

GAMERVIP

OPINION+ENTRETENCIÓN+BUENA ONDA

NOVIEMBRE 2012



ANÁLISIS

**POKEMON:
BLACK & WHITE 2
FORZA HORIZON
MEDAL OF HONOR:
WARFIGHTER
DANCE CENTRAL 3**



CRONICAS



**DESENMASCARAMOS
EL SUCIO TRÁFICO
DE CUENTAS PSN
EN CHILE**

ESPECIAL

BRASIL GAME SHOW 2012

**ENTREVISTAS EXCLUSIVAS:
KIKI WOLFKILL (HALO 4)
MARK STANLEY (PLAYSTATION)**

ANÁLISIS 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



Noviembre y nos atrevemos señores, pues un largo proyecto, de ponerle la lupa a los turbios negocios de cuentas y códigos trunchos de PlayStation ha visto la luz. Nuestro profesor Semilla, ha dejado su maSetero, para ahondarse en el bajo mundo de los videojuegos, y destapar prácticas francamente deplorables que emplean algunos sitios para lucrar con Sony o Xbox. No ha querido publicar nombres de ningún sitio, debido a que la idea no es publicitar dichos sitios, pero para vuestra tranquilidad, les comentamos que nos ha entregado una lista de sitios muestreados, que está disponible tanto para Sony como para Microsoft.

Por otra parte nuestro siempre viajero Max Power, nos trae material exclusivo, con tremendas entrevistas a Mark Stanley de Playstation, y Kiki Wolfkill de Microsoft. Sencillamente un material de lujo e imperdible.

Jotaplay, Dr Gamer y su servidor, disponemos de análisis este mes, mientras el mismo Dr Gamer pone en descanso su sección hasta diciembre, pero ya basta de palabrería, Ahora a Jugar!!!!

Carlos Menares
Editor General
GamerVip Chile

Editor General:

Carlos Menares

Editor de Textos:

Rafael Inostroza

Staff Estable GV:

Rafael Inostroza

Luis Godia

Juan Pablo del Solar

El Enigmatico Dr. Gamer

Francisco Retamal

Maqueta y Edición:

