

GAMERVIP®

NUMERO 8 OCTUBRE 2012

ESPECIAL ANALISIS

FIFA 13
TEKKEN TAG 2
BORDERLANDS 2
RESIDENT EVIL 6



**AVANCE
EXCLUSIVO
TODO SOBRE**

Wii U™



VUELVEN

**EL MASETERO DE SEMILLA
DR GAMER Y MR TROLL**

**AVANCE
EXCLUSIVO**

HALO



ANALISIS AVANCES NOTICIAS REPORTAJES PS3 XBOX 360

SERVICIO

TENEMOS MILES DE TÍTULOS PARA TODAS LAS CONSOLAS!

BUSCANOS EN FACEBOOK! JUNTEMOS 20.000 LIKES Y REGALAMOS 2 CONSOLAS PS3

SERVICIO TÉCNICO

AUTORIZADO Y ESPECIALIZADO EN CONSOLAS DE VIDEO JUEGOS

EDITORIAL

Octubre muchachos, se vienen los chicos grandes a los retailers e imaginamos que vuestros bolsillos ya derraman lágrimas. En esta edición de GamerVip, hemos decidido dar descanso a las crónicas, y realizar análisis al hueso de 4 gigantes: Resident Evil 6, Fifa 13, Borderlands 2 y Tekken Tag 2. Esperamos los disfrutes y te ayuden a decidir mejor tu futura compra.

Pero no solo de análisis vivimos, por ende Max y el terrible Dr Gamer, han decidido adelantarnos todo lo que necesitaremos saber para comprar nuestra WiiU, y detalles imperdibles de un juego que siempre ha tenido un lugar especial en mi corazón: Halo 4.

Ya lo saben muchachos, a no esperar más y devorar este número como corresponde, recuerden visitar gamervip.cl y ver semanalmente GVLive! nuestro videopodcast con lo último en juegos y entretenimiento.

El próximo mes realizamos nuestro primer reportaje denuncia y una cobertura tremenda al Brasil Game Show, donde gracias a los maestros de Sony Chile, pudimos asistir.

Ahora a Jugar!!!!

Carlos Menares
Editor General
GamerVip Chile



GAMERVIP

Editor General:

Carlos Menares

Editor de Textos:

David Campos

Post - Edición:

Rafael Inostroza

Staff Estable GV:

Rafael Inostroza

Luis Godia

Juan Pablo del Solar

El Enigmatico Dr. Gamer

Maqueta y Edición:

Lobo Orochi

Gamervip Año 1 N°8

Octubre 2012

Distribución Gratuita

www.gamervip.cl

5. Conoce al Staff de GV Magazine

6. Masetero de Semilla

8. Todo WiiU

12. Avance Exclusivo de Halo 4

18. Análisis de Resident Evil 6

24. Análisis de Fifa 13

28. Análisis de Borderlands 2

34. Análisis de Tekken Tag 2

37 Dr Gamer y Mr Troll



DISPONIBLES YA EN
ANDROID PARA LEER
EN TU SMARTPHONE

CARLOS MENARES LOBO OROCHI

Editor General y Fundador de Revista GamerVip / GV.cl. Analista de Videojuegos, y asesor de Retailers por más de 20 años. Guionista y Comunicador, ha trabajado en medios escritos y televisivos. Coleccionista de Comics y Cine de culto, cuenta con una de las videotecas más completas de Cine Clásico de Terror y Westerns.



LUIS GODIA MAX POWER

Analista Senior de Revista GV, Editor de Noticias en GV.cl y Analista de Mercado de videojuegos en medios digitales. Publicista especialista en Marketing Directo. Ha trabajado en medios escritos, televisivos y retail. Cinéfilo y nomada de espíritu, conoce los 5 continentes.

" La familia y los amigos son la esencia de la vida".



JUAN PABLO DEL SOLAR JOTAPLAY

Comunicador Audiovisual y Socialité, el clásico Jotaplay, ha vivido en torno a los videojuegos prácticamente desde su nacimiento. Desde Nintendo a Ps3, pasando por Dreamcast o la vieja Jaguar, Todas han pasado por sus manos. Ha trabajado en retailers y asesorado sitios webs especializados.



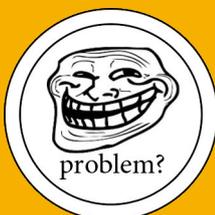
RAFAEL INOSTROZA SEMILLA / BADSEED

Profesor de profesión, y jugador de corazón, El "Profesor Semilla", ingresó tarde al mundo jueguil, pero no por ello con pocas ganas. Siempre dedicado a ayudar la comunidad gamer, pronto fué nombre recurrente en la web. Hoy dedicado a escribir su MaSetero.. con S, del músculo masetero, como suele recordar.



DAVID CAMPOS MARDUK

Playboy por excelencia, administrador de profesión y Editor en GV. Experto conocedor de juegos de Arcade, es considerado una leyenda en los salones de juegos clásicos. Llamado "EL Monstruo del Tekken", es considerado uno de los mejores del país.



EL ENIGMÁTICO DR. GAMER & MR. TROLL

Enigmático ser de leyenda, se dice que nació de una vieja Famicom, es una biblia viviente de videojuegos. Conocedor de aquellos juegos que nadie más conoce y con respuesta para todo, dependiendo de en que momento se le encuentre en su consulta, puede resultar en el infierno o el paraíso para el paciente.

EL MASETERO DE SEMILLA

Hola estimados gamers! Bienvenidos al Masetero de Semilla, lugar de donde brotan los rumores que rodean el mundo gamer.

POSIBLE FECHA DE LANZAMIENTO DE GTA V.

Los rumores sobre el lanzamiento de GTA V siguen incrementándose ante la falta de noticias oficiales por parte de Rockstar Games. Según se indica en varios medios, la supuesta fecha de salida del juego sería el 29 de Marzo del 2013 ya que, supuestamente, un retailer habría filtrado la fecha. Además otro rumor indica que el grupo de trabajo de GTA V estaría reforzado con Technicolor quien anuncio que su división de arte y animación de juego se enfocaría exclusivamente en juegos de Rockstar.



XBOX MUSIC EL 26 DE OCTUBRE.

Microsoft anunció el servicio de XBOX Music durante la E3 de este año, y ya circula el rumor que la compañía tendría el día 26 de Octubre de este año como fecha de lanzamiento de la plataforma. El dispositivo espera poder competir con servicios como iTunes, Pandora y Spotify, buscando convertir a la consola en un portal de entretenimiento más completa. Incluso el rumor indica que aprovecharían el lanzamiento de Windows 8 para lanzar Xbox Music al mismo tiempo.



CONCEPT GRAND PRIX PARA WII U.

Al parecer, la gigante de la N estaría trabajando en un juego de carreras para su próxima consola de sobremesa llamado Concept Grand Prix, que vendría a complementar el espectro de jugadores de carreras que no se sientan cómodos con el estilo de Mario Kart, y busquen una experiencia más de simulación de carreras. Los rumores sitúan a Lucid Games, creadores de Project Gotham Racing, como los desarrolladores de un juego con físicas mucho más realistas, y un editor de coches desde la base, además de un fuerte componente online.



SE RUMOREA EL DESARROLLO DE BORDERLANDS 3.

Mientras Borderlands 2 se convierte en un éxito de críticas, ya hay gente que está esperanzado en un anuncio de una tercera entrega de esta IP que mezcla con particular éxito el género del RPG con los shooters. Sin embargo, al parecer eso está quedando solo en las buenas intenciones, porque según indican desde Gearbox Software, el único juego relacionado al mundo Borderlands que están desarrollando es el mismo Borderlands 2. Es decir, en los futuros DLC que presentará el juego. Sin embargo, si así fuera, ¿cuál era la necesidad de salir a desmentirlo? Quizás realmente ya están trabajando en la tercera patita de este juegozo.



Rafael "Bad Seed"

RAFAEL "BADSEED"
EL PROFESOR SEMILLA

NINTENDO Wii U

Todo lo que debes saber antes de Comprar

El 13 de septiembre fue anunciada la fecha de lanzamiento de la nueva consola de Nintendo, la Wii U, esta será el 18 de noviembre, una fecha que permitirá a la empresa de Mario entrar al mercado en la fecha de mayor movimiento del comercio retail, la Navidad. Serán dos los modelos disponibles y ya se ofrecen en tiendas chilenas en modo de preventa con fecha de lanzamiento el mismo día que saldrá al mercado en USA.

La edición básica viene en color blanco y viene con lo siguiente:

Consola



Memoria interna de 8GB

GamePad WiiU Blanco

Lapiz del WiiU GamePad Blanco

Adaptador de Corriente (AC) para la consola

Adaptador de Corriente (AC) para el Gamepad

Cable HDMI de alta velocidad de transferencia (1.5m)

No incluye una barra de sensores

Algunos juegos necesitan una barra de sensores según su contenido. En estos casos tendrás que utilizar la barra de sensores que venía con la consola Wii o comprar una por separado.

La edición Deluxe viene en color negro e incluye lo siguiente:

Consola

Memoria interna de 32GB

Copia del juego NintendoLand

GamePad WiiU Negro

Lapiz del WiiU GamePad Negro

Adaptador de Corriente (AC) para la consola

Adaptador de Corriente (AC) para el Gamepad

Cable HDMI de alta velocidad de transferencia

Barra de Sensores

Soporte para la consola

Soporte y base de recarga para el Gamepad



GAMER

Aspectos técnicos:

La consola contará con dos gigas de memoria RAM, los que se dividirán en un giga para los juegos y otro exclusivo para los requerimientos del sistema operativo de la consola. Los juegos vendrán en discos ópticos de 25 gigas de capacidad, pero su formato aun no ha sido informado oficialmente.

Otros datos técnicos son:

CPU: "Espresso" CPU en la WiiU de tres núcleos

GPU: "GPU7" AMD Radeon™-base Alta Definición GPU. Único API = GX2

Modelo 4.0 (DirectX 10.1 y OpenGL 3.3 equivalente función)

Networking: 802.11 b/g/n Wifi

Video Output: Soporta 1080p, 1080i, 720p, 480p y 480i

Video Cables Supported: Compatible cables incluye HDMI, Wii D-Terminal, Wii Component Video, Wii RGB, Wii S-Video Stereo AV and Wii AV.

Tamaño: Aproximadamente 4.6 centímetros de alto, 17.3 cm. de ancho y 26.7 cm. de largo.

Además la consola cuenta con varios servicios que Nintendo ofrecerá junto con el lanzamiento de la consola:

"Nintendo TVii".

La aplicación permitirá a los jugadores "buscar, ver y participar" teniendo acceso a TV, películas y deportes. Los contenidos de televisión podrán ser grabados y en la reproducción de eventos deportivos la pantalla táctil también permitirá acceder a estadísticas o la repetición de imágenes o compartir comentarios con otros usuarios. El servicio vendrá incluido con la WiiU sin costo adicional. Además incluye Netflix, Hulu, Amazon Video y Tivo.





Miiverse

Un nuevo sistema de comunicación online que permite compartir experiencias entre jugadores, charlar sobre videojuegos y descubrir nuevos contenidos.

Representados por sus personajes Mii, los jugadores entran en Miiverse para ver juegos, aplicaciones o otros contenidos que han usado recientemente, en los que han expresado interés por recibir información en el futuro, que sus amigos están usando o de los que sus amigos están hablando. Desde ahí pueden lanzar partidas multijugador con sus amigos, hacer preguntas sobre niveles difíciles o descubrir cosas de sus juegos favoritos.

El nuevo gamepad

Este incorpora una pantalla ancha táctil de 6.2 pulgadas, la cruceta tradicional de botones, un pad, y dos joysticks análogos. El control recargable incluye un botón de encendido, botón Home, pad de control y botones A, B, X, Y, así como los gatillos L, R y ZL, ZR. Además, se incluye un giroscopio y acelerómetro, el infalible "vibrador" (rumble), cámara, micrófono, altavoces estéreo, sensores y un Stylus.

Retrocompatibilidad

Todos los antiguos juegos de Wii serán compatibles con esta nueva consola, y los periféricos también; soportará hasta cuatro controles los cuales podrán conectarse todos a la vez, además soporta todos los tipos de periféricos que la Wii tuvo como el Nunchuk, Classic Controller, Classic Controller Pro y Wii Balance Board.

Respecto al almacenamiento extra, la consola soportará tarjetas SD, y discos duros externos, a través de sus puertos USB 2.0, que serán 4.

El precio

En USA los precios serán de US\$300 para la básica y US\$350 para la deluxe. En Chile ya hay tiendas que ofrecen pre venta y el precio más bajo que hemos encontrado es de \$240.000 para la básica y \$260.000 para la deluxe. Recuerde cotizar, y preguntar antes de comprar, pues ya en la pre venta tenemos diferencias de hasta \$40.000 según la tienda en que busques.

Luis "Max Power" Godia
CORRESPONSAL EXTRANJERO Y
SUPERMODERADOR DE GAMERVIP.CL

Wii U PREMIUM SET

Wii Uプレミアムセット



Suggested retail price
¥31,500 yen (including tax)
30,000 yen (excluding tax)

■ セット内容



Body Wii U (kuro) one
(32GB memory storage unit)



Wii U GamePad units (kuro) 1



Wii U GamePad
stylus (kuro) one



Wii U GamePad
one charging stand



Wii U GamePad
one play stand



Stand (kuro) 1 set body
upright Wii U

- This 1 HDMI cable
- 1 AC adapter body pieces Wii U
- 1 Wii U GamePad AC adapter (s)

Wii U BASIC SET

Wii Uベーシックセット



Suggested retail price
¥26,250 (tax included)
25,000 yen (excluding tax)

■ セット内容



Body Wii U (shiro) one
(8GB memory storage
unit)



Wii U GamePad units (shiro)
1



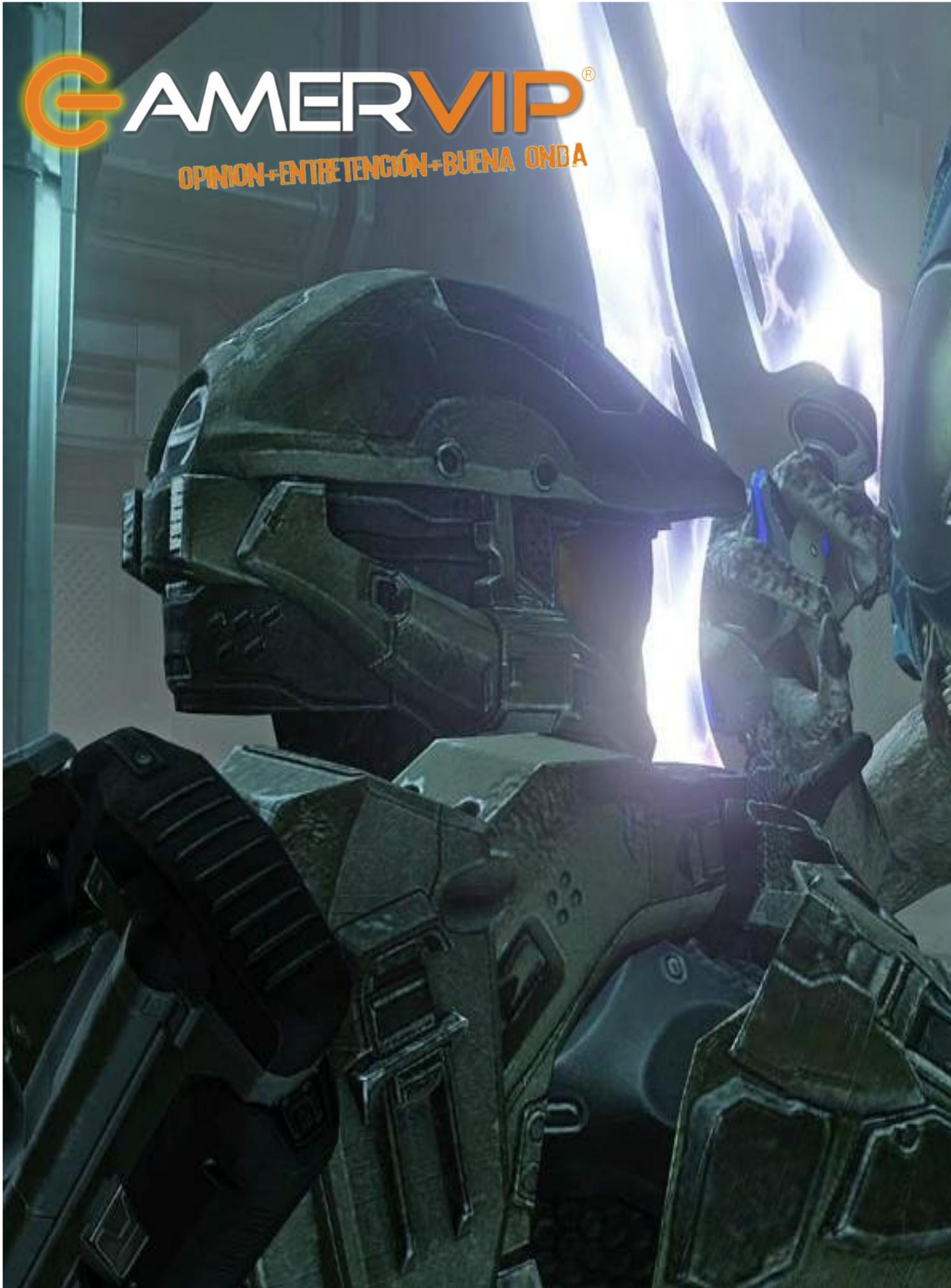
Wii U GamePad
stylus (shiro) one

- This 1 HDMI cable
- 1 AC adapter body pieces Wii U
- 1 Wii U GamePad AC adapter (s)

FICHA ORIGINAL CON QUE NINTENDO
DIO A CONOCER LOS PAQUETES WIIU

GAMERVIP[®]

OPINIÓN+ENTRETENCIÓN+BUENA ONDA





AVANCE: HALO 4

La franquicia más grande de Microsoft vuelve junto a varios cambios. Regresa Master Chief, aparece un nuevo enemigo y el más importante, cambiando de estudio, pasando a las manos de 343 Industries.

Bungie, quienes dieron nacimiento a Halo anunciaron que no trabajarían más la franquicia, y dejaron la vara bastante alta con lo que fue Halo: Reach al momento de su despedida. Personalmente, no me agradan los cambios de manos en el desarrollo de juegos, ya vi hundirse a Resistance por este motivo y no me gustaría ver que la historia se repitiera en esta franquicia, aunque aparentemente los chicos de 343 se propusieron hacer las cosas bien.

Este estudio no es totalmente nuevo a la franquicia, fueron los encargados de desarrollar Halo Waypoint, además de hacer el Remake/remasterización Halo Anniversary.

DR GAMER

Para partir con este nuevo juego lo primero fue pensar en grande, nada de hacer sólo un best seller, Halo 4 nos trae de regreso al héroe favorito de toda la galaxia a lo que será el comienzo de una nueva trilogía para Master Chief, lo que significa Halo para bastante tiempo más.

Luego vinieron los cambios irrelevantes, Halo 4 será el juego con mejor apartado visual en Xbox 360, y por lo visto hasta el momento, no solo será lo mejor en Xbox, sino que tiene uno de los mejores apartados visuales en esta generación.

Una nueva historia, nuevos enemigos, nuevos viejos amigos... así es, 4 años han transcurrido desde los sucesos de Halo 3, Cortana adquirió un nuevo look que varios habrán notado en los distintos videos y el sueño de Master Chief se ve interrumpido, el Covenant sigue ahí, pero ya no

son la amenaza principal, ahora nos enfrentaremos a una nueva raza alienígena, los Prometheans. Más de la historia no vale la pena tratar aunque la gente de 343 ya casi contó el final prácticamente.

No más Bungie significa no más Marty O'Donnell, El trabajo de componer la banda sonora de Halo 4 queda a cargo de Neil Davidge. Este trabajo no es nada fácil, si algo caracterizó a Halo fue su impresionante banda sonora y hasta el momento (en mi opinión personal), el trabajo mostrado no está a la altura del anterior compositor (habrá que esperar la salida del juego para realizar una apreciación real de este aspecto, cuando veamos la música junto al juego, que es lo más importante).



Los cambios también llegan al multiplayer el que se ha denominado Infinity. Vuelve el coop en forma de Spartan Ops, misiones en base a objetivos y con cinemáticas, a las que en forma semanal se agregarán nuevas misiones además de poder desbloquear nuevas con Spartan Coins (dinero dentro del juego). Vuelven antiguos modos de juego como Griefball y se agregan nuevos como Infinity Slayer. El multiplayer corresponde a un campo de simulación de batalla de la UNSC por lo que no habrán Elites en el Multiplayer. El Multiplayer también se encontrará en cierta forma relacionado a la Campaña.



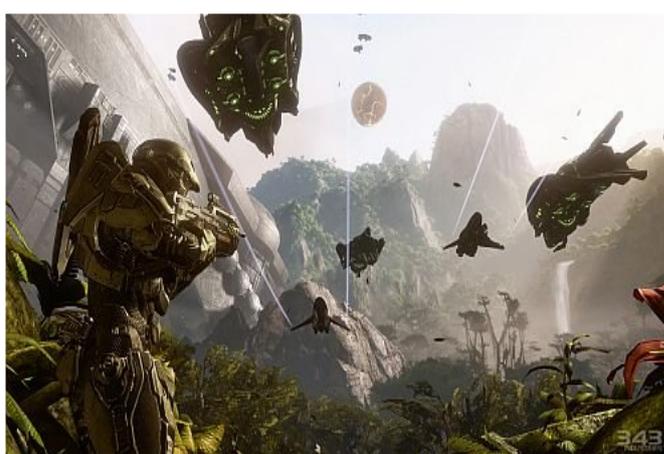
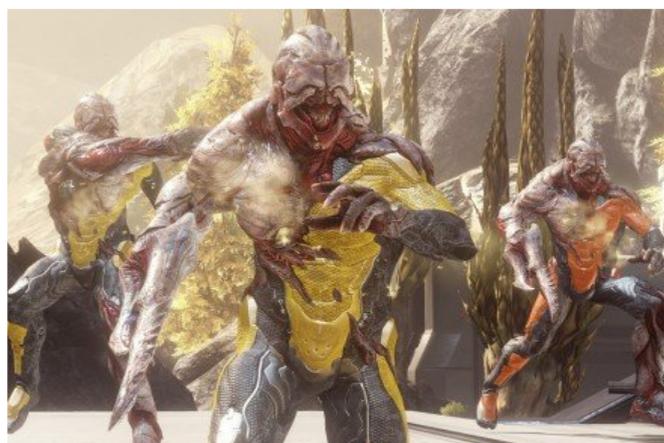
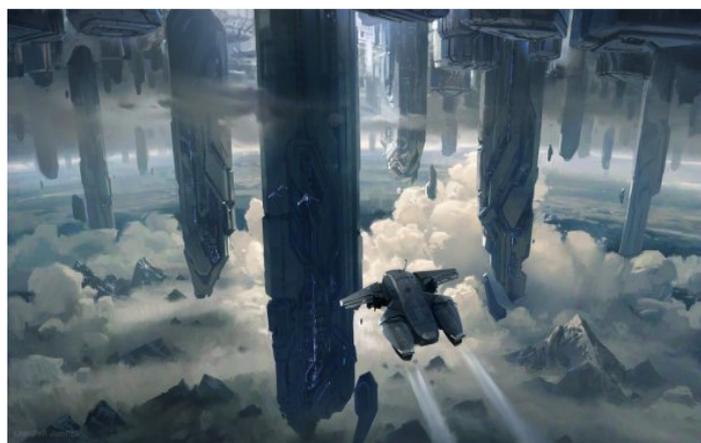
Nuevas habilidades son agregadas (siguiendo el estilo de Reach), como la ForeRunner Vision, que permitirá ver a través de las paredes, y ahora todos los espartanos sabrán correr (ya no necesitaremos tener la habilidad Sprint). Ahora habrá total customización en el load out, cada uno elige su arma primaria, secundaria, habilidad y granada con la que saldrá al campo de batalla (no más loadouts predefinidos), pero de todas formas habrán armas repartidas en los distintos mapas.

Otro pequeño detalle, Team Slayer ahora tendrá instant Respawn. Ya no habrá que esperar para volver al combate, lo que hará el juego más rápido y frenético-.

Halo 4 saldrá al mercado el 6 de Noviembre, esperemos que a nuestro país llegue en la misma fecha.

HALO 4

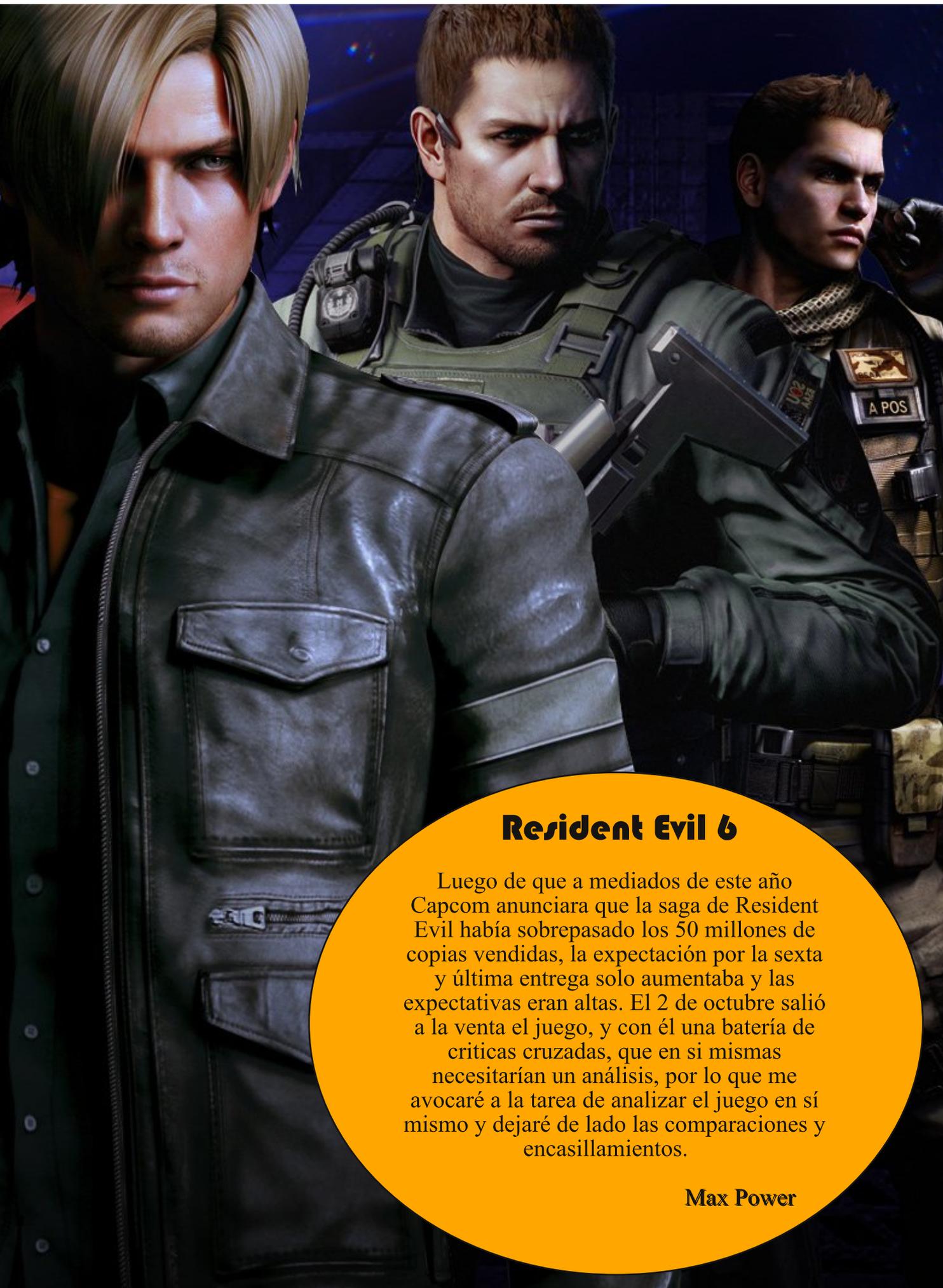
En estas páginas, les dejamos arte del nuevo Halo 4, y les recordamos revisar la entrevista exclusiva a Kiki Wolfkill, productora ejecutiva del juego, en www.gamervip.cl, que conversó en exclusiva con GamerVip durante el Brasil Game Show 2012.





ANALYSIS





Resident Evil 6

Luego de que a mediados de este año Capcom anunciara que la saga de Resident Evil había sobrepasado los 50 millones de copias vendidas, la expectación por la sexta y última entrega solo aumentaba y las expectativas eran altas. El 2 de octubre salió a la venta el juego, y con él una batería de críticas cruzadas, que en si mismas necesitarían un análisis, por lo que me avocaré a la tarea de analizar el juego en sí mismo y dejaré de lado las comparaciones y encasillamientos.

Max Power

RESIDENT EVIL 6



Este juego de acción que usa el sistema de cámara Over-the-Shoulder es un título redondo, que tiene a su haber dentro de sus mejores características una gran historia muy bien desarrollada, que ofrece gran cantidad de horas en sus 4 campañas. El doblaje de los personajes es notable, y los diálogos más intensos están acompañados de una grafica impecable en la expresión y luminosidad de los rostros; los diálogos de Cherry y Jake son intensos y emocionan, todo esto acompañado de un sistema que entrelaza las cuatro historias. Una vez que las terminas puedes acceder a una línea temporal completa donde estarán todas las cinemáticas del juego.

Este sistema junto al desarrollo de la historia no hacen más que destacar que el juego fue concebido con un concepto cinematográfico que trata de insertar al jugador dentro de una gran película de acción, en la que la última palabra no está dicha sino hasta la última escena. Indispensable para entender a cabalidad el argumento es terminar la cuarta campaña, que solo estará disponible una vez que terminemos las tres primeras. La versión que se comercializa en Chile trae un doblaje hecho en España que es horroroso, y a menos que no entiendas nada de nada de inglés no lo juegues en español por ningún motivo.

Al comenzar el juego tenemos un mini tutorial con los movimientos básicos que necesitamos dominar; una vez completado podremos elegir entre las tres campañas que se nos ofrecerán, Leon y Helena, Chris y Pier y Jake y Cherry; en las tres campañas puedes jugar con el personaje principal o elegir a su acompañante, pero les recomiendo mucho hacer las campañas en orden, le dará más dramatismo e intensidad a la historia, y el juego se hará mas fluido y fácil de entender.

La historia se desarrolla en tres ciudades ficticias de USA, China y los Balcanes. Diversos ataques de bioterrorismo, ponen en funcionamiento la mecánica de esta historia y según el personaje con que juegues será la cantidad de lugares que te tocará visitar, enfrentándote a criaturas de todo tipo que van desde el tamaño de una mosca hasta gigantes del porte de un pequeño edificio.

El sistema de juego tiene una curva de aprendizaje que va sobre la media, por lo que tomará algo de tiempo acostumbrarse, pero una vez que dominas los controles el juego ofrece una dinámica de acceso a tu inventario muy rápida y puedes cambiar o equipar items a tu antojo, incluso cuando corres. Recuerda mantener tus manos en el control, pues el juego muchas veces pide, ante

ciertos eventos, reaccionar muy rápidamente. Si bien el juego tiene algunos escenarios bien logrados, no es menos cierto que tiene un sistema "de tubo" que a veces sofoca un poco, impidiendo que te puedas mover por grandes extensiones si no es de forma lineal, y es justamente relacionado con eso donde encontraras el peor enemigo de todos... La cámara.

Muchas veces el juego arrebató el control para presentar quicktime events (pequeñas cinemáticas que presentan un evento importante dentro del juego) y al empezarlo con Leon ésta situación se torna insoportable, haciendo que el juego pierda fluidez, y generando frustración sin saber cómo reaccionar, lo que genera desconcierto, y si a esto le sumamos que ya no podemos mover la cámara, hacen la experiencia desastrosa. Pero si bien estos QTE disminuyen considerablemente, y al cabo de poco jugar ya no son un problema, la cámara jamás logra dar la fluidez que el juego requiere, y si a esto le sumamos la falta de espacio en que se desarrollan los eventos hace que todos los intentos de los desarrolladores por crear la atmósfera de una gran película de acción se desarticulen y nos dejen un sabor amargo, como si se tratase de un juego creado por aficionados, pues al fin y al cabo, la cámara es "la" herramienta cinematográfica, y en este caso no tiene un buen uso tanto en las cinemáticas como en la visión del jugador.





Dicho esto, todo lo demás es miel sobre hojuelas, los gráficos usados para los personajes principales son muy buenos, pero claramente este motor gráfico está lejos de alcanzar lo que los jugadores esperan de un juego de última generación, pues si bien la ambientación, luces y texturas son correctas, hay puntos muy bajos como los humanos que debes rescatar. Hay etapas en que deberás pilotear, conducir, navegar y todo esto le da un gran nivel de entretenimiento al juego, pero debes ser paciente, la duración de los capítulos, que son cinco por campaña, en algunas ocasiones puede bordear las dos horas, y eso se puede volver algo tedioso.

Hay dos modos para disfrutar la experiencia online fuera de las campañas, los que funcionan bastante bien, pero no aportan nada nuevo al juego, a excepción que puedes entrar a otras partidas como alguna criatura, pero que no es una experiencia que yo repetiría.

Fuera de estos puntos negativos, el juego entrega una gran experiencia, con una propuesta fresca, muchas horas de entretenimiento, una gran historia, y por sobre todo, el preludio de algo que se viene, y que si quieres descubrirlo deberías terminarlo.

NOTA GV 8 /10

MAX POWER



Esta imagen de los personajes, ya la habíamos publicado en un número anterior, pero quisimos reproducirla para complementar mejor al análisis.

ANALYSIS



The logo for FIFA 13 is displayed in a large, stylized font. The word 'FIFA' is in white with a black outline and a grid-like texture. The number '13' is in red with a white outline and a gradient effect. The background of the entire page is a dark, textured image of a soccer player's face in profile, looking to the right. In the bottom left corner, there is a small inset image of a white and green soccer ball on a grass field.

FIFA 13

Una nueva edición del simulador de fútbol más popular acaba de llegar a nuestras manos, y acá en GamerVip lo analizamos.

Lo que hace tan popular al deporte es que es impredecible, mientras más obvio sea un deporte, más aburrido se hace. En un videojuego de deportes, lo impredecible se transforma en un plus, que hace más cautivante aún el desarrollo de un partido o campeonato.

A esto justamente apuesta EA Sports en esta nueva entrega de su simulador de fútbol, lo impredecible hace el juego aún más inmersivo que en los juegos anteriores. Las diferencias de cada jugador para recibir un balón, la fuerza que le aplicará el pasador, si estás corriendo a toda velocidad o frenado, si vienes presionado o libre determinarán si tu jugada sigue con éxito o se iniciará un fugaz contragolpe que te deje mal parado en defensa.

PROFESOR SEMILLA

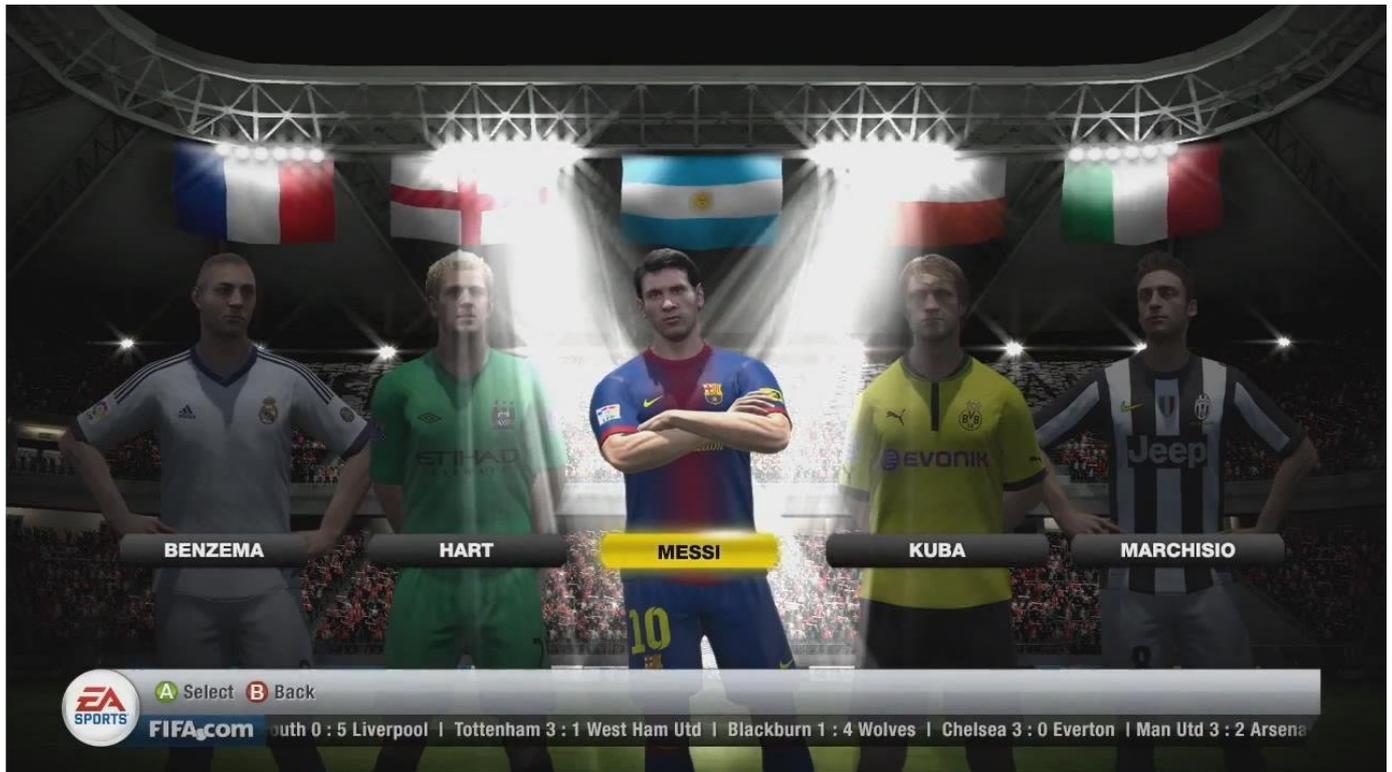
La individualidad y los cambios que detallamos en el párrafo introductorio de la página anterior, son quizás el factor más relevante que nos entrega esta edición de FIFA que sirve para mejorar aún más una jugabilidad de por sí ya exitosa en los últimos años. Otro dato a destacar de la jugabilidad es la “latinización” del juego, con el uso de faltas y triquiñuelas típicas de este lado del orbe, su agarrón de camiseta o el adelantamiento de la barrera en un tiro libre, o el apurar un lateral yendo a buscar el balón fuera de la cancha y pasárselo al sacador. Todos esos detalles, si bien son pequeños, al sumarse le agregan un espectro más realístico a esta versión.

El otro gran punto fuerte en cuanto a jugabilidad es la inteligencia ofensiva, que hará que tus compañeros de equipo busquen crear espacios o te marquen los pases tal cual hacen los delanteros alrededor del mundo.

En cuanto a la gráfica, nuevamente FIFA pega un salto en calidad, mejorando notablemente los rostros de los jugadores más importantes, como siempre un acabado de los campos de juego y estadio impecable, y una introducción a cada partido digno de los mejores canales deportivos del orbe.

En cuanto a sonido, se nota una marcada diferencia en la reacción del público ante lo que sucede en la cancha, no solo en gritos o canticos, sino también en reacciones de acuerdo al marcador del partido. Los sonidos propios del partido, como los golpes al balón, a veces suenan un poco exagerados, tomando en cuenta que a veces se escuchan incluso más fuertes que los gritos del público a pesar que apenas si hemos tocado el balón para dar un pase suave; pero reconocemos de todas formas, que dichos efectos están bien logrados, además de tener la posibilidad de personalizar los volúmenes de los efectos. En los comentarios está quizás la mejor innovación en cuanto a sonido, con la salida del Perro Bermúdez y Ricardo Peláez y la llegada del “Matador” Mario Alberto Kempes, Fernando Palomo y los comentarios desde el campo de juego con Ciro Procuna. Si bien está muy bien logrado, ojalá hubieran podido ocupar más frases típicas de estos comentaristas, ya que he notado varias frases que eran las típicas del dueto mexicano anterior. El soundtrack como siempre se mantiene a la altura del resto del videojuego, con varios temas bastante pegajosos.





Otra innovación esta en los juegos de habilidades, que reemplazan el modo arena de la edición anterior, que sirve para pulir la capacidad de dar pases más asertivos, colocación de disparos, regate, etc. En cuanto a los modos que más tiempo demandan, el modo carrera y el Ultimate team, se han visto con mejoras, quizás no tan revolucionarias, pero que sirven para enganchar aún más en dichas modalidades. La inclusión de las temporadas en el modo Ultimate Team seguramente dará varias horas de juego en busca de los distintos ascensos y los títulos de cada división. En cuanto al modo carrera se vuelve al modo de elegir entre un jugador o un manager, eliminando la opción del año pasado del jugador/manager. La innovación más grande en esta modalidad se encuentra en el tema de los fichajes o refuerzos, los que no son tan rígidos como veíamos en las ediciones anteriores, permitiendo hacer contraofertas o incluso incluyendo jugadores en parte de pago.



En cuanto a jugabilidad online, se mantienen los modos clásicos como los amistosos online, el modo agregado el año pasado de las temporadas, y el agregado del modo temporada para Ultimate Team también es un agrado. El online en un principio fue la gran nota negativa del juego, con servidores inestables que se caían a cada instante, perjudicandonos a todos. Gratamente esto ya se ha solucionado por parte de EA, eliminando aquel punto en contra que tenía.

Resumiendo, un juego bastante bueno, adictivo, y con mejoras que hacen que siga siendo el mejor simulador de futbol del momento, pero con detalles que aún lo alejan de ser perfecto, como un freezeo en varias consolas al llegar cerca del final de una temporada en el modo carrera, hacen que la calificación del juego también se vea afectada.



NOTA GV: 9/10

BADSEED91

ANALISIS

Recuerdo cuando terminé por primera vez Borderlands hace unos años atrás en mi vieja y ya muerta Xbox 360 Premium, y de inmediato se me viene a la mente la entretención que tuve. Luego conseguí el borderlands GOTY para PlayStation y un maldito bug o glitch, como quieran llamarlo me hizo terminar tempranamente mi aventura. Quedé tan indignado con ese glitch que estaba muy dubitativo para jugar y analizar borderlands 2 pero bueno, me di el tiempo y no me arrepiento.

Borderlands 2 es el último juego hecho por Gearbox y 2K Games, en el cuál para los que conocen la historia del juego volveremos a Pandora, pero ésta vez con nuevos buscadores de la cámara, nuevos personajes con habilidades especiales y un árbol de especialización absolutamente renovado donde tendremos personajes como Zero, un asesino que podrá hacerse invisible frente a las amenazas, o el Gunzerker cuyo poder es manejar armas a 2 manos así doblando el daño a los enemigos por un corto periodo de tiempo, este juego nos invita a jugar con los 4 distintos personajes y realmente es algo que se debe hacer para encontrar el que mas te guste.

JOTAPLAY





Borderlands 2 es un action RPG shooter en primera persona que ocupa gráficos cell shading, pero a diferencia del 1 acá podremos ver lo mucho que la tecnología ha mejorado este tipo de gráfica, con momentos que realmente nos dejarán boquiabiertos.

El juego cuenta con un sistema de niveles para cada personaje y lo bueno de esto es que no serás imparabile una vez llegues al máximo nivel como ocurre en muchos juegos, porque los enemigos también subirán cada vez más de nivel dándonos un desafío realmente gratificante, si bien el juego no es difícil tampoco es apretar un botón y matar todo en la pantalla, los enemigos tienen una inteligencia artificial aceptable buscando cobertura o simplemente arremetiendo contra tí en hordas de rabiosos psicópatas.

Lo que mas destaca del juego son sus misiones, tendremos muchas misiones secundarias lo cual puede leerse como tedioso, pero en realidad la diversidad que Gearbox le puso a este juego es realmente notable, por ejemplo tendremos algunas donde iremos del punto A al punto B como todo RPG, pero también tendremos misiones donde resolveremos crímenes, buscaremos tesoros perdidos, nos enfrentaremos en un tipo de coliseo a hordas de enemigos o simplemente tendremos que cazar animales repartidos en el gigantesco mundo que nos da Borderlands 2.

Gearbox también puso un excelente nivel de Easter eggs, los Easter eggs son pequeños detalles que los desarrolladores incluyen en un título dando un pequeño homenaje a juego o películas, y en Borderlands 2



tendremos muchos, como homenajes al Señor de los Anillos o lugares homenajeando a Minecraft. La diversidad de enemigos también es algo a destacar, normalmente nos saldrán varios tipos distintos de enemigos en todas las áreas, desde animales salvajes hasta bandidos y goliats pero de vez en cuando nos encontraremos con enemigos únicos en el juego y no son pocos, al pasar nuevamente por lugares ya recorridos nos mostraran enemigos nunca antes vistos con niveles avanzados y distintas estrategias de ataque, y una vez eliminados encontraremos nuevas armas especiales y en eso es lo que se destaca borderlands y no exagero cuando digo que tendremos millones y millones de armas a nuestra disposición, así que encontrar realmente la que nos sirva o sea la mejor será un trabajo difícil de hacer.



ANALISIS



El juego cuenta con un cooperativo local a pantalla dividida de 2 jugadores o un glorioso modo online de hasta 4 jugadores donde en realidad le sacaremos el mayor provecho al título, yo personalmente terminé la primera vez este título junto a mi team de borderlands, los “7.1” y la experiencia de juego fue tan satisfactoria que realmente quedé tan emocionado con seguir el new game plus con el equipo que pareciera que nunca me hubiera terminado el juego, es realmente recomendable para jugar online y yo reconozco que el modo online de los juegos no es mi gran fuerte ya que normalmente me aburro muy rápido.

Ya contamos con el primer dlc de Borderlands 2, con un nuevo personaje llamado Necromancer que sin duda destaca por su originalidad, y también Gearbox ya tiene disponible un pase de temporada que al comprarlo nos dará los siguientes contenidos descargables gratis, bueno no gratis, pero mucho mas barato y recordemos que Borderlands es un juego que realmente sabe hacer contenido descargable que se sienten extremadamente novedosos al momento de jugar.

Pero no todo puede ser sonrisas y alegría con el título, borderlands 2 también cuenta con esos





glitch y bugs que recordamos de su primera versión, hay momentos donde el juego simplemente se queda pegado dejando a nuestros personajes sin nada que hacer y para solucionarlo tendremos que salirnos del mismo y volver a cargar el save, otro gran glitch que apareció en el juego es uno que le tocó a un compañero de equipo donde él no podía ver a los enemigos que lo rodeaban ni sus armas, o uno donde la misión no avanzaba teniendo que reiniciarla desde un principio.

Si bien esos errores son fácilmente arreglados por medio de parches el hecho es que están ahí y están para hacernos despertar de toda la diversión que nos ofrece el mismo título.

En un mundo lleno de juegos de primera persona genéricos y lineales como Call of Duty, Battlefield o Medal of Honor, Borderlands 2 llega para mostrarnos que con un poco de dedicación aun se pueden hacer juegos que rompan con todo lo conocido, y esto se agradece demasiado; yo en lo personal recomiendo el juego a cualquiera que busque pasar una experiencia única en su estilo y que no encontrarás en ningún otro lugar, un juego hecho para compartir con amigos en línea o de forma local, un verdadero must have para todo fanático de los shooters

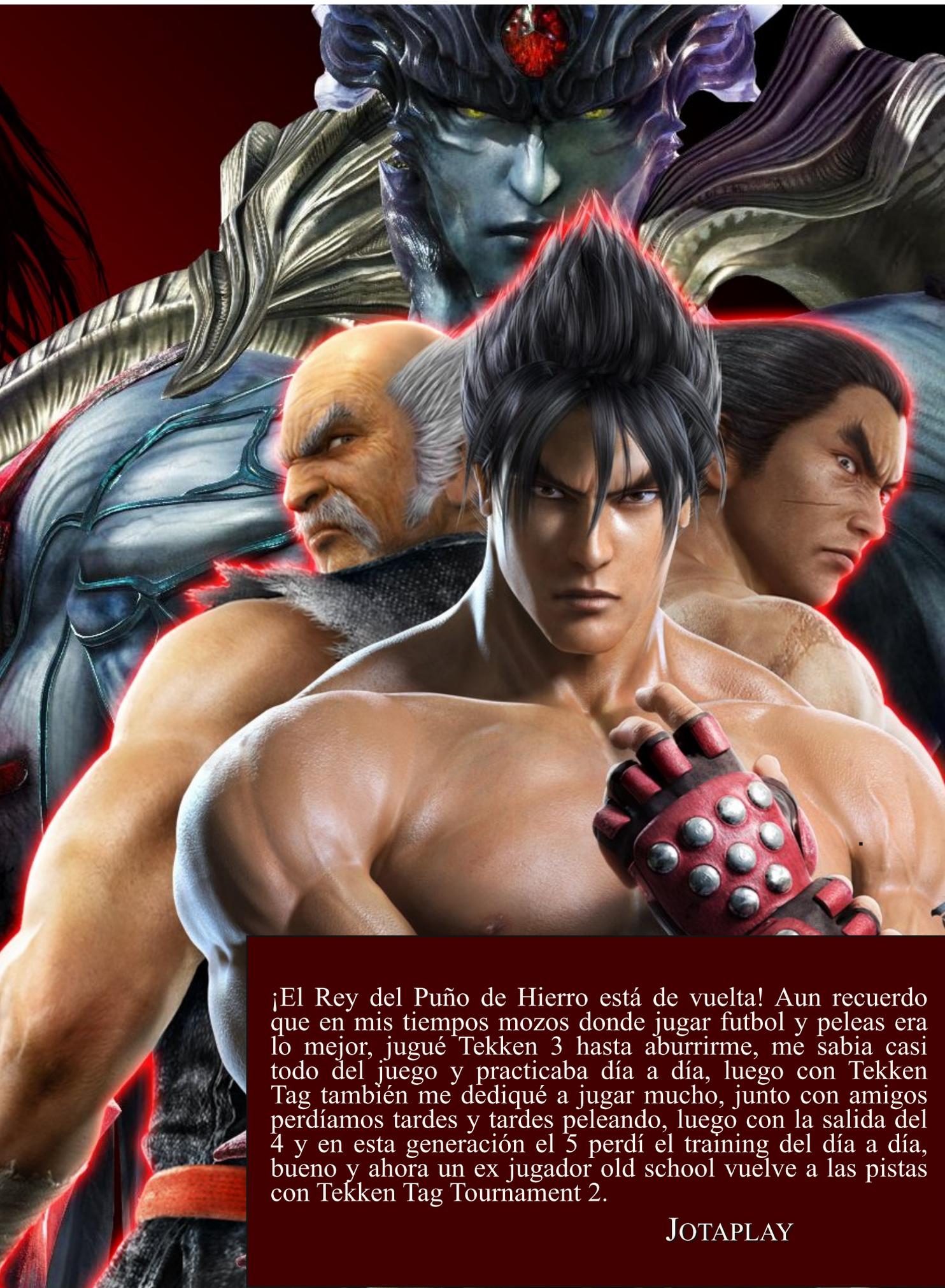
NOTA GV: 9/10

JUAN PABLO "JOTAPLAY" DEL SOLAR

BORDERLANDS 2™

ANALYSIS





¡El Rey del Puño de Hierro está de vuelta! Aun recuerdo que en mis tiempos mozos donde jugar futbol y peleas era lo mejor, jugué Tekken 3 hasta aburrirme, me sabia casi todo del juego y practicaba día a día, luego con Tekken Tag también me dediqué a jugar mucho, junto con amigos perdíamos tardes y tardes peleando, luego con la salida del 4 y en esta generación el 5 perdí el training del día a día, bueno y ahora un ex jugador old school vuelve a las pistas con Tekken Tag Tournament 2.

JOTAPLAY

ANÁLISIS

Empecemos diciendo que el juego es gráficamente hermoso, el diseño de personajes, la customización de los mismos y los escenarios son una delicia visual. Al tomar el control nuevamente luego de haberme distanciado con los Tekken por unos años, tengo la grata sensación de que este

Tekken vuelve mucho a las raíces de lo que conocimos en las generaciones pasadas.

Uno de los grandes detalles de este juego es que nos incita a mejorar nuestras técnicas con un modo entrenamiento profundo y un modo de juego que reemplaza a las típicas campañas que, - seamos honestos, nadie intentaba terminar de los Tekken - por un modo de juego llamado "laboratorio de luchas" que nos enseñarán la dinámica de los tag dándonos practicas lecciones para aprender a ocupar nuestros personajes.



Las grandes estrellas de todos los tiempos de Tekken vuelven, como Jun Kazama o Forrest Law mas las nuevas adquisiciones como Sebastián, Slim Bob o Jaycee, si en tu versión de Tekken no sale alguno de los personajes que nombré anteriormente no te preocupes, ya que toda la descarga directa para este título será absolutamente gratis según palabras de su mismo creador.

El juego cuenta en total con 50 personajes jugables, cada uno con mas de 100 movimientos únicos, o sea tendremos horas y horas de diversión para aprender a jugar y poder acomodarnos con algún team.

Tendremos los clásicos modos de ghost battle, survival, versus, team battle, practica y arcade y también el temido modo online, hablando como



chileno y creo que también hablo por la mayoría de Latinoamérica, jugar tekken online era un verdadero problema ya que el lag que podíamos tener contra conexiones de Norteamérica y Japón era terrible haciendo el título injugable. Bueno, tengo buenas noticias para todos los usuarios y jugadores ya que este título arregla a sobremana los problemas que teníamos en este modo, logrando poder jugar tranquilamente contra oponentes de todo el mundo y eso honestamente se agradece enormemente a Namco.

Tekken Tag Tournament 2 era un juego absolutamente esperado para los fanáticos de la saga y honestamente es un juego que no decepciona a nadie

Si eres un jugador novato en esta conocida saga de los juegos de peleas tendrás el mismo entrenamiento que los grandes jugadores de este título, claro está que tendrá que ser más intensivo para poder combinar las parejas y sus movimientos en conjunto, pero cuando menos lo esperes todas las técnicas de los personajes saldrán tan naturalmente como respirar.

Un juego que es realmente recomendable para todos los gustos y que servirá tanto para entretenerte solo o con amigos, una verdadera joya de esta saga.

NOTA GV: 8.5/10

JOTAPLAY



Dr Gamer & Mr Troll

Hola que talca doc, soy nuevo en la comunidad y acabo de leer en un foro de otro país, que Chile no tiene el servicio live de xbox, ¿es cierto o que? me la acabo de comprar como hace 3 o 5 meses, la versión slim de 220 gb. ¿Es cierto que va a salir una nueva xbox? si es así, se me rompería el corazón otra vez, saludos cordiales, y de antemano gracias por las respuestas.

Wlady

Chile desde hace 2 años que tiene oficialmente xbox live, ya sea para jugar online, como el market. No se si ya salió el otro modelo o no....pero va a salir una xbox económica que se supone tenía un disco duro no más y no tenía lector, y solo funcionaria con juegos on demand y valdría como 100 US, asumo para hacerle la competencia a la wii .

Dr Gamer



Estimado Dr. Gamer:

Mi duda es la siguiente, hoy supe mediante un amigo que en Borderlands 2 hay 2 huevos de pascua o algo así, quisiera saber a que se refiere eso??, me dijeron que se refería a otros juegos, dentro del mismo juego, pero la verdad es que mi amigo no se supo explicar bien y no entendi mucho. Con su sabia expertis y esperando que me sepa explicar mejor, que mi poco letrado amigo (jajajajajaja), me despido. Chao!

KelThaN_

¿Solo 2? pero si ya se conocen más de 10. Los easter eggs podrías decir q son secretos dentro del juego q ponen los desarrolladores. En el caso de borderlands 2, son casi puras referencias a otros games como dark souls, fallout 3, minecraft, skyrim y otros detalles como q cierto fan de borderlands q falleció fue recreado como un personaje ingame. No tienen ninguna relevancia real en el juego, son solo bonus divertidos, como pelear con el pollo gigante en gears 3 xD. Aunque creo q hay un trofeo ligado a uno de estos easter eggs .

Dr Gamer

Estimadísimo dr. gamer.... como soy una persona que le gusta aprender un poquito más del mundo gamer, tengo una duda:

¿¿¿ Un DLC es lo mismo que un ADDON ??? o son cosas diferentes.

Saludos y que conste que no es pregunta

Cereal_Vip

Cri...cri....

(Nunca le contestaré nada a Cereal)



Mr Troll

WWW.GAMERVIP.CL

BGS
BRASIL GAME SHOW

COMPLETA COBERTURA EN EL PRÓXIMO NÚMERO

TODOS LEEN

GAMERVIP

OPINIÓN+ENTRETENCIÓN+BUENA ONDA