lanzamiento global el año siguiente, por lo que pudimos jugarlo en inglés el 2011 en la portátil de Sony... y básicamente fue todo lo que vimos de God Eater por estos lados.

Sin embargo, la franquicia en Japón pegó lo suficiente para convertirse en una serie multimediática: además de los videojuegos (luego de Burst llegó la secuela, **God Eater 2**), se comenzaron a publicar numerosas novelas ligeras de varios autores, además de una serie de manga y otra de anime bastante reciente producida por el estudio **Ufotable**, consagrando la saga al menos en territorio japonés, donde ya es una marca de peso. Tal vez no al nivel de Monster Hunter, que sigue siendo la vaca sagrada allá, pero al menos cuenta ya con una fiel fanaticada.



El 2015 marcaba el quinto aniversario de la serie y pues en Bandai Namco decidieron celebrarlo con el lanzamiento de **God Eater: Resurrection** y **God Eater 2: Rage Burst**. Aprovechando además el lanzamiento multiplataforma que junto a PS Vita in-



cluye a PlayStation 4. Ni tontos ni perezosos decidieron localizar ambos juegos en occidente, por lo que entre junio y agosto tendremos doble ración de God Eater, con las claras intenciones de reintroducir la marca en América y Europa con el apoyo de la consola de mayor penetración en el mercado actual.

LA RESURECCIÓN

El primer título que tendremos la oportunidad de probar será God Eater: Resurrection. Haciendo honor a su nombre, se trata de una remasterización mejorada del God Eater Burst que vimos en PSP el 2011, convirtiéndose en el juego con el que pretenden resucitar la franquicia en el mercado occidental.

Al ser una adaptación, encontraremos la misma historia que ya vimos cinco años atrás. El año 2050, el mundo que conocemos cambiará por completo debido a la aparición de criaturas conocidas como **Aragami**, totalmente inmunes al poder de fuego que provee la tecnología actual, que destruyen y devoran todo a su paso.

Debido a esto, la humanidad se ve casi borrada de la faz de la tierra. Veinte años más tarde, una organización llamada Fenrir de Extremo Oriente

aparece con la primera solución fiable contra estas monstruosidades: las **God Arcs**, armas creadas con células de oráculo, que son las mismas que forman y le dan vida a los Aragami.

Los cazadores que son capaces de usar estas armas se denominan **God Eaters**. Originalmente, uno de éstos podía usar su God Arc solo en forma de arma de fuego o de espada, pero nosotros (o sea, el protagonista del juego al que daremos vida) somos un nuevo tipo de cazador con la habilidad de intercambiar el tipo de arma a nuestro antojo.

Como personaje principal de la historia, crearemos nuestro héroe al comienzo del juego con varias opciones de personalización. **Hiroshi Yoshimura**, director de esta nueva versión del juego, ha comentado que además de la clásica personalización que va desde el nombre, a las opciones visuales como color de la piel, ojos, tipo de cabello o cabello facial, también agregarán varios tipos de voces para el personaje a elegir, que se aplicará hasta en las cutscenes del juego, buscando acercar más al jugador a ser parte de la historia del título.

Ya con nuestro héroe creado, llegaremos a nuestro cuartel de operaciones. Desde allí interactuaremos con otros NPCs, prepararemos nuestro equipamiento y, claro, podremos elegir las misiones disponibles, ya sea para avanzar en la historia u obtener nuevos objetos.



El juego completo se basa en completar estas misiones (más de un centenar), que consisten en dar caza a los distintos Aragami que pululan por la tierra y que, en el mejor de los casos, doblarán nuestro tamaño. Pero para hacer frente a esta desventaja, nunca iremos solos a la batalla, contando con tres compañeros controlados por la IA (o con tres jugadores humanos a través del juego en línea cooperativo).

Los mapas son realmente pequeños, por lo que la exploración es casi nula y no tardarás más de





unos minutos en hallar a tu presa en los escenarios.

El sello de God Eater es la rapidez de la acción. Las mecánicas básicas de tu personaje constan de un ataque débil y otro fuerte, además de saltar. A través de estos ataques (y la habilidad de cambiar el modo de tu God Arc a voluntad) vamos encadenando golpes formando combos y dañando al monstruo que tenemos como objetivo.

Lo ideal es buscar siempre los golpes que permitan devorar al monstruo (de ahí el nombre del juego) con el que dejar al personaje en **modo burst.** Son varias las ventajas que ganamos con ello: incrementamos nuestra velocidad, podemos realizar doble salto, la regeneración de energía será más rápida, nuestras estadísticas aumentan y desbloquearemos habilidades que sólo se activan en este modo.

LAS NOVEDADES

La gente de Bandai Namco no se limitó a realizar un simple port, así que además de las evidentes mejoras gráficas dentro de lo posible para un juego de PSP (los 1080p de rigor en PS4, aunque asombrosamente tendrá bloqueo de 30fps fijos) incluirá algunas cosillas interesantes no vistas en el título original.

Lo más notorio en jugabilidad es el cambio de control. La PSP originalmente sólo poseía un análogo, por lo que ahora la comodidad del control sea con Dualshock o con Vita se hará más que evidente. Por ello, Hiroshi Yoshimura aclara que la acción se ha adaptado al estilo visto en God Eater 2.

Por otra parte, en Resurection no sólo contaremos con el arco argumental del God Eater original, con los acontecimientos de la Isla Aegis y la aragami





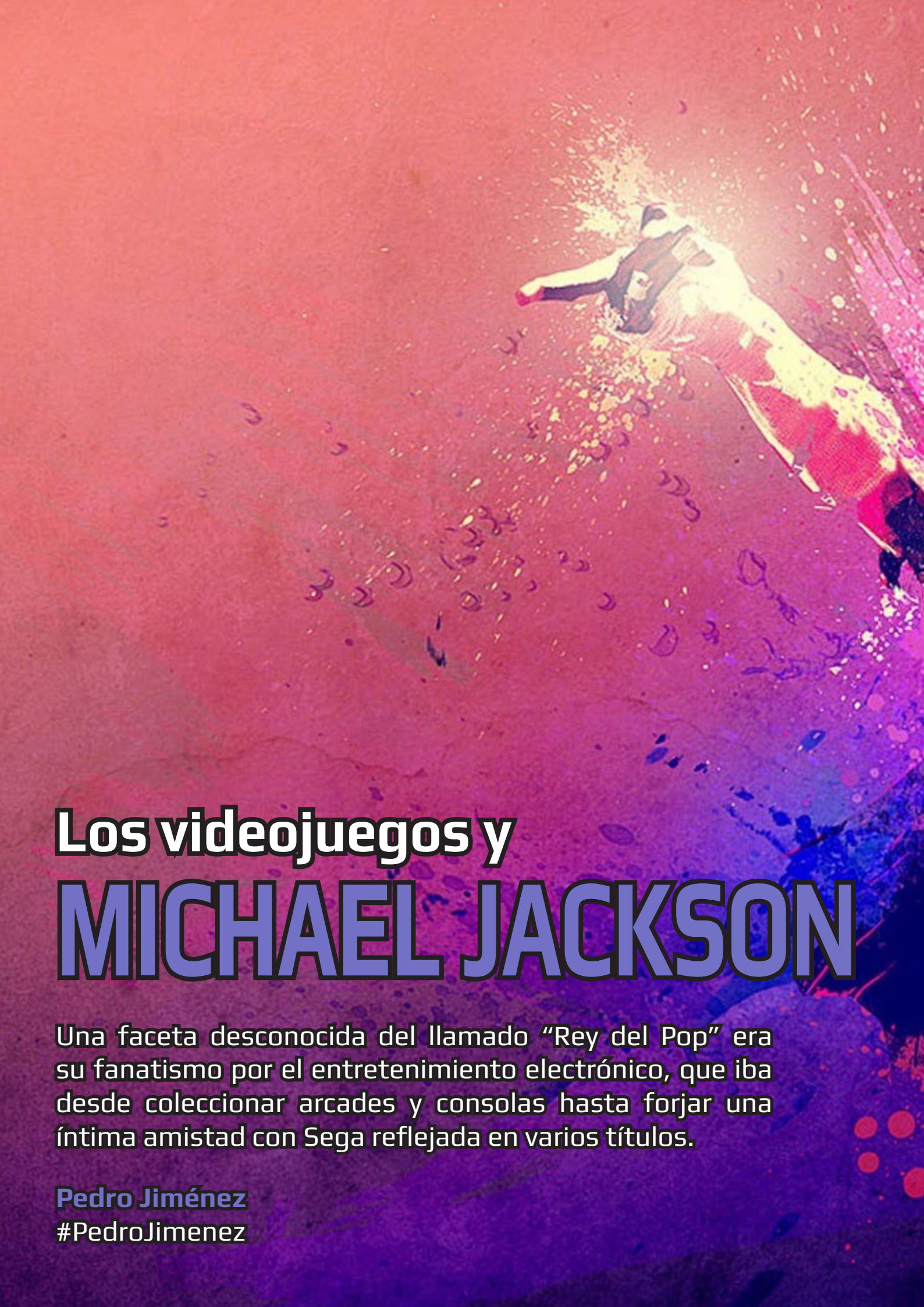
humanoide **Shio**, más el arco de Burst con la desaparición de **Lindow Amamiya** y la aparición del aragami **Corrosive Hannibal**, sino que también habrá un tercer arco argumental completamente nuevo que servirá como conexión entre este juego y la secuela de pronto estreno Rage Burst.