Lobo Orochi

Gamervip Año 1 N°9

Noviembre 2012

Distribución Gratuita

www.gamervip.cl

5. Conoce al Staff de GV Magazine

6. Gamervip en Torneo Fifa Oficial Sony

8. Especial Brasil Game Show

14. Entrevista Vip: Mark Stanley

16. Entrevista Vip: Kiki Wolfkill

18. El lado Oscuro del Negocio Gamer en Chile

22. Análisis Medal of Honor Warfighter

26. Análisis Pokemon Black & White 2

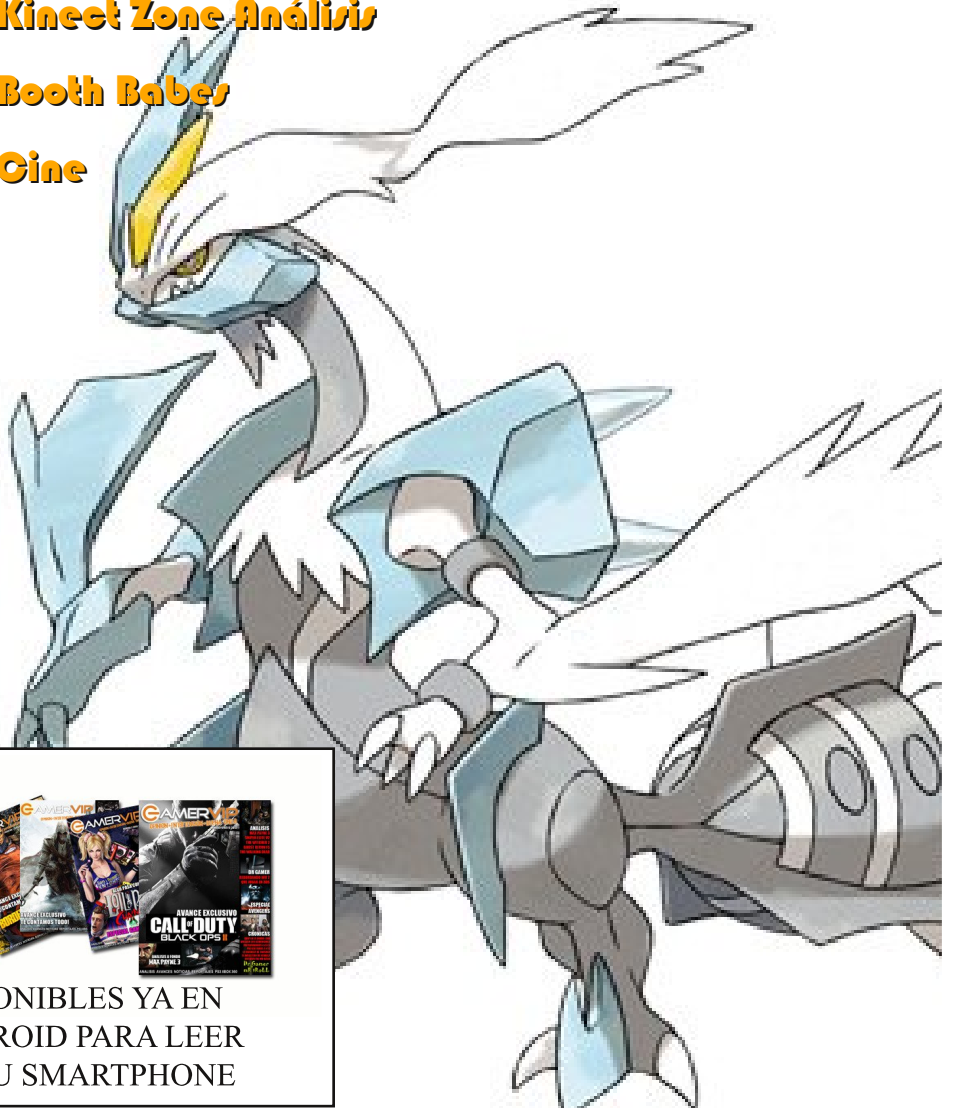
28. Análisis Dishonored

32. Análisis Forza Horizon

33. Kinect Zone Análisis

34. Booth Babes

36. Cine



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

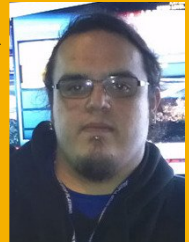
Analista Senior de Revista GV, Editor de Noticias en GV.cl y Analista de Mercado de videojuegos en medios digitales. Publicista especialista en Marketing Directo. Ha trabajado en medios escritos, televisivos y retail. Cinéfilo y nomada de espíritu, conoce los 5 continentes.

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



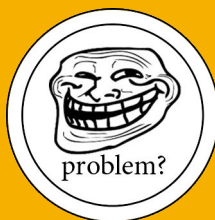
JUAN PABLO DEL SOLAR JOTAPLAY

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.



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.

GAMERVIP EN EVENTO FIFA / SONY



Estimados amigos, GamerVip como siempre estuvo presente en uno de los eventos más importantes del mundo gamer, un torneo FIFA organizado por EA y Sony en el teatro Novedades. El cual reunió a más de 60 competidores de distintos medios escritos y otros reclutados a través de redes sociales. De esta competencia salieron los seis finalistas que se sumaran a los competidores que saldrán de los torneos que se realizarán en las tiendas Sony Store, y se enfrentarán en una gran final, el 10 de Noviembre. El premio: la posibilidad de representar a nuestro país en la gran final regional que se realizará en Brasil.

Geno

ESPECIAL BRASIL GAME SHOW



EL EQUIPO DE SUPERBOT, DESARROLLADORES DE PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE.

Este 11 de Noviembre se inauguró en Sao Paulo la 4 Brasil Game Show. Los resultados de la feria fueron simplemente espectaculares. Debemos tener en consideración que Brasil es el mercado más grande de América después de USA, por lo que no es de extrañar el interés de todos los actores del mercado.

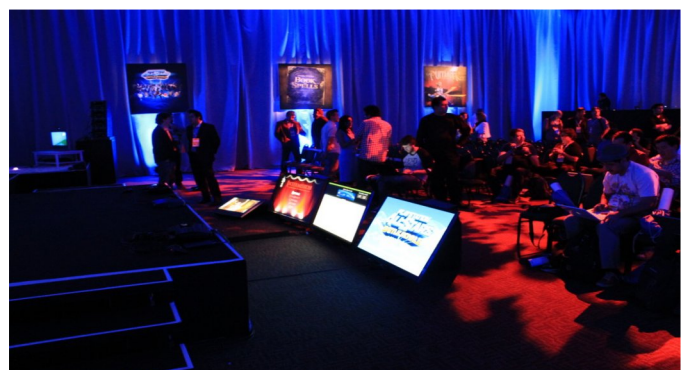
Cabe destacar que el primer día de la feria es de exclusividad para los medios, sin lo cual sería imposible hacer una cobertura de factura, considerando el poder de convocatoria y la impresionante cantidad de gente que la visita.

Esta edición resulto ser todo un éxito, dada la gran convocatoria que tuvo en los desarrolladores, contando con muchas nuevas IPs, exclusivas para su testeo, que aun no habían salido a la luz en otros lugares. Acá los dejamos con un resumen de los grandes hitos de esta feria:

En la conferencia de Sony. Se anuncio el concurso para ser la voz de un personaje de GOW Ascension, este concurso permitía a cualquier persona participar y podrá concursar por dos cupos, haciendo el doblaje de algún personaje del juego, además sus nombres aparecerán en los

créditos del juego. Inmortaliza tu voz en el nombre de esta iniciativa, pero la página donde se supone que estaría la información y las bases no estaba operativa durante los días de la BGS. En esta misma se anunciaron nuevas Store para Perú y Colombia, y se mostraron nuevos gameplays en relación a lo que se había mostrado ya en E3; lo mas notable es Tear Away.

En el stand de Sony se pudo jugar una nueva beta de GOW, la que fue previamente presentada en la conferencia que otorgo esta empresa; ésta ocupa exactamente la misma beta anterior, pero ésta vez con nuevos movimientos y muchas mejoras del motor grafico. Luