

GAMERVIP®

OPINION+ENTRETENCIÓN+BUENA ONDA
NUMERO 2 MARZO 2012



ASSASSIN'S CREED III AVANCE EXCLUSIVO!

ANALISIS AVANCES NOTICIAS REPORTAJES PS3 XBOX 360



ANALISIS

**MASS EFFECT 3
UNCHARTED ABYSS
ASURA'S WRATH
SSX - SYNDICATE
STREET FIGHTER VS
TEKKEN**



PSVITA

**ANALISIS A FONDO
DE LA PEQUEÑA
GRAN CONSOLA**



CRONICAS

**¡TIO LA MAQUINA
ME TRAGO
LA FICHA**

**BIOWARE Y EL WRPG
¿GAMERGIRLS MITO?
ARCHIVO GAMERVIP
EL MASETERO DE SEMILLA**

**ENTREVISTA A
OVNI PRESS**

**Dr. Gamer
mR + RoLL**

Sniper Game

www.sniper.cl

30

SERVICIO TECNICO

TENEMOS MILES DE TITULOS PARA TODAS LAS CONSOLAS!



MAS DE 8 AÑOS DEDICADOS AL MUNDO GAMER



Desde \$169.900
Hasta \$219.900

PSVITA
PlayStation Vita

YA DISPONIBLES HASTA AGOTAR STOCK!!!

Sniper.cl

Venta de accesorios - Consolas - Juegos y Servicio Técnico de Consolas
Av. Las Palmas # 2209 - Paseo Las Palmas Local 030 Santiago - Chile
Telefono : (56 2) 231 2477 - Email : contacto@sniper.cl

EDITORIAL

Como dicen en nuestra patria, no hay primera sin segunda mier#\$%! Al fin llegamos a nuestro segundo número de Gamervip, esta vez, cargadísimos a los análisis. Tanto fué el material entregado por nuestros analistas, que algunos juegos, como el Fifa Street o el UFC, los lanzamos sencillamente al número de Abril, en donde además acompañaremos sus análisis con Notas y sorpresas.

Pero no solo de juegos vive el hombre, también debuta este mes nuestra sección de comics, con una entrevista exclusiva con Ovni Press (Marvel Comics para Latinoamérica) en Argentina.

Y si de entrevistas se trata, este mes también conversamos con Sid Misra, el productor de "Fifa Street", quien accedió de manera increíble a conversar de la vida con Gamervip, pero eso lo encontrarás en la sección de "Contenido Adicional", que hemos dispuesto en <http://www.gamervip.cl>, en donde publicaremos todas las notas audiovisuales, que esperamos sean de su agrado.

Se viene muchachos, Assassin's Creed 3, ya comenzó a poblar los sueños de gamers en todo el globo, y por supuesto te contamos lo que sabemos.

En fin, mucho material, en más de 40 páginas, que esperamos disfruten al máximo. También damos la bienvenida, a nuestro nuevo editor gramatical, don David "Marduk" Campos, que velará por la RAE en GV.

Agradecemos desde ya el tremendo y positivo, feedback de vuestra parte, que nos han alimentado a seguir en carrera, y a la de gente del medio, sobretodo de Electronic Arts, por su tremendo apoyo y reconocimiento. Quisiera esta vez invitar a las comunidades gamers, los foros de nuestro país, a contactarnos, todos pueden tener a gamervip para la descarga gratuita de sus usuarios, también podemos hacer notas y trabajar juntos. Recuerden que Gamervip NO ES UN FORO. Sino, un medio informativo, que goza con una gran comunidad gamer, por ende, estaríamos encantados de trabajar con ustedes, apoyarlos y darlos a conocer al mundo. Creo que sería fabuloso acabar con la mentalidad del odio y celos, que suele imperar en muchos sitios, generalmente manejados por chicos muy jóvenes, que por mirar las cosas como un juego después del colegio, se están perdiendo la posibilidad de trabajar en conjunto, por elevar el mundo gamer criollo, como una fuerza conjunta y en pro del consumidor.

Bueno muchachos, sin más, nuevamente les agradezco por el tiempo que tomarán en leerlos, y me voy raudo a comenzar a preparar nuestro próximo número.

Carlos Menares
Editor General GamerVip



Editor General:

Carlos Menares

Editor de Textos:

David Campos

Colaboradores:

Rafael Inostroza

Felipe Lopez

Juan Pablo del Solar

Jorge Sanchez

Francisco Retamal

Cesar "Onizuka"

El Enigmatico Dr. Gamer

Maqueta y Edición:

Lobo Orochi

Gamervip Año 1 N°2

Marzo 2012

Distribución Gratuita

www.gamervip.cl



4 Noticias

6 El Masetero de Semilla

8 ¡¡¡Tío, la maquina me tragó la ficha!!!

12 Bioware la Cuna del Wp9g II

14 Gamergirls: ¿Mito o Realidad?

18 Avance Assassin's Creed 3

20 Análisis Playstation VITA

22 Análisis Uncharted The Golden Abyss

26 Análisis Asura's Wrath

29 Análisis SSX

32 Análisis Mass Effect 3

34 Análisis Street Fighter vs Tekken

37 Análisis Syndicate

38 Análisis Tecnológico: GameCapture HD

40 Conversamos con: Ovni Press Argentina

42 Cine y Blu Ray

44 Dr Gamer & Mr Troll

45 Próximo Número





Anunciado Nuevo juego para Super Nintendo

Así es señores, a buscar en esa caja de cosas antiguas y desempolvar el querido súper nintendo, ya que se ha anunciado un nuevo juego, aunque parezca broma, ya que desde el año 1998 que no había ningún tipo de estreno para la consola, detrás de esta sorpresa gamer está el equipo retro Súper Fighter Team, y el título del juego será Nightmare Busters y se espera su estreno para el año 2013

Se trataría de un juego de acción de desplazamiento lateral, y el anuncio ha cautivado a los más nostálgicos, creando una alta demanda por tener este nuevo cartucho; la compañía ya está aceptando reservas y aumentó a 600 la cantidad de copias, el doble de lo previsto. Si eres de los que se reusa a dar el salto a las siguientes 3 generaciones y aun disfrutas de Mario o donkey Kong este es tu premio por la lealtad a los 16 bits.



Podria llegar otro Resident Evil para Nintendo 3DS

Debido a la buena acogida por parte del publico, y a las buenas ventas, que es lo que mas importa, es que el productor del juego, Masachika Kawata ha declarado en una reciente entrevista que le encantaría hacer otro juego para la portátil, y que ya tiene algunas ideas en mente.

"la reacción increíblemente positiva de los fans definitivamente me ha motivado a hacer otro Resident Evil para 3DS" ha declarado Kawata, sin embargo dejo en claro que ya tiene otros proyectos que primero debe terminar, aunque dijo en tono de broma que pensaba olvidarse de esos trabajos y dedicarse a un nuevo RE para nintendo 3DS.



Max paine 3 no vendrá doblado al español

A pesar de que las anteriores entregas venian completamente doblado al español, en esta ocasión será la primera vez que no tenga doblaje, asi confirmó la compañía Rockstar Games aunque si se informó que traerá subtítulos, y recordemos que es el primer título de la saga que no esta desarrollado por Remedy Entertainment, ya que ellos están dedicando su tiempo al desarrollo del nuevo Alan Wake, asi que solo queda esperar hasta el 18 de mayo para poder disfrutar de la continuación de esta gran saga.





Capcom espera que en el 2017 las descargas digitales sean mas de la mitad de las ventas

Cada vez gana mas espacio el sistema de descargas digitales, y es asi como Capcom espera que sus ventas sean mas de la mitad en este formato en el año 2017.

El vicepresidente de la compañía en EEUU, Christian Svensson habló sobre las expectativas que tienen que el mercado seguirá el camino de PsVita, en que los juegos se lanzan de manera simultanea en tiendas y en formato digital, también dijo que no solo ve un aumento de compra de juegos digitales, sino también un cambio de mentalidad de los consumidores, que aceptarán mas este tipo de comercio.

Mortal Kombat para PsVita prohibido en Australia

En Australia se encuentran en proceso de actualizar su legislación para permitir la clasificación de videojuegos por edades, para mayores de 18 años y este proceso durara hasta el 2013, por lo cual usan el actual sistema que solo se encuentra hasta los 15 años.

Por este motivo el sistema australiano se ha negado a clasificar el juego Mortal kombat para la portátil de Sony, por lo que queda censurado de facto ya que el juego no puede venderse sin clasificación, cosa que ya ha sucedido anteriormente en el país, a pesar de las modificaciones que se le hizo al juego para bajar el nivel de violencia, no logró el visto bueno.

Felipe López



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

EL MASETERO DE SEMILLA

Hola gamers todos, sean bienvenidos a una nueva edición del macetero de semilla. Los rumores de nuevas consolas suman y siguen, desde rumores de sus capacidades hasta nuevas consolas de otro desarrollador.

VALVE DESARROLLANDO NUEVA CONSOLA

La empresa desarrolladora de juegos Valve (conocida por Portal, Counter-Strike y Half Life) podría estar trabajando en una consola. Según los rumores, Valve estaría desarrollando un dispositivo para ejecutar los juegos disponibles en su servicio online Steam. La intención de Valve sería una nueva consola, que apostaría por ofrecer un hardware adaptado a los contenidos del catálogo de Steam y otros servicios similares. Los rumores incluso indican que Valve lleva años desarrollando el producto, y entre los usuarios ya se conoce con el nombre de Steambox y podría ser presentada en la próxima E3.

XBOX720 SIN UNIDAD DE DISCO

Tal como se había rumoreado en la edición pasada, que la posible XBOX720 vendría sin posibilidad de usar juegos usados en esta edición parece que toma mucha fuerza, ya que se ha informado que la próxima XBOX no traerá unidad de disco, y que el software deberá descargarse online hacia un disco duro de gran capacidad. Se rumorea además que quizás funcione parecido a la PS Vita, a través de tarjeta de memoria propietaria.



THQ EN GRAVES PROBLEMAS

Ya durante enero comenzaron los rumores sobre los problemas de THQ, que incluso se hablaba de una posible venta de esta empresa. Ante esto la gente de THQ salió afirmando que no era real, que si bien las pérdidas eran reales la solución iba por el lado de cambiar su foco de interés al

desarrollar videojuegos. Sin embargo las noticias que indican un debacle se van sumando, partiendo por el cierre de la sucursal de THQ en Japón, que incluso ha puesto en duda el lanzamiento de Darksiders 2, y que partner encontrará THQ para la distribución de sus juegos en el gigante asiático. Y en estos días se suma el hecho de la postergación del lanzamiento del juego de lucha libre WWE Brawl, que era un juego al estilo WWE All Star, que estaba planificado a ser lanzado el 2012 y ya se anunció su postergación, al menos para el 2013. Solo el tiempo dirá si el rumor era verdad o no.

EA PREPARA CRYSIS 3

Este rumor ha aparecido a través de la búsqueda de un editor de video al interior de Electronic Arts (EA), esto debido a que el requerimiento principal es tener conocimiento avanzado en el motor CryENGINE. Por si esto fuera poco, el lugar de emisión de la vacante es Guilford, Reino Unido, y se agrega que el solicitante deberá tener disponibilidad para viajar a Frankfurt, Alemania; justo los lugares de las sedes de las dos casas de desarrollo de Crysis 2. Tomando en cuenta, que la IP Crysis se ha transformado en estandarte tecnológico y comercial tanto para EA como para Crytek, no suena muy descabellado pensar en su tercera entrega.



MEDALLA DE HONOR: WARFIGHTER PARA WII U

Como ya saben, este juego de EA está anunciado actualmente para PS3, XBO 360 y PC, para Octubre de este año 2012, sin embargo durante la última Game Developer Conference en San Francisco, los rumores indican que habría una versión de Medal of Honor: Warfighter para la próxima Wii U. La veracidad del rumor parece bastante alto, ya que en el pasado E3 2011, el propio John Riccitiello, CEO de EA, confirmó que apoyarían la nueva apuesta de Nintendo, y además ha estado viajando constantemente a la sede de Nintendo Japón.



BIOWARE PIENSA EN UN MMO EN LA REALIDAD DE MASS EFFECT

Se ha hecho público que Bioware tiene fuertes intenciones de desarrollar un MMO (Massive Multiplayer Online) basado en la realidad Mass Effect. Según indica la misma gente de Bioware, la posibilidad de desarrollar este juego tiene mucha expectativa a su alrededor. Quizás esto se vea reforzado por los rumores de un posible Mass Effect 4 que anunciamos en el Masetero el mes pasado.

FINAL FANTASY 3D

Un medio italiano ha destapado que se podría venir una versión 3D de Final Fantasy, que sería lanzado para la portátil 3DS de Nintendo. Square Enix hasta ahora no ha comentado nada al respecto, pero tomando en cuenta que este año, la IP cumple 25 años, la idea no parece descabellada. Además el medio italiano publicó una imagen, que se sabe corresponde a Before Crisis Final Fantasy VII, juego que está solo en móviles, por lo que se rumorea que sea una adaptación del título mencionado. Además, del eterno rumor de un remake de Final Fantasy VII como sorpresa por los 25 años de la saga, pero este rumor si se ve muy descartable.

KOJIMA PRODUCTION ESTARIA BUSCANDO PERSONAL PARA PROXIMO MGS

Kojima Production ha abierto una búsqueda de desarrolladores que, al parecer, estaría enfocada en el desarrollo del próximo Metal Gear Solid. De hecho, el lugar para postular al cargo, fue la recién pasada Game Developer Conference en el stand de Konami Groups. En la página de la campaña se ve a Big Boss, con un mensaje de “Big Boss te quiere”, pensando que quizás sea Big Boss el protagonista de

un episodio de la serie, pensado para consolas de nueva generación y ordenadores y basado en un motor gráfico “next gen utilizado con el FOX engine”.

2K CZECH Y ROCKSTAR ESTARIA COLABORANDO MUTUAMENTE PARA GTA V Y MAFIA III

Los desarrolladores de Mafia II, 2K Czech estarían colaborando con Rockstar Games en el desarrollo de Grand Theft Auto V. Según los rumores, 2k Czech aportaría su experiencia en secuencias cinematográficas para crear secuencias cinemáticas y otros apartados del próximo GTA V. Recordar que GTA V aun no tiene fecha de lanzamiento. Sin embargo, se informa que es una apuesta de doble ganancia, ya que Rockstar estaría colaborando en una nueva entrega de Mafia, en una alianza de estas dos desarrolladoras para crear excelentes sandboxes. Mafia III estaría en pleno desarrollo, trabajando en los conceptos del juego y en la tecnología.

Con esto cerramos esta edición del Masetero de Semilla. Como siempre, recuerden que son solo rumores. Se despide saludándolos cordialmente:



Rafael Inostroza (Bad Seed 91)



Por César "Onizuka Sensei"
"Joystim" Podcast
Jefe de Ventas Retailer de Videojuegos Chileno

¡¡¡Tío, la Máquina Me Tragó la ficha!!!

Hoy en día ya son pocos los salones de videojuegos que quedan en esta gran ciudad, ya se perdió esa nostálgica forma de entretenimiento, la verdad y dicho sea de paso la masividad y la agresividad con la que las consolas de videojuegos entraron al mercado mundial fue brutal contra estos lugares de entretenimiento.

Todavía puedo acordarme de ese sitio maravilloso en mi barrio, el cual con el paso del tiempo le cedió el lugar a un taller mecánico, y no es porque no entretuvieran, si no porque a la larga salía poco rentable el mantener este tipo de negocios, míticos lugares de la capital fueron cerrados, dando paso a una nueva forma de entretenerse.

Pero que tan perjudicial para las personas resultó el que las consolas llegaran a nuestras vidas de forma masiva y sin piedad contra los Arcades, la consecuencia fue una juventud mas casera, y una guerra contra quien debía ocupar el mejor televisor disponible de la casa, una lucha a muerte con el RF en los televisores más antiguos y reuniones con un montón de amigos en torno a la cajita idiota, que provocaban la molestia de nuestros padres.

Como solucionó el mercado este tipo de situaciones

Foto de época de un Establecimiento
Arcade Santiaguino. Años 80.

incomodas por decir menos respecto al ambiente familiar, nos concedió consolas con más poder, para tener que invertir en mejores aparatos televisivos, nos brindó aprovechando internet la posibilidad de jugar con nuestros amigos virtualmente, pero nos enclaustró aun mas en nuestras casas, al mejor estilo de un hijo único y de la mejor manera posible.

Lo que el PC nunca logró de forma masiva por tener que adaptar el computador al juego, lo logran estas cajitas simpáticas que te brindaban un montón de ventajas y diversión, pero que día a día provoca que nos sumerjamos en el mundo de autismo tecnológico, en el cual ya no te importa con quien compartir el juego, ni quien está entrando a tu casa, en su mayoría son completos desconocidos que tu llamas amigos, pero más que su voz y sus letras no conoces.





Y ahí está el viejo amigo que no pudo subirse al carrito de la felicidad, juntando hasta la última moneda, aguantándose hasta de comprar comida de paso, por no gastar la plata para comprar la consola y estar a la par con el resto de sus camaradas, pero cuando lo logra sale otra nueva y queda nuevamente solo, esperando juntar la diferencia del dinero, para poder vender la consola que equivocó al comprar y estar a la vanguardia, pero esa diferencia día a día aumenta más, y empieza convencerse que es mejor dejarse la consola que tanto le costó comprar, porque claro nadie va a pagarle lo que costo, así que decide juntar lo que te falta y comprar a la mitad de su vida activa la consola de nueva generación y estar apretado de tiempo y dinero luego de que la consigues, por toda la cantidad de títulos que salieron mientras juntabas la plata.

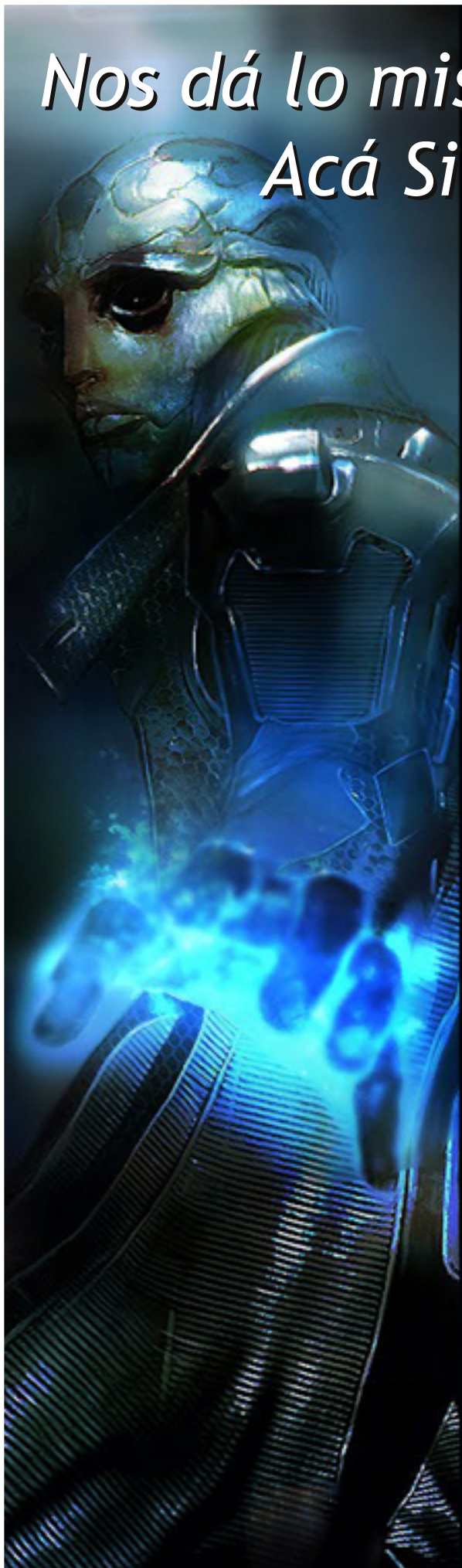
Todo ese martirio, antes se resumía en una ficha que jugabas, perdías te ibas, y te quedaba todo el día para poder compartir con los amigos, pero como todo no era tan bonito, obvio que a veces te encontrabas con palancas en mal estado, el maldito botón pegado, que te habían sacado tu juego favorito y estaba en su lugar uno que no te gustaba, que se cortara la luz en plena batalla final con el jefe que tanto trabajo te había costado llegar y para colmo con la ultima maldita ficha que te quedaba, producto del robo descarado del vuelto del pan, o como no acordarse de aquel sublime momento en donde insertabas el coin, y este no marcaba, ese que tanto extrañas, ese que te mandaba a la casa de una vez por todas a dejar el pan, o te hacia amigo del que te vendía las fichas, ¡¡¡tío, la maquina me trago la ficha!!!

Me declaro un jugador, después de todo es una de mis pasiones en la vida, pero también me declaro un viejo nostálgico que vio nacer de la nada al imperio de los video juegos, tuve el gusto de participar de algunos de sus lanzamientos, cosa impensada de algunos años a la fecha acá en Sudamérica, tengo mi programa vía Podcast con un amigo, en el cual hablamos de esta industria, destacando los hecho extraños que la envuelven, pero así y todo, no puedo conformarme sin mis Arcades, los extraño mucho, la tecnología ha destruido esa romántica manera de matar el tiempo, de sacarte del claustro de la casa, de despegarte de la internet aunque sea un momento.

Por eso un consejo les doy, no seamos consumistas de la diversión, seamos clientes de nuestra entretenición, y si alguna vez pasas por enfrente de algún salón de Arcades, no dudes ni por un segundo el entrar y experimentar esa sensación de no solo demostrar tu habilidad frente a ese cajón de madera, si no tambien de sentir esa sensación que solo puede brindarte esa palanca y esos botones, porque ni todo internet y ninguna consola puede darte la satisfacción de estar codo a codo con tu oponente y verle la cara de perdedor en un juego de peleas, o el típico espectador del cual eres su ídolo al demostrar que eres el mejor, por todo eso extraño los arcades y por todo eso te digo: “Aprovecha tu consola pero no te vuelvas loco con ella”

Saludos Gamerviperos!

*Nos dá lo mismo de donde seas
Acá Siempre serás bien recibido*



cibido.



GAMERVIP[®]

OPINION + ENTRETENCIÓN + BUENA ONDA

3
2011



En el presente reportaje, continuamos explorando las arcas de Bioware, y resaltando juegos, que sin duda marcaron para siempre, la cronología gamer del mundo entero.

Mass Effect (2007)

Luego de años de trabajo y producto de la experiencia entregada por títulos anteriores, se lanza Mass Effect, aunando las formulas tan exitosas de títulos como KotOR junto con los mejores gráficos que la tecnología de esos años permitía. Con un universo argumental despampanante (al nivel de Star Wars o Lord of the Rings) con una galaxia enorme, numerosas razas extraterrestres, ideologías, facciones, planetas y una complejidad de personajes, al punto de llegar a la tridimensionalidad, Mass Effect no demoró en dar que hablar y convertirse en un juego de culto. Encarnando a Shepard (¡Shepard hazme mujer!) y pudiendo personalizar sus rasgos faciales y sexo, además de elegir una clase inicial (Adepto, Centinela, Infiltrado, Ingeniero, Soldado y Vanguardia) en las cuales son distribuidas de forma distinta las 3 habilidades principales: Combate, Biótica y Tecnológica, además optando por un origen y alineamiento.

ENTREGAS:

Mass Effect 2 (2010)

Mass Effect 3 (2012)

La historia comienza con Shepard asumiendo la comandancia de la fragata de combate Normandy, de la Alianza (Ejército Humano) y haciendo frente a la amenaza del espectro renegado Saren y los geth que amenazan con destruir la galaxia. Conforme avanzan los acontecimientos, el grado de inmersión que genera y el carisma de personajes tales como Tali'Zorah nar Rayya, Garrus Vakarian, Urdnot Wrex y Liara T'Soni, donde dependiendo de nuestro sexo, podremos iniciar romances con algunos personajes del juego, haciendo de este

título una verdadera delicia para los conocedores del WRPG. Mezcla de una espectacular trama con un shooter en tercera persona. Viajando por la galaxia, tomando decisiones morales que cambian el transcurso de los acontecimientos e historia (aun entre la primera, segunda y tercera entrega) Mass Effect es uno de aquellos títulos que deben ser jugados sí o sí por quien se precie seguidor del WRPG o que guste de un videojuego de calidad indiscutida.



Dragon Age: Origins (2009)

Considerado por sus creadores como el sucesor de Baldur's Gate, "Épico" es la palabra que resume a este gran título. Es habitual de Bioware imbuir sus obras con excelentes historias y DAO no es la excepción. Nuevamente un Archidemonio es despertado por sus sirvientes, los engendros tenebrosos y dan paso a una Ruina, un intento de destruir a todas las razas de Thedas. Nuestro personaje es todo lo queda de una orden casi inexistente en Ferelden, Los Guardas Grises y deberemos utilizar todos los recursos a nuestra mano para reclutar un ejército contra la Ruina.

Se nos permite desde un inicio, crear un personaje con total libertad, Raza (Humano, Elfo Urbano, Elfo Dalishano o Enano) Sexo, Trasfondo (Noble, Plebeyo o Mago, dependiendo de nuestra raza) y Clases (Guerrero, Pícaro o Mago). Estas elecciones cambiarán nuestra relación con el mundo y los personajes que nos encontremos.

En cuanto a jugabilidad, sigue los mismos parámetros anteriormente vistos, numerosos poderes y ataques que pueden ser combinados con devastadores efectos sobre nuestros enemigos, controlaremos nuestro PJ además de otros 3 personajes en batalla, podremos pausar la acción y analizar la mejor forma de proceder. Nuestro PJ evolucionará según el arma por la que optemos y por las habilidades (-Coerción -Robo -Confeción de Trampas, Venenos y Herbología -Supervivencia -Entrenamiento de Combate y -Tácticas de Combate). Dispondremos de un Mapa para movernos por las diversas zonas del juego y un Campamento, para reabastecernos y hablar con nuestros compañeros de armas, donde es posible efectuar romances como es habitual en los títulos de Bioware. Dependiendo de nuestras elecciones, los finales del juego. Si optas por un WRPG de corte medieval, táctico y clásico, DAO es un must have.

REPORTAJES



EXPANSIONES Y NUEVAS ENTREGAS

-Dragon Age: Origins - El Despertar (2010)
Dragon Age 2 (2011)



Actualmente Bioware lanzó al mercado Star Wars: The Old Republic (2011) un MMORPG exclusivo para PC y se encuentra afinando Mass Effect

En el Próximo Número: Mass Effect y su Universo

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.

GAMERGIRLS: ¿MITO O REALIDAD?

Aún recuerdo aquel día, era la primera vez que Casy, mi ex, visitaba mi departamento. Llevábamos saliendo ya un tiempo, pero aún no habíamos llegado a aquella instancia, más personal... no es que pretendiera desatar el kamasutra aquel día tampoco, era un Sábado a eso de las 15 hrs. cuando tocó mi puerta, por supuesto tenía el desorden viviente en mi depto, así que tras una ordenada express (todo bajo la cama o el sillón) abrí la puerta.

Se habló lo natural, se cortó un poco el hielo, hasta que vió que en la mesa del living tenía mi control de ps2 y un par de juegos...

- Te gustan los juegos?! - me preguntó de pronto... cuasi se me heló la sangre, es una pregunta detecta ñoños (a recordar q esto me sucedió hace años, cuando veía las cosas de forma muy diferente), o algo quizás, medio bajos instintos, quizás ni hablaba de consolas, lo que me hizo sonreír picaronamente.. pero cuando se acerco a la consola

comprendí que era lo primero.

- O sea un poco, a veces, ya sabes, para el stress en la u - respondí con aire despreocupado y una reluciente gota en el costado derecho de la cabeza...

No respondió, acercó su mano a los juegos, procedió a ojearlos y cuasi confianzudamente tomó un control.. ahí recién me miró nuevamente.

- Juguemos un rato! - me dijo con cara de nubluz... pero algo no me cuadraba, la cassy era bonita, era ruda e inteligente, combinación que siempre me ha atraído de las mujeres... que diablos hacía con un control en la mano!!... se supone, como por ese entonces decía jotaplay "las mujeres no juegan videojuegos!"...

- Claro! - respondí ipsofacto, me acerqué a la ps2, la abrí, e inserté el cd del spyro (ejemplo, no recuerdo ya que juego era, pero era uno tipo mario), y me senté a su lado con cara de doraemon.

- Pero no po, juguemos este! - me respondió levantando la caja

del Dead to rights... la miré detenidamente.. ella estaba cuasi congelada con la sonrisa en el rostro y la caja en alto... yo miré bien, por si habian tornillos, tuercas, que se yo!, algo que delatara su existencia robotica e inhumana!.. pero nada... ahí frente a mí, había una chica atractiva, con la misma mirada que a veces ponía jp cuando adquiría un juego nuevo, guardando las proporciones, por supuesto, y reiterando que esto fué hace muchísimos años.

- Pero ese es de acción... - estúpidamente contesté.

- y! - fue su respuesta inmediata, me levanté puse el juego... en fin, el primer día que venía a mi casa y fui castrado virtualmente, no se paró del sillón en como 3 horas x x! y eso que yo hacía mis mejores gracias y triquiñuelas.

Al mes pololeábamos, y cada vez que compraba juegos, ella adoraba acompañarme, jugábamos juntos, salíamos etc. La Casy era modelo del aquel entonces "gotica girls" (actual



erotica girls , un popular local de ropa en Providencia), para que vean el porqué estaba yo tan sorprendido.

Demás está decir que duramos varios años, y si no fuera porque tuvo que regresar a su natal Alemania con su familia, creo hubiésemos durado muchos más. Pero si algo aprendí con ella, fué a abrir mi mente, a darme cuenta que las mujeres también pueden gustar de cosas como los videojuegos, paintball y demases... no son el estereotipo de la niña sin vida, que tanto me habían metido en la cabeza.

Quise contar mi experiencia, porque fué la primera vez que conocí una gamegirl real, no se si por aquellos años las llamaban así, pero hasta el día de hoy cuando charlamos via web, me cuenta de su consola y juegos.

Las Gamer girls, o gamegirls, increíblemente son, en este 2011, aún una suerte de mito entre la cultura videojuegística. Cuantas veces escuché: "compadre si una mina te habla en el home, creeme, es un weon"

o "mina que raya con videojuegos, ñoña y fea".

Recientemente en USA se realizó, un interesantísimo reportaje en , no recuerdo que canal, sobre el fenómeno de las niñas en los videojuegos. Entrevistaban desde los equipos "PMS", hasta populares gamers como Jessica Chobot, Raychull y Olivia Munn. Pude notar que allá tampoco se han sacado los estereotipos frente a la cuestión. Chobot declaraba que era tanta la impotencia que sentía, al jugar partidas de fps online, que sin querer podía decir las cosas más hirientes del mundo a otra persona por headset... También pude ser testigo, de como muchos qué odian a la Chobot, a veces lanzando comentarios llenos de ira, que eran dirigidos a su persona... curiosamente no de gamegirls, sino de varones, quienes no aceptaban que una chica así les viniera a hablar de videojuegos.

Decidí investigar sobre el tema...

Mi primer paso fué ver el asunto fuera de nuestras fronteras, conversé con chicas gamers

varias, y me enfrasqué en una entrevista en pleno "playstation home" con tres chicos que vestían regularmente de niñas. Vi el caso de las PMS y los shooters, la Chobot y la continua lucha que debe enfrentar siempre, para que de verdad crean que ella es gamer, Olivia Munn y su fanatismo absoluto por los juegos de star wars o Halo.. en fin muchos casos más o menos conocidos, que me sirvieron para poder estructurar una suerte de generalización del panorama internacional.

Si bien las gamegirls son muchas, no están ni por cerca de ser en número, iguales a los hombres. Fuera de Chile, la competitividad es atroz, los hombres son muy, pero muy agresivos a las chicas, llegando a descalificaciones atroces en partidas online. Pude ser testigo como destrozaban psicológicamente un par de adultos, a una chica que estaba hechando una partida de COD MW2. El sexismo es fuerte y no juega limpio.

Por otra parte la mujer se ha logrado introducir dentro del mercado, tenemos el caso de los teams PMS, que trabajan estréchamente con desarrolladoras, o como testers, y que cada vez suman más miembros. Las PMS no son suaves ni relajadas, se podría llegar a decir que son incluso tan agresivas como los gamers más machistas, pero a punta de su fiera postura, se han insertado con fuerza en un mercado cuasi nétamente masculino.

Las mujeres están en el rubro, juegan, producen, escriben... son ya parte del mercado internacional, y este, las ha recibido con sus brazos abiertos. La Chobot y la Munn, son ya leyendas tanto en IGN como en Attack of the Show, Raychull posiblemente se integrará como staff estable en Machinima..

Las PMS no apoyan el lado sexy que han tomado las gamers hoy en día, pero, porqué no?, acaso la sensualidad no es algo intrínscico del género humano, y en mayor medida del femenino?.



En el Playstation home me senté y observé, como dos feminas continuamente invitaban a jóvenes, a sus playas o lugares privados.. eran insistentes... así pude acechar a estas feminas, cual peter parker del ciber espacio me dediqué a seguir las... partían con un joven y al rato volvían solas. De pronto un joven, espada en mano comienza a pararse detrás de ellas gritando (en textos xd) "they re a dude!!!" con escándalo, las chicas se movían, entablaban conversación con otro tipo, y plaf! Aparecía el de la espada gritando. Al rato las dos se me acercaron, y me preguntaron si había disfrutado del espectáculo, sin risas ni caracteres, bueno yo había dejado escapar antes unos "lol", pero es que el joven de la espada lucía tan "me pille una sorpresita que ni les cuento " xd...

- Has disfrutado del espectáculo? - me pregunto una de ellas

- Sip, sobretudo de xxxx que grita como loco

detras de ustedes.- respondí en muy buena onda, sentándome en mi banca virtual

- Si lol - respondió la del cabello castaño con voz ronca (me imagino)

- La verdad es que somos chicos - me dijo la rubia que calzaba 45, sentándose a mi lado. - pero acá en el home no te pescan si eres gay.

- Te tratan pesimo - acoto la brunette

- Y de chicas les va mejor? - pregunte imaginariamente encendiendo un cigarrillo, mi avatar ya era bruce willis de sin city, todo un detective.

- Acá se vuelven locos por una falda! mira, ves ese monton ahí que parecen estar viendo algo? - me puse de pié y me fije, habian unos 7 usuarios hombres, y una chica en medio.. la verdad la escena era tremenda... los chicos se apelotonaban para hablar, y ella coqueta en medio dejaba escapar algunos cumplidos y un par de "lol".

- ella es STEVE - me dijo la rubia.. cuasi me infarté ahí mismo! ya estaba yo pegándole una mirada de más a la cotizada fémica, y resulta que se llama Steve.

- Pero acá no se meten chicas?! - exclamé con un rostro un tanto desencajado (virtualmente xd)

- Lo hacen, pero pocas, generalmente no pescan mucho y son mas serias.

- O sea si se me abalanza una a los brazos cuasi apenas aparesco...

- Es una de nosotras lol - dijo la del pelo castaño

- No quieres ir a una playa que tenemos? - me dijo la rubia

- Quizas otro dia - conteste con cordialidad, pues imagine que no sería precisamente para jugar volley playero o hacer castillitos de arena, y el sello de garantia, hasta virtual, me lo cuida hasta la muerte.

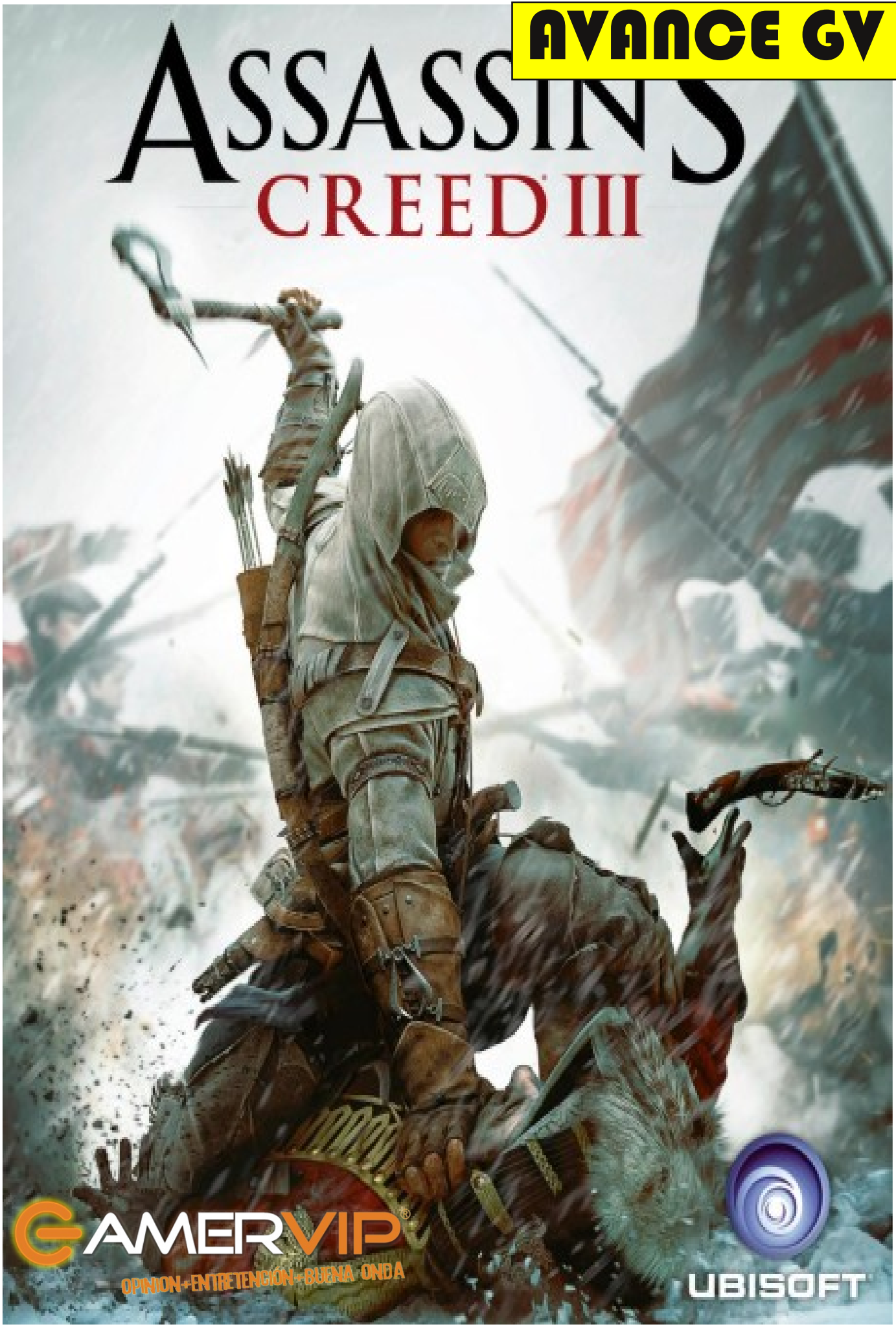
Al final rieron, se despidieron cordialmente, y me retire. Toda una experiencia.

Pero, volviendo al topic principal, "y en Chile?!". Pues también investigué un poco el tema en Chile, pero lo que descubrí, lo dejaré para el siguiente número.

Lobo Orochi

AVANCE GV

ASSASSIN'S CREED III



GAMERVIP
OPINION+ENTRETENCIÓN+BUENA ONDA



UBISOFT



ASSASSIN'S CREED 3

Si bien muchos jugones saltaron de alegría, al escuchar que al fin había noticias de Assassins Creed 3, varios también, no pudieron evitar una mueca de desilusión al ver que se trataría de América, y su independencia el motivo de esta entrega.

Pero a medida que las imágenes se mostraban, y ciertas cosas se sabían, hubo varios que volvieron a sonreír de manera permanente.

Assassin's Creed 3, está ubicado en el período de la independencia Norteamericana, en plena guerra con la corona inglesa, y con el oeste salvaje e indomado.

Desmond esta vez revisitará la vida de un hombre llamado Connor Kenway. Mitad Inglés, mitad Mohawk, su nombre real Mohawk es Ratohnhaké:ton, que viene a significar "el rasga vidas".

Ubisoft tiene absolutamente todo planeado para presentar una epopeya, que simplemente deje a todos con la boca abierta, de hecho en sus oficinas se encuentran trabajando dos Mohawk, para brindarnos toda la cultura y el mundo, que Assassins siempre cuida en cada entrega.

El gran desafío que Ubisoft presenta de entrada, es lograr que Connor resulte tan querido por los

gamers, como lo fue Ezio, y esperan lo logre. De partida ambos, poseen dos motivos distintos, pero no por ello menos apasionantes, para su lucha. Si bien a Ezio lo movía la venganza, a Connor lo mueve la búsqueda y defensa de la Libertad.

Pero cuidado, Ubisoft ha dejado claro que no todo se tratará de la revolución americana, de hecho ese suceso servirá, más que nada, como introducción a la historia que realmente desean contar, la de Connor, quien no defiende bandera alguna, salvo la de su propia libertad. Además el conflicto entre asesinos y templarios estará al rojo vivo.

Otro detalle que se espera agrade mucho a los gamers, es el mundo en el cual nos moveremos, que ya se ha dicho es casi dos veces el tamaño de Roma en la anterior entrega, y en donde tendremos que enfrentarnos, además de a los enemigos, a la vida salvaje del vasto oeste. Osos, búfalos, ciervos, etc. Sobrevivir será una lucha constante, y en donde gran importancia cobrarán los diversos climas con que nos encontremos. La frontera americana, plantea cambios muy bruscos de clima, pasando desde nieve y fríos imposibles, a calores y un sol abrazador.

Las Ciudades, por el contrario, nos regresarán a la plataforma tan querida por los amantes de la saga,

AVANCE

en donde podremos escalar y elevarnos a diversas atalayas, en busca de nuestros objetivos. Las ciudades eso sí, ya no estarán llenas de simples habitantes caminando sin parar, ahora cobrarán más vida, y podremos ver diversos personajes realizando sus labores diarias, gente interactuando entre sí, algunos para bien, como para mal, y a los que podremos ayudar o no, según queramos.

Desmond será absolutamente controlable, y de hecho se promete que más que en cualquier entrega anterior, por lo que se espera, se de un tremendo paso argumental en el desarrollo de su historia.

Sobre la jugabilidad, hemos podido ver el juego, y luce fluidísimo, hay escenas de Connor acabando con un oso, que sin duda quedará en la retina de los fans. Y es que Connor cuenta con una tremenda cantidad de armas para realizar su cometido, muchas de ellas típicas de la época, y de las características de un Mohawk, en donde destacan, dos impresionantes Tomahawk.

La engine, o estructura, utilizada para crear el juego, vuelve a ser la Anvil Engine, utilizada en la anterior entrega, pero se nos promete desde ya que ha sido trabajada para brindar el máximo de sus capacidades. Fuera de un nuevo proceso de captura de movimientos y voces, con los que se planea dejar a todos los jugones babeando en las cinemáticas.

Connor es mucho más salvaje que los anteriores asesinos, lo que lo hacen mucho más brutal en el combate, y nos permite ciertas ventajas, como el hecho de poder asesinar mientras corremos, algo inaudito en las anteriores entregas, y que acá otorga una fluidez alucinante. De hecho, ahora podremos reaccionar al entorno más insignificante, evitando "atravesar" las cosas, sino pasando por debajo o saltando, en unas animaciones completamente nuevas.

El multiplayer ya está confirmado, y si bien no han entrado en muchos detalles aún, se espera una versión mucho más ampliada de los modos utilizados en la anterior entrega... y algo que ya estamos casi un 60% seguros... es que esta vez tendremos opciones de modos cooperativos, para aquellos que disfruten de modos horda y actividades de esa índole.



En definitiva Assassins se viene cargadísimo de novedades, y avances técnicos, para dar un paso de sus anteriores entregas, a la par lo hiciera AC 2, de su predecesor. Una engine eclotada al máximo, y nuevas animaciones, modos de captura, interacción con el medio, animales y personas (Regresan los caballos), hacen que la espera se vaya sintiendo eterna, y ya queramos cuanto antes, hecharle el guante a este salvaje juego.

Lobo Orochi

ANALISIS



PS VITA

Este año será uno más que andaré a pie por la vida esperando la micro casi congelándome en invierno y asado a más no poder en verano, pero no estaré solito ya que tendré la compañía de una pequeña morocha, una nueva negrita que llego a mi vida, chiquitita ella pero potente como su hermana mayor y con un futuro prometedor, no hablo de mujeres aunque quisiera, hablo de la nueva portátil de Sony, la esperada PsVita que gracias a mis ahorros para un auto nuevo, el cual tendrá que seguir esperando tengo en mi poder esta espectacular pequeña maravilla, y para los que aun están con la duda de comprarla o no, les dejo mi análisis, en una de esas despejo sus dudas y se convencen de una vez por todas.

Hardware

Después de la arriesgada apuesta de hace años por la psp, donde

no todos confiaban en que algo tan pequeño fuera tan bueno y tan potente Sony vuelve al ataque con una nueva portátil, y esta vez se nota el peso de la experiencia, con una maquina que sorprende por su potencia y calidad grafica. Al empezar los rumores se hablaba de una consola que tendría combinaciones de pantalla táctil y botones, muchos pensaron wtf? Pero el resultado ha sido mejor de lo esperado, con una pantalla táctil de 5 pulgadas desarrollada por Sony (OLED) con capacidad de reproducir hasta 16 millones de colores y una resolución de 940X544 , una unidad central ARM Cortex-A9 MPCore de cuatro núcleos, y un procesador grafico PowerVR SGX543·MP4+, usados en otros dispositivos pero que Sony tiene su versión propia (quad-core) dando como resultado imágenes de la calidad vista en x-box 360 y PlayStation 3, de hecho la primera impresión que da al

jugar Uncharted es que estamos jugando en la ps3, y cuesta convencerse de que solo es una portátil.

Otro punto del hardware que sorprende, además de sobrepasar a su hermana mayor, es la memoria RAM, con 512mb para la memoria del sistema y 128mb para la memoria virtual que hace que tengas la posibilidad de correr programas mientras nos encontremos jugando, como el chat, música y videos sin la necesidad de salirnos del juego.

Otras de las características de hardware de la PsVita son:

Panel táctil trasero, una de las grandes innovaciones de la portátil, que permite abrir una amplia gama de posibilidad para que los desarrolladores jueguen con él.

El sistema de detección de movimiento Sixaxis, que cuenta



con giroscopio y acelerómetro, muy similar a los que encontramos en nuestros mando de ps3.

Micrófono y 2 cámaras, una frontal de 0.075 mega pixeles y otra trasera de 0.3 mega pixeles, La batería interna, cuenta con una duración de entre 3 a 5 horas.

Diferencias físicas entre PSP y PsVita

Al tenerla ya en mis manos, llame a un amigo que tiene la psp, y le pedí que la trajera para ver las diferencias físicas entre ellas, la vita es un poco más grande y más pesada, pero que al momento de estar jugando no se siente la diferencia de peso, gracias a que los señores de Sony supieron distribuir excelentemente el peso. Una de las grandes diferencias y se agradece, es el 2º stick, el cual abre un mundo totalmente nuevo en juegos, con lo cual esperamos un FPS de calidad en la negrita chica, y los stick en si no son tan planos como en la psp, es mas estilizado y más fácil de usar, se siente casi como el de los controles de la ps3, guardando

las proporciones, lo demás se mantiene aunque con mayor calidad y un tamaño un poquito menor, los botones se notan más duros , al igual que la cruceta. Los botones start y select están atras, al principio cuesta un poco presionarlos pero ya con el uso uno se acostumbra, y el botón PS es un poquito mayor al de la psp, y tiene la diferencia de cambiar de colores, azul cuando esta encendido y naranja cuando carga.

Bueno, no todo es perfecto, también tiene sus defectos, y estos se encuentran en los parlantes, que no logran convencer con su sonido, se nota mucho la diferencia cuando uno conecta algún auricular, algo que queda en deuda, aunque debido a su tamaño es bastante comprensible, lo otro, es lo fácil que se ensucia con grasa de los dedos la pantalla, he tenido otros dispositivos táctiles, pero ninguno se manchaba tan fácil como la vita, aunque cabe destacar que solo te darás cuenta mientras la pantalla este apagada, ya que una vez jugando no se nota.

Iniciando PsVita

Bueno, al prender por primera vez la Vita, te pide que pongas las cosas típicas, como Día, mes, año, zona horaria etc., y luego te dice que si tienes alguna cuenta PlayStation Network que quieras asociar a la portátil o crear una nueva, y he aquí un detalle no menor a tener en cuenta, este paso resulta ser muy importante para las prestaciones de la consola, ya que si eliges una cuenta chilena (yo asocio la que tenía en mi ps3) no contarás con muchas opciones ya que como es sabido nuestro chilito no tiene store, por lo cual ya no será posible bajar juegos ni demos; como ejemplo no se puede bajar un juego de cuenta gringa en tu ps3 y copiarlo en la PsVita, ya que te pide que el juego corresponda a la misma cuenta que está asociada. Por ende, lo más recomendable es crearse o asociar a la vita una cuenta gringa/europea o donde se disponga de una store.



Ya una vez configurada con nuestras preferencias vemos por primera vez la calidad gráfica de la consola (y debo decir que fue amor a primera vista xD) el menú inicio o escritorio, como quieras llamarlo, se presenta con iconos en forma circulares, que puedes ordenar de la forma que quieras, y con una calidad que impresiona, el panel táctil funciona realmente bien, y para abrir alguna aplicación solo hace falta tocar el icono, bueno, técnicamente al tocar el icono se abre una pestaña donde aparece un icono de “iniciar” y al tocarlo se inicia en sí la aplicación, se podrá tener abiertas hasta 6 pestañas, y cambiarse de una a otra solo hace falta moverlas con el dedo para el lado que queramos, y estas se mantienen activas, solo quedan en espera, ya que es posible estar jugando, salir al menú con el botón Ps, activar la cámara, entrar en la store o lo que se quiera y luego volver a la pestaña que teníamos el juego y con un simple toque regresamos a jugar y para cerrarlas se toca la punta superior derecha y se arrastra hacia abajo/izquierda en forma diagonal, o para explicarlo mejor, como dar vuelta una página en un libro.

PsVita trae bastantes aplicaciones y hay otras que seguramente se irán agregando con el tiempo, de hecho al momento de la primera conexión a internet ya pide una actualización de sistema, la cual agrega 2 aplicaciones nuevas, también hay otras que uno puede descargar como son la de twitter, facebook, o netflix, a continuación les dejo el nombre y un pequeño detalle de cada aplicación:

-Plaza de bienvenida: Es donde daremos nuestros primeros toques a la pantalla táctil o nuestros primeros pasos, acá se encuentran unos mini juegos que muestran todas las virtudes de la consola, ya sea panel táctil, cámara de fotos, giroscopio, etc.

-Fiesta: Acá es donde podremos chatear con amigos que tengan la vita, el chat puede ser tanto de voz como de texto.

-PS Store: Técnicamente es lo mismo que en su hermana mayor (ps3) pero con una interfaz diferente, bastante agradable y muy fácil de usar, con una gran variedad de contenido.

-Near: Es una de las innovaciones que trae la consola, con



esta aplicación cerca, lo que están jugando, compartir regalos, ver lo que están jugando y compartir información.

-Amigos: Es lo mismo que en ps3, lista de amigos.

-Mensajería de grupos: Es una aplicación donde se pueden mandar mensajes a amigos u otros usuarios que nos hayamos topado en algún juego

- Navegador: No creo que haga falta mucha explicación, es donde podremos navegar en internet, cabe resaltar que es bastante más rápido que en ps3 y mucho más bonito xD.

-Trofeos: Similar a lo que estamos acostumbrados a ver en ps3

-Uso a distancia: Aplicación que nos permite acceder a nuestra ps3 y controlarla de forma remota con nuestra PsVita

-Gestor de contenido: Este es uno de los programas más importantes que trae consigo, ya que nos permitirá compartir contenido, podremos copiar fotos, videos, música, etc., desde un PC o ps3 a nuestra PsVita y viceversa.

-Mapas: Funciona como GPS, se puede buscar lugares y direcciones. (esta aplicación no viene por defecto, pero se agrega automáticamente con la primera actualización)

-Ajustes: Tal como su nombre lo indica, es donde podremos ver los “ajustes” que le podemos hacer al sistema, además de mostrar el contenido de éste.





UNCHARTED GOLDEN ABYSS

Nueva consola y nueva aventura para Nathan Drake, el caballito de batalla de Sony que esta vez deja de lado a sus padres fundadores de Naughty dog, para dejarse caer en los brazos de los chicos de Ben Studios, quienes han agarrado el testimonio y se han lanzado con un juego que impresiona y mantiene intacta la esencia de la saga.

Historia, grafica y sonido

Todo parte, cuando Jasón Dante, antiguo “amigo” de Nathan, lo invita a embarcarse en una aventura en medio de la selva centroamericana (otra vez volvemos a la selva), tratando de resolver un misterio que tiene más de 400 años de antigüedad, donde gracias a Dante, conoceremos una nueva “chica Drake” llamada Chase, quien está en la búsqueda de su abuelo, un arqueólogo de renombre que se encuentra desaparecido y con quien tendremos que pasar gran parte de la aventura, el antagonista de ocasión se llama Roberto Guerrero, un ex militar que aun tiene un gran arsenal y el cual nos complicará la existencia.

Los chicos de Ben Studios han sabido mantener en un alto nivel la historia del juego dándonos momentos de gran emoción y conservando la chispa y estilo propio que ha impuesto Nathan Drake, además de sacar a relucir toda la potencia de la PsVita, donde por momentos tenemos la impresión grafica de Uncharted 2, no alcanza el nivel total de la 2º entrega de la saga, pero si supera por pequeños márgenes a la primera, dejándonos con la grata sensación de que se puede mucho más aún.

Gráficamente el juego destaca y deslumbra, hay cosas muy bien logradas, como el agua, que sigue mojando a Drake o las texturas, en general impresiona la calidad lograda en este

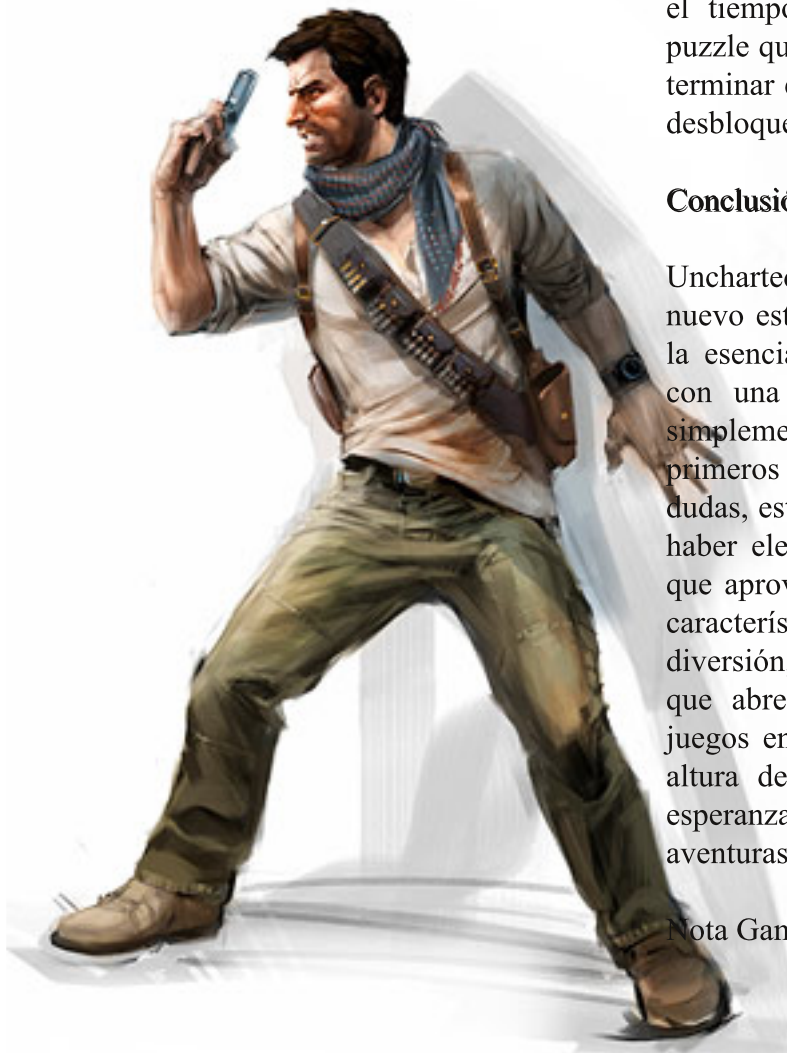
juego, podría describir varios momentos guau!!! Pero creo que sería seguir dando vuelta en lo mismo, solo puedo decir: impresionante.

El apartado sonoro también tiene un punto muy alto, aunque cabe destacar que es mejor jugarlo con unos buenos audífonos, ya que a pesar de que la consola cuenta con un buen sonido, hay ocasiones donde los sonidos se distorsionan un poco, pero nada que nos haga poner mala cara, el tema principal sigue siendo el mismo salvo algunos matices mas “latinos” dado donde tenemos la aventura, el doblado de la aventura nos vuelve a la voz característica de Nathan en las primeras 2 entregas de su hermana mayor, ya que en la 3era cambio, por lo general las voces están muy bien sincronizadas y fluyen muy bien con lo que está pasando en pantalla. En general, si solo escuchas la música, sabrás que están jugando a un Uncharted.

Jugabilidad

Podríamos decir, que como carta de presentación de la nueva consola de Sony este Uncharted sabe aprovechar de muy buena forma las nuevas opciones de jugabilidad que nos presenta la portátil, lo primero que se agradece y seguramente es el mayor aporte de la consola es el 2º stick, con el cual puedes manejar de la forma que quieras la cámara dándonos una libertad de movimiento de igual forma como lo hacemos en la ps3, el panel touch no solo lo usaremos en los mini juegos, también nos servirá para escalar dando un toque podremos darle la orden a Nathan que escale a donde queramos, también lo usaremos en las peleas y en algunas ocasiones para abrir lugares secretos, además que nos servirá para recargar las armas y lanzar las granadas, en esta ocasión han dejado de lado la opción de poder devolver las granadas

ANÁLISIS VITA



que nos lancen los enemigos, algo que no a muchos gustará, también usaremos el panel táctil trasero, para aumentar o reducir el zoom de la cámara, o del francotirador, junto con los sensores de movimiento que igual nos servirán para apuntar, o mejor dicho una vez mantengamos el botón L1 para apuntar con un movimiento de la portátil podremos mover la mira para donde queramos y así tener mayor precisión, cabe destacar que al comienzo es un poco complicado apuntar perfectamente dada las dimensiones de los stick, pero con un poco de uso ya se logra agarrar el ritmo muy bien.

En esta ocasión tendremos un tipo distinto de tesoro que recolectar, como también juntar partes de puzzles, los cuales necesitaremos “calcar” pasando el dedo por la pantalla, como también tendremos que sacar fotos en distintas partes del juego, las cuales ya están predestinados, solo nos limitaremos a repetir la imagen que nos dan, con estos agregados es muy fácil demorarse más de 10 horas en terminar la historia, lo cual perfectamente podría llegar a las 15 si se dieran el tiempo de recorrer todo y sacar cada tesoro o puzzle que se nos pide, o muy bien rejugarlo ya que al terminar en difícil al igual que en las otras entregas se desbloquea el modo aplastante.

Conclusión

Uncharted: el abismo de oro, llega de la mano de un nuevo estudio, pero sigue manteniendo perfectamente la esencia de la saga y el carisma del protagonista, con una historia bastante entretenida, una grafica simplemente espectacular que llega a la altura de los primeros títulos de su hermana mayor, Sin lugar a dudas, esta es la mejor carta de presentación que pudo haber elegido Sony para su nueva portátil, un juego que aprovecha de muy buena forma todas las nuevas características y nos ofrece por lo bajo 10 horas de diversión, algo que se agradece. En fin, un gran juego que abre un mundo nuevo de posibilidades a los juegos en portátil, donde Ben Studios ha estado a la altura de lo que se espera para la saga y con la esperanza de que ésta solo sea la primera de muchas aventuras de Nathan Drake en portátil.

Nota GamerVip **9.5**

Felipe López



ASURAH 'S WRATH

En el pasado E3, Capcom comenzó a mostrar trailers del que fácilmente puede ser uno de los juegos más épicos de la última década, vimos bastantes secuencias de QTE y peleas contra enemigos de proporciones absurdas, y todos terminando con un "To be Continued" al más puro estilo anime que nos dejaba marcando ocupados y queriendo mas. Hablamos de Asura's Wrath

Por si no bastara con los videos mostrados, el juego fue desarrollado por la gente de Cyberconnect 2, los mismos a cargo de los juegos de Naruto, por lo que se podía esperar un muy buen resultado.

El juego nos es presentado mediante episodios los cuales se dividen en 3 partes que conforman la historia de Asura, uno de los 8 generales de los Demigods, que tras cierta batalla es traicionado por sus antiguos compañeros, es acusado falsamente del asesinato del emperador, su esposa es asesinada y su hija es secuestrada por quienes lo traicionaron para ejecutar sus planes y luego intentan asesinarlo, siendo dado por muerto... Han pasado muchos años y ahora Asura está de vuelta solo para cobrar venganza.

Cada episodio comenzará con un resumen del episodio anterior y al final tendremos una escena

que nos es presentada mediante dibujos estáticos con lo que nos adentraremos aún más en la trama del juego. Y cada una de las 3 partes del juego tendrá un final como si de final de temporada se tratase.

Como muchos pudieron comprobar en la Demo del juego, el juego es prácticamente ver un anime, el 50% son cinemáticas puras, el otro 35% son cinemáticas con Quick Time Event, y el 15% restante del juego podremos controlar a nuestro personaje.

La mecánica de juego se divide en 2, secuencias de shooter de rieles, así es, al más puro estilo de Sin & Punishment Star Sucesor de Nintendo Wii y para secuencias de pelea es una variante de los juegos de Naruto, calcando el esquema de control. Aun cuando tenemos control del personaje la acción sigue siendo bastante cinemática, desencadenando mini secuencias al realizar counters o finishers en los enemigos. Contamos también con un modo unlimited, al que accedemos al llenar la barra correspondiente, el cual evita el sobrecalentamiento de Asura (lo que evita que lancemos cada segunda un ataque fuerte) además de hacernos inmunes al daño mientras se encuentra activo, y la segunda barra es la Burst Gauge, la cual al llenarse desencadena una secuencia de

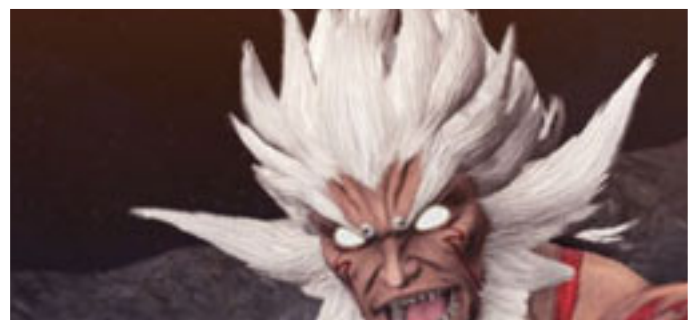


Quick Time Event con resultados sumamente espectaculares.

A lo largo del juego también podremos utilizar a Yasha, quien tras un cuestionamiento moral a lo largo del juego decide ayudarnos posteriormente, lo que añade algo de frescura a la jugabilidad y a la vez conserva la misma fórmula.

La banda sonora que acompaña al juego está al nivel de las épicas secuencias mostradas, haciendo aún mejor el ambiente, lamentablemente las cinemáticas del juego fueron hechas para el doblaje al inglés, por lo que aquellos que deseen jugar el juego con las voces originales en japonés (lo que aumenta el factor épico x1.5) deberá aguantarse que el audio no coordine con las secuencias de nuestros personajes hablando (como si no bastara con la pésima traducción americana en los subtítulos) y es una lástima porque el trabajo de caracterización japonés es maravilloso además de contar con algunos nombres famosos dentro del mundo del anime dentro del voice cast (Kugimiya Rie, así es, la voz de Taiga, Shana, Louise, Alphonse Elric y muchos personajes más es la encargada de interpretar a Mihtra, la hija de nuestro protagonista).

Gráficamente el juego luce como un híbrido entre Cell Shade y renderizado 3D normal, aunque decantándose siempre por un estilo más anime. Quizás no es el mejor apartado gráfico considerando lo que ha hecho CyberConnect2 en el anterior juego de Naruto que mostro un Cell Shade espectacular, pero cumple con las expectativas actuales, aunque peca de tener una paleta de colores un tanto reducida y que hay como 2 o 3 escenarios principalmente durante el transcurso del juego.





El juego , salvo por los trofeos no ofrece muchas opciones de rejugaridad, solo una galería por llenar y desbloquear barras las cuales se habilitan de acuerdo al desempeño que tengas en el juego el cual se mide en base a los puntos de batalla, tiempo de competición y el ratio de sincronización (nuestro desempeño con los QTE). Solo ofreciéndonos un True ending que prácticamente esta desbloqueado al terminar el juego (solo si lo jugaste en hard en la primera pasada podrías no desbloquearlo), ya que carece de modos de juego adicionales. Capcom ya anuncio una serie de contenidos descargables para el juego, en cierta forma es bueno ya que sirve para darle vida, pero lamentablemente, debemos pagar por ello.

Otro punto negativo del juego es su corta duración, el juego sin saltar ni adelantar nada dura 6 horas aproximadamente, de las cuales solo jugaras cuando mucho 1.

El juego tiene una muy buena historia, cumplió con todo lo que prometió, una experiencia al más puro estilo anime en que el concepto de épico

deberá ser replanteado para poder abarcar este juego. Lamentablemente su duración y prácticamente nulas opciones de rejugaridad no lo hace una primera opción para adquirirlo en estreno. Si pueden adquirirlo, háganlo, pero fácilmente pueden esperar a que descienda su valor o arrendarlo, porque realmente, vale la pena jugarlo.

Nota GV 8 de 10

Dr. Gamer





SSX

La franquicia de Snowboard más famosa del último tiempo al fin da su primer paso en esta generación. Y EA pretende hacerlo a lo grande, realizando todo un replanteamiento en el juego y a la vez conservando aquello que lo hizo grande.

El juego nos sitúa en un contexto similar al del mundo real, Han pasado varios años y SSX ha perdido su popularidad, por lo que ahora el Team SSX, conformado tanto por veteranos como por rostros nuevos se ha emprendido en una campaña para recuperar la fama y gloria que tenía antiguamente.

El juego nos sigue proporcionando lo mismo que viene haciendo desde varias entregas anteriores, entretenimiento en base a un snowboarding arcade y espectacular.

Manteniendo la simpleza del esquema de control, hacer los trucos más espectaculares posibles no es más difícil que apretar 2 o 3 botones, permitiendo que cualquiera pueda iniciarse en este juego sin problemas, pero los veteranos aún encontraran un desafío, ya que si pretendes ir por todas las medallas de oro del mundo deberás calcular cada uno de tus movimientos ya que el mínimo error puede significar que no cumplamos nuestro objetivo. También recibimos otras implementaciones como el rewind, que pudimos presenciar anteriormente en NFS: The Run.

Vuelve nuestro modo tricky, el cual al llenar nuestra boost bar, le dará un toque a nuestros trucos haciéndolos más espectaculares, además de darnos boost ilimitado. Continúa haciendo trucos en este estado y alcanzaras el Super Tricky, cambiando la forma de nuestros trucos una vez más y habilitando el Signature Trick de nuestro personaje lo que disparara nuestros puntos.

Pero no todo es recordar viejos tiempos, el punto fuerte de este juego fue los cambios incorporados al juego en sí, ya que la tendencia actual es incorporar elementos de RPG a todo SSX no podía quedarse atrás. Nuestros personajes tienen un nivel y stats. Los stats afectaran su desempeño, algunos tienden más a los trucos, otros a la velocidad o a la aceleración además de optimizar el desempeño de algún equipo que podemos equipar. El nivel, por su parte, afectará los Ítem que podemos adquirir en la tienda del juego (a mayor nivel, mejores ítems) lo que facilitara nuestros descensos durante el juego, aumentando nuestras probabilidades de sobrevivencia.

También contamos con la posibilidad de personalizar hasta cierto punto los equipos que puede llevar nuestro personaje (Ropa, Tabla, Gear, Booster, Geotag).



Nuestras ropas generalmente afectaran solamente la vestimenta de nuestro personaje, pero ocasionalmente aparecerá algún traje que nos entregará algún beneficio.

La tabla, aparte de cambiar visualmente, tienen 3 stats principales: Speed, Boost y Trick. Siendo los 2 primeros más importantes para la modalidad Race It, mientras que para Trick It nos viene mejor una tabla con Trick y Boost en menor medida.

El Gear por su parte afecta totalmente nuestras posibilidades de sobrevivencia dependiendo del descenso. Cada personaje tiene un Gear principal, aunque puede utilizar otros (En el modo World Tour se nos presentaran a todos los personajes y nos enseñaran a usar cada Gear disponible) y serán casi esenciales en algunas pistas. Estos equipos van desde Armadura, Headlamps hasta Wingsuit (Si podemos planear) o Paneles Solares para no morir congelados bajo condiciones extremas.

Geotags y Boosters solo estarán disponibles en el

Modo Explore. Los Boosters, tal como su nombre indican, potencian alguna Stat de nuestra tabla; mientras que los Geotags corresponden a esferas que podemos recolectar o colocar en las montañas. Al recoger un Geotag de otro jugador recibiremos créditos, y en cambio, por cada geotag que coloquemos, recibiremos créditos de acuerdo al tiempo que pase sin que un jugador la tome.

El juego cuenta con una muy buena cantidad de descensos inicialmente, los que podremos conocer en su totalidad en el modo World Tour, además de conocer todo lo nuevo en el juego y a nuestros personajes en esta especie de modo Single player. Cuenta con cerca de 9 Zonas del mundo, las cuales tienen 3 o 4 montañas promedio y cada una con un mínimo de 2 o 3 descensos que podemos jugar en las 2 modalidades de juego, Race It (quien baja primero, gana) o Trick It (el ganador es quien logre más puntos); y por si fuera poco, la versión de PS3 recibe en forma exclusiva el MT. Fuji.



El Modo Online sigue la Tendencia del autolog implementado en Need for Speed. Competiremos con el resto del mundo, pero no en forma directa si no que mediante Subidas de estadísticas y Ghost de otros jugadores. Jamás jugaras directamente con otro jugador (Según supe, en el modo Global Event puedes invitar jugadores a tu partida, pero no puede comprobarlo personalmente), a excepción de los Geotags colocados por otros jugadores que tu si verás en tu juego Gracias a la RiderNet. Dentro del modo online está el modo Global Event donde podremos participar en los eventos que aparezcan semanalmente, además de los creados por otros jugadores o crear tus propios eventos. Donde competirás directamente con los mejores del mundo quienes aparecerán en el Ranking del descenso.

Realmente un juego que dejará más que satisfechos a los Fans de la saga (especialmente quienes disfrutaron del Tricky o el SSx3) y que a la vez puede encantar a quienes no conocen la franquicia. Es una lástima que el juego grabe un ghost de ti y lo suba automáticamente a la red y no tengas la posibilidad de guardar replays, lo que si podías hacer en juegos de la generación anterior. Y si la

sensación de velocidad y la espectacularidad (hacer trucos y crear ondas expansivas al llegar a tierra, yeah!) no son suficientes para engancharte, con el sistema online del juego puede entretenerte por horas. Recuerden también que hay una demo disponible del juego en la Store de cada plataforma. y para aquellos que desean ahorrar un poco, el Pase online del juego no afecta la conexión a la RiderNet, pero todos los Créditos y medallas que obtengas quedarán retenidos (aunque podrás recibir todas tus ganancias de golpe al momento de adquirir un pase online).

Nota 8 de 10

Dr Gamer





MASS EFFECT 3

Tengo que admitir que nunca he sido un fanático de los RPG, siempre los encontré fomes y repetitivos hasta que la saga Mass Effect me demostró lo contrario. De ahí en adelante he jugado Dragon ge, Kingdom of Amalur, 3D Dot Game Heroes, etc. y en realidad no me hubiera perdonado perderme semejante secuela.

Tratare de contar la historia sin dar ningún tipo de spoiler para no arruinar tu experiencia con el juego.

En Mass Effect 3 obviamente tomamos el papel del comandante Sheppard ya dado de baja por los hecho ocurridos en la segunda parte del juego, pero ahora los diplomáticos de la tierra y de la Citadela están en serios problemas, los segadores llegaron destruyendo todo a su paso destruyendo a cada criatura del universo, y amenazando con la destrucción de este mismo.

La guerra ha llegado y hay solo un hombre capaz de poder detenerla ¿Lograra Sheppard detener el fin de todo lo que conocemos?

La envolvente historia en Mass Effect siempre será el fuerte del juego, con personajes carismáticos, traiciones y grandes desafíos. En esta versión ya no tendremos que buscar una tripulación como en las otras entregas, esta vez tendremos que buscar aliados para que peleen por el bien de la tierra, una tarea que no será nada fácil ya tendremos que unir razas, resolver conflictos, y tomar demasiadas decisiones que afectaran el progreso del juego.

Jugabilidad

Desde el comienzo Mass Effect 3 nos muestra sus cambios, dándote a elegir entre 3 opciones de juego:

Modo Shooter, en este modo de juego te centraras únicamente en la acción que entrega Mass Effect 3, los diálogos serán automáticos y los combates mas complicados pero en realidad nada que un jugador que haya jugado gears of War o Uncharted no pueda superar

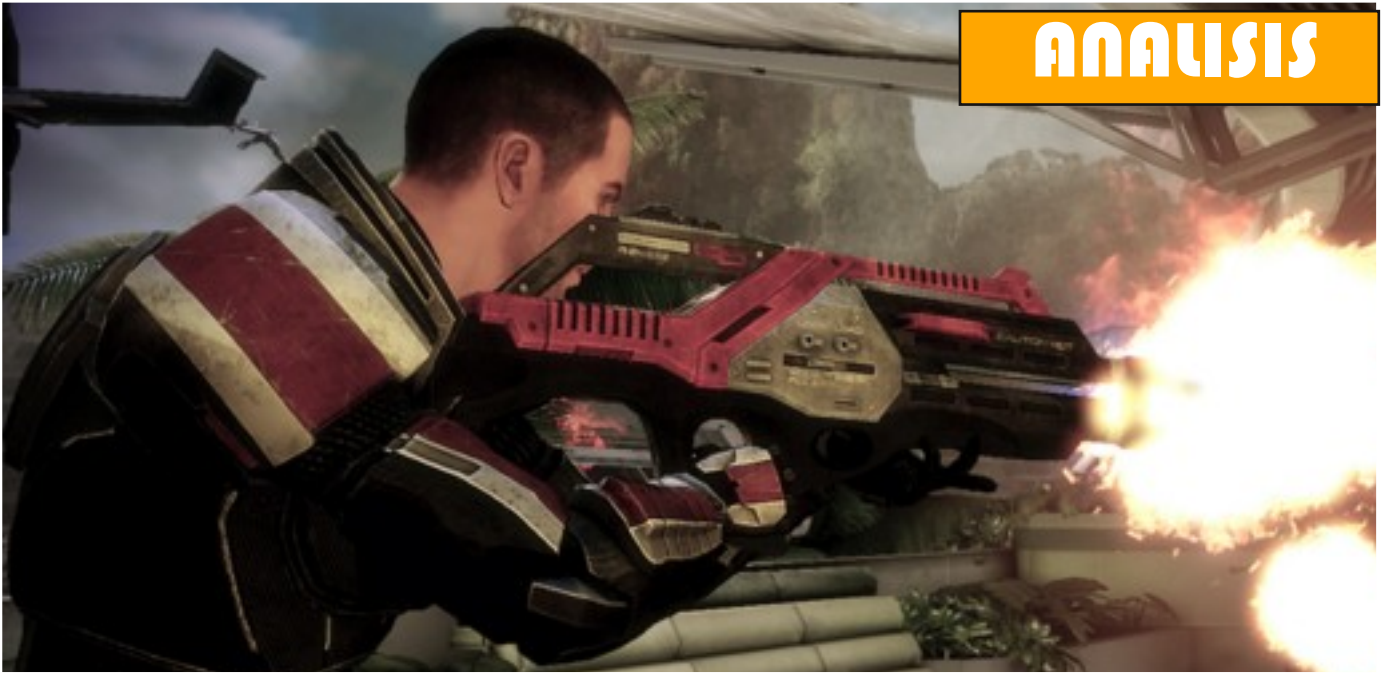
Modo RPG: Este es el modo por defecto de la saga Mass Effect, acá tendrás que combatir, tomar decisiones subir de nivel a tu personaje y a tu equipo, explorar la galaxia, es el modo completo del juego y el modo en que cada jugador debería disfrutar el juego

Modo Historia: acá los combates no serán un problema los enemigos serán mas débiles y ni siquiera tendrás que subir el nivel ni asignar poderes todo se hará automáticamente, en este modo nos centraremos en la historia del juego y en las decisiones que tomar, un modo de juego para sentarte y disfrutar de la trama del juego, sin tener que repetir misiones por muerte ni tener un peligro real.

Ahora es el turno de tu especialidad, te darán varias clases a elegir con distintos poderes, y niveles que subir.

Ya tomada la decisión de como queremos jugar entraras en la pantalla de creación de personaje, como en las entregas anteriores podrás elegir el sexo de tu personaje, su cara, nariz, ojos etc...

Luego si es que no tienes una partida guardada de mass effect 2 tendrás que tomar decisiones rápidas de tu nacimiento y tus acciones pasadas, las cuales se verán



reflejadas dentro de este titulo recomiendo mucho haber jugado las versiones anteriores o Mass Effect 2 si lo juegas en la consola de Sony.

Mass Effect 3 se siente como las antiguas entregas, con un gameplay simple y a la vez táctico, no pasara mucho cuando te veas rodeado de amenazas, viajando de galaxia en galaxia encontrándote con viejos conocidos, y nuevos aliados.

La gran novedad de este juego es el modo multiplayer, que por primera vez llega a la franquicia un modo sencillo de hasta 4 jugadores, donde tendrás que hacer misiones para ayudar a la galaxia, el tipo de juego multiplayer es lo que comúnmente se conoce como modo horda, donde te encontraras con oleadas de enemigos cada vez mas difíciles de derrotar

Todo lo que hagas en el modo multijugador te ayudara en la campaña de Mass Effect 3 para reunir mas aliados a la guerra; este modo siempre se pensó que seria algo añadido simplemente como extra, como en muchos otros juegos que añaden un multijugador simplemente por que esta de moda, y gracias a dios me equivoque, el multijugador es una experiencia entretenida y que dan ganas de seguir jugando, lo malo es que las misiones son cortas aunque tienes una gama de opciones para hacer mas agradable tu tiempo, como poder elegir la dificultad de bronce a oro, elegir el mapa y los enemigos a los que te enfrentarás, poder comprar mas armas, poderes, clases o ayudas.

En si un multijugador muy completo y entretenido para disfrutar cuando no estas intentando salvar la galaxia.

Pero no todo puede ser tan bonito, Mass Effect 3 sufre del odiado frame rate, algunas veces la acción en pantalla será tal que el juego simplemente no podrá con ella, es decir sufrirás ralentizaciones y algunas veces simplemente tu consola se pegara, esto es malo pero nada que no pueda ser arreglado con algún parche.

También sufriremos de lag en algunas partidas multijugador,

pero claro como en la mayoría de los casos jugar con amigos arreglará este problema.

Las voces en Mass Effect 3 son espectaculares, muy bien logradas y son millones de diálogos dentro del juego, cada personaje tiene una voz que lo caracteriza y funciona perfectamente con el diseño del mismo, las batallas en la galaxia estarán llenas de balazos, explosiones y efectos ambientales muy bien logrados que lograrán sumergirnos en el juego; la banda sonora es algo aparte, muy bien lograda para toda la saga, algo así como una mezcla de Blade Runner con 2001: Odisea en el espacio, por asemejarla con algo conocido.

Conclusión

Mass effect fue un completo desafío para mi, ya que tuve que jugarlo entero en 48 horas ya que uno de nuestros queridos analistas tuvo un problema, y para ser honesto no me arrepiento, jugué mucho el juego y si al comienzo y mitad de este encontré que no tenia esos momentos épicos de la saga, que equivocado estaba, el juego es una obra de arte, si sufre de framerates a ratos pero ni siquiera eso logra arruinar la experiencia Mass Effect

Un juego completamente recomendable para los fanáticos de los videojuegos. Y si eras como yo y no te gustan los RPG mass effect estoy seguro que cambiara tu forma de pensar. En resumen este es un juego que no quedaras conforme terminándolo solamente una vez y eso se agradece en la actual industria.

Nota GVIP: 8.7

Juan Pablo "jotaplay" Del Solar



STREET FIGHTER VS TEKKEN

Desde el comienzo de mi aventura con los videojuegos siempre me han llamado la atención los juegos de peleas, Double Dragon, Rivercity Ransom por dar algunos ejemplos hasta que un día salió Street Fighter, un juego que se llevó toda la gloria y se convirtió el clásico de clásicos de los juegos en 2D, y no pasó mucho tiempo para que otro juego llamado Tekken llegara a revolucionar lo ya conocido con gráficos 3d y peleas más técnicas.

Aun recuerdo cuando con Lobo Orochi jugábamos Tekken y Street Fighter tardes enteras y más de una vez soñábamos con quien ganaría entre una pelea entre Jin Kazama y Ryu, o Zangief vs King, sueños que terminaban con un entretenido y ñoño debate, creo que cualquier jugador alguna vez ha soñado con algún Mortal Kombat vs Street Fighter o King of Fighters contra Soulcalibur por poner un ejemplo, ideas así llevaron a cabo juegos como Marvel vs Capcom, Mortal Kombat vs DC pero esta vez después de muchos sueños y tiempo 2 de los grandes se encuentran por primera vez. Street Fighter X Tekken es el sueño de demasiados videojugadores, cuando se anunció todos esos recuerdos volvieron a mi mente pero esta vez podría convertirlos en realidad

La introducción a la historia del juego será

cortísima, un meteorito con la caja de pandora llegó a la tierra y cada personaje tiene su propia aventura para recuperarla.

Eso es, no hay mas historia que esa, pero en realidad... ¿Necesitas algo más?

El juego utiliza un motor gráfico un poco más avanzado que Street Fighter IV el cual cumple a cabalidad, mi gran duda era como se comportarían los personajes de Tekken en un juego con poderes y seis botones y mi respuesta no puede ser más grata, Namco y Capcom no pudieron haber hecho un mejor trabajo con cada personaje del juego los personajes se sienten y se ven bien con movimientos naturales y esas increíbles combinaciones de Tekken aún están ahí, simplemente un poco más rápidas.

Cada personaje tiene movimientos especiales y súper movimientos siguiendo la historia de Street Fighter, el juego tiene un modo de tag team el cual con un poco de entrenamiento funciona fluido y hermoso en pantalla, no es necesario ser el mayor experto en juegos de peleas para poder jugar SFXT, cualquier persona puede tomar un control y aprender a jugar en cosa de minutos, el juego trae un tutorial bastante completo para aprender todos los nuevos modos y movimientos además de



misiones para cada jugador, y un modo de entrenamiento que ocuparás más de una vez

El título se divide en los siguientes modos de juego:

Arcade: El ya clásico modo historia que todo juego de pelea tiene

Versus: Como su nombre lo dice para pelear con algún amigo o IA

Combate Online: Se divide en Combate online (Partida igualada, combate ilimitado, combate por parejas, sala de preparación y ajustes de pareja), canal de repeticiones y clasificaciones

Entrenamiento: Para practicar libremente lo que quieras

Desafío: Consta de Prueba (con cada personaje debes cumplir ciertos movimientos y combos), Misión (debes ganar peleas bajo ciertos requisitos, como pegar solo ataques normales en 60 segundos) y Tutorial (te enseñan los comandos básicos que usan todos los personajes, como los cross attack, modo pandora, etc.)

Editar: Acá aparece Conjunto Gem (donde puedes asignas las gemas), Combos rápidos (presionando ciertos botones haces un combo que se puede editar en ésta opción), Color del personaje y Perfil de combate.

Datos del Jugador: Datos estadísticos del jugador y los personajes

Opciones: Configuraciones, ayuda y la opción de instalar/desinstalar el juego entre otras.

Tienda: Donde comprar personajes, trajes, gemas, expansiones, etc.

Una de las grandes novedades de este juego es la incorporación de gemas, estas son algunas mejoras

para tu personaje al cumplir ciertos criterios, por ejemplo mejorar el daño del personaje y para lograr esto necesitas hacer 3 poderes especiales contra tu rival, en esta categoría tenemos gemas para apurar tu barra de poderes, mejoras de daños, cancelar los agarres o mayor velocidad por nombrar algunas cualidades de ellas.

La otra gran novedad de este juego es el modo pandora, un modo que se activa como un último recurso cuando tu energía está demasiado baja, en este modo tendrás un nivel de poder infinito sacrificando a tu compañero que tienes en pantalla, también aparecerá un medidor de tiempo donde si no logras derrotar a tu oponente antes de que la barra llegue a su fin estará todo terminado, por lo mismo esta opción es para ocuparla como una última opción de victoria y debes usarla sabiamente.

Otra de las grandes novedades del juego es el modo de poder jugar de hasta 4 jugadores en una sola consola, recordemos que el juego tiene tag team así que cada jugador puede tomar el papel de cada uno de los 4 personajes, para jugar con amigos es algo fantástico ya que sacará más de una tarde de entretención, pero esto no es todo, el juego tiene una opción de poder jugar con los 4 personajes al mismo tiempo en pantalla, lo cual convierte cualquier juego táctico que uno pueda tener adquirido con los años en una verdadera batalla real, donde puede estar pasando de todo en pantalla y tú no sabes quién te ataco o a quien estas atacando.



Este modo de juego de 2 contra 2 también está disponible en las peleas online, donde puedes aliarte con algún jugador para hacer una pareja letal, lamentablemente este modo de juego online esta solamente disponible en la consola de SONY los jugadores con XBOX 360 solamente podrán jugar en parejas de forma local.

Pero esto no es lo único que trae la consola de SONY aunque ya todos sabemos que el juego se anuncio con personajes exclusivos para esta los cuales son Cole de infamous, Kuro y Toro mascotas de Sony en Japón además de Megaman y Pacman, pero ya todos hemos leído que esos dos últimos personajes están disponibles en el disco de la versión de Xbox 360, así que no se sorprendan cuando salgan como DLC en la consola de Microsoft.

Obviamente como en todo juego este también tiene problemas, el mayor de estos es que Capcom no ocupa servidores dedicados para el juego online, así que prepárense para recibir un lag algunas veces que hacen el título injugable, pero claro como ya estamos acostumbrados desde Street Fighter o Tekken 6 jugar con compatriotas chilenos sigue funcionando de maravilla.

Lo otro también que me dejo un poco

decepcionado es la poca cantidad de escenarios, aunque al estilo Tekken estos mismos van cambiando mediante los rounds avanzan.

Todos pueden jugar SFXT, lo digo con experiencia personal ya que amigos que en realidad no saben lo que es un hadoken tomaron un control y dieron excelentes peleas, este título como muchos otros trae incorporado la famosa máquina del tiempo gamer quiero decir que empezaras a jugar a las 2 pm y cuando termines serán las 23 horas mientras para ti solo habrán pasado unas horitas.

Este es un juego que un fanático de los juegos de peleas, de esos que crecimos con Street Fighter, o Tekken Tag Tournament no pueden dejar pasar, una verdadera joya de Capcom y no se sorprendan cuando gane premios de el mejor juego de pelea de este año o veamos algún torneo EVO con grandes peleas de este título, la unión de las 2 “barras bravas” de los fighters esta acá, y llegó para quedarse. Sin duda esperaremos con ansias el próximo Tekken X Street Fighter.

Y tú...

¿Con que pareja jugaras?

Nota GV!: **9,4**



Juan Pablo “Totaplay” Del Solar



SYNDICATE

En el año 2069 el mundo esta regido por distintos sindicatos de empresas, las cuales manejan la economía y defensa del mismo, tu tomas el papel de Kilo, un agente que al parecer tiene licencia para matar a cualquier persona, confrontándote contra los sindicatos enemigos pero no tan solo eso pasa en el mundo, el pueblo también tiene su grano de arena para aportar a esta globalización los rebeldes siempre estarán a la orden del día, que camino tomaras tu como Kilo?...

Syndicate nos trae otra experiencia más en el ámbito de los FPS, ese género que ya está sobreexplotado, aunque en realidad Syndicate a diferencia de muchos otros first person shooter genéricos si aporta algo nuevo, gráficamente hablando el juego esta fantásticamente logrado con una acción rápida y trepidante y les traerá muchos recuerdos a los jugadores de la vieja escuela.

Syndicate nos vuelve a traer a esos shooters con jefes finales, desmembramientos y descuartizaciones pero no solo eso, también tendremos poderes para manipular la mente de nuestros enemigos, haciéndolos cometer suicidios, desactivar torretas o escudos, persuadirlos para que ataquen a sus compañeros, todo esto muy bien logrado y juega una parte esencial en el modo de juego.

Pero no solo de gameplay vive el gamer, la banda sonora de Syndicate está perfectamente lograda para acompañar ese ambiente neo futurista y la acción por doquier; es más, Electronic Arts nos da un link dentro de la caja del juego para poder bajar la banda sonora a tu PC de manera gratuita, un detalle muy bien recibido.

Syndicate cuenta con aproximadamente 8 horas de juego

separado en distintos capítulos, con una dificultad muy aceptable para los adictos a la primera persona, pero eso no es todo, el juego trae un modo cooperativo de hasta 4 personas, haciendo distintas misiones alrededor del mundo y con distinta dificultad, iras avanzando niveles y sacando nuevas armas y poderes, un modo de juego muy entretenido para jugar con amigos.

Pero no todo puede ser bueno, Syndicate sufre también en algunos aspectos tales como algunas misiones se tornan repetitivas y algunos bugs como cualquier otro juego, pero lo peor reside en su parte online, el cual es muy entretenido pero falto solo una cosa, algún Matchmaking para poder jugar con gente de tu mismo nivel, no pasará mucho tiempo cuando solo te encuentres a jugadores con el mayor nivel posible y simplemente tendrás que caminar por los escenarios sin encontrar ningún enemigo vivo.

Definitivamente Syndicate no es el mejor fps que ha salido en la historia de los videojuegos, pero si es un gran acierto de Electronic Arts ya que en un mundo reinado por las secuelas o precuelas EA nos trae una nueva ip, mejor dicho una interesante nueva ip para disfrutar y anoten lo que les digo este juego, tendrá una continuación y estaremos esperándola ansiosos.

Nota GV! : **7.9**

Juan Pablo "Jotaplay" Del Solar

ANÁLISIS TECNOLÓGICO



Input Signal:

Component
Audio L/R

Output Signal:

Component
Audio L/R

Storage:

Internal: 2.5" SATA Hard Drive
External: USB 2.0 Hard Drive

* NTFS and FAT32 file systems are supported
* Hard drive is not included. Please install a hard drive before using Game Capture HD.

Recording Formats:

AVI (Codec: H.264 & MP3)

GAMECAPTURE HD

Esta vez, en análisis tecnológico, les traemos el sueño del analista gamer: Una capturadora HD, creada para los videojuegos, y que no depende siquiera de un PC.

Como lo escuchan, AverMedia nos ha hecho llegar un producto, que pronto planean lanzar al mercado, mediante el cual, podrás grabar tus partidas favoritas, y en solo tres pasos tenerlo grabadito para subir a la web, o contemplar en HD cuando quieras.

Fascinados hemos probado si tanta maravilla era verdad, por ya más de una semana, y he aquí nuestro veredicto:

Lo Bueno:

Efectivamente graba a un click, control remoto incluido, en HD, con tope a 1080i y a través de cable componente. El sonido queda impecable, así como la imagen. También tiene la posibilidad de grabar hasta 480p si deseas grabaciones sencillas y de menor peso.

Posee conexión para disco duro interno de 2.5, o para pendrive externo, el que previa configuración a NTFS, quedará listo para comenzar a grabar nuestras partidas.

Es sencillo de utilizar, y cuenta con manual en español, así con un completo servicio de FAQ en su sitio web. Es una cajita externa, cual equipo de DVD, que desembalas, enchufas y conectas, no hay mayor ciencia.

Conector a corriente listo, plug and play, sin necesidad de transformador alguno.

Lo Malo:

La inexistencia de HDMI, quizás se entienda que la entrada sea por componente, pero la salida de la caja a la TV, hubiese quedado fantástica en HDMI, ya que el mantener la caja puesta todo el tiempo, nos hara retroceder al cable componente siempre.

Pequeños detalles de serrucho, en los bordes de algunas grabaciones a 1080i, recomendamos el 720p para nitidez total. Hechamos en falta el poder alcanzar los 1080p.

El manual peca de sencillo, teniendo que ser el sitio web, el que nos aclarase por ejemplo, que los pendrive debían ser formateados a NTFS.

Conclusión:

Avermedia ha dado con una joya para el Gamer, a pesar de sus limitaciones (No HDMI - No 1080p), ha logrado llevar la simpleza de capturar video al gamer, permitiendo que el hecho de subir partidas al web, con altísima calidad quede a solo un par de clicks. Sencillamente formidable.

Aún no tenemos el precio de venta en nuestro país, o la fecha de cuando comenzará a ser distribuida, pero desde ya GamerVip recomienda absolutamente, la nueva GameCapture HD!

TU ANUNCIO PUEDE ESTAR AQUI!
Si Quieres Anunciar en GamerVip
Escribe a: gamervipchile@gmail.com

Te Crees Bueno Para el Fifa?
Pués Pruébalo!





OVNI PRESS (Marvel Comics LA)

Cuando decidimos integrar una sección de Comics, de inmediato nos pusimos una meta alta, entrevistar directamente al rostro detrás de Spiderman, Los Avengers y The Walking Dead, es decir, a Ovni Press, editorial responsable de MARvel Comics en Latinoamérica, y quienes han sido responsables de mantenernos con material a la par con los países Europeos.

Gentilmente Emanuel Castellano, asesor editorial de Ovni Press, se sentó a conversar con nosotros, y a pesar de tener una cordillera completa de por medio, logramos realizar nuestra primera meta. Sin más, los dejo con Ovni, en un contacto exclusivo para Gamervip.cl

GV: Saludos Ovni! En particular a tí Emanuel, acá Gamervip Chile, podrías comenzar contándonos cual es tu labor particular dentro de Ovni Press?

E: Soy el asesor editorial (Web, comunicación, Marketing y publicidades) y Editor de los comic de Star Wars.

GV: Magnífico entonces, cuéntanos un poco de OVNI, como llegaron a tomar Marvel Comics? ¿Fue algo que siempre tuvieron en mente?

E: Pues bien, el cómo la licencia de Marvel llegó a nuestras manos es bastante anecdótico. Si bien conseguir Marvel siempre fue una meta, no esperamos conseguirla tan pronto.

En una de las tantas veces que el director de Ovni Press (Matias Timarchi) viajó a la Comic-Con de San Diego para negociar licencias, unos editores japoneses le presentaron al representante de la casa matriz de Panini, la de Italia, y le comentó que estaban disconformes por el movimiento de Marvel en Argentina, que no se vendía lo que se suponía que iba a venderse, o que no se distribuía correctamente, así que les parecía que podía funcionar una edición local. Matias se reencontró en Frankfurt con la gente de Panini, donde ya tenían agendada una reunión, se sentó y en cinco minutos resolvió todo: agarró los mails que se habían mandado y marcó qué se podía hacer, cómo y le mandaron un modelo de contrato para definir el asunto. Eran tiempos de transición en ese momento ya que Marvel había sido comprada por Disney.

GV: Imaginamos la responsabilidad. Que se siente

publicar algo tan grande, y que tiene tantos fans como Marvel Comics?

E: La verdad que se siente muy bien. En su mayoría por el trato del publico que nos agradecen y se los ve realmente contentos con tener una edición local de sus personajes favoritos. Es un honor estar trabajando con Marvel Comics.

GV: De toda la línea de títulos Marvel que están editando, cual ha resultado la más exitosa?

E: Todas las líneas han sido exitosas, las películas del momento ayudan mucho a los personajes. Tal vez Spider-Man se destaca un poco más. Y Deadpool fue "la sorpresa".

GV: Algún personaje Marvel favorito por ustedes?

E: Por contrato, todos quienes trabajamos en Ovni Press tenemos que decir Spider-Man (Aunque Cable es mi preferido) jajaja.

GV: Jajaja, por acá el trepamuros también es favorito de varios. No se si sabían muchachos, pero de este lado de la cordillera vuestros libros son bastante apetecidos. Fuera de las comiquerías, ¿Existe la posibilidad que lleguen a distribuir directamente sus productos en Chile?

E: Nos llegan constantemente mails y comentarios del otro lado de la cordillera y tenemos buenos tratos con nuestros hermanos chilenos y sus comiquerías, así que sí, estamos conscientes de las repercusiones. De hecho nuestra decisión de traducir en castellano neutro estaba pensada para

que justamente los cómics puedan disfrutarse también en los países vecinos. Al ver la buena recepción de tanto chilenos, como uruguayos y bolivianos (donde estamos llegando de momento) nos alegramos de haber tomado esa decisión.

Estamos trabajando para lograr una distribución más aceptada en Chile, pero si ya es difícil hacerlo en Argentina, cruzar fronteras es más difícil aun!

GV: Que tal ha funcionado The Walking Dead? Con la serie de TV de muy alta popularidad, uno pudiera pensar que se refleja también en la venta de sus comics... ha sido tan así?

E: Ha sido así y mucho más. Los primeros tres números están por entrar en su cuarta reimpresión y el mes que viene lanzaremos los tomos compilatorios 3 y 4. Junto a Spider-Man es el título más vendido de la editorial.

GV: Muchos dicen que la era del papel ha muerto, y hoy en día todos descargan todo... ¿Que opinión tienen ustedes al respecto?

E: No creemos que la era del papel haya muerto. Si bien hay gente que descarga y nunca compran comics, también está el lector que descarga pero de todas maneras decide comprarse el tomo o la revista ya que es un bien material y un objeto de colección. Y nada se compara con la sensación de tener un librito en la mano con su típico olor a comic, ¿no?

GV: Alguna anécdota, o quizás percance que valga la pena recordar, en el tiempo que llevan con Marvel?

E: ¿Que no pudimos publicar el Crossover de Uncanny X-Men – El miedo Mismo? No llegamos a pedirlo a tiempo y estábamos limitados con nuestra producción por lo que tuvo que quedar afuera aunque era importante y queríamos sacarlo!

GV: Ojalá más adelante lo logren, de alguna manera. Qué hay de cierto acerca de problemas manifestados por Panini (Distribuidora Europea de Marvel), sobre el hecho de que ustedes publicasen antes algunos títulos que ellos? En particular por ejemplo, "Isla Araña"? Son solo rumores de fans, o hay algo de cierto en ello?

E: Nosotros trabajamos "con Panini, nuestras

publicaciones reciben la aprobación de ellos. Por lo que supongo que solo son rumores. En Italia están bien contentos con nuestro trabajo por eso nos extendieron el contrato de Marvel. De todas formas, esos rumores a nosotros no nos llegaron.

GV: Como ven a Ovni en esta fecha el 2013? Que metas les gustaría cumplir este 2012?

E: Mmmmm. Vemos a Ovni más consolidado en el mercado latinoamericano de comics, con más licencias, algunas sorpresitas. Como meta para 2013 queremos expandir nuestras líneas de comic y alcanzar a un público más variando.

GV: Y hablando de este 2012, hay algún dato exclusivo que nos puedan dar, sobre títulos que publicaran dentro del año? ¿Alguna sorpresa?

E: Si te dijéramos no sería mucha sorpresa, pero digamos que los fanáticos de Marvel y Star Wars estarán de parabienes durante este 2012.

GV: Bueno muchachos les agradecemos mucho por vuestra paciencia y buena onda, y el tiempo que se dieron en esta entrevista, quisiera dejarlos para que inviten a sus fans en Chile a adquirir lo nuevo de Ovni, que sale en este mes?

E: Muchas gracias a ustedes. Este mes de marzo/abril viene bastante movidito salen a la venta: DEADPOOL: REYES SUICIDAS vol 1 y 2, PUNISHER vol 1 y 2, LA MUERTE DE SPIDER-MAN vol 1 y 2, ULTIMATE AVENGERS vol 1 y 2, Avengers 10: Héroes Quebrados, Wolverine 9, X-Men 6: Ruptura parte 1, Spiderman: Isla Araña 2, The Walking Dead 22 a 24 y cada semana habrá novedades.

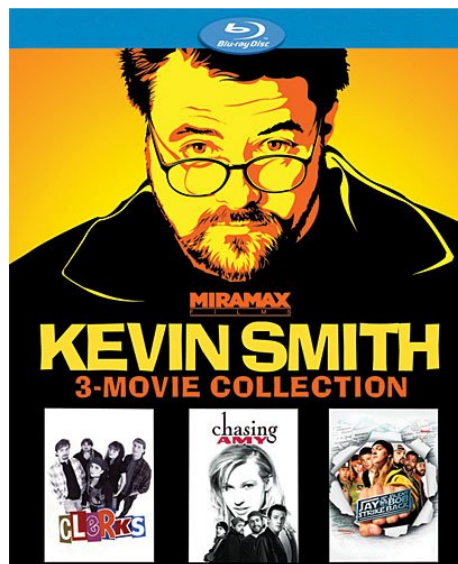
GV: Muchas gracias chicos de Ovni! Y los dejo para que se despidan e su estilo, y con especial mensaje a los lectores de Gamervip!

E: ¿Nuestro Estilo? En Ovni Press somos muy directos: ¡¡Excelsior!! ¡¡Y saludos a nuestros hermanos chilenos!!



Carlos Menares

CINE Y BLU RAY



EL CINE DE KEVIN SMITH

A fines de 2010, ví una horrenda película llamada CopOut, protagonizada por un pajerísimo e irreconocible Bruce Willis, acompañado de un afroamericano hipotéticamente gracioso llamado Tracey Morgan. Cruza fallida entre comedia y buddy movie policial, CopOut era un filme flojo, fome y con abundantes lugares comunes como para echarla al W.C. y eliminarla con soda cáustica. Nunca lo comenté ni lo haré ahora, porque, muchos lo habrán pensado igual, aún no se me va el mal sabor de boca que me dejó el saber que el perpetrador de dicha bosta fue Kevin Smith.

¿Cómo era posible que el mismo gestor de filmes entrañables como Mallrats, Chasing Amy o Jersey Girl hubiese sido capaz de engendrar semejante porquería?

Me sentí traicionado por alguien a quien yo creía mi amigo, y por lo mismo, bloqueé a Smith de mi sistema por algún rato.

Pero como al final uno quiere a sus amigos incluso con sus errores y defectos, decidí hacer las paces con Smith, y aunque llegué a comprar en bluray dos de sus películas más mainstream (Dogma y Jay y Silent Bob Contraatacan) me pareció más reconciliador revisar su òpera prima de 1994, Clerks, seguida de su secuela de 2006, Clerks 2.

La primera de ellas nos presenta a Dante Hicks (Brian O'Halloran), un tipo como cualquier hijo de vecino, y trata sobre lo que le sucede en un día de trabajo en un minimarket, el mismo día libre en que debe cubrir a un compañero enfermo. Día en que le pasa de todo: discute con su novia, se entera que su ex novia está por casarse con un hijito de papá, cancela su partido de hockey semanal, debe ir a un velorio y más encima, debe soportar a su

mejor amigo, Randall (Jeff Anderson), que "atiende" el videoclub de al lado, irresponsable, peleador y algo descerebrado, expere en sacar la vuelta por más de media hora cada cinco minutos. Ah, y tratar de corretear a Jay (Jason Mewes) y Silent Bob (el mismo Smith), dealers por opción, vagos por vocación.

Doce años después, cuando transcurre C2, Dante y Randall han dejado de atender el QuickStop luego de que éste se incendia, por un error de Randall, y se encuentran ocupados en un horrible local de comida rápida. Y mientras Randall pasa el día molestando a los clientes y al ingenuo, pero siempre empleado del mes, Elías (Trevor Ferhman), un adolescente tan cristiano como fan de los Transformers, Dante vive su último día antes de viajar con su novia Emma (Jennifer Schwalbach, esposa de Smith en la vida real), rumbo a Florida para casarse y entrar a un trabajo estable y bien pagado.

El drama es que Dante aún conserva muchas cosas que lo atan a su Nueva Jersey natal: sus amigos, hobbies, y Becky, su jefa (Rosario Dawson, como nunca la habían filmado y nos gustaría verla más seguido), cuya amistad va más allá del escalafón de personal. Y hasta Jay y Silent Bob, rehabilitados, ya no venden ni consumen, pero siguen tan jugosos como siempre.

Dante se debate entre amarrarse con una arpía que lo quiere moldear a su antojo a fin de tener un mejor pasar, o quedarse al tres y al cuatro, en un trabajo inconcebible para alguien de su edad, pero fiel a todo aquello que lo hace ser lo que es.

Las diferencias cinematográficas entre ambas



películas son claras y obvias. La del '94 fue hecha con el vuelto del pan. O algo así: Smith vendió lo que pudo y sacó cuanta tarjeta de crédito tuvo a su alcance para poder filmarla, pero donde no tenía recursos, tenía cojones, corazón, aprecio por los personajes y una tremenda fe en su historia, lo que le valió a Smith premios, nominaciones, reconocimiento y las puertas abiertas de par en par para hacer con la industria lo que se le diera la gana.

Por su parte, C2, más que una movida para seguir sacando provecho de una franquicia (entre ambas películas hubo una serie animada con la que sucedió poco y nada), resulta ser un gusto que se dio su ahora consagrado director,

dueño de un nombre y un espacio en la industria, sólo porque puede hacerlo, y cerrando definitivamente el ciclo del Askewverse (por mucho que Smith lo haya dado por cerrado en Jay y Silent Bob...considero que C2 es un cierre más idóneo) que permitió además a Smith cumplir una promesa: si Jason Mewes dejaba las drogas, hacía este filme.

Se ha acusado a Smith de todo: crear un cine básico, lleno de humor de camarín, burdo, con excesivas referencias a lo más bajo de la cultura basura estadounidenses, personajes limítrofes y misóginos. Todo eso puede que sea verdad y Smith no se da la molestia de desmentirlo o ir a la defensiva. Y uno lo entiende, pues sus

personajes y argumentos van más allá de eso. En el fondo, se trata de tipos que sólo quieren sobrevivir, llegar al final del día y compartir lo que adoran, lo que los define, con quien más aman.

Como uno.
Como todos.

*Tanto Clerks como Clerks 2, así como la serie animada están disponibles en amazon, en dvd y bluray, destacando una edición especial por los 15 años de la primera en BR, así como Clerks X, el dvd doble lanzado para el décimo aniversario de la misma. Eso, por si quedaron metidos.

fretamalt@hotmail.com
@panhocinepata.

CINEHD
TODOS LOS TITULOS TODOS LOS GENEROS
TODO HD
ALTA DEFINICION AL PRECIO MAS BAJO
www.cinehd.cl 2332531



Dr Gamer & mR TrOLL

Todas tus preguntas, dudas e inquietudes tienen respuestas...
¿No sabes que hacer con tu Wii, Xbox o Ps3? Pues viaja a su consulta, ubicada en www.gamervip.cl, y quizás en un proximo numero Dr Gamer te este atendiendo precisamente a tí! Cuidado eso sí... no vaya a ser que te responda Mr Troll.

Como se sacan los Pendrive de la Chola?

Querido Dr. Katroll, me gustaria hacerle una pregunta bien wevona, lo que pasa es que cada vez que pongo un pendrive en mi chola hermosa para sacarlo apago la consola debido a que no he visto una opcion para desactivarlo y sacarlo de forma segura. ¿Existe esta opcion en la negra? ¿Estoy preguntando webadas debido a que se sacan y se ponen así no mas los pendrive?.

Espero con ansias su trolleo o su consejo.

xgenok

Son 2 pasos para sacarlo, 1 agarra fuerte tu pendrive, 2 tira.y listo nunca le ha pasado nada a mi chola ni al pendrive.

¿Consulta Final Fantasy?

Estimado Dr.Gamer:

Es neceseario haber jugado el FF XIII para jugar el FFXIII-2 ?

Ingen

Se supondría que si....

no lo sé....porque el FFXIII lo considero un bodrio y la demo del XIII-2 me hizo sentir que le juego era más asqueroso aún, por lo que no lo jugaré hasta que valga 13000

Dr Gamer

MR.TROLL



williams.tumblr.com

Dr. Gamer, Cuando y Donde? debo hacerle mantención a mi Ps3?

Así es, hace muy poco que tengo mi Ps3 y leyendo la revista vi que hay que hacerle mantención cada cierto tiempo, cosa que no sabía quisiera saber cuando, como y donde.

Saludos

Fawom

Lo recomendado es Después del Año..(generalmente después de que se acabe la garantía)

Lo normal de la mantención, es que la abran, le pegan su limpiadita y cambian la pasta térmica de la chola (lo más importante).

Si encargas tu pasta y siguiendo su video tutorial en youtube, puedes hacerla hasta tú mismo, pero para mayor seguridad, es mejor llevarla a algún local de confianza.

El lugar queda a desición tuya, lo ideal, es que hagan todo frente a tí.

Dr Gamer

PROXIMO NUMERO

Análisis Exclusivos de:

UFC Undisputed 3 , Fifa Street, Resident Evil Raccoon City,
Silent Hill Downpour, Naruto Shippuden Generations
y Mucho más!

Ahora sí te contamos todo sobre Halo 4, Resident Evil 6 y
Dragon Age 3

El Universo de Mass Effect Explicado por el Tío Coke Xardas

Entrevistamos a fondo un técnico profesional, con años
sirviendo al gamer.

Conoce las panas más habituales! Cómo es el cliente?

Especial de las MMA, con Entrevista Exclusiva!

Fifa Street a Fondo!

Alguien Dijo Torneo Fifa 12 Gamervip?
Pues quizás no te contaron que el premio será...

DC Comics y Los Nuevos 52! Quieres Saber Que diablos es
Te lo explicamos!

Crónicas, Avances y mucho más!





www.pegi.info
PROVISIONAL

