

# GAMERVIP

INFORMACIÓN BENTRETECIÓN  
NUMERO 1 FEBRERO 2011

**AVANCE EXCLUSIVO  
TE CONTAMOS TODO!**

# BORDERLANDS 2



RECKONING  
**ANALISIS**

**KINGDOMS OF AMALUR  
RECKONING  
THE DARKNESS 2  
SOUL CALIBUR V**



**AVANCES**

**HAWKEN  
THE WITCHER 2  
BORDERLANDS 2**



**CRONICAS**

**BIOWARE Y EL WRPG  
SEN VS XBOX LIVE  
MEMORIA EMOTIVA EN  
ARCHIVO GAMERVIP  
EL MASETERO DE SEMILLA  
SOCIALITE GAMER  
DIARIO DE UNA GAMERGIRL**

**Dr. Gamer  
mR + RoLL**

ANALISIS AVANCES NOTICIAS REPORTAJES PS3 XBOX 360

# EDITORIAL

¡Al fin comenzamos muchachos!

Así es, junto con saludarlos afectuosamente, tenemos el agrado de gritar al mundo “¡AL FIN COMENZAMOS!”. Este es uno de aquellos proyectos que estaban en nuestras pizarras desde el día uno: Nuestra propia revista de videojuegos, con nuestra mirada y en donde podamos informar y entretener al video jugador. No ha sido fácil, nuestro sitio Web Gamervip.cl, nació como el resultado de un exilio, de un éxodo auto impuesto, de mucha gente del medio cansada de los manejos de foros, portales y diversas comunidades nacionales, que parecían anteponer el “saquemos dinero como se pueda” o las luchas de egos, ante lo que realmente importaba: Brindar un servicio informativo y de entretenimiento de excelencia al usuario. Y ese fue el motor número uno de Gamervip, mientras reuníamos gente con conocimiento del mundo de los videojuegos, para encargarse de informar y atender a los usuarios, también buscábamos la mejor forma de construir un verdadero resort Gamer, en donde todos los jugadores pudieran opinar, aprender, resolver dudas, y conocer más gente que disfruta sanamente de este tremendo hobby nuestro.

Gamervip la revista, contará de momento con circulación mensual, y con difusión tanto en nuestros sitios, como en diversos asociados, que ya nos han manifestado apoyo para la misma, por ende esperamos, que este sea solo el primer paso para algo mucho más grande. Y que mejor año el seleccionado para comenzar, este 2012 se nos viene con la industria cargada de novedades, regresos esperadísimos, y los potentes humos de una nueva generación de consolas a la vuelta de la esquina. Todo eso te iremos informando mes a mes, así como avances, análisis y crónicas diversas que esperamos sean de tu agrado.

Estas páginas son el producto de gente que ama tanto los

videojuegos como tú, que respira el aire gamer y procura estar al tanto de todo lo que sucede en el medio, así como de capacitarse para poder entregar lo mejor de sí siempre.

Sabemos que cometeremos errores, que habrá fallas, pero todo es parte del proceso de nacer, crecer y aprender. No declaramos para nada saberlo todo, o ser los mejores del mundo, pero sí el que pretendemos revolucionar la forma en que se informa sobre videojuegos en Chile, apoyar a las distribuidoras y acercarlas al usuario, hacer que ese puente que parece tan gigante, se vea como realmente es, como un lazo familiar entre todos quienes participamos de este mundo que amamos tanto. No queremos más que Chile sea sinónimo de piratería o analfabetismo gamer, somos un buen mercado, con gente que sabe mucho y con consumidores sacrificados, que mes a mes juntan su platita para poder llevarse aquellos juegos que tanto nos hacen soñar, y son ellos quienes más reconocimiento merecen, pues siempre están ahí, y es hora de escucharlos, valorarlos y entretenerlos, como se merecen.

Te invito a que te unas a nosotros, y emprendamos juntos este camino lleno de baches, y que puedas sentir la sangre gamer fluyendo en ti. Es gracias a ti que existimos, que los juegos nacen y se cuelan en los sueños de millones. Sin el usuario final, sin el consumidor no hay nada, y es por ello que como primer paso, comenzamos acercándonos a ti, y dándote las gracias por estar aquí, y tomarte unos minutos en aprendernos.

Recuerda que si te interesa participar de la comunidad Gamervip, estamos a solo un clic, en <http://www.gamervip.cl>

Carlos Menares Ponce  
Editor General



Editor General:

Carlos Menares

Colaboradores:

Rafael Inostroza

Felipe Lopez

Juan Pablo del Solar

Catalina Monsalves

Jorge Sanchez

Francisco Retamal

Cesar "Onizuka"

Bolivar Berserk

El Enigmatico Dr. Gamer

Maqueta y Edición:

Lobo Orochi

Gamervip Año 1 N°1

Febrero 2012

Distribución Gratuita

[www.gamervip.cl](http://www.gamervip.cl)



**4 Noticias**

**6 El Masetero de Semilla**

**8 SEN v/s Xbox Live**

**12 Bioware la Cuna del Wp9**

**14 Diario de Una Gamergirl**

**18 Avance Hawken**

**20 Avance The Witcher 2**

**22 Avance Borderlands 2**

**26 Socialite GV**

**28 Archivos Gamervip**

**31 GV Pregunta**

**34 Análisis Kingdoms of Amalur**

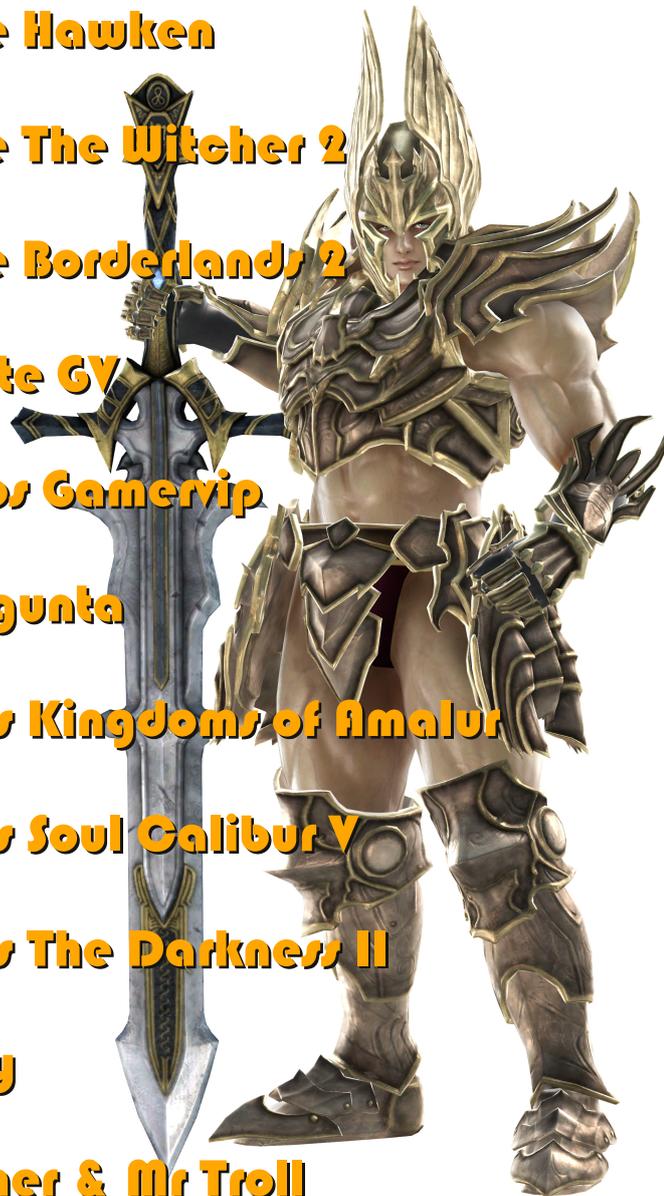
**38 Análisis Soul Calibur V**

**40 Análisis The Darkness II**

**41 Blu Ray**

**42 Dr Gamer & Mr Troll**

**43 Próximo Número**





## Resident Co-op... ¿ De hasta seis jugadores ?

Si estas apesadado de jugar solo en tu casa y no tener un patner de batalla que te acompañes en tu odisea en el mundo virtual, El confirmado RE 6 (resident evil) será el juego que estas buscando, ya que se afirmo que contara con un modo cooperativo para 6 jugadores en on-line y para 2 a pantalla dividida off-line en el modo historia(y no será necesario estar conectado a internet), En esta ocasión nuestro protagonista variara entre León S. Kennedy y Chris Redfield, dándonos la oportunidad de manejar a los 2 personajes más importantes de la saga zombi, en un mundo devastado por un ataque bioterrorista a nivel global. Ya solo nos queda esperar a que el 20 de noviembre de este año, podamos disfrutar de este gran juego, que a pesar de las críticas por alejarse de la esencia RE, espera poder reencantar a los fanáticos con esta entrega.

## Ahora sí que serán goles

Quizas muchos dirán "Pero como, que son chantas!! Si aún ni acabamos de saborear la doceava entrega y ya están especulando y Hypeando para la 13" pues bien, la respuesta es siiiii!!! Ya comenzamos a tener novedades para la nueva versión de la saga que pone a todos los peloteros como colegialas en concierto del ídolo de turno.

Primero descarguemos la bomba:

FIFA 13 incorporará Kinect, así es muchachos, el mismísimo David Rutter lo ha confirmado ya para otro medio internacional:

"Desde que Kinect se lanzó o prácticamente desde que fue presentado hace dos años siempre nos han preguntado si tendríamos compatibilidad y siempre hemos contestado que no hasta que no tuviéramos algo que encajara con sentido. Ése es el caso de la próxima entrega"

Aún no sabemos si estaremos pateando maceteros en el aire, o se incorporará al estilo Mass Effect para dar instrucciones o manejo de voz a nuestros jugadores, pero desde ya implica un rotundo cambio para la saga. Tambien se incorporará compatibilidad para el Move de Sony, pero digamos con todas sus letras, que ese periférico huele a gladiolos con escándalo ya desde hace un tiempo.

Sobre mayores novedades, Rutter respondió: "Para años futuros tenemos algunas cosas que queremos conseguir todavía, y sabemos que nos costará algo de tiempo conseguirlas, pero no creo que nos vayamos a quedar sin ideas para los futuros FIFA".

En proximos números de Gamervip, iremos manteniendolos al día con las novedades que vayan saliendo respecto a tan esperado juego, que de momento, ya ha comenzado a marcar una diferencia con su predecesor.



## Silent Hill HD Collection también llegará a la distribución digital

Una vez anunciado que saldría al mercado la colección remasterizada de Silent Hill en formato físico, era cosa de tiempo que también se anunciara su llegada a la distribución digital, pero esta versión trae consigo una sorpresa, se venderán de forma separada, así que tendrás que decidir entre Silent Hill 2 HD o Silent Hill 3 HD o comprar ambos, pero de forma independiente. La llegada de la versión física está anunciada para el día 6 de marzo y se espera que ya estén disponibles las versiones de descarga digital.

## Nintendo Network

No debiera decir PlayStation Network? No señores!!!! Esta bien escrito, y se trata de la plataforma digital que nintendo lanzara junto con su futura consola la Wii U, pero que también cubrirá la nintendo 3DS. La nintendo network será un sistema que permitirá que en una consola haya diferentes perfiles específicos por usuario y que se conectaran con los servicios en línea de manera independiente, el anuncio se espera que se haga en la próxima E3, donde Nintendo Mostrara los avances y la nueva tecnología que traerá su próxima consola lo que es esperado por muchos, ya que esto debió haber salido junto con la primera Wii, esperemos que el resultado final deje contento a Mario y cía.

Felipe López



NINTENDO  
NETWORK

Desarrollado por  
CAPUCHINO



Felipe "Bisio" Lopez, Llevando la bandera de Gamervip a las Torres del Paine

# EL MASETERO DE SEMILLA



Hola estimados gamers todos... bienvenidos al masetero de semilla, lugar de donde brotan los rumores que vuelven locos a los gamers de todas partes. En esta edición, se nos vienen rumores de nuevos hardware, y rumores sobre futuros juegos a ser presentados. Arrancamos el "brote de rumores de GamerVIP".

## **PlayStation 4 y Xbox720 en la próxima E3.**

Se ha rumoreado (y negado) hasta el cansancio, que en esta E3, y para no quedarse atrás de Nintendo, las creadoras de consolas Sony y Microsoft estarían anunciando el desarrollo de sus respectivas consolas de nueva generación, con supuestos nombres tentativos de Playstation 4 y XBOX720, respectivamente. Desde ambas empresas, se ha negado dicha información, aduciendo que a las actuales consolas aun les quedan años de vida útil. Por mi parte espero que no anuncien consolas aun, ya que solo llevo 2 añitos disfrutando mi PS3. Por lo demás, la sensación gamer en el boca a boca, es que estas empresas no ven a Nintendo como competencia, supuestamente por estar enfocadas a un grupo de gamers distintos. No se si sera tan verdad, tomando en cuenta que por fin Nintendo hara el salto al HD con su nueva consola, la Wii U.

## **Juegos de PS4 solo digitales.**

Así es amigos, se ha informado, que Sony en su política contra la piratería estaría dejando de lado la producción de juegos en formato físico, para centrarse en ventas digitales de los juegos. Esto, para evitar el uso de juegos usados, que según muchos analistas generan pérdidas millonarias a los desarrolladores de juegos. Esto quiere decir, que supuestamente la PS4 solo tendrá juegos de descarga o bien de almacenamiento en disco duro. Fuentes de la misma Sony han salido a desmentir esta teoría, indicando que la forma de producir juegos en su futura consola mantendría la forma actual de formato físico y digital.

## **Xbox720 sin juegos usados.**

Al igual que su competencia, Microsoft también está muy preocupado por el mercado de segunda mano, o juegos usados, al punto que se rumorea que la próxima consola de Microsoft vendría configurada de cierta forma que no reproduciría juegos usados. Una medida quizás un poco extrema, pero que está generando adeptos en varios desarrolladores de juegos, así que tal vez, este rumor termine convirtiéndose en realidad.

## **Wii U cambiaría de nombre en la E3.**

Otro rumor que se viene escuchando es que Nintendo, además de presentar más en profundidad su nuevo sistema gamer en la siguiente E3, lo haría cambiándole el nombre. Esto debido a que muchos gamers quedaron con la impresión que la Wii U es solo un nuevo control para su Wii actual. La idea sería cambiar su nombre para dejar establecido y sin atisbos de duda que se trata de un hardware nuevo. Además se suma que querrían evitar los que les paso con su 3DS, que muchos usuarios no muy entendidos en materia gamer, pensaban que los juegos de 3DS les serviría para su sistema DS normal, ya que habían entendido que el 3D era solo una nueva funcionalidad extra de la vieja consola DS.

## **Posibles locaciones del próximo Assassin's Creed.**

Sí, señores, el rumor es que ya la gente de Ubisoft ya estaría pensando en el próximo Assassin's Creed 3, la futura entrega de esta popular IP. Los rumores que más fuerte circulan son dos: una que estaría localizado en la Gran Tierra de los Faraones: Egipto. Supuestamente, la historia nos traería como protagonista al hijo de Altair. El otro rumor que corre con fuerza es que el juego este localizado en la Norte America independentista, es decir durante la guerra de independencia de Estados Unidos, lo que implicaría no tener un salto en el tiempo tan brusco como si se hiciera en Egipto.



**Mass Effect 4, a la vista.**

**God of War IV, a anunciarse muy pronto.**

Y este rumor lo comenzo la misma gente de Bioware, a través Así es chicos y chicas gamerviperas, una ola de rumores de uno de los productores de la firma, que indico que no sería afirma que las aventuras de esta IP tendran una nueva mala idea no borrar los saves de Mass Effect 3, dando a entender edición, y que sería anunciado en los proximos días. Desde que se podria venir un posible Mass Effect 4, esto a solo curriculums hasta posibles entrevistas de trabajo para el semanas del arribo de Mass Effect 3. Los rumores también desarrollo de este juego, han traído a colación de forma indican que Mass Effect 4 podría ser una precuela del primer constante el posible anuncio de este nuevo juego. Los Mass Effect, esto tomando en cuenta, que Bioware ha afirmado mismos rumores también indican que posiblemente GOW4 de forma constante que Mass Effect 3 culmina la historia del podria traer añadido, por primera vez en la historia de la IP, Comandante Sheppard. un componente online, a través de un cooperativo, donde Kratos llegue acompañado de su hermano Deimos.

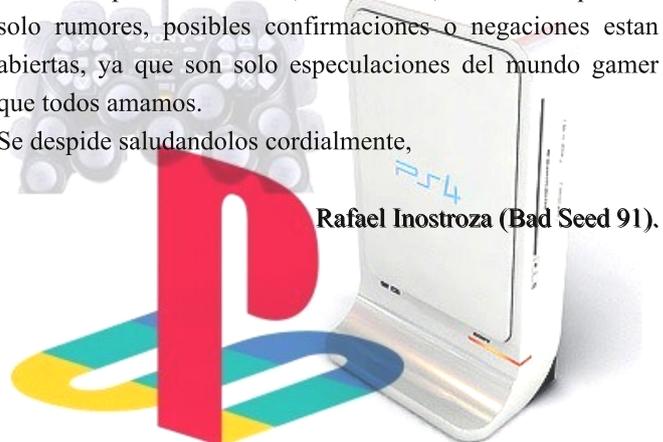
**GTA V, para Wii U.**

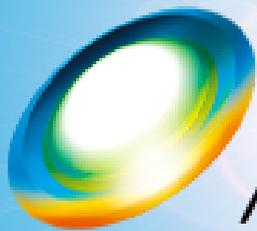
Otro rumor que esta remeciendo la internet es la posibilidad que la próxima entrega de la popular IP de Rockstar Games, Grand Theft Auto V, saldría disponible para la consola de ultima generación de Nintendo, y que lo haria en las mismas fechas que el lanzamiento oficial de este hardware. Esto debido a que en el trailer presentado por Rockstar para dar inicio a su promoción de GTA V, no haya incluido fechas ni consolas disponibles, lo que ha dejado abierto el rumor para que sea uno de los anuncios bomba que Nintendo traería entre manos junto a su nuevo hardware. De esta forma, además, se dice que Nintendo estaría abriendo sus puertas a los juegos multiplataformas AAA del mercado, para competir de igual a igual con Microsoft y Sony.

Eso sería por esta edición, muchachos, recuerden que son solo rumores, posibles confirmaciones o negaciones estan abiertas, ya que son solo especulaciones del mundo gamer que todos amamos.

Se despide saludandolos cordialmente,

**Rafael Inostroza (Bad Seed 91).**





*Sony  
Entertainment  
Network*

V

S

*XBOX  
LIVE*

Por César "Onizuka Sensei"

"Joystim" Podcast

Jefe de Ventas Retailer de Videojuegos Chileno

Seamos críticos ante lo evidente, pero no nos volvamos locos ante la virtual manera de ver las cosas respecto a la Región que te corresponda como gamer a nivel mundial.

Si bien a veces las empresas de video juegos nos brindan presencia a nivel mundial, para ser más específicos a Sudamérica, no nos tratan de la misma manera informativa o con los mismos ojos como jugadores que somos.

Acá nace una guerra de ver cual en el caso de las consolas es la empresa menos eficiente para tratarnos como consumidores, X-Box Live o Play Station Network.

En el caso de Microsoft ofrece el servicio a algunos países en Sudamérica, pero la verdad es que tiene diferencias considerables en cuanto a servicio y valor del producto, las políticas de X-Box Live Gold son las mismas en cualquier parte del mundo, tu pagas por jugar y acceder a bajar demos exclusivos por el servicio, a ofertas online por juegos completos, actualizaciones que solucionan problemas de juegos mal programados y acceso a redes sociales que para todas las plataformas que las soportan son gratis.

Pero, ¿dónde está el problema?. El problema sucede cuando el servicio es más caro, no te ofrece los demos al mismo tiempo que su versión en Estados Unidos, estando en el mismo continente o no te permite actualizar a la par los

juegos online, como sucedió con Pro Evolution Soccer 2012, cuya actualización para jugar online demoro 2 semanas en ser subido por X-live latina y dejo sin jugar a miles de usuarios a nivel sudamericano o como por ejemplo la cantidad de países que tienen acceso directo al servicio y los restantes tienen que colgarse engañando al sistema, para poder jugar.

Una falta de respeto o poco interés en la región, dicho sea de paso por muy latina que sea la oferta en la red dentro de la misma también existen diferencias, en México tienen un X-box live más activo y que casi saca a la par el material con Estados Unidos, como lo fue al lanzar el Kinect, el cual contaba con el sistema de ordenes por voz al unisonó con el lanzamiento, mientras aun nos estamos tratando de acostumbrar a hablar como mejicanos en el resto del continente, entonces ¿de que me sirvió pagar por un servicio mal dado y mas caro?, o ¿debo sentirme feliz porque de mala manera me tomaron en cuenta en el planeta?.

Son cosas a corregir, no hay duda, pero deben ser corregidas a la brevedad, llevamos más de un año viviendo de esta manera, para poder disfrutar de mejor manera la X-Box 360, a esperar que Microsoft se ponga a trabajar para mejorar el servicio y no nos aventuremos a criticar lo que aun no se ha visto. Equiparar precios y descargas es lo justo por el momento.

Por su parte Play Station Network no se queda atrás, no faltaría el que dice “De que te quejas si es gratuito”, pero pocos saben que al cancelar el valor de la consola, estas cancelando también el valor por acceder al servicio que todos llaman gratuito.

A sido hackeado, y tiene actualmente un cambio radical en políticas de internet, cambio su nombre de Playstation Network a Sony Entertainment Network, pero por lo visto ese cambio a Sudamérica no lo perjudica ni lo favorece ya que sigue siendo el mismo sitio para nosotros, como lo fue al comienzo.

Tenemos derecho a descargar demos pasados de moda pero no podemos comprar nada, y eso provoca nuevamente que tengamos que engañar al sistema por el simple hecho de no poder disfrutar a la par con estados Unidos, Europa y Japón, de los lanzamientos de juegos online, solo se nos habilito Netflix el año pasado de todas las opciones que nos ofrece por defecto el sistema y no a todos los países.

Nos bajan server pagando por el derecho de utilizarlos, claro como nadie tiene muy claro de que va el trato con Sony, y para terminar de hacer injusticia nos limitan los acceso a Server en uso, como sucedió con DC Universe que en un comienzo no daba señal a Sudamérica y no permitía ingresar a jugar, aun adquiriendo el juego con sus respectivas licencias, solución engañar al sistema nuevamente.

Lo positivo es que gracias a todas estas limitantes ya somos expertos en encontrar vacíos legales que nos permitan jugar como debería ser sin trabas.

En otras palabras es como cuando alguien te abre las puertas de tu casa pero solo hasta la sala de visitas, pero no te permite ver el resto de su hogar, entras pero no disfrutas de nada.

Sumando y restando, creo que si bien el mercado aun esta en pañales por estos lados, también es un logro que al menos se considere, hay mucho que trabajar para poder ser iguales al resto del mundo, pero no pueden haber diferencias a la hora de jugar, todos tenemos el derecho de hacerlo y mas aun si estas pagando por ello, y de la mejor forma posible, Microsoft y Sony tantean este lugar del planeta, pero aun no se da cuenta que acá hay un mercado mucho mas explotable y que la cantidad de jugadores día a día crece de forma increíble.

Paciencia dicen unos, que no les importamos dicen otros, la verdad es que si bien eso se nota yo no lo creo tan así, ya están saliendo para ambas plataformas juegos con doblaje latino, cosa que jamás se había visto, e incluso las cajas de las consolas están dedicados a Latino América, si algo hay que criticar seria que no nos han podido subir aun de buena manera donde apunta hace muchísimo rato la industria del video juego, Internet.



*Para qué recorrer el mundo entero  
Cuando un lugar lo Tiene*



ero  
Todo...



**GAMERVIP**<sup>®</sup>

OPINION+ENTRETENCIÓN+BUENA ONDA

# BiOWARE®

Fundada en 1995, esta desarrolladora canadiense, con Casey Hudson a la cabeza, es sin duda icono y referente para los fans más acérrimos del rol occidental. Han sido los creadores de verdaderas obras maestras, que han marcado a fuego sus nombres en la historia del género y en la mente de los jugadores.

Lo que diferencia a Bioware y sus títulos de otros, es la perfección alcanzada al mezclar excelente jugabilidad con tramas conmovedoras y apasionantes que han generado un grado de inmersión inédito. Personajes profundos, carismáticos y mundos creados de los cuales se han dibujado comics, escrito libros y que incluso podrían ser plasmados en el cine y convertirse en éxitos de taquilla.

A continuación, los títulos que han cautivado y destacado mayormente, en estos 17 años de historia.

## Baldur's Gate (1998)

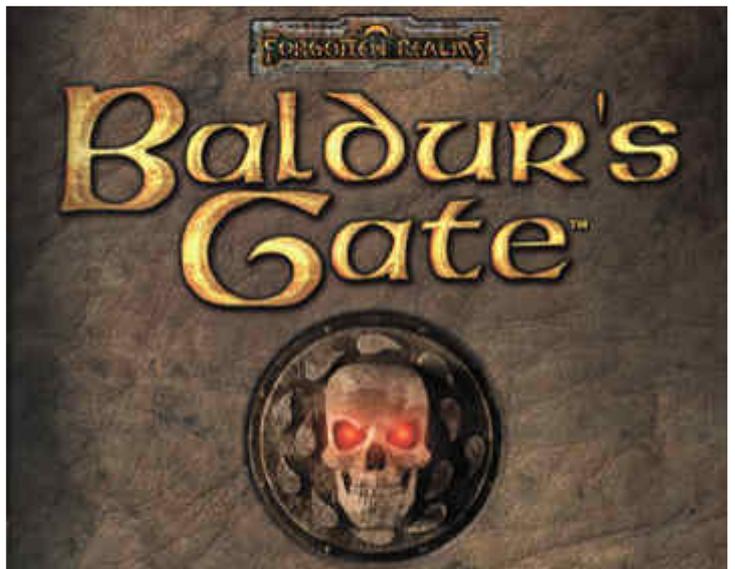
Desarrollado para PC esta joya de la programación contaba con una jugabilidad endiablada y una personalización completa de tu PJ, raza, sexo, clase, alineamiento e incluso permitía reemplazar la voz del protagonista por la tuya, si se disponía de los archivos de audio. Te entregaba el total control de tu personaje principal y de tus compañeros en el combate (mediante el uso del mouse, estilo “click and destroy” y donde se podía pausar la acción), a los que conocías conforme tu historia se desarrollaba. Inspirado en el rol de mesa (Advanced Dungeons & Dragons), contaba con una trama absorbente dividida en capítulos, con mapas extensos, ciudades y personajes con personalidad y alineamiento propio, que mantenían conflictos o apoyaban a tu personaje principal según tus acciones

### EXPANSIONES Y NUEVAS ENTREGAS

- Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast (1999)
- Baldur's Gate II: Shadows of Amn (2000)
- Baldur's Gate II: Throne of Bhaal (2001)

## Neverwinter Nights (2002)

Uno de los títulos más recordados por los amantes del WRPG. 3D y en tercera persona eran sus argumentos. Con una gran variedad de clases que podían ser actualizadas más adelante a clases de prestigio.



Una de las características que hizo de NWN un éxito, fue la incorporación de un multiplayer, en donde cada jugador podía generar un mundo (dividido en módulos) e invitar a sus amigos. Con gráficos excelentes para la época y una rica línea argumental, NWN se inspiraba al igual que BG en una edición mas actual de Dungeons & Dragons, en donde exprimió casi en su totalidad los elementos del rol tradicional en un juego de video.

Grandes ciudades, infinidad de ítems y una intrincada construcción de habilidades sumado a un estilo de combate que necesitaba una plena atención del jugador y conocimiento de sus skills, sentaba las bases para los nuevos wrpg's que vendrían. Además agregaba increíbles secuencias cinemáticas.

EXPANSIONES:

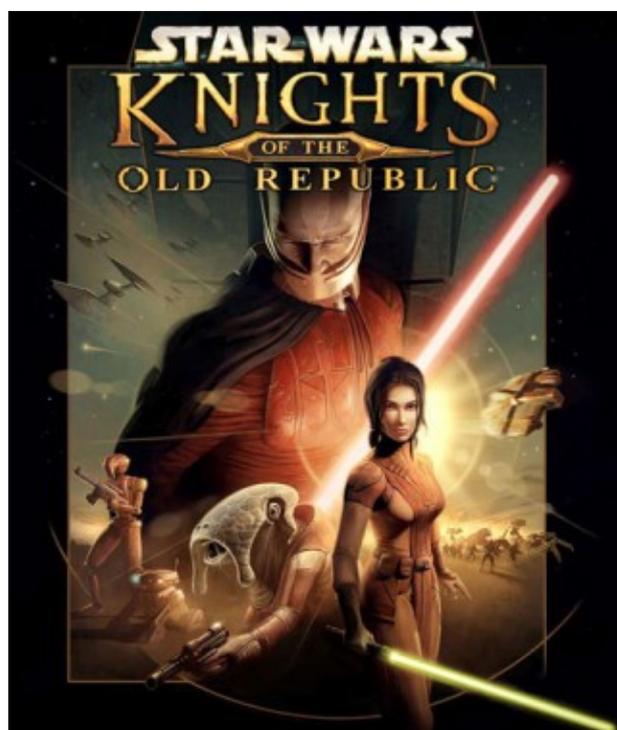
- Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide (2003)
- Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark (2003)

## Star Wars: Knights of the Old Republic “KotOR” (2003)

Aprovechando el riquísimo universo de Star Wars, Bioware desarrolló un título que daría que hablar durante mucho tiempo. En términos de trama, nos situaban como un protagonista poderoso en la Fuerza que había perdido sus recuerdos, el “Ebon Hawk” tu nave, te permitía viajar por los rincones de la galaxia en tu lucha contra Darth Malak. Sin duda KotOR sentaría las bases para juegos posteriores como Mass Effect, tus decisiones influían en el protagonista, que podía acercarse a la Luz (Jedi) o al Lado Oscuro de la Fuerza (Sith), esta última alineación, se proyectaba en el físico de tu PJ, con una piel cada vez más pálida y ojos corrompidamente rojos. Personajes profundos, una trama envolvente y personajes con los cuales se podía entablar amistad o relaciones amorosas, con acontecimientos que se desarrollaban en lugares emblema del Universo Star Wars, como Tatooine, Kashyyyk o Korriban y un desenlace inesperado. En cuanto a jugabilidad, permitía especializarse en distintas clases base (soldado, explorador o ladrón) para luego avanzar en el desarrollo de los poderes de la Fuerza y el manejo del sable láser. Además de controlar tu PJ, te acompañaba un pelotón con distintas capacidades y alineamiento. En cuanto al combate mantenía lo hecho por Bioware, acción estratégica, pudiendo pausar, elegir skills y diversas formas para superar a los enemigos y obstáculos.

Para el siguiente número abarcaremos las dos franquicias con las que Bioware tomó el mundo del RPG por el mango, y simplemente lo revolucionó: Mass Effect y Dragon Age.

Jorge "Xardas" Sanchez



## Continúa en el Próximo Número

# DIARIO DE UNA GAMERGIRL



Diario de una Gamergirl, recogerá las experiencias o desahogo de las chicas dentro del mundo gamer. En donde esperamos poder recolectar sus experiencias, anécdotas, o simplemente brindarles, mes a mes, un sitio que será solo de ellas. Este mes "FaWom"



Toda Gamergirl tiene una historia, en este caso quisiera contarles la mía ya que hace muy poco me estoy involucrando en este mundo. La verdad es que Gamervip.cl, se ha transformado en un gran apoyo para mí, y les agradezco por toda la ayuda y simpatía que me han dado.

Antes de contar todas mis experiencias como gamergirl, deben saber como llegue al mundo de los videojuegos. Todo comenzó cuando mi papá me regalo el resident evil 4 para Wii que en esos tiempos se había recién estrenado, luego de terminarlo varias veces e incluso las mini-misiones, quede totalmente enamorada del juego, y decidí comprarme el RE 5 (juego que hasta el día de hoy no tengo). Gran sorpresa me llevé al saber que no estaba para Wii, mi desilusión fue inmensa y no volví a jugar por mucho tiempo (de picada nomás). Luego descubrí que mi pololo tenía la ps3, así que de a poco empecé a jugar con él, hasta que decidí comprar mi propia ps3, ya que no me dejaba jugar porque era muy mala. Después de que insistí e insistí a mi papá para que me comprara la ps3 finalmente lo logré, y hoy se puede decir que soy mejor que muchos con los que he jugado.

Una de las cosas que más molesta a las mujeres que tienen novios gamers, es que pasen horas jugando y nos dejen de lado, o que le digas – amor te tengo una sorpresa... – y que la respuesta sea – deja terminar este juego y voy –. Una ventaja de ser una gamergirl es poderle hacer lo mismo a ellos, pero con distintas necesidades por ejemplo; – amor, ¿puedes plancharme la camisa que debo ir a trabajar? – Y poder decirles – lo siento amor, estoy jugando, no puedo –. Ese también es un incentivo a las mujeres a jugar para poder hacerles sentir lo que uno siente cuando se queda esperando.

Otro tema que he investigado, es el tema de porque las mujeres no se manifiestan tanto en los juegos como los hombres. Desde mi punto de vista, hay varias razones que explican esto, las mujeres tenemos muchas cosas que hacer; sabemos que es un vicio y que si lo jugamos, no lo dejaremos; somos muy picotas, es decir si perdemos en un juego una, dos o tres veces, nos aburrirnos y comenzamos hacer otras cosas más importantes. Es por eso que no somos capaces de pasar todo el día intentando pasar siempre la misma etapa, pero por otro lado cuando se trata de ganarle a otra persona (es mi caso), y sabemos que podemos lograrlo, podríamos estar días jugando.

Quizá simplemente existen mujeres que no les agrada jugar porque es aburrido, da miedo, es repetido, etc. Pero estoy 100% segura que es porque no conocen todos los juegos que hay en el mundo y solo han visto los juegos más conocidos, pero si de verdad te detienes a buscar, siempre encontrarás un juego que te dejara alucinando por mucho tiempo.

Finalmente, descubrí que las gamergirls tienen una gran cantidad de fans, y son tan famosas y codiciadas como el mismo hecho de jugar. Así que chicas, si su chico no las pesca, o están solteras, no duden en agarrar un control y comenzar a jugar ya que serán el sueño de muchos hombres.

**Catalina "FaWom" Monsalves**



**GAMERVIP**<sup>®</sup>  
OPINIÓN+ENTRETENCIÓN+BUENA ONDA

# AVANCES GV





# HAWKEN

Si hace un tiempo le preguntabas a alguien por el juego “Hawken”, o la compañía detrás del mismo, “Adhesive Games”, con toda seguridad te llevarías una levantada de ceja por respuesta. Pero todo eso cambiaría con la aparición del primer trailer, que mostraba escenas del juego en acción, y que sencillamente dejó a más de alguno con la boca abierta.

Será este el esperadísimo regreso del género Mech-Shooter a la palestra Gamer? Sin duda es lo que muchos esperan, pero intentos pseudo fallidos como el anterior, Front Misión Evolved, han generado más de alguna duda en la mente de muchos.

Pero que sabemos sobre Hawken? Sin duda no todos sus detalles, pero más de alguna cosilla para que conozcas un poco más, de este esperadísimo juego por parte de los amantes robóticos.

Hawken es un Shooter en primera persona, protagonizado por tremendos Mechas (Robots que alcanzaron su popularidad en la cultura de Manga y Animé Japones), en los cuales desde la cabina, con una perspectiva muy de simulador, controlaremos nuestro armatoste mecánico.

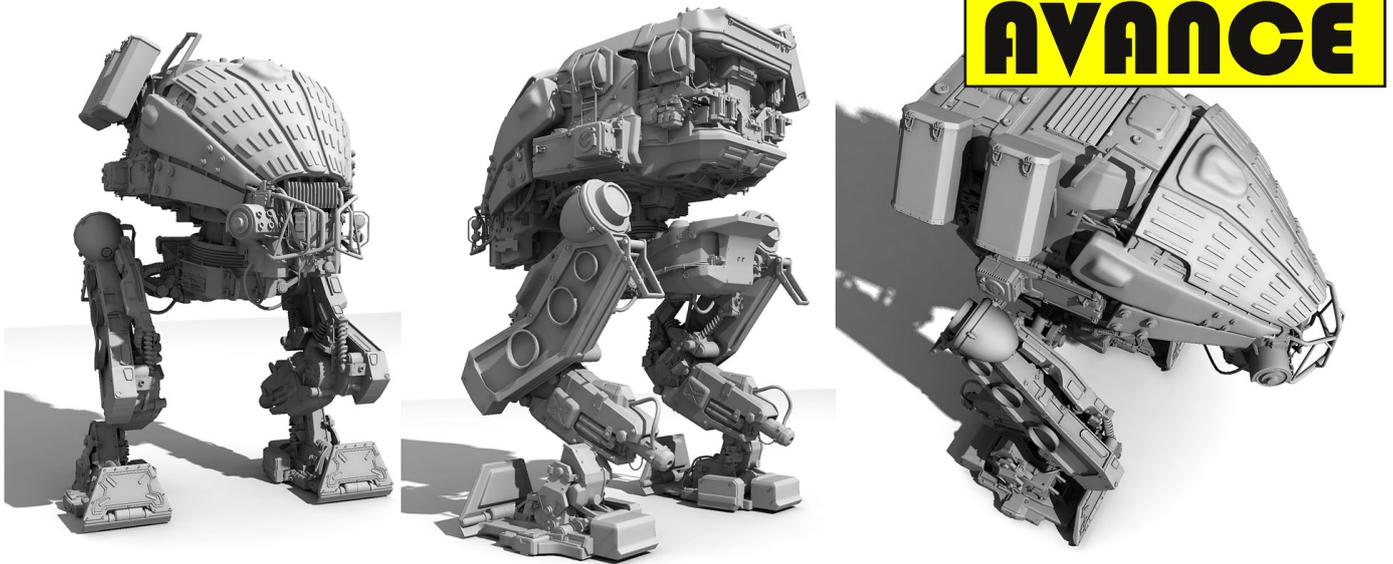
Ahora lo novedoso, los chicos de Adhesive Games, esperan poder lanzar su juego en formato Digital en las tres grandes plataformas y a un precio bastante reducido en comparación de los títulos de estreno en formato físico. Y consultados sobre lo que esperan lograr con el juego, han sido claros en

su respuesta: “Queremos que el jugador, sienta lo que es pilotear un robot gigante, una pesada máquina de Guerra... acercarnos lo más posible a si esto fuera una realidad”. Sin duda una respuesta que a los fans del género los tiene saltando en un pie como la pequeña Sally.

Los muchachos de Adhesive Games, aclaran que su juego no apuntará mucho al juego de mechas tipo arcade, con diseños coloridos, sino a la simulación de lo que es maniobrar una máquina pesada, con un considerable nivel de destrucción, pero no por ello más lenta. Todo esto en escenarios que nos recuerdan mucho el mundo en que se desarrollan los dos últimos “Killzone” de Sony.

Según Adhesive Games, las ciudades destruidas, de ambientación enteramente post apocalíptica en las que se desarrolla el juego no siempre han estado así, de hecho habrán muchas referencias a tiempos sin duda mejores.

Hawken es un juego que sólo ofrecerá Modo Multijugador Online, con dos modalidades: Team Death Match o Free For All, es decir, todos contra todos. Sin duda se extraña un modo de campaña para sumergirnos en este mundo, pero el juego ha sido creado específicamente para modos multijugador, y no olvidemos que llegará a un precio bajo y en distribución digital.



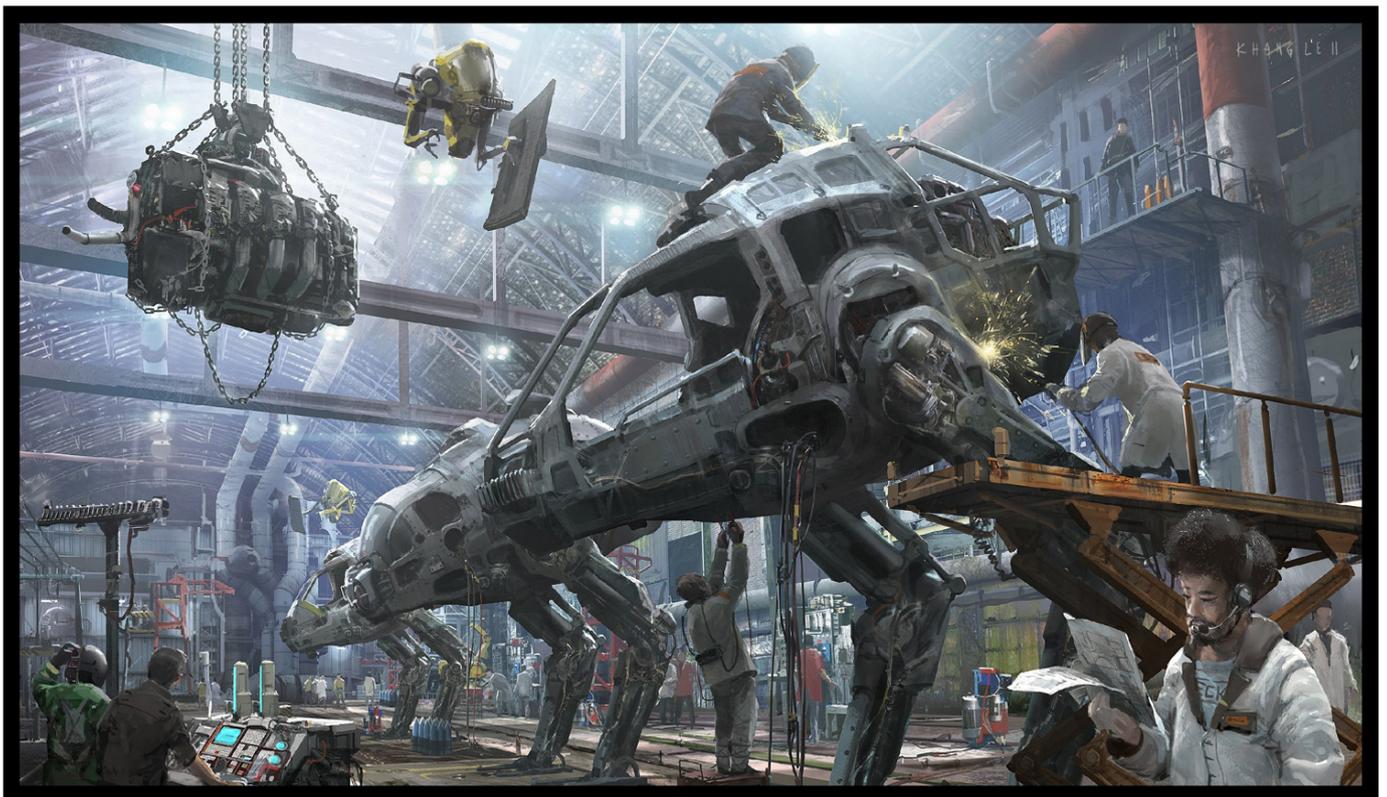
El motor del juego está basado en la tecnología “Unreal Engine” desarrollada por Epic (Gears of War). En donde lo que más tiempo ha llevado, es el poder crear y acabar cada uno de los escenarios y puesta en escena. Para el juego, el reducido grupo de diseñadores, recordemos que esto es un proyecto indie, también ha hechado mano al “DirectX 9”, con un especial tratamiento de texturas, cosa que el paso del juego a las consolas no se vea tan afectado.

El juego comose puede ver en las imágenes, a pesar de estar aún en etapa de desarrollo se ve más que prometedor, consultados sobre la fecha de salida, solo han respondido con un “Estará listo cuando esté listo”, recordemos que este juego no viene de una gran compañía, sino de un pequeño grupo

indie con un sueño, el devolver a los Mechas en toda su grandeza a los fans. Lo que los libera de presiones por fechas límites, y hacen que lo que mida el fin del desarrollo, sea enteramente la satisfacción de sus desarrolladores de ver el producto acabado como ellos querían.

De momento sólo sabemos que saldrá en PC, Xbox 360 y Ps3, en formato digital, y rumores hablan de fines del presente año... pero mejor armarse de paciencia, ya que por como se ve la cosa, si siguen avanzando por como van, esperar en este caso, no tendría nada de malo.

**Carlos Menares**





## THE WITCHER 2: ASSASSIN OF KINGS

Primero partamos por lo básico, que es The Witcher. Antes de ser una franquicia de juegos de rol occidentales, película y serie de TV, Witcher tuvo su génesis en la literatura. Todo está basado en la saga de novelas de Geralt de Rivia, escritas por el polaco Andrzej Sapkowski. La saga de novelas nos cuenta la historia de un cazador de demonios, brujas, cuanto bicho sobrenatural se necesite eliminar por unos buenos pesos. Pero Geralt no es un cazador cualquiera, él es un brujo, es decir, cuenta con poderes sobrenaturales a la orden del día. Sus aventuras fantástico medievales, se han caracterizado por su mordaz humor negro, cuotas altas de sexo, violencia, y una ambigüedad moral que ha resultado más que llamativa, en donde más allá de blancos y negros, estamos empapados de diversos tonos de grises.

Pero vamos a lo que nos compete, los videojuegos. Allá por el año 2007, saldría al mundo la primera entrega, exclusiva para PC (una versión se planeó para Xbox, pero fue dejada de lado, en post de preparar la segunda entrega), desarrollado por CD Projekt RED STUDIO y distribuido por CD Projekt en Polonia y Atari en el resto del mundo.

El juego utilizaba la engine Aurora de Bioware, y en modo de rpg occidental, nos adentraba en la historia, en donde sin duda llamaba mucho la atención el nivel argumental y de toma de desiciones del juego. Finalmente Witcher fue en su mayor parte bien recibido por la crítica y fans, pero muchos fallos salieron tambien a la luz, algo que se prometió se solucionaría por completo para la segunda entrega.. que es la que nos compete aquí

The Witcher II, es un juego de rpg occidental, en donde volvemos a ponernos en la piel de Geralt de Rivia, en otra aventura medieval, llena de toques sobrenaturales y batallas épicas... y en donde cada desición que tomemos, tendrá consecuencia. Pues si algo resalta a The Witcher 2, es la toma de desiciones, donde muchas veces no tendremos claro que es correcto y que no. La escala de grises que se insinuaba en la primera entrega, aquí esta absolutamente mejorada y pulida. De hecho, muchas veces podremos observar las consecuencias de nuestras acciones de manera impresionante.

El juego salio a la venta el año 2011, y dejó a todo el mundo amante del rol, con la boca abierta. Una grafica impresionante, y un estilo de juego exquisito, hicieron que nuevamente los usuarios de PC se sintieran orgullosos de sus maquinas, y sus juegos. Pero no duraría mucho, ya que en el E3 del mismo año, se anunciaría una version extendida para Xbox 360 en exclusiva. Tendríamos no solo el juego, sino todos los parches y contenido que salga a la fecha. Sólo se sabía una cosa, que saldría este 2012.

Algo que el día 26 de Enero saldría a la luz: El juego estará en nuestras manos el próximo 17 de Abril. "The Witcher 2 Enhanced Edition", es el título, y estará disponible en versión simple, y en version de lujo, llamada "Dark" la que contará con el juego en dos dvds, el disco de la banda sonora, un dvd con making off, un libro de arte de 200 páginas, un medallón de lobo, varios autoadhesivos del juego, un mapa y una pequeña guía de mano... sin duda impresionante, y todo por solo 80 dolares, precio estimado.



Pero ahondemos más en Witcher 2, que lo hace ser tan esperado? Sin duda el altísimo nivel de calidad, y ser junto a Skyrim los mejores RPG salidos de occidente en el ultimo tiempo (Obviando a Mass Effect 2 y Dragon Age Origins, que salieron hace unos años).

Cd Project esta vez utilizó un motor de juego enteramente propio, dejando de lado el uso del Aurora de Bioware para esta ocasión. El gameplay también fue modificado, y atrás quedó la funcionalidad casi entera del ratón en combate, siendo ahora mucho más activo y dinámico.

Otra de las gracias, es la forma en que podremos enfrentar nuestras misiones, dejando enteramente a nuestro ritmo y estilo de juego, la decisión de cómo llevarlas a cabo.

La trama se desarrolla cinematográficamente, al estilo Dragon Age Origins, con cinemáticas de lujo y flashbacks, todo acompañado por uno de los mejores trabajos de doblaje realizados jamás. Sin duda algo que transforma la experiencia jugable, a niveles épicos. Los amantes del rpg con buen guion, historias trabajadas y diálogos profundos, están de fiesta. Aquí todos los personajes son tridimensionales, y lamentaremos o nos alegraremos, con cada muerte de nuestros conocidos.

Witcher 2, pule muchos de los errores del primer videojuego, remodela por completo el sistema de combate y despliega unos gráficos verdaderamente alucinante un uso abrumador

# AVANCE



de luces y sombras ambientales. El diseño de personajes y de escenarios han sido muy bien llevados a consola, y se nota el trabajo realizado en todo el año para reconstruir el juego. Ya se ha mostrado gameplay corriendo en Xbox 360, y la verdad es que nos ha vuelto a dejar con la boca abierta.

Esta enhanced edition, que llegará a consolas, trae la salvedad de contar con más de 4 horas en misiones extras, personajes nuevos, diálogos más trabajados, y todos los bugs corregidos.

También nos informa que se han remozado melodías y retocado ciertos pasajes del juego, todo en pro de entregar una experiencia verdaderamente mejorada, en relación a un juego que ya en su versión inicial, resultaba una maravilla.

También se nos informa que en esta edición se incluirán los DLC que aparecieron, el tutorial completo, y el Arena Arcade Mode, que salió para la versión 2.0 del juego.

The Witcher 2, viene a responder a las plegarias de muchos consoleros, y sin duda a marcar de igual a igual el paso con Skyrim, como las dos fuerzas de wprg medieval que rugen en consolas. Si disfrutaste de Dragon Age Origins, y buscabas algo similar, con más historia y desarrollo de personajes que Skyrim, sin duda te recomendamos chequear este juego, sin duda no te arrepentirás.

**Carlos Menares**



## BORDERLANDS 2

Si hay algo que muchos jugadores recuerdan hoy en día, es el tremendo buen sabor de boca que nos dejase la primera entrega de Borderlands, de la mano de Gearbox, los mismos que continúan en esta segunda patita de cueca.

El estilo "Cell Shading", la impresionante variedad de armas, y la exquisita fusión del Shooter en primera persona con elementos propios del RPG, hicieron que Borderlands se pusiera de inmediato en la lista de los juegos favoritos de ese año, y si a esto le agregamos que toda la experiencia la podías jugar en cooperativo con amigos, tanto online como offline, y unos tremendos DLC, sin duda estamos hablando de un juego que fue todo un éxito. Pero eso fue Borderlands, y acá, el juego que ocupa tanto nuestra portada, como estas páginas, es su segunda entrega, la que viene cargada y movida con bastantes novedades. Las que pasamos a relatarles en extenso, a continuación.

### El Mundo

Primero que nada, nos hemos enterado que el mundo en el cual se desarrollará la secuela es inmenso.

Para que se hagan una idea, según Jeremy Cooke, director de

arte de Borderlands 2, el mundo del juego será un tercio más grande que el del primer Borderlands.

"El tamaño es importante para un mundo como este, que va de explorar. Va sobre lo que te vas a encontrar al girar la siguiente esquina, personalmente, cuando veo un punto luminoso en el radar en el pico de una montaña distante, ¡tengo que llegar allí inmediatamente! Allí habrá una pistola para mí. Eso es lo que quiero". Eufusivamente aclara Jeremy, "Todo es muy intuitivo y trabajamos muy duro para conectar cada zona con las otras de una forma lógica, cuando estás mirando desde lo alto de la presa en la demo, ves desiertos al sur, y si miras al otro lado verás un páramo helado. Está todo conectado".

Es ya claro que exploraremos senderos, rutas y partes de Pandora que jamás siquiera habríamos pensado que estaban ahí. Ya no solo habra desierto, sino hielo, volcanes y zonas verdes. En la primera entrega estuvimos explorando el oeste de Pandora, en la secuela iremos al norte y al sureste, conectando Pandora como un planeta total, y en donde cada mapa se ubica realmente en un continente dentro de este mundo.



Tal como sucediera con la primera entrega, en Borderlands 2 nuevamente iremos avanzando por el argumento cumpliendo una serie de misiones, en donde sin duda, destacan las secundarias, que tan buen recuerdo nos dejan en el primer juego. Sobre esto, Paul Hellquist, diseñador de la secuela, nos cuenta que las misiones ahora serán muchísimo más extensas, y llenas de giros argumentales y sorpresas, para evitar que el jugador caiga en la monotonía. También los personajes no jugables se han mejorado en extenso, serán más inteligentes, y tanto enemigos como jefes resultaran huesos duros de roer.

## Historia

Algo que muchos criticaron del primer juego, esta vez se encuentra en la pizarra como prioridad numero 1: La historia. Por muy grandioso que Borderlands resultase, sin duda su gran punto flaco era la falta de una historia sólida, y un argumento definido. Algo que esta vez se ha buscado suplir de manera inmediata.

Contaremos con 4 nuevos protagonistas, los cuales avanzaran por una trama (de la que aun no se han contado muchos detalles) que sabemos sucede a la primera entrega. De hecho veremos a los personajes del primer juego, como secundarios no jugables, en algunas ocasiones de nuestra aventura.

El desarrollo de la historia será absolutamente dinámico, es decir si llegamos a fracasar en una misión de rescate, la historia y argumento se irán moldeando al resultado. Algo que sin duda se agradece bastante, apuntando a la rejugabilidad.

## Jugabilidad

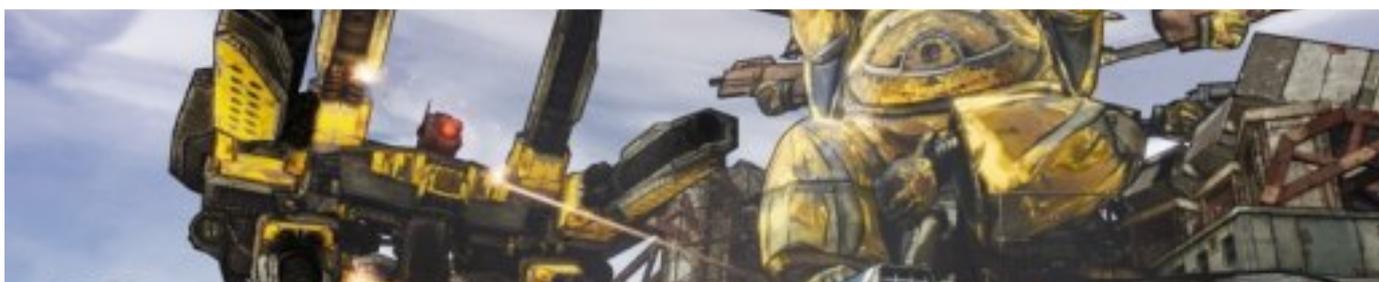
Borderlands 2 no contará con el arsenal de armas de la primera entrega, se ha buscado renovar por completo en este tema, y en esto se verá afectada la cantidad de armas disponibles, pues se ha buscado apuntar más por la diferenciación real y mayúscula entre tipos de armas, más que por la sobreexplotación de estas. Por ello, debiesemos esperar armas originales y variadas, las cuales dispondremos para el juego, y que esta vez tambien dispondran nuestros enemigos, pues ellos contarán con su propio arsenal.

En cuanto a los enemigos, como ya dijimos anteriormente, se ha buscado mejorar la IA, y variedad de los mismos.

Es de destacar que en esta oportunidad, se nos aseguran unos jefes finales, muchísimo más destacables, grandes, y en donde deberemos aplicar la táctica tanto como la acción si queremos derrotarlos.

El sistema de progreso de habilidades, será muy similar a la primera entrega, contando eso si con sendas novedades en su composición. Esta vez contaremos con tres árboles de habilidades, para llenar a gusto, a medida que vayamos avanzando en el juego. Uno estará diseñado para habilidades agresivas, como extender el modo berserk en combate, mientras otro se dedicará a plantear habilidades de defensa o señuelo, para atraer enemigos, mientras el tercero, será más personalizable según nuestro estilo de juego.

El juego nuevamente podrá ser jugado de cooperativo de 4 jugadores, los cuales tomarán protagonistas completamente nuevos, en donde ya se nos ha mostrado a Salvador, el Gunzerker, un enano de armas tomar, y que posee la habilidad de llevar un arma en cada mano. También se ha confirmado una protagonista para la clase Sirena, pero aún no sabemos fijo quien será.





en donde ya se nos ha mostrado a Salvador, el Gunzerker, un enano de armas tomar, y que posee la habilidad de llevar un arma en cada mano. También se ha confirmado una protagonista para la clase Sirena, pero aún no sabemos fijo quien será.

### Una Interfaz Completamente Nueva

Si hay algo que los desarrolladores de Borderlands, han repetido en múltiples entrevistas, es el hecho de que no quedaron para nada satisfechos, en como resultó la interfaz utilizada en el primer juego. Recalcando lo pésimo que se sentía jugarlo a pantalla dividida.

Es por ello que en esta oportunidad, se ha optado por utilizar una interfaz completamente nueva, partiendo de cero. Y lo que es mejor, construida en específico para la plataforma en que se este produciendo, es decir, en PC la función del raton sera primordial, podras arrastrar a gusto, mientras que para los consoleros, se desarrolla otra versión específicamente para sus necesidades, y que evite que el juego se malogre al emplear pantalla dividida.

### Conclusiones

Si hay algo que no podemos negar, es que Gearbox quiere poner todas sus fichas en su nuevo caballo de guerra, y hacer que el mal rato que les probocó el reciente "Duke Nukem" quede en el pasado. Es por ello que a uno de sus juegos más celebrados, se le ha optado por otorgar tratamiento de lujo, en donde todo está siendo construido de cero, pensado para cada

plataforma con guante de seda, y en donde los gastos dan lo mismo. Un mundo rico y variado, una jugabilidad expandida al uso de dos armas y mayores habilidades, misiones dinamicas y una historia que se amoldará a nuestros resultados prometen una experiencia nueva y muy rejugable. Si a esto le agregamos la vuelta del co-op, tanto online como a pantalla dividida, y una gran variedad de escenarios , enemigos y armas, no cabe duda que estamos ante uno de los juegos que puede llevarse los aplausos para este 2012.

Acá en Gamervip estaremos atentos a su desarrollo, y estaremos el día en que podamos ya tenerlo en nuestras manos, para brindarte un analisis mas a fondo, y ver si en realidad se cumplió todo aquello que se ha prometido.

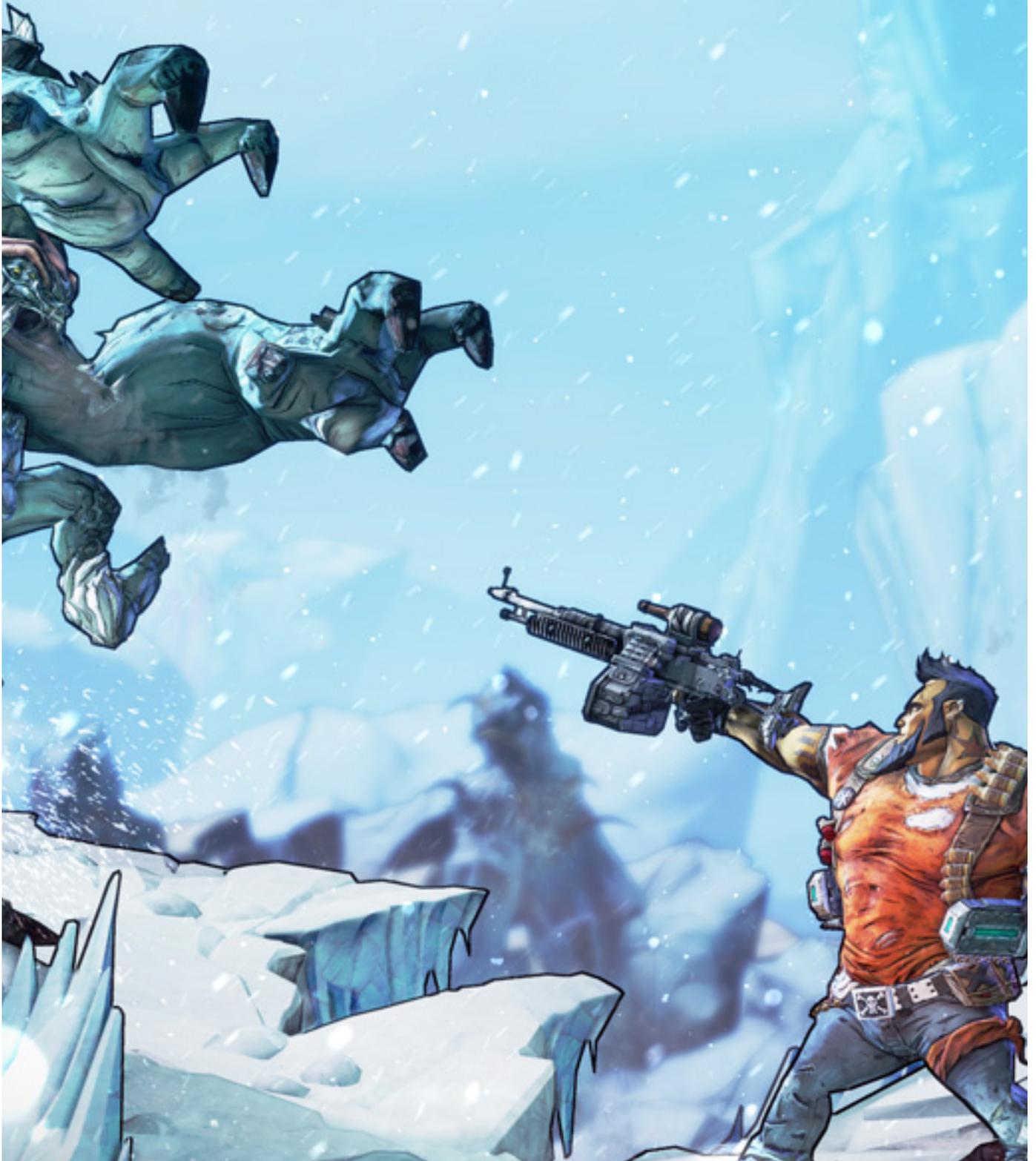
El juego aun no tiene fecha exacta definida, pero se espera para el último tercio del presente año.

### Dato Curioso:

Como dato curioso, les contamos que un fallecido fan del primer juego, aparecerá en la segunda entrega como personaje no jugable. Es una forma de sorpresivo homenaje, para un gamer que falleció a los 22 años víctima del cáncer. Algo que sin duda, nos parece destacable, y nos hace darnos cuenta que detrás de muchos juegos, hay personas que no siempre apuntan netamente al lado comercial, sino que escuchan y se acercan a sus fans... pulgar arriba Gearbox!

Carlos Menares

# AVANCE BORDERLANDS 2



## EA latinoamerica nos invita a ver "The Art of Flying"

Gamervip en el Parque Arauco muchachos... así es, fuimos cordialmente invitados por Electronic Arts Latinoamerica, a la exhibición de un documental de Snowboarding a puerta cerrada, para calentar motores ante la llegada del esperado juego "SSX", y realmente nos atendieron de lujo.

Nos pusimos en marcha raudos al acontecimiento, casi de corbata, y he de acotar que apenas llegamos al cine, ya había gente haciendo fila para entrar, había una Señorita bastante agraciada preguntando los nombres de cada uno y porque medio informativo llegamos a la esta presentación, ante lo cual infle el pecho y dije "GamerVip", procediendo a pasar con la frente en alto y los ojos cerrados, lo mismo mi compañero Alexys (Administrador Comunidades web Gamervip), el cual casi con un bate en la mano le dijo a la señorita:

"GamerVip con V" y la niña sonrió..... Luego un muchacho nos paso a ofrecer Cabritas y bebidas Gratis \*\*, ipsofacto nos sacamos unas fotos y nos dirigimos a ver el espectáculo visual que nos prometía EA.

Ya acomodados en nuestro lugar luego de su momento de jugoso, nos preparamos a ver el Documental de Snowboard, bastante interesante, a que me refiero?, Por lo que se veía en las imágenes es un deporte bastante extremos, saltos espectaculares desde la cima de una montaña una y otra vez, cada vez mas peligrosos, obviamente Full equipamiento. Los lugares en los que estuvieron fueron bastantes, empezando por Alaska, Chile en la Cordillera, luego cerca del volcán que hizo erupción el año pasado, y los carabineros les cortaron el paso por lo que sucedía, después se dirigieron a la Patagonia, pero no pudieron hacer el deporte en ese lugar, ya que no había tanta nieve como ellos esperaban, y como punto final Canadá.

Por lo que se veía en las imágenes es un deporte bastante extremo y riesgoso, de hecho unos de los muchachos que lo ejercían le salio mal una pirueta en el aire y fue a dar por tierra horriblemente mal, se fracturo la mandíbula inferior y la pierna derecha.

Luego al terminar el Documental, procedimos a salir del cine y había un muchacho jugando Kinect, obviamente un juego de Snowboard al cual no le sacamos fotos porque llevábamos en las manos una nueva porción de cabritas y bebida, tanto el Alexis como yo.

Una experiencia sencilla, en donde nuevamente nos codeamos con la farandula gamer informativa criolla, dando las gracias por supuesto a EA Latinoamerica, siempre apoyando la gran GV.



Arngrim Berserk

Gamervip.cl  
Cumple  
1 Año!

**SOCIALITE GV**



...y lo Celebramos en Grande!





Archivos Gamervip, es el espacio en donde encontrarás crónicas, o artículos publicados durante todo el año de vida de Gamervip, ya sea por usuarios, como por miembros del staff de quienes componemos la gran GV, y que hemos querido rescatar, para que queden plasmados en la historia. Su composición es sin duda más informal, ya que proviene de un contexto de "comunidad", pero que no hemos querido alterar, para poder reproducir, tal cual fueran escritos en su tiempo.

## MEMORIA EMOTIVA GAMER

Ayer como cada miércoles pase a ver a mis abuelos, mis abuelos por parte de madre aún viven ambos, ya están por sobre los 92 y pasan la mayor parte del tiempo en cama, es duro cuando vez a gente que fue tan activa así, más aún si fuiste tan cercano. Los beso en la frente y conversamos de actualidad, mi abuela muy lúcida culpa hasta al conejo de los comunistas xd mientras mi abuelo semisonríe mirando el cielo, y es que esta señora siempre ha sido tan contestadora, así nos acomodamos a ver una película, una de las cintas que tantos nos gustan con mi abuelo, así que me acomodé cerca de la cama y nos mandamos al pecho "El fugitivo de Josey Wales" de Clint Eastwood, quizás enésima vez que la vemos, pero siempre la disfrutamos mucho.

No se en que momento sucedió, pero hubo un instante en que comencé a recordar los momentos en que mis abuelos habían marcado mi vida, momentos que me definieron hobbies y aficiones, y en donde ellos fueron muy protagonistas.

Cuando aun era un bicho pequeño de ser humano mi abuela me regaló mi primera consola, una atari 2600, era navidad y entre tanta chuchería que le llega a uno, me llevo mi gloriosa primera consola: mi ATARI.

Aún recuerdo aquella primera noche con mi nuevo chiche, venia el missile command con la consola, y estuve hasta las tantas junto a mi padre dándole a los famosos rayitos... que simpleza, no había 3D, no había online, solo los varones de mi familia acomodados en mi pieza jugando. así se hizo costumbre que para cada navidad, cumpleaños o similar, mi

abuela me regalaba juegos... quizás donde los compraba, no me imagino un "emporiogames" en aquella época; pero así disfruté como chino del space invaders y muchos otros.

Fue mi primer paso en el mundo gamer, luego mi padre me regalaría un atari 800XL pretendiendo estimular mejor mi lado computin, cosa que jamás sucedió, ya que sin Alexis creo el foro se me caería cada 10 minutos xd Como goce con el Monctezuma y otros juegos que hicieron nata en mi 800XL, luego vendría mi primo y su nintendo, pedí la dichosa nintendo y mi padre apareció con una sega (master system me aclara jotape q se llamaba) XD pero así conocí a Sonic (alex kid me aclara jp q se llamaba) o similares, mientras un Mario azul bajaba y subia por todos lados.. luego supernintendo, playstation y saturn, dreamcast y playstation 2, hasta llegar al presente, con xbox y ps3.

Comenzó todo con mi abuela y una humilde atari 2600, pero sin ella no habría quizás nunca descubierto lo mucho que me gustaba esto, el leer noticias sobre el mundo de los juegos, el meterme en pleno hypeo y saber que quizás me desilusione, pero gozar la espera, revisar trailers, imaginar ya el juego en mis manos... creo que los gamers podemos a veces sonreír con tan poco, sentir un gustito y alegría de cosas tan variadas que llevamos un paso de felicidad ganado por sobre el resto de la manada. Ve un gamer medio bajoneado, lo pones frente al trailer de Battlefield 3, Gears 3 o Mortal kombat 9, y si le dices las palabras correctas ya lo habrás enviado de un platanazo al refugio subconsciente de sus aficiones.. ese lóbulu cálido que solo nosotros conocemos.

Mi abuelo me pide agua, recuerdo cuando en el cine lo hacia.. "abuelo es bebida!" le contestaba yo, "anda a buscarme aguaaa!!!" repetía, en fin, le traía una coca cola y feliz se la tomaba. Hoy no toma el vaso con la misma fuerza, pensar que este señor fue herrero de los de antes, de los de fundo y asado de tira, domador y accidentado frecuente de torceduras y dedos reventados. Hoy luce como abuelito de cuento ahí acostado, creo que incluso mas pequeño... maldición, odio tanto el paso del tiempo.

Mi abuelo de pequeño que me ha consentido, cuando cumplí 1 año me regalo mi coli negro que llame Coki (quizás quien lo llamo pero ni me acuerdo ya de eso), siempre he estado a full conectado con los animales, los siento parte de mi, me gustan muchísimo, y quizás nació de aquel cachorro negro con bufanda blanca que andaba conmigo para todas partes, coki tenia 1 mes cuando llego a mi vida, y no lo recuerdo... mi mente ya tampoco es de un chico de 15 años, recuerdo cuando ya tenia 8 o 9 y coki grande dormía en mis pies y lo correteaban con un chaleco, que casi siempre era la de mi padre, que salía echando fuego por la boca!

- NO VEN QUE ME DEJAN TODO LLENO DE PELOS!!!!  
- y se retiraba así cuando recuperaba su dichosa chomba.

Mi abuelo también tenía la costumbre de llevarme al cine, cada domingo desde como los 7 creo era nuestro DIA de cine, luego a comer papas fritas con pollo a los pollitos dicen... hace tanto que no voy, ni siquiera se si aun existen.. en estado, santiago centro. así por nuestros ojos desfilaron policías, guerreros, hasta cantinflas. A veces escogía una de terror, porque sabía que mi abuelo se dormiría a la mitad y pasaría piola. Mi papa había prohibido terminantemente que viera pelis de terror, y todo porque me sorprendió viendo el exorcista en su joyita, un equipo vhs de primera generación, cuando en Chile para comprar vhs debías ir a pedro de valdivia segundo piso y preguntar por don Jaime XD no existían siquiera errols o películas originales en este país, es en esa dirección donde pude escoger para nuestra canasta,

mientras mi papa mufaba un "tu mama nos va a retar", joyas del tipo : Zombie de Fulci, Halloween de Carpenter y muchas otras. Había nacido mi hambre por el cine de terror, que no se detendría jamás, mal que mal por algo mi habitación posee un cuadro tamaño natural de reagan poseída en el exorcista xd, siempre problemático con mis parejas.

Pero regresemos al pasado, la cosa es que una vez fuimos a ver Rocky III al cine, debo haber sido mucho menor que chuche, infinitamente menor... pero así como dicen que hay flashes, fragmentos de vida que quedan tatuados en nuestro interior, este sin duda que es uno de ellos.

Yo estaba alucinado con Rocky, mientras mi tata me shusheaba porque según el veterano, yo metía mucha bulla, que culpa tengo yo si los subtítulos pasaban muy rápido . De pronto quede con los ojos así, OO!!!, una montaña gigantesca de ser humano, rubio lanzaba a rocky como si fuera un juguete !!!! me apreté a mi tata, y creo que las cabritas salieron por todos lados, era un hombre gigantesco que estaba destruyendo a rocky, creo que me pare en la silla y salte o alguna idiotez así, porque mi abuelo colapso y me fijo al asiento con un "SHHHHH!!!!!! ÒO!!!!!"

Termino Rocky III, y yo aun no me sacaba de la cabeza el tipo rubio gigante de 3 metros que podía lanzar gente como si fueran muñecos, llegue a casa y a un primo lo trate de lanzar igual y posterior caída con pierna sobre su cuello... el resultado por supuesto fue un desastre y me castigaron. Un DIA mi abuelo comenzó a traer lucha libre. Me explico que el gigante era Hulk Hogan, un luchador muy importante, y así juntos comenzamos a ver los vhs que se conseguía de su amigo de fundo, uno que viajaba seguido a USA y se los grababa. así un día me llevo a ver titanes del ring, yo alucine con la momia, mientras a mi abuelo le encantaba "Renato el hermoso" e\_e, si un día lo fuimos a conocer a camarines, porque mi abuelo los conocía a todos, ahora que lo pienso no tendrá un poco de Xardas mi abuelo en su interior?? , mejor alejo eso de mi mente de inmediato !!.



Pero yo era fan de Hulk Hogan, ese gigante vikingo que hacia pedazos hombres como muñecos y que también era bueno, yo era chico... ya después con los años me involucraría mucho mas en la lucha libre, comenzando por relatar las luchas de los titanes del ring, para Don Miguel Ángel Fanfani, guionizar la SWA en megavision o, junto a otros chicos como yo, formar Xtreme Lucha libre. Pero a pesar de todo Hogan era Hogan. Cuando ya lo vi mas viejo, siempre espere aquel demoledor salto y caída con la pierna que hacia en Rocky, y que con mi abuelo nos dejo así !!

Pero los tiempos cambian, la lucha cambia... Hogan envejeció, y así lo hizo también mi abuelo. El otro día veía el trailer del WWE All stars, nuevo juego de lucha libre, más que nada de curiosidad, ya que los smackdown los había dejado de comprar, me parecía que eran siempre lo mismo, cuando vi el primer épico trailer de este nuevo juego, con los luchadores hiper desarrollados, cuasi "super héroes".

Nuevamente quede con los ojos OO!!!, era el Hogan que había visto cuando niño, a mis ojos así lucia Hogan y así realizaba esa mortal caída de pierna (se que se llama legdrop, para los puristas xd)!! Se lo mostré a mi abuelo y se rió mucho, en fin, de que yo volviera a ser aquel pendejo alucinado de 10 años.

No se siquiera si el juegos era bueno o malo, la verdad en este caso no es el tema, solo la forma en que los videojuegos nos

acercan a veces a nuestra gente, no solo compartiéndolos, sino que asimilando ciertas cosas, o en detalles tan ínfimos.

Mi abuelo esta ya en el séptimo sueño, y mi abuela me guiña un ojo, es hora de partir a mis aposentos, les apago la tele y salgo en silencio, pensar que en esa habitación, estaba mi génesis como gamer, cinéfilo y muchas cosas más. Sonreí y agradecí por tenerlos aun, por poder pasar tiempo con ellos y tener la capacidad de volver a ver las cosas como si tuviera 10 años. Pero me pregunto, sin ellos, sin mi familia, sin la cultura gamer que me forje de pequeño, habría gozado de este hobby como lo hago hoy?

**Lobo Orochi**  
**Administrador Gamervip.cl**



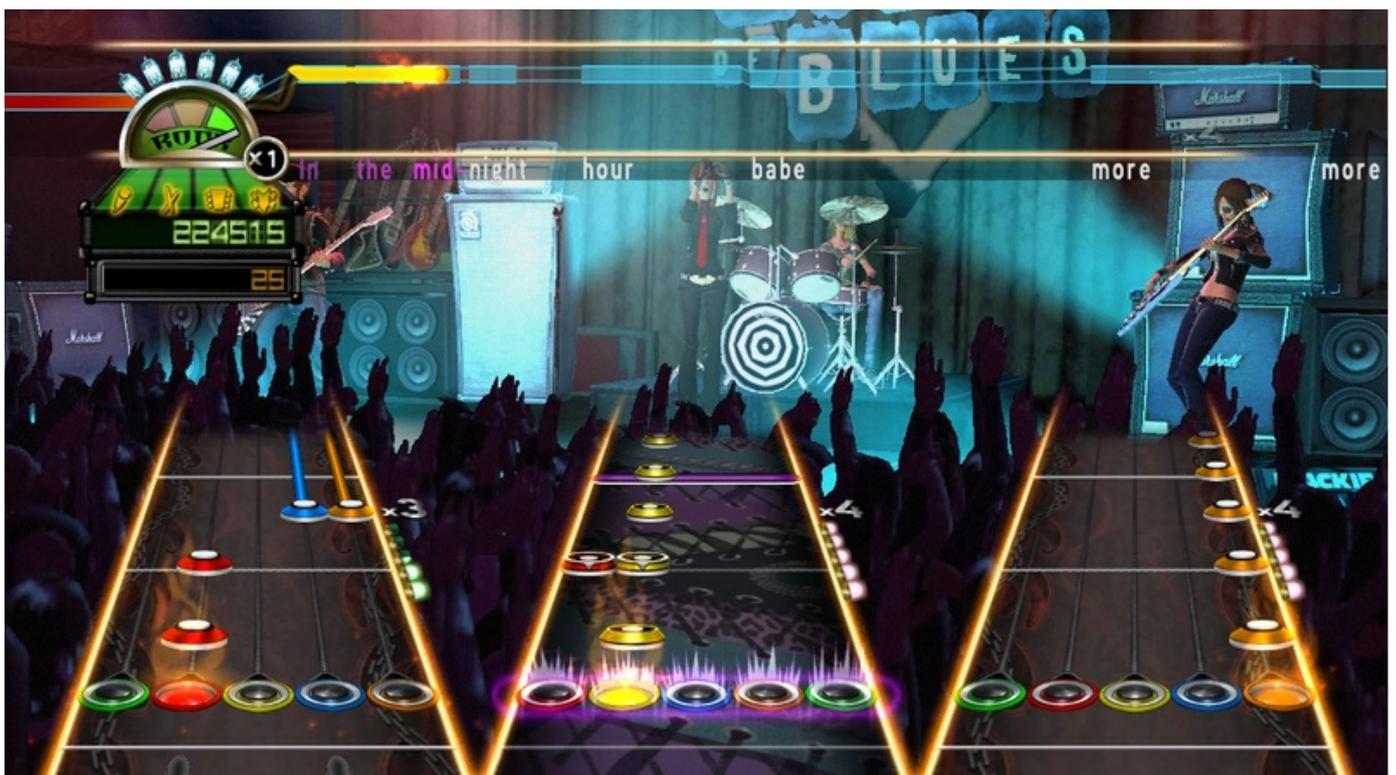


## *Porque Crees que decayeron los juegos musicales?*

No es secreto ya la forma en que un genero subio tanto, y de forma tan rapida cayó... Guitar Hero en su momento fué lo que todos querian, hoy las ventas de Rock Band 3 están funcionando muy mal, y Riccittello, el CEO de Electronic Arts ha declarado que la compañía no piensa adquirir Harmonix... y eso que Rock Band 3 esta considerado el mejor juego de la saga. Y así, juegos como Warriors of Rock, Rock of the Dead, The Gig y demases, resultaron en atroces fracasos...

Pero qué crees tú que fué la causa de esto? Muy pocas veces se vió a un género de los videojuegos subir tanto y caer tan rápido... cual es tu análisis del tema?

Esperamos tus respuestas al mail [gamervipchile@gmail.com](mailto:gamervipchile@gmail.com)





# ANALISIS GV





## KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

Kingdoms of Amalur: Reckoning es un juego que ha dado mucho que hablar, no solo por el auge que ha tenido en el último tiempo el RPG occidental como género en esta generación de consolas, si no que por las personas detrás de este proyecto.

Quizás el Tráiler de presentación que fue Mostrado durante el Pasado E3 no impacto a muchos por las imágenes mostradas del juego, pero a más de alguno por los nombres que aparecieron:

- R.A. Salvatore: Escritor galardonado en reiteradas ocasiones por el New York Times por sus trabajos de Fantasías, y que ha realizado Reiterados trabajos para Dungeons & Dragons, dentro de los que se incluye Forgotten Realms, Mundo que fue utilizado para juegos como Baldur's Gate o uno de mis favoritos, NeverWinter Nights

- Todd McFarlane: Autor de Spawn (si no han leído este comic, vayan a su comiquería mas cercana en este mismo instante)

- Ken Rolston: Diseñador en Jefe de The Elders Scrolls IV: Oblivion

Con esos curriculum involucrados, es difícil no prestarle atención al juego. Ya sea por la narrativa y mundo que nos presentara el juego, la experiencia con este género y el diseño del mundo y personajes.

Salvatore ha vuelto a hacerlo, ha creado un mundo sumamente rico en cuanto a historia y mitología, un mundo

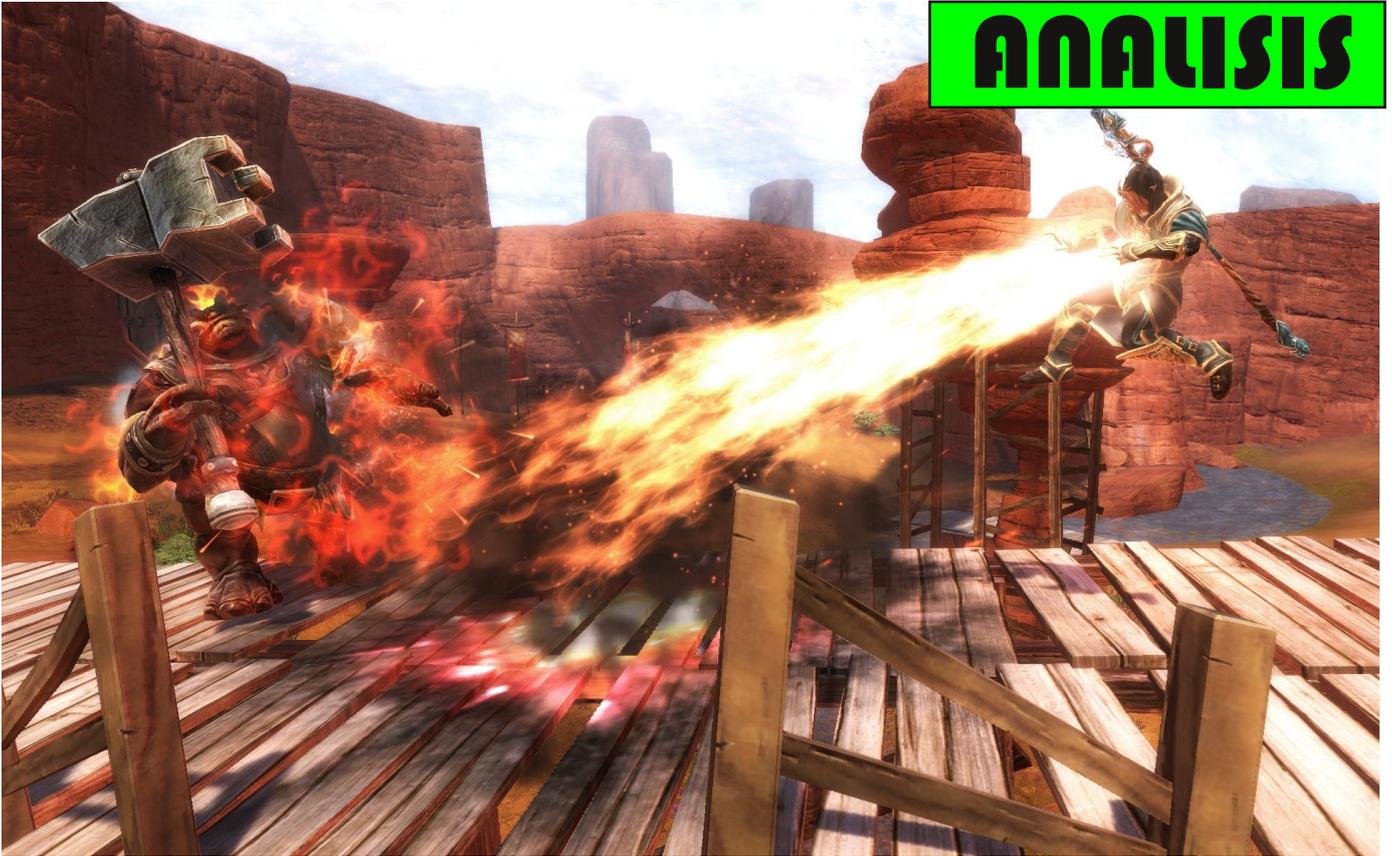
sumamente extenso en que cada raza, cada clan y cada país tiene su propia historia, un pasado, creencias. A lo largo del juego encontraremos muchos personajes y textos, cada uno con algo que decir, que si bien, pueden no afectar el Desarrollo de la historia del juego, te adentran más y más en el mundo de Amalur.

Este juego nos presenta un mundo abierto para recorrer, llenos de cosas por hacer y que en cada lugar que visitemos tendremos misiones y tareas por hacer, pero a diferencia de juegos similares (lo más reciente en estos momentos sería Skyrim), Reckoning nos presenta un Gameplay sumamente rápido y fluido, bordeando un juego de acción prácticamente, y esto aplicada a cada Clase por así decirlo.

En esta entrega somos libres de crear un personaje a nuestro antojo, partiendo de la apariencia (Sexo, Raza, Color de piel, pelo, accesorios) a la Clase de nuestro personaje por así decirlo, además de que nuestra vestimenta será nuestra armadura que llevemos, y un gran agregado que tiene el juego, a mi parecer por lo menos, es la opción de ocultar el casco, Podemos llevar nuestro casco, obtener todos sus beneficios pero aun así ver el rostro de nuestro personaje en el juego.

Se nos Presentan 3 Clases primarias, pero no se trata de un sistema de clases Rígido, en el que tu abiertamente decides ser un mago, un guerrero o un pícaro. Se nos entregan 3 arboles de habilidad (Might, Sorcery y Finesse) en los cuales podremos repartir nuestros puntos de habilidad con total libertad al subir de Nivel. Será decisión nuestra si deseamos especializarnos en un solo Árbol de habilidad, o deseamos

# ANALISIS



repartir puntos entre 2 arboles o incluso, los 3.

Las skills por su parte, nos entregarán habilidades pasivas que no afectaran combate pero si la interacción con otros NPC o nuestra experiencia a explorar el mundo. Habilidades como persuasión para habilitar nuevas opciones de conversación, Mercantil para comerciar a mejores precios, Detectar lo oculto para encontrar tesoros y otras cosas ocultas en el mundo, por nombrar alguna.

Repartir nuestras habilidades en los distintos arcos también desbloqueara nuevos destinos (una clase especializada por así decirlo) entregando distintos beneficios como aumento del daño físico, del daño elemental, el sigilo, etc, dependiendo de donde fueron repartidos nuestros puntos de habilidad, lo que potencia a nuestro personaje, entre mas puntos sean invertidos, nuevos Destinos serán desbloqueados.

El juego También cuenta con los llamados Twist of Fate, los cuales se obtienen durante el transcurso del juego al realizar ciertas misiones o por otros medios (Aquellos que jugaron la Demo tendrán desbloqueada un Twist of fate desde el inicio) los cuales dan un beneficio permanente a nuestro personaje. Durante el juego también encontraremos Lorestones, piedras que cuentan leyendas del mundo de Amalur, las que al completar el Set de una Zona desbloquean beneficios para nuestro personaje (aumentos de daño, resistencia, entre otros). La Cantidad de Misiones Secundarias y labores que encontraremos durante el juego bordea el absurdo prácticamente, en mis 20 horas de juego tengo un total de 77 misiones completadas, y activas 7 labores, 3 misiones de las facciones del juego, 2 misiones principales y alrededor de 4

misiones secundarias. Esto solo habiendo recorrido  $\frac{1}{4}$  del mundo aproximadamente y habiendo completado 5 misiones de la historia principal. Así que prepárense a gastar su tiempo porque siempre tendrán algo que hacer.

Además con la Alquimia (pociones) Forja (armas y armaduras) y Sagecraft ( Joyas que entregan beneficios) tendremos aun mas para hacer .

La historia nos coloca en un momento de conflicto en Amalur, Recientemente, en Winter Court, uno de los tantos establecimientos de los Fae, ha alcanzado el trono Gadflow. Los Fae por lo general son pacíficos, y realmente no prestan mucha atención a los otros habitantes de Amalur, pero Gadflow ha sido corrompido y ha iniciado a una guerra contra todas las formas de vida mortales del Reino, poniendo en riesgo a todos los habitantes de Amalur. Es Así como el conflicto se ha alargado durante años contra el ejército inmortal de Gadflow, los Thuata, que una vez caen, renacen en su tierra de origen.





Nuestra historia comienza en la torre de Alestar, donde un gnomo, Famous Hugues, lejos de la guerra había desarrollado el experimento de toda su vida, The Well of Souls siendo nuestro personaje el primer éxito de este, la primera persona en volver de la muerte. Y si no bastara con que seas la prueba viviente de la inmortalidad, tu existencia no se encuentra atada a los hilos del destino, tú eres libre de elegir como actuar y cambiar los eventos a ocurrir a voluntad, por lo que eres la única esperanza de cambiar el destino de destrucción del reino y detener a Gadflow.

La historia, quizás porque con tanta misión secundaria cuesta seguir tranquilamente la historia principal, avanza un tanto lento, y después de unas cuantas main quest empezará a engancharte y estarás pendiente a lo que sucederá, especialmente después de entender la magnitud de tu existencia.

Adicional a esta Misión Principal, tendremos las misiones de las distintas facciones que hacen presencia en el juego, cada una con un mini arco argumental que resulta bastante interesante. Al igual que algunas sidequest que tiene bastante historia.

En cuanto al apartado técnico del juego, quizás no destaque mucho en este aspecto pero tiene sus puntos buenos y otros malos. El trabajo de Doblaje del juego es increíble, las voces utilizadas, la interpretación, es algo magistral, pero es una lástima que muchas veces la animación y expresión del personaje que esta hablando no esta a la altura del doblaje, Además de que tu personaje nunca habla, nunca mueve su boca de hecho y ocasionalmente cambia la expresión del rostro. La Banda sonora del juego es bastante acorde a la ambientación del juego, lamentablemente tiende a quedar en segundo plano y donde tenemos tantas cosas para hacer en

este mundo, pasamos demasiado tiempo en las mismas zonas por lo que es escuchar la misma canción por un tiempo.

Gráficamente el juego se ve bastante bien, el juego en ningún caso busca un estilo gráfico Realista, es bastante caricaturesco pero tampoco cae en el extremo o de utilizar el Cel Shaded. Es un punto medio entre caricatura y Realista medieval que en lo personal, me agrada bastante. Las ambientaciones del juego también son bastante buenas, manteniendo ese aire medieval y místico, y si bien muchas veces las distintas zonas de una región siguen una misma línea, se ven similares pero a la vez, tienen particularidades que las hacen únicas. Lamentablemente esto solo aplica para los mundos abiertos, al momento de entrar a una cueva es mucho mas monótono, (de hecho, debo haber como 3 tipos diferentes de cuevas, y como el 60% tenía la misma entrada) cambiando solo la forma de esta.

También, se nota mucho la mano de McFarlane en el diseño, debo decir que con varias de las ejecuciones que realizamos al final de un Fateshift (Entrar en modo reckoning apretando r1 + 11 en el caso de la PS3) recordé unas cuantas escenas de Spawn.

Para este Review se utilizo como plataforma base la Ps3, Probé la Demo de ambas consolas y la versión de Ps3 se veía mejor terminada, careciendo de bordes de cierra además de verse levemente mejor el mundo, pero tenía severos problemas de carga de Texturas y Lag Freezes durante el juego. Estos errores fueron corregidos en la Versión final del juego casi en su totalidad (aun persisten algunos lag freezes, pero son mínimos y ocasionales. Alcanzas a Notarlos pero son cosa de menos de un segundo), así que si pueden elegir en que plataforma desean adquirir el juego, sin dudarlos, recomiendo la versión de ps3.

La variedad de enemigos no es la mas amplia, me ha tocado ver alrededor de 10 enemigos distintos (sin contar sus variantes) en las 3 zonas áreas que he recorrido del mapa (aun me queda un continente entero que no he visitado si quiera). Lamentablemente, al encontrarnos en dalendarth (primera región del juego) veremos a los mismo enemigos una y otra ves, al dejar esa zona empezaremos a ver una gama mas variada de enemigos y ambientes.

Este juego, como todo título de EA cuenta con un Online Pass, pero ya que el juego es netamente Single player, el código entregado nos da acceso a las misiones de House of Valor, lo que son 7 quest aproximadamente (Es el Primer DLC del juego). El código También nos da acceso a una armadura temática N7 (Mass Effect) y que por cierto incluye una historia de la Comandante Sheppard adaptada al mundo de Amalur, y que por cierto, será de mucha ayuda durante las primeras horas de juego.

También para aquellos que jugaron la Demo recibirán un Casco y unos Chakram y un Twist of Fate. El Chakram es bastante útil al comienzo, el Casco dependerá si tiene acceso al Set N7, si no lo tienen servirá mucho, de lo contrario, tiene una fuente de dinero). Y Para aquellos que jueguen la Demo de Mass Effect 3 recibirán las Omni Blade Daggers.

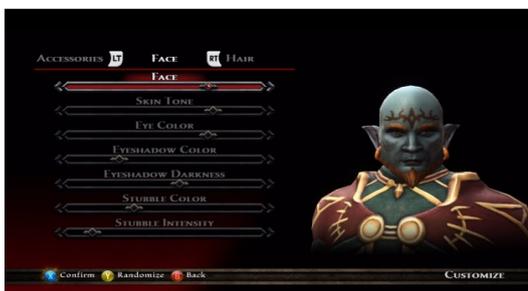
Realmente, lo considero un gran juego, bastante fluido y que tiene elementos que pueden gustar tanto a los Fanáticos del RPG occidental como a aquellos nuevos en el genero y el Primero de muchos lanzamiento de alta calidad durante este año. El juego puede ser tan denso y llegar a tener tantos

elementos y opciones a tomar en cuenta como en los RPG occidentales de antaño, y a la ves puede ser tan simple y ser jugado casi como un sandbox, dependerá netamente del jugador que experiencia de juego desee tener.

A Modo de Conclusión, tienes un juego con un gran mundo para explorar y lleno de posibilidades, con mucha libertad para el desarrollo de la historia y del personaje, lo malo, no tiene ningún sistema de viaje dentro del juego , tiene un quick travel desde el mapa pero solo a lugares que ya has visitado, pero no hay nadie que pueda llevarte en carreta a algún lugar desconocido pro así decirlo, por lo que recorreremos mucho a Pie, afortunadamente, si bien el mundo es muy amplio, las distancias se sienten muy breves, además que tu personaje puede correr eternamente. La historia principal avanza algo lenta, pero tienes muchas mini historias breves bastante interesantes. Sin lugar a dudas, vale la pena darle una oportunidad a este juego. Además que les puede durar mucho, considerando que un speedthrough para completar el juego al 100% demora 200 horas.

## Nota Gamervip: 8.8

Dr. Gamer





## SOUL CALIBUR V

Finalmente llega a nuestras manos, la última entrega de la franquicia de Namco, cuya última entrega nos hiciera enfrentar nada más ni nada menos, que a Yoda y Darth Vader, ¿de qué hablamos? Pues no del olvidable “Masters of Teras Kasi”, sino de “Soul Calibur” que ya ha alcanzado la quinta entrega, y que nuevamente nos llega acompañado de múltiples sorpresas.

¿Pero quieres saber ante nada que tal lo encontramos no? Valdrá la pena gastar nuevamente en la más reciente versión, de este ya clásico juego de peleas?

Pues es lo que te respondemos, a continuación.

### Jugabilidad

Ante nada estamos ante un juego de peleas, por ende, lo más importante a nuestro juicio es la jugabilidad. Y es aquí en donde más innovado Namco está esta vez.

A las habituales combinaciones y golpes de la saga, esta vez se le ha decidido agregar cierto toque de mecánica 2D (Street Fighter 4), lo que aumenta de manera considerable el sinfín de ataques que podemos realizar, así como la profundidad de los mismos. El resultado sin duda favorece a quienes vengan con ganas de dedicar mucho tiempo a aprender las artes “Caliburianas”, pero que deja en clara desventaja a quienes se vengan integrando a la saga, o no tengan el tiempo suficiente para dedicarle.

El juego cuenta con un cuasi nulo tutorial, que fuera de un par de indicaciones aquí y allá, deja a los novatos frente a la aventura con un cierto aire de “Aprenda usted mismo”, lo que no suele ser problema, pero en esta entrega se ha profundizado tanto el sistema de combate, y los contraataques, bloqueos, tipos de guardias, etc... que apenas enfrenten a un oponente preparado, es el fin de la historia.

Por otro lado, se ha incluido una nueva barra circular de energía, la que similar a los juegos de Capcom, iremos llenando para así poder desatar más y mejores ataques o

“poderes”, los que al tener barra llena, resultan sin duda muy vistosos.

Sin duda que la variedad, profundidad y complejidad en el juego, denotan un gran trabajo por parte de los chicos de Namco, pero la falta de un correcto tutorial, o un sistema que ayude a comprenderlo acaba por hechar bastante tierra encima, al punto que creemos pueda resultar hasta desalentador para los recién iniciados.

Soul Calibur 5, es el juego más variado en técnicas de combate, pero el más complejo en asimilar su jugabilidad, y tenemos claro que muchos preferirán simplemente dejarlo de lado, y seguir con “Street Fighter” o “Mortal Kombat”.

### Gráfica y Sonido

Quizás uno de los puntos más altos de esta entrega es su preciosa y cuidada gráfica, así como el diseño de personajes, resultando atractivos y variados.

Nuevamente han trabajado diseñadores japoneses bastante exclusivos (como por ejemplo el de Bayonetta), para dotar de personalidad, atractivo y detalles únicos a los personajes.

Los efectos de luces resultan de lujo, y sin duda son lo mejor de la entrega, los fondos si bien cumplen mucho, no se alejan tanto de lo visto en la anterior entrega. Pero la forma en que se mueven las ropas, los gestos de los personajes, sin duda harán las delicias de los fans del anime y arte similar.

En cuanto al sonido, la música si bien cumple, no la enmarcaríamos dentro de lo mejor del género, pero tampoco se aleja a lo que Soul Calibur nos tiene acostumbrados. Los efectos de los golpes, poderes y gritos, resultan bastante espectaculares acompañados de un buen equipo para disfrutar el juego, así que nuevamente Namco cumple, pero no revoluciona.

El juego corre sin problemas a 60fps tanto en Xbox como Ps3, por ende la fluidez también ayuda muchísimo a apreciar sus visuales.

## Personajes e Historia

Si bien en los juegos de peleas, la historia jamás ha sido lo más importante, siempre Soul Calibur se ha preocupado por su saga de la espada maldita, y realizar un largo modo historia en donde continua dicha travesía. Esta quinta entrega retoma aquel sistema, pero, sin ahondar mucho en la historia, tan solo contarles que esto sucede muchos años después del anterior juego, resulta aquí más plana y monótona, y hasta se hechan en falta algunos personajes clásicos de la franquicia.

Y es que Soul Calibur 5, al estar situado muchos años después del 4, nos presenta bastantes personajes nuevos, donde hay algunos muy interesantes como Zwei (Una suerte de hombre y lobo) o Viola (Parece el sueño nipón de una villana de Disney), el restop resultan francamente olvidables, lo cual lamentamos mucho, pues habian diseños como los de la discipula de Taki que nos parecian muy prometedores.

Al final simplemente fue un cambio de “Skin” en algunos casos, y carente de la personalidad y autonomía de movimientos necesaria, para dejar su propia marca en la saga. Se agradece eso si, la incorporación del gran Ezio Auditore, de la franquicia “Assassins Creed”, quien es el invitado especial de la ocasión, y que resultara un agrado de manejar, sin ser “todopoderoso” en comparación al resto.

## Conclusion

En un juego de peleas dos son las cosas más importantes, la jugabilidad y la calidad del multijugador, tanto local como en línea. Y es en este último aspecto en lo que Soul Calibur cumple sin problema alguno. Con un lag casi inexistente, y un cuidado sistema de juego multijugador, resulta una alternativa más que válida, para quienes ya estén cansados de la trinidad beat em up de esta generación “Street Fighter 4 / Tekken 6 / Mortal Kombat”, lástima que no hubo el mismo cuidado en introducirnos a los nuevos movimientos y mecánicas de juego, y que acabo por hecharse tanto encima de lo anterior, que en algunos casos resulta hasta caótico. Una historia más inesperada quizás, o dándole mayor vida a los personajes nuevos, también habría sido muy agradecida.... Pero ya es lo que hay, Soul Calibur 5, no es el mejor de la saga, ni el juego de lucha que revolucionará este 2012, pero resulta un juego muy vistoso y que cumplirá con los más dedicados y exigentes de los juegos de peleas. El resto, les recomendamos sin duda esperar a Street Fighter vs Tekken.

# Nota Gamervip 7,0

## Lobo Orochi

# ANALISIS GV





## THE DARKNESS 2

Cada generación hay algún juego que destaca, por sobre los demás, para cierto tipo de personas. En mi caso fué el primer The Darkness, un Shooter en primera persona, del que no esperaba nada y me sorprendió mucho. Una atmosfera oscura y decadente, una historia cargada de mafia, traición y honor... y unos poderes únicos, transformaron a The Darkness en mi joyita personal. Como olvidar tantas noches devorando corazones.

Ahora, después de 4 años del lanzamiento del juego original, nos llega la secuela de este gran titulo de la mano de 2k games. Nuevamente manejaremos al joven DON de la mafia, Jackie Estacado, quien posee ya, la oscuridad en su cuerpo, un poder incontrollable para cualquier humano, casi como llevar el infierno y su carga de criaturas, viviendo dentro de ti mismo... una suerte de cuerpo prisión, que tiene hambre y sed, de sangre tripas y carne humana.

El argumento del juego está situado con posterioridad de donde nos deja su primera entrega, pero sin que sea necesario haber jugado al anterior para entender este. Alguien quiere nuestro infierno personal, alguien que forma parte de un grupo que se hace llamar "La Orden de la Oscuridad", y no se detendrá hasta que el "Darkness" sea suyo, para lo que empleará cualquier medio necesario, resultando algunos francamente impactantes, y en donde los litros y litros de sangre, abundan por nuestras pantallas.

Darkness 2 cuenta con un renovado apartado gráfico. Utilizando esta vez el cell shading a full, han sabido dotar de la atmosfera comiquera, que sin duda a los fanáticos del comic original, les caerá como anillo al dedo. Y que cumple perfectamente con el juego.

El gameplay de Darkness 2, es el mejor punto a rescatar del juego. Utilizando armas duales aparte de los brazos que nos brinda la oscuridad, de hecho, podríamos decir que tienes 4

brazos para deshacerte de tus enemigos.

Darkness 2 cuenta con una violencia extrema al momento de finalizar a tus enemigos, movimientos especiales que resultan visualmente espectaculares, ya sea comiendo los corazones de los enemigos tanto como quitándole la espina dorsal a los mismos.

El apartado sonoro del juego si bien no destaca, logra cumplir su cometido, ya sea con gritos y explosiones o la gran actuación de Mike Patton, haciendo nuevamente el papel de la oscuridad, y que susurrará a nuestros oídos las frases más macabras.

El juego también cuenta con una campaña completa, que difiere de la principal, para ser jugada de forma cooperativa de hasta 4 jugadores, o si lo prefieres, puedes jugarla solo sin más compañía que un buen refresco, y quizás un paraguas, si no deseas que la sangre manche hasta el papel decomunal. Todo este apartado multijugador, resulta un muy buen plus para este título que dura aproximadamente entre 5 a 8 hrs de completar su campaña principal, dependiendo de la habilidad del gamer.

### Conclusión:

Si bien Darkness 2 no es el mejor juego de esta generación, es una muy buena secuela para los fanáticos de la saga y que sin duda se transformará en imprescindible. Una campaña mas extensa, o quizás un mundo más abierto, en donde tuvieramos mayor libertad de movimiento, se hubiese agradecido, pero el juego en definitiva cumple... y vaya que lo hace, amantes del gore, regocijaos... muy recomendable.

**Nota Gamervip: 8.2**

**Juan Pablo "Jotaplay" Del Solar**



**BLU RAY**



Es 1942 y la Segunda Guerra Mundial ha llegado a uno de sus puntos más altos. Ha pasado Pearl Harbour, y el orgullo estadounidense hierve, haciendo que muchos jóvenes norteamericanos corran a enrolarse. Entre ellos el pequeño Steve Rogers(Chris Evans), un voluntarioso, pero débil y enfermizo, que es rechazado por quinta vez al tratar de entrar al Ejército.

La voluntad de hierro de Steven, en todo caso, le sirven para llamar la atención del profesor Abraham Erskine(Stanley Tucci), científico judío alemán al servicio del ejército estadounidense, quien facilita el ingreso del flacucho joven a la infantería, convencido de que él es el indicado para participar de su más ambicioso proyecto...la creación de un super soldado.

Dije que me pondría al día durante febrero con lo que debía del 2011 y lo que llevamos del 2012 y así lo estoy haciendo. Capitán América: El Primer Vengador es una de estas deudas pendientes, y como no hay plazo que no se cumpla...

Declaro desde ya que, sin ser un gran fan de este personaje, fundamental dentro del universo de Marvel Entertainment, lo cierto es que le tenía ganas a este proyecto, más que por el personaje en sí, por ser la parte que faltaba de cara al gran proyecto filmico de la empresa, The Avengers, a

estrenarse en mayo próximo. Principalmente por la ambigüedad con que Marvel ha presentado a los personajes de este grupo, ambigüedad en cuanto tuvimos adaptaciones buenas, o al menos pasables de Iron Man y Thor, y otras que la verdad necesitaban más de una repasada antes de pasar a las salas (Incredible Hulk y Ironman 2).

Capitan..., por fortuna, se queda en el primer grupo, en el de los buenos resultados, por cuanto en vez de convertirse en una adaptación casi literal de un cómic, lo que suele concluir en una controversia mayúscula (véase Sin City, véase Watchmen), el director Joe Johnston opta por un relato ágil, entretenido, que rescata mucho del cine de matiné tan de moda en tiempos de guerra y postguerra. Capitán América tiene más del cine bélico de mediados del siglo XX que de esos productos con estética de videjuego que tanto daño le han hecho al cine en épocas recientes. Lo que es todo un acierto, sin duda.

(Y, hay que decirlo también, no cae en el panfleto proestadounidense en el que fácilmente podría haber incurrido, dada la trama y la época en que se ambienta. Para eso está Michael Bay).

Las actuaciones funcionan. Chris Evans se ve bastante cómodo vistiendo los colores del Capitán, aunque las palmas se las lleva, por lejos, y como viene siendo costumbre, Hugo Weaving,

quien una vez más juega de villano, al encarnar al maléfico Red Skull, el líder de Hydra, rama del Reich creada para este cómic y sus derivados, que el propio Hitler ha tenido miedo de seguir patrocinando (como será). Mención aparte para el siempre gran Tommy Lee Jones, y sin dejar de mencionar a Dominic Cooper, en el rol de Howard Stark. Si han visto las dos Ironman sabrán a quien nos referimos y porqué lo destacamos.

Puede que Capitan... no haya sido de lo mejor del 2011, lo concedemos, entendemos y hasta compartimos, pero no podemos negar que estamos ante un filme que en ningún minuto baja las revoluciones y que se mantiene a buen ritmo, de modo de pasar un muy buen rato. En ningún momento aburre. Eso es lo que uno espera ver de vez en cuando en un filme. Y esperemos que Avengers siga esa tendencia.

Nota Gamervip 7 de 10

### **CAPTAIN AMERICA: THE FIRST AVENGER**

Director: Joe Johnston

Intérpretes: Chris Evans; Hayley Atwell; Hugo Weaving; Tommy Lee Jones; Dominic Cooper; Stanley Tucci; Toby Jones.

Francisco Retamal

retamalt@hotmail.com

<http://lobocinepata.wordpress.com/>



# Dr Gamer & mR TrOLL

Todas tus preguntas, dudas e inquietudes tienen respuestas...  
¿No sabes que hacer con tu Wii, Xbox o Ps3? Pues envia tu consulta a [gamervipchile@gmail.com](mailto:gamervipchile@gmail.com), y quizas en un proximo numero Dr Gamer te este atendiendo precisamente a tí!  
Cuidado eso sí... no vaya a ser que te responda Mr Troll.

## El Disco Duro de mi Negra

Hola doc, queria hacerle una consulta, sabes, quiero cambiar el disco duro de mi negrita, xq ya esta casi llena de demos, dlc y cuanta cosa he adquirido en la store. Lo que nose es que disco necesito, ya q e escuchado q tiene q estar en fat32 y 2.5` o algo asi,. me gustaria q me diera todas las características q debiera tener el disco nuevo,

Cuales me sirven?

**BI510**

La PS3 lo unico que necesita para reconocer un dispositivo de almacenamiento externo, es que este te formateado en FAT32. Mientras sea un Disco SATA de Notebook 2.5 tay al otro lao pa la negra :D

**Dr Gamer**

## UFC en Xbox Live

Dotore, trato de ver como loco el canal de UFC en mi xbox live, baje la aplicacion del americano, pero me frena siempre q no hay disponibilidad.. me huele tanto q es por region ☹, hay alguna forma de poder hacer que esa aplicacion funcione en el live de aca?

**Lobo Orochi**

Eso tiene bloqueo por region, asi que simplemente tas cag"##\$%.

**Mr Troll**

## Mi Cholita se muere?

Dr Gamer, me puede decir si mi play morira dentro de poco? Es slim de diciembre del 2009, este año cumple 2 años y no le hecho esa mantención de quitarle el polvo de adentro. Me entro la duda para prepararme y hacerme fuerte, para cuando muera u.u y así estar preparado y comprarme otra.

**DiZejah**

Primero que nada...las consolas de la generación actual se caracterizan por ser bien delicadas, a diferencia de las consolas anteriores, en donde cual era más carne de perro (hasta podías asaltar personas o robar autos con una GC o PS2 FAT).

Asi que la Mantención es sumamente recomendable pa evitar sobrecalentamiento (el mayor problema de las plataformas actuales)

De todas formas...en el caso de la Ps3 hay modelos que tienen mayor tendencia a fallar, y otras muy bajo. Las Slim son las que tienen la tasa de falla mas baja hasta le momento (weno despues de tanto ensayo y error era lo minimo)

## MR.TROLL



williams.tumblr.com

Así que con que hayan seguido las indicaciones básicas de mantenerla en un lugar ventilado y eso..no debería dar mucho problema, pero es mejor prevenir que lamentar ...asi que haganle mantención cabros porfiados XD (que 15 lukas es menos que 150 XD)

Segundo...Sobre donde hacer la mantención o por cualquier cosa que niten hacer en un s ervicio técnico....Nunca Dejen su consola y que les digan...mañana te la traemos o la llevamos al Taller.. Siempre que hagan todo frente a tí, especialmente la mantención que es algo super breve (30 minutos y seria)

A lo más podrías confiar en el servicio tecnico oficial de Sony Chile, que al fin al parecer están siendo más que una leyenda urbana.

En el caso de luces amarillas...ahi dejenla no mas porque no tienen nada que perder XD (aunque hay gente que las compra para repuestos en algunos sitios xD).

**Dr Gamer**

# PROXIMO NUMERO



**Análisis Exclusivos de:**

UFC Undisputed 3 , Asura's Wrath, Street Fighter vs Tekken, Mass Effect 3, Fifa Street y Mucho más!

**Avances:**

Halo 4, Resident Evil 6, Dragon Age 3 y más!

**Crónicas:**

Sopa y la Caída de Megaupload

Ranking de Tiendas Chilenas

La caída del Jrgp

Diario de una Gamergirl

El Masetero de Semilla

Dr Gamer y Mr Troll

Cine y Comics

Archivos Gamervip ¡y un concurso que no te puedes perder!



**MASS EFFECT 3**

[WWW.GAMERVIP.CL](http://WWW.GAMERVIP.CL)

POWER  
TO THE  
GAMER!



**GAMERVIP**<sup>®</sup>

OPINIÓN + ENTRETENCIÓN + BUENA ONDA

GAMERS