Nuevamente en el marco jugable, se añadió una nueva mecánica llamada **"Predator Mode"**. Originalmente las únicas formas de devorar en el juego eran a través de la forma estándar (cargando un ataque) o encadenándolo al final de un combo. Sin embargo, con la introducción del estilo depredador, ahora contamos con un método rápido y también podremos realizarlo en el aire. Puede parecer un agregado simple, pero sin duda estas nuevas acciones ampliarán el espectro de combos que podremos realizar y acentuará el estilo agresivo y frenético del juego.

¿MEJOR ESPERAR?

Como señalé al inicio, God Eater: Resurrection es el primer juego de la serie que llegará este año, concretamente el 28 de junio, para PS4 y PS Vita de forma exclusivamente digital a través de PSN Store. También llegará al PC a través de Steam el 30 de agosto, el mismo día que se estrenará God Eater 2: Rage Burst para las tres plataformas anunciadas. Esta es una versión ampliada de la secuela del 2015 que, hasta el momento, era exclusivo del país nipón.

Lo curioso es que al comprar la edición de lanzamiento física de GE2, o reservándolo de forma digital, obtendrás God Eater: Resurection de forma gratuita. Por lo que si eres paciente, realmente conviene esperar hasta agosto para hacerse de ambos juegos pagando el valor del estreno.



Los videojuegos y MICHAEL JACKSON

Una faceta desconocida del llamado “Rey del Pop” era su fanatismo por el entretenimiento electrónico, que iba desde coleccionar arcades y consolas hasta forjar una íntima amistad con Sega reflejada en varios títulos.

Pedro Jiménez
#PedroJimenez



Nacido el 29 de agosto de 1958, en la ciudad de Gary, Indiana, **Michael Joseph Jackson** fue un cantante, compositor, bailarín y actor estadounidense que logró fama mundial por sus aportes a la industria musical, siendo considerado como uno de los músicos más importantes, talentosos y exitosos de la historia.

Jacko, como era llamado por sus cercanos, comenzó su carrera musical siendo un niño en la banda **The Jackson 5**, donde compartía escenario con cuatro de sus hermanos. Esta agrupación tuvo una enorme popularidad en Estados Unidos y el mundo y colocó a Michael como uno de los artistas juveniles más conocidos del orbe.

A los 13 años comenzó a presentarse como solista, pero todo cambió el año 1982 con el lanzamiento de **Thriller**, el disco más vendido de la historia y el puntapié inicial de una exitosa carrera en la que logró vender más de 750 millones de discos y un largo listado de récords que lo colocan como uno de los músicos más relevantes que han existido. No por nada se le llama el **"Rey del Pop"**.

Pero la vida privada de Jackson siempre ha sido un tema de interés por su intrigante personalidad y excentricidades. Han sido muchos los investigadores y psicólogos que se han referido a sus comportamientos, destacando que Jackson no pudo aprovechar su niñez al trabajar desde temprana edad y no tuvo tiempo para hacer actividades tan normales como jugar o divertirse con otros niños. Por eso Jacko, siendo un adulto, gustaba de compartir con menores de edad y disfrutaba en parques de diversiones o jugando videojuegos.

Dentro de sus excentricidades, en los años 80 el artista comenzó a realizarse operaciones estéticas que cambiaron la forma de su cara, nariz e incluso despigmentó su color de piel (pasó de tener un color de piel afroamericano a blanco). Pero fue en esa misma época donde hizo una de sus apuestas más insólitas: gastó gran parte de su fortuna en crear el rancho de **Neverland** (El País de Nunca



Jamás), inspirado en el cuento infantil Peter Pan, donde los niños nunca crecían. Un lugar donde estaría ubicada su mansión, pero además tendría entretenciones como zoológicos, montañas rusas y parques temáticos.

Dentro de los atractivos de este lugar algo que llamó la atención tras su muerte (el 25 de junio de 2009, a la edad de 50 años) era su exclusiva y desconocida colección de videojuegos. **Jackson era un fanático de las máquinas arcade y las consolas de videojuegos** y se preocupó de armar un impresionante salón con 87 dispositivos.

La casa de remates Juliens realizó un registro de esta inédita colección en la que destacaban arcades originales y en excelente estado de beat'em up como **The Simpsons** (con cuatro controles) y





Parte de los artículos gamer de Michael Jackson en www.juliensauctions.com

X-Men (con seis controles); títulos de peleas como **Mortal Kombat**, **Street Fighter**, **Marvel vs Capcom** o clásicos como **Donkey Kong** y **Pacman**. Esto sin considerar consolas de videojuegos conectadas a sus respectivos televisores donde podía encontrar Virtual Boy, PlayStation (1 y 2), Panasonic 3DO, Super Nintendo, Nintendo 64, Sega Genesis, Sega Dreamcast o, incluso, la inédita Sega R360.

Pero Michael Jackson no sólo amaba los videojuegos, sino que también quería ser parte de ellos.

AMISTAD CON SEGA

A finales de los años 80, Michael Jackson era uno de los artistas más populares del mundo y decidió realizar su propia película, **Moonwalker**. Esta cinta está compuesta de ocho videoclips transformados en un filme, donde el cantante es el protagonista y tiene como tarea salvar niños secuestrados por pandillas de mafiosos.

Un año después del lanzamiento de la película, Jackson ya no quería sólo jugar videojuegos, sino que ser el protagonista. Así comenzó la idea de crear un juego para computadores, arcade y consolas, pero aún necesitaba desarrolladores que le dieran vida a esto. Así tomó contacto con su compañía favorita de esos años, **Sega**, que se mostró encantada de trabajar con él.

Jacko se preocupó del guión, de estar atento a todos los detalles y musicalizar el juego, incluyendo versiones

en midi de sus canciones Smooth Criminal, Beat it, Thriller, Bad, Billie Jean, The Way You Make Me Feel, como también gritos y algunas frases características como "Who's Bad?".

El juego fue llamado igual que su famosa película (**Michael Jackson's Moonwalker**), y la idea es que los jugadores sean Michael Jackson, quien debía patear, saltar, lanzar su gorro o bailar para derrotar a los pandilleros o zombies e ir rescatando niños, para finalmente tener una batalla espacial contra el gángster Mister Big.

Este juego contó con dos formatos: una versión para un jugador, donde el protagonista avanzaba en escenarios de plataformas en dos dimensiones y otro se veía desde una proyección isométrica cuya mezcla de shooter y beat'em up permitía que tres personas jugaran en simultáneo.

Moonwalker fue un éxito y eso fortaleció la relación entre el artista y la empresa creadora de Sonic, al punto que Jackson visitaba regularmente sus oficinas y se paseaba por ellas como dueño de casa.

Buscando aprovechar esta amistad, Sega pidió a Michael Jackson que realizara la banda sonora de **Sonic The Hedgehog 3** (1994).

Esta colaboración nunca fue confirmada en vida por el artista, pero tras su muerte uno de sus músicos, **Brad Buxer**, confesó que habían trabajado juntos en la musicalización del juego, pero que Jackson nunca quedó conforme con el resultado final, por lo que pidió no ser incluido en los créditos.

Un ejecutivo de Sega, por su parte, explicaría que el verdadero



motivo de no incluir el nombre del "Rey del Pop" en los créditos se debía a que por esas fechas se destapó un escándalo que lo vinculaba con abuso de menores.

A pesar de que Jackson nunca asumió que trabajó en Sonic 3, algunas de las bases que crearon para musicalizar ese juego fueron utilizadas en canciones de su disco HIStory (1995).

Cinco años después, ya para la Sega Dreamcast (1999), la empresa estaba terminando su esperado juego de música **Space Channel 5**, que consiste en seguir el ritmo de canciones apretando botones.

El equipo de desarrollo de Japón recibe una sorpresiva llamada desde Estados Unidos: **"Michael Jackson quiere estar en el juego"**. Jacko pudo ver en las oficinas de Sega un avance del título y, a un mes de ser lanzado al mercado, insistió en ser incluido.



MJ disfrutando en un viejo arcade.

El equipo japonés le propuso al artista que podían programar un personaje inspirado en él, llamado **Space Michael**, que reemplazaría a uno de los alienígenas bailarines que acompaña a **Ulala**, la protagonista. Lo que el Rey del Pop encantado aceptó.

Así, Jacko puede ser visto en las últimas escenas del juego. Pero eso no fue todo, para **Space Channel 5: Part 2**, Michael pasó de ser un personaje secundario a uno de los protagonistas de la historia, donde además de bailar también podía cantar para derrotar a sus enemigos. Aquí además fueron incluidos pasos de bailes característicos y frases típicas como "Bang", "Dance" o "¡Hoo!".

Un año después, Sega trabajó en con-

junto a Midway en el juego de boxeo **Ready to Rumble 2**, un título de peleas muy caricaturesco donde los personajes tenían que realizar combinaciones de golpes hasta noquear a sus oponentes. Una sorpresa ocurrió con la filtración de imágenes donde mostraban a dos personajes secretos: el basquetbolista **Shaquille O'Neal** y Jackson, cada uno con movimientos y característica específicas. En este caso, Jacko no participó directamente, pero sí dio la autorización al juego para usar su imagen.

El legado de Jackson en los videojuegos ha continuado tras su muerte. Antes de eso, estaba trabajando en un ambicioso juego para consolas, **Michael Jackson: The Experience**, donde los jugadores debían seguir sus canciones combinando botones.

Y no solo eso. Es común ver cameos de su figura o referencias de sus videoclips como Thriller en exitosos juegos como **Plants vs Zombies.** O, claro, encontrar sus grandes éxitos en juegos de música como **Guitar Hero**.









Guilty Gear Xrd

PELEAS CON ONDA

Con esta nueva entrega, subtitulada REVELATOR, la saga vuelve a hacer acto de presencia en PlayStation 4, esta vez agregando nuevos personajes y realizando una serie de modificaciones que buscan justificar la inversión.

David Ignacio P.
#Aquosharp

Como dicen por ahí, el tiempo pasa volando. Y nada tan cierto como aquellas sabias palabras cuando pensamos que ya han pasado más de dos años desde el estreno en tierras niponas de **Guilty Gear Xrd -Sign-** (a pesar de que en algunos lugares de occidente se tardó bastante en llegar) y que falta muy poco para que este mes podamos disfrutar de una nueva entrega del juego de peleas más "dosdimensionero" y rockero de las últimas décadas. Me refiero, claro, al próximo Guilty Gear, ahora acompañado del subtítulo **Xrd -Revelator-**.

Si bien esta saga ya nos tiene (mal) acostumbrados a lanzar algo que podríamos denominar como "revisiones" de sus títulos, es inevitable ponerse a pensar que tal vez sería preferible para nosotros, los consumidores, que hubiera sólo una versión definitiva e inmediata del juego. Algunos podrán defender esta postura y otros estar en contra, pero si creo que entre lo positivo destaca la posibilidad de incorporar mejoras al juego, ya sean jugables o añadiendo características complementarias (modos de juego, personajes, etc.), gracias a la retroalimentación de los jugadores.



Es, además, la ocasión perfecta para responder a sus demandas, logrando así una relación mutuamente favorable entre la comunidad y los desarrolladores.

También es la excusa perfecta para mantener cautivo al público en un género donde hay tanta competencia y es fácil que la gente se olvide de algún juego en particular. En cambio, al lanzar con regularidad nuevas entregas se logra en cierta forma estar "a la moda" de manera permanente.

A quienes están a favor de esta modalidad, no obstante, debo decirles que existe un pero muy grande, el tema monetario, pues todo lo mencionado podría perfectamente entregarse de forma gratuita con parches o actualizaciones.

Esto puede parecer



ingenuo ya que ni **Arc System Works** ni **Aksys Games** son organizaciones filantrópicas. Claramente les interesa el lucro y generar ganancias es su objetivo, como el de todas las demás compañías. Creo, por lo tanto, que no da para demonizarlos.





El problema radica en que al adoptar este **"modelo Capcomiano"** se corre el riesgo del rechazo inmediato, lo cual puede es-

tar sumamente justificado, por ejemplo, si pensamos en el paupérrimo actuar del estudio creador de la saga Resident Evil en épocas recientes.

El punto central de la discusión en mi opinión debería ser el precio. Ya sé que no es nada fácil llegar a cobrar un monto que todos consideren como justo, pero 60 dólares en cada oportunidad me parece excesivo, sobre todo tomando en cuenta que Xrd Sign incluía **un raquítico roster de 17 personajes** (2 en DLC).

Esta vez serán 21, un avance bastante menor si lo comparamos con el próximo **The King of Fighters 14** que traerá 50. Dicho esto, me parece que hubiera sido mucho mejor ofrecer la opción de comprar una especie de upgrade con un valor reducido para los poseedores del primer título.







Pero basta ya de discutir por la forma y vamos al fondo del asunto. Uno de los ingredientes que realmente importa es la modificación en el sistema de combate. Detalles nimios según algunos, pero cambios sustanciales para otros. Lo cierto es que **Revelator trae consigo un estilo alternativo y opcional** para quienes no estén tan familiarizados con la franquicia o el género de peleas.

Entre las innovaciones se destacan los combos automáticos, cobertura automática y un botón dedicado únicamente a movimientos especiales. Aún no existe información que ahonde en dichas modificaciones, pero se sabe al menos que se incluirán variaciones en el Homing Dash, Burst Overdrive, Blitz Attack y también en el Blitz Shield, pues estando agachados no se rechazarán los ataques a media altura ni los proyectiles.

Hace un momento mencionábamos la escasa cantidad de integrantes en esta entrega. Por fortuna, entre los que se suman están 3 favoritos de siempre: **Jam Kuradoberi**, **Johnny Sfondi** y **Dizzy**, que se ganó su derecho a estar presente en una votación popular, dejando fuera a **Baiken** y **Bridget**. Dentro de los nuevos, la primera en aparecer es **Jack-O Valentine**, de quien sólo sabemos que fue una de las sirvientes de That Man (creador de los Gears).

De igual modo hace su debut **Kum Haehyun**, al que podríamos describir como un anciano y corpulento maestro de las artes marciales (nos recuerda un poco a **Gouken**), pero nada más alejado de la realidad ya que esa apariencia es sólo un cuerpo artificial controlado desde dentro por una jovencita. Por último está **Raven**, quien ya estuvo en Guilty Gear 2: Overture y vuelve con su inmortalidad y masoquismo desquiciado.

Cabe destacar que los dos últimos podrán ser descargados en forma gratuita desde el 7 al 21 de junio en PlayStation Store, al igual que el **Eclipse Set**, paquete que añade un color extra.

Al igual que su predecesor, este nuevo Guilty Gear hace gala de un despliegue técnico excepcional al estar construido sobre la base del motor **Unreal Engine 3** con graficos cel shading. Gracias a esto, disfrutaremos de luchas a 1080p y 60 fps. Se repite también el crossplay entre PS3 y PS4, sin embargo no hay información de un posible port a PC.



Paragon se apunta a la MODA DE LOS MOBAS

El estudio Epic Games, creador de la saga Gears of War, se sube al carro de este popular género con un título que recoge lo tradicional de estos títulos, pero sumándole su experiencia en el ámbito de los shooters.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20



Para nadie es un misterio que el género que domina hoy en día el mundo de los videojuegos es el de los MOBAs. Es cosa de ver los escalofriantes números que mueven juegos como **League of Legends** o **Dota 2**, generando ganancias millonarias y teniendo un público bastante numeroso. Se estima que en el último campeonato de LOL hubo 14 millones de personas viendo la final del torneo en forma simultánea, para que se hagan una idea de la cantidad de gente que mueve el juego.

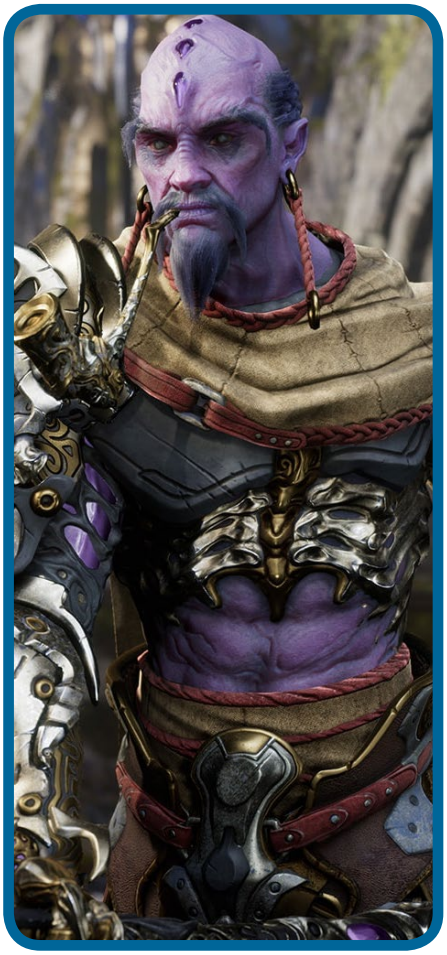
Y, cómo no, viendo el éxito de estos juegos era cosa de tiempo para que algunas compañías decidieran crear juegos basados en el género, como la ya veterana Blizzard con su **Heroes of the Storm** o **Smite** de Hi-Rez Studios, que pese a no ser tan populares como LOL, son apuestas que cada año van ganando adeptos.

Lo último que hemos podido probar basado en este género, pero agregando algunas cosas nuevas, es **Battleborn**, un moba que intenta tomar lo mejor del género, pero sumándole mecánicas de los shooter actuales. Si les salió bien o mal la jugada, ya es cosa de cada uno, pero al menos Gearbox trata de darle un giro al género para traernos una propuesta nueva.

Y tal como Battleborn, **Paragon** apostará por una combinación del género shooter y MOBA. Obviamente tendrá sus propios matices, pero si quieres hacerte una idea de lo que será el juego, será bastante parecido a Battleborn y a Smite, aunque en mi opinión se asemeja más a este último debido a su cámara en tercera persona.



Dekker.



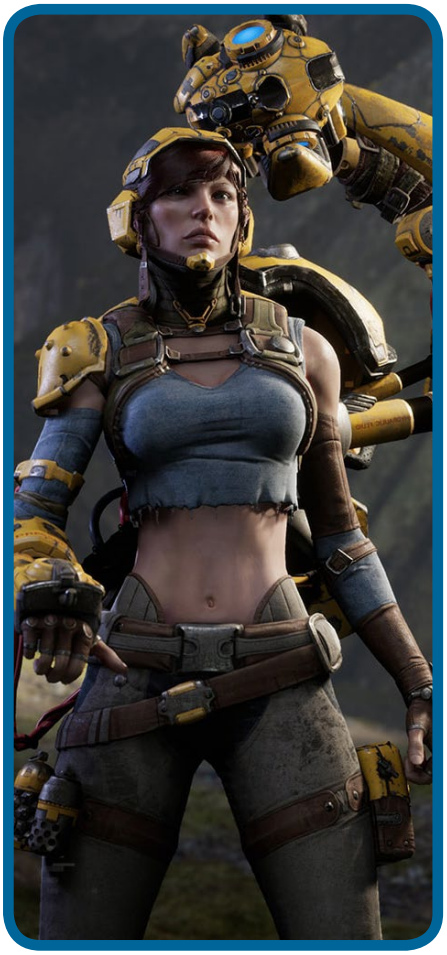
Feng Mao.

La apuesta en escena es simple y los que estén más familiarizados con el género sabrán cómo funciona el planteamiento de un MOBA. Y Paragon será bastante tradicional en este sentido: habrá dos equipos de 5 heroes que lucharán por destruir la base enemiga. Para ello, tendremos que destruir las torres enemigas, avanzando por tres líneas diferentes.

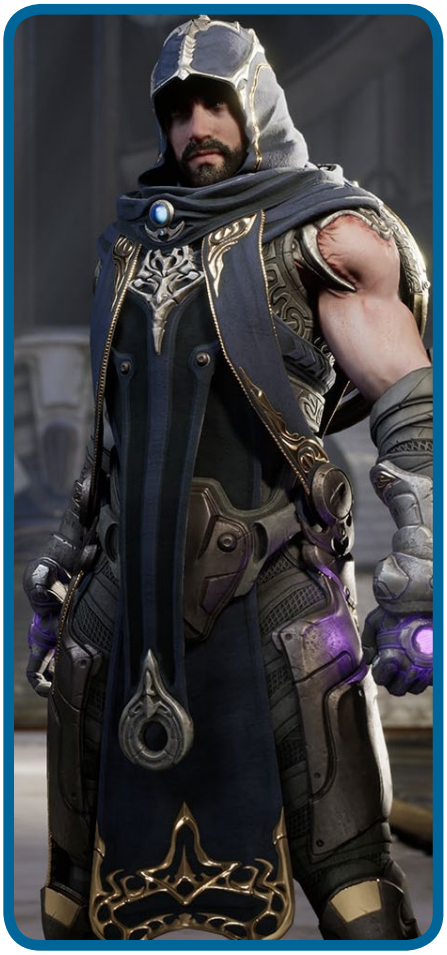
En este proceso, tendremos que destruir a los minios o súbditos enemigos que irán saliendo sin parar por las tres líneas, para ir ganado experiencia durante el proceso y lograr subir de nivel a nuestro héroe, así como también para comprar ítemes para mejorar nuestros ataques y defensas.

Les recordamos que estas impresiones sobre el videojuego están basadas en la beta abierta para PlayStation 4 y puede haber muchos cambios en el juego final.

Al momento de entrar a Paragon nos encontramos con unos tutoriales básicos que nos enseñarán algunos consejos útiles que podremos emplear durante el juego. Luego tendremos la pantalla de "jugar", la cual nos permitirá seleccionar y ver las características de los héroes disponibles, así como también los



Gadget.



Gideon.



GRIM.exe.

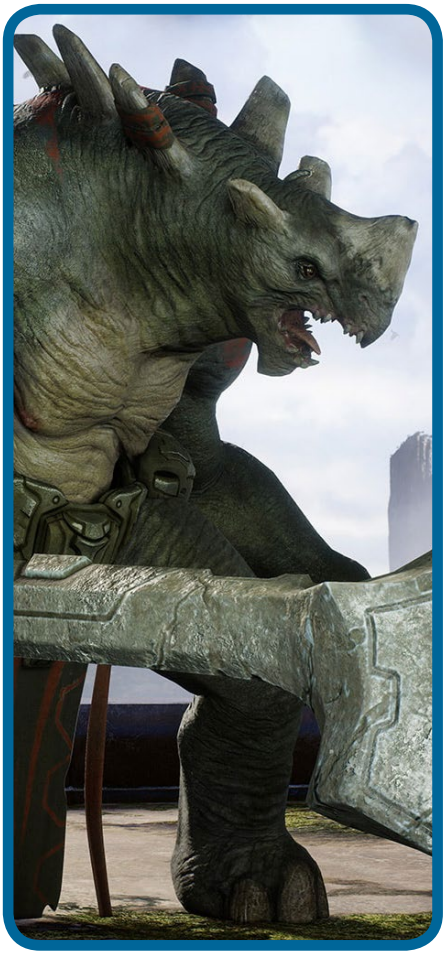
aspectos de cada uno de ellos. Y al momento de seleccionar un héroe se nos permitirá entrar a tres modos de juego distintos.

El primero es **"Solitario contra IA"** y nos servirá más que nada para probar estrategias y héroes disponibles, ya que seremos sólo nosotros contra héroes manejados por la IA, al igual que nuestros aliados.

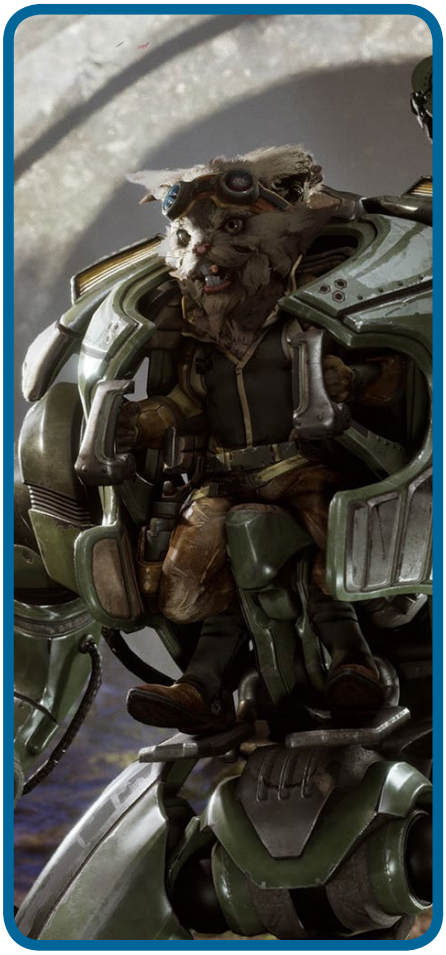
El siguiente modo es algo parecido, **"Cooperativo contra IA"**, con la diferencia de que nuestros aliados en esta oportunidad serán compañeros humanos. Y el ultimo modo es el clásico **"Jugadores contra jugadores"**, el modo principal de Paragon, en el cual nos enfrentaremos 5 vs 5 con jugadores humanos.

El siguiente apartado es **"Tienda"**, donde podremos comprar con dinero del juego o con monedas (las monedas se adquieren con dinero real) algunos potenciadores que nos permitirán subir de nivel de jugador más rápido y adquirir cartas, el sistema de ítemes que ocupa el juego y el cual ya detallaremos más adelante.

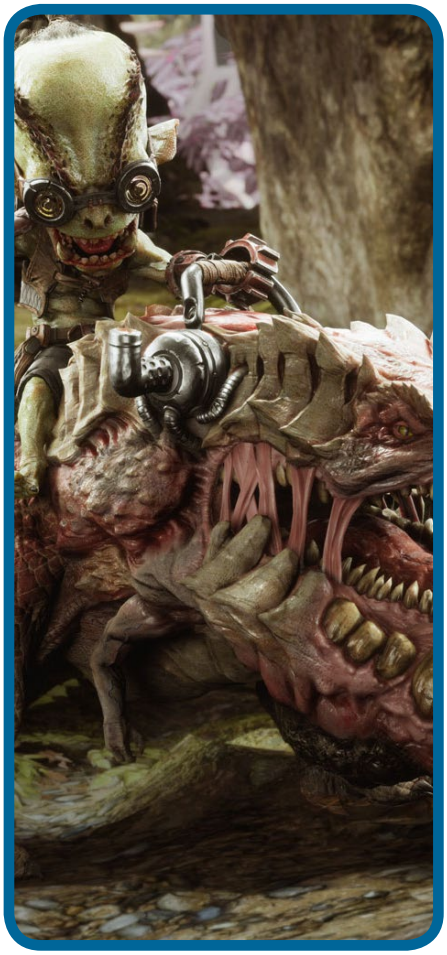
Luego esta **"Perfil"**, donde encontraremos todas nuestras estadísticas y nivel de jugador. Finalmente, tenemos el apartado



Grux.



Howitzer.



Iggy y Scorch.

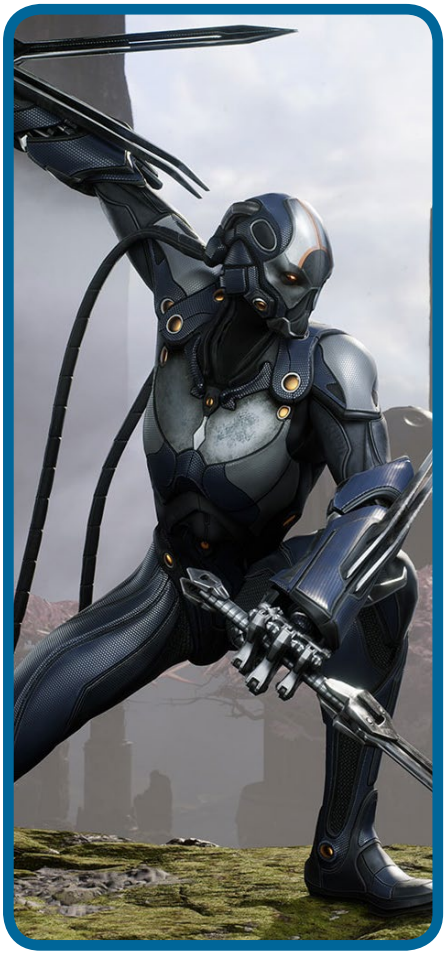
"Ver", donde nos estarán las repeticiones de algunas partidas y podremos observar en vivo partidas.

Ya entrando dentro de los combates, lo primero que tendremos que hacer es elegir nuestros ítemes, que en esta oportunidad estarán representadas por cartas.

Al comienzo tendremos que elegir entre dos mazos predeterminados. Luego, cuando subamos a nivel 5 de jugador, podremos editar los mazos predefinidos. Las cartas están distribuidas por siete tipos diferentes, entre los que se encuentran **Universal** (las cartas que pueden ocupar toda clase de héroes), **Furia**, **Corrupción**, **Orden**, **Intelecto** y **Crecimiento**.

Tal y como las cartas tienen diferentes elementos, nuestros héroes sólo poseerán dos o un elemento, por lo cual antes de crear algún mazo debemos primero ver cuáles son los elementos compatibles con nuestro héroe.

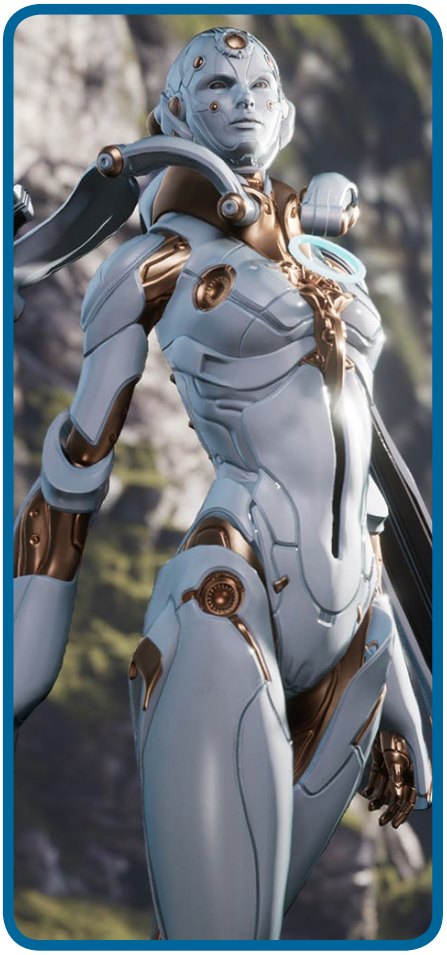
Para poder equipar y mejorar las cartas en las partidas tendremos que matar a súbditos que soltarán un elemento llamado **ámbar**. Lo mismo pasará cuando matemos a un héroe rival, el ambar caerá al suelo y tendremos que



Kallari.



Murdock.



Muriel.

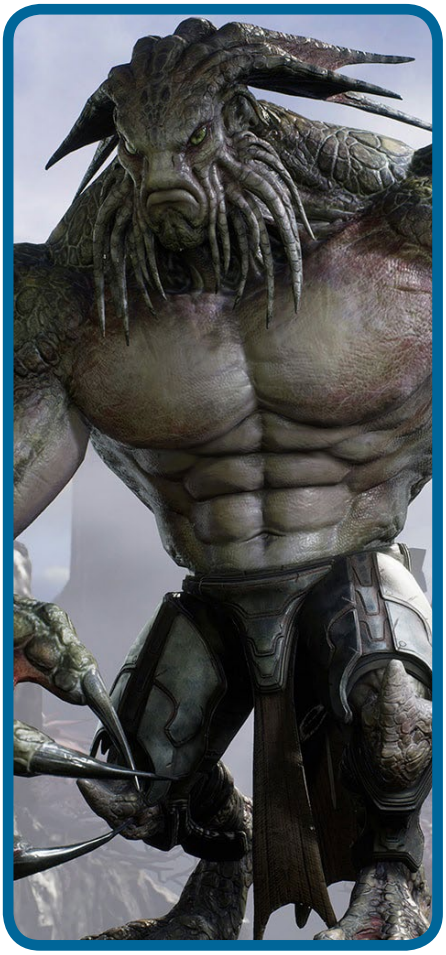
recogerlo para poder obtenerlo.

El problema del sistema de cartas radica en que son muy pocas las que vamos a tener desde un comienzo y solamente podremos conseguir algunas subiendo de nivel de jugador, subiendo el nivel de los héroes o comprando directamente en la tienda.

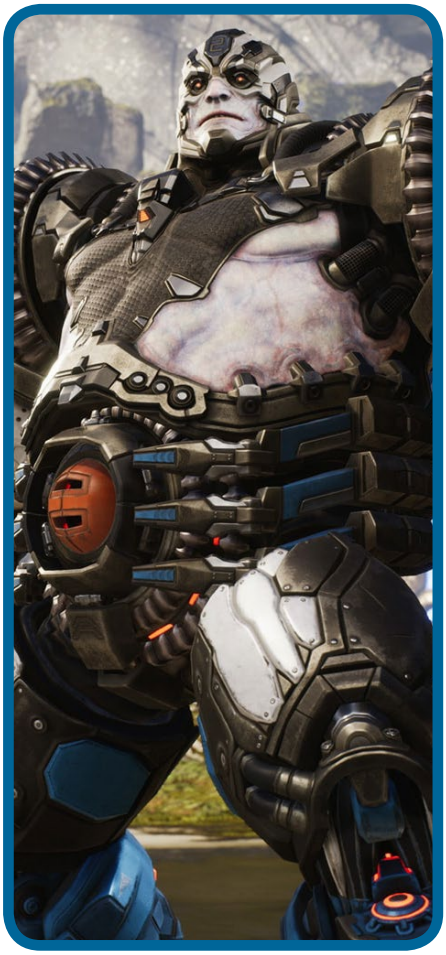
Seguramente esto se traduzca en que los que estén en niveles más avanzados tendrán cartas más raras que los que recién empiezan, pudiendo hacer un mazo mucho más poderoso y desbalanceando el juego. Veremos cómo lo resuelve **Epic Games**.

Sobre los héroes que de momento tiene el juego, podemos contar con los 17 cuyas imágenes aparecen en este artículo, pero seguramente la lista irá subiendo con el correr de las semanas. Esto, porque de seguro los héroes se nos harán un poco cortos respecto a otros mobas. Epic Games aseguró que irán saliendo nuevos héroes a medida que el juego se vaya estableciendo en el mercado.

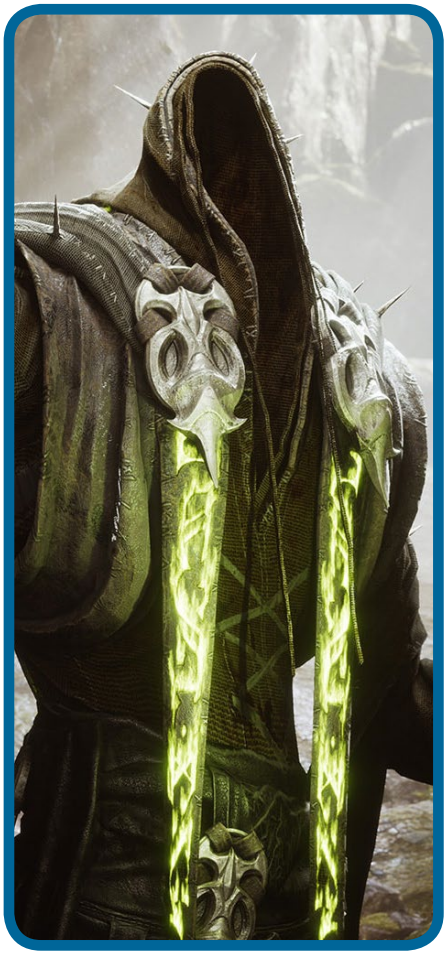
En la beta sólo nos encontrábamos con un mapa jugable llamado **Agora**, que en el aspecto visual es bastante sorprendente y, a diferencia con mapas de otros mobas,



Rampage.



Riktor.



Sevarog.

no es una superficie plana sino que cuenta con extremos donde podremos subir y que asoman como ideales para los arqueros o jugadores con poderes mágicos, para sorprender al rival.

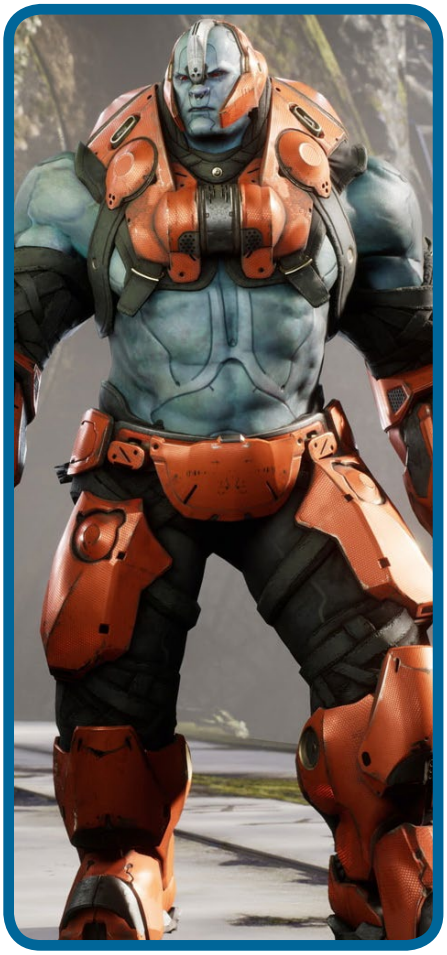
Debo reconocer que no soy mucho de jugar MOBAs. Ahora último he estado jugando bastante Smite y logre probar Battleborn y la verdad este Paragon se me hizo muy pesado desde un comienzo, notando muy poco ágiles a los personajes, con movimientos que me parecían un poco robóticos, pero a medida que jugué más partidas me fui acostumbrado un poco más al ritmo del juego.

En definitiva, este nuevo título del estudio que creó **Gears of War** llega para hacerse un hueco dentro del genero, dándole un toque de lo que mejor saben hacer en el ámbito de los shooter.

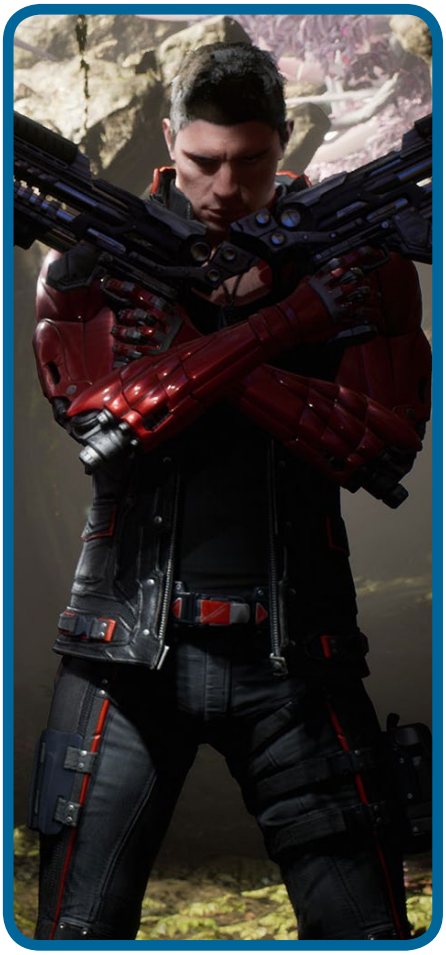
Una de las características que tendrá Paragon es que permitirá el juego cruzado entre PC y PlayStation 4 y ademas será un juego free-to-play, aunque tendrá una versión física de pago llamada **Paragon Essentials Edition**, que incluye moneda del juego por valor de los 60 dólares que se pagan, cinco desafíos, skins exclusivas y potenciadores de reputación.



Sparrow.



Steel.



TwinBlast.



¿Qué será lo próximo DE HIDEO KOJIMA?

A la espera de, quizás, algún anuncio concreto en la E3, por ahora sólo nos queda especular con lo nuevo que nos ofrecerá el creativo japonés tras su bullada salida de Konami. Sea lo que fuere, el hype está sobre la mesa...

Felipe Quezada
#Lynhänder

Para nadie es un misterio el nombre y la popularidad que **Hideo Kojima** ha alcanzado en las últimas dos décadas. Creador de insignes valores en la industria, tales como Solid Snake y Big Boss, este simpático e hiperbolizado personaje es la mente maestra detrás de **Metal Gear** y todos sus derivados. Rey del hype y de la manipulación de la prensa, es un verdadero astro en el sistema solar conformado por esta feriviente industria y, ciertamente, su partida de **Konami** tras 28 años de servicio a la desarrolladora japonesa, ha sido un caldo de cultivo de teorías conspiratorias que sólo logran engrandecer su imagen y perpetuar su legado.

Pero seamos objetivos. ¿Kojima es lo único que ha ofrecido Konami a nuestra querida industria? ¿Era la única directriz de cambio lógica que podía liderar al estudio hacia un futuro más auspicioso? Son respuestas complejas, sobretodo si consideramos que, al fin y al cabo, los videojuegos son un modelo de negocio que cambia dependiendo de la popularidad de las plataformas. Y, lamentablemente, aquello empaña un poco la visión corporativa de cara a las superproducciones.

Nosotros preferimos la versión más difundida respecto de la salida de Kojima, que tiene estrecha relación con lo costoso, en términos económicos, del desarrollo de **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**. Su prematuro lanzamiento, su conclusión incompleta y el enfoque de Konami en otro modelo de negocios que prescinde de las superproducciones en favor del desarrollo de títulos para móviles o máquinas de pachinko son buena prueba de esto.

Al cabo, el resultado de la salida de Kojima fue devastador para nosotros, los jugadores. Porque no sólo aquello significó el fin de la saga de Snake y compañía como la conocemos, sino que además impidió que sus desarrollos futuros vieran la luz. Y ello, por supuesto, impidió que el connotado **Silent Hills**, cuyo equipo de producción incluía además al cineasta **Guillermo del Toro** y al actor **Norman Reedus**, pudiera ser completado.

EL PRESENTE

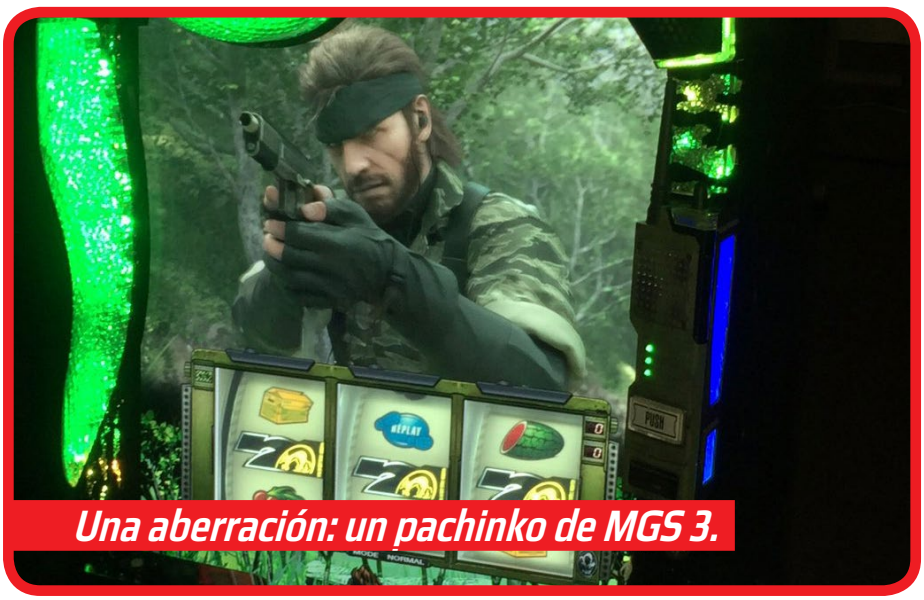
La cancelación de Silent Hills fue algo doloroso, porque era un proyecto que tenía un futuro auspicioso y que, sólo gracias a su brillante demo, ha servido de inspiración para numerosas obras de terror de la

escena indie y que han significado soplos de aire fresco a un género casi abandonado a su suerte. No es extraño suponer que su concepción haya sido algo que Kojima haya tenido en mente desde hace tiempo, porque ya desde antes que el **Team Silent** se disolviera, el creativo japonés había expresado su interés en aportar con el desarrollo de la franquicia.

Ahora, con su salida de Konami, el creativo ha podido vivir la libertad que la independencia le ofrece a su estudio, **Kojima Productions**, y los riesgos que ello implica. Porque, siendo honestos, se trata de un hombre perfeccionista que hizo correr, efectivamente, muchísimos riesgos a Konami en el desarrollo de sus ostentosos títulos. Y claro, el último tira y afloja lo alejó definitivamente de su alma máter de esta industria. Sin embargo, dada su tremenda reputación, su presente es igualmente auspicioso.

En una nebulosa y apoteósica entrevista, en primera instancia, Kojima declaró su interés en conocer tecnologías de vanguardia en términos de programación y animación digital que permitieran estructurar ideas concretas y novedosas para su próximo juego. Así, el creativo japonés se embarcó en un interesante viaje de diez días en compañía de **Mark Cerny**, arquitecto de Playstation 4, con el fin de visitar las sedes centrales de diversos estudios adheridos a Sony, tales como **Media Molecule** (creadores de Little Big Planet) o **Quantic Dream** (desarrolladores de Farenheit, Heavy Rain y Beyond: Two Souls), entre otros.

Así, tras probar tecnologías futuras tales como Playstation VR, Kojima declaró que "la creación de juegos es usar magia en el mundo real gracias al empleo de la tecnología más puntera. Consiste en hacer el sueño de la gente del mundo real por arte de magia. Pero el poseer dicha tecnología no significa que puedas hacer magia. Es necesario contar con recursos humanos



Una aberración: un pachinko de MGS 3.



capaces de maniobrar con ella y el entorno y sean capaces de sacar y exprimir todo su talento. La visión del estudio es lo más importante, pues debe ser preciso con el fin de adoptar la tecnología, los recursos humanos y su entorno".

Esta declaración, escrita por él en Twitter, vino acompañada por una invitación a los premios DICE Summit, donde fue presentado por su amigo **Guillermo del Toro** en una entrevista simultánea donde discutieron los principales hitos de sus carreras y en la cual se pudo observar cómo la relación entre ambos creativos augura sólo elementos auspiciosos y una muy posible colaboración la que, como cabría esperar, podría hacerle justicia a las esperanzas que fueron rotas cuando la desastrosa cancelación de Silent Hills se hizo realidad.

Más aún. Hace menos de un mes, Kojima se reunió con Norman Reedus para ponerlo al tanto de sus nuevos proyectos con el ahora independiente Kojima Productions.

Lo que está claro es que el desarrollo de la nueva licencia de Kojima Productions es ya una realidad, gracias a la colaboración con Sony tras un acuerdo firmado con la marca **PlayStation** para crear un nuevo video-

juego que también saldrá en PC. Un golpe bajo al gigante de Redmond, Microsoft, que Sony se ha encargado de anunciar con bombos y platillos.

Esta nueva licencia es algo que aún se mantiene en el más absoluto misterio, aunque Kojima ya ha dado luces de que gustará a los fans de juegos como The Division o Uncharted. Así que, al parecer, habrá que dejar de lado por ahora un proyecto de terror para pensar en un juego con elementos de disparo y aventura.

Kojima también adelantó varios puntos importantes. Primero, **que el juego será un triple A**, es decir, un título de alto presupuesto... aunque, seguramente, menor al de sus proyectos en Konami. Además, advirtió que no creará un motor gráfico nuevo sino que aprovechará alguno existente. Y, tercero, que espera lanzar el juego pronto, entendiendo que como independientes ya no pueden darse el lujo de postergar demasiado un lanzamiento.

Ha comentado, además, que Kojima Productions tendrá un equipo no superior a las cien personas y que sumará más personal femenino del que suelen tener los estudios japoneses, buscando tener un entorno más familiar y amigable. De hecho, puso como ejemplo a Media Molecule.

Kojima ha expresado su interés en crear no sólo un tremendo juego, sino que una nueva franquicia que sea digna de quedar grabada a fuego en la memoria colectiva de los jugadores. Y no quiere limitar el universo que se encuentra creando en estos momentos a la cuarta pared de PS4, sino que quiere abrir el camino a la mercadotecnia audiovisual en forma de anime, manga o figuras. Una idea llena de ambición y, ciertamente, muy propia del maestro japonés.

¿Será esta la reivindicación de Kojima a fin de demostrar que es él, y no Konami, el único responsable colectivo de sus enor-



Kojima coquetea con la realidad virtual.







Hideo Kojima, Guillermo del Toro y Norman Reedus... ¿volverían a juntarse?



Pese a ser un demo conceptual, lo cierto es que PT marcó al género del terror.

mes logros? ¿Es Sony capaz de sobrellevar el inmenso riesgo que ello representa, y ser partícipe de lograr algo único junto a Kojima? Pues qué diablos, el tiempo lo dirá. No obstante, con la ilusión de la colaboración entre Kojima, Del Toro y Reedus y su hipotética reconstrucción de Silent Hills (con otro nombre, claro), seguramente tras recaudar algunos millones con su próximo juego, el futuro sólo puede augurar buenas noticias que ojalá no se diluyan como el cancelado proyecto que tanto prometía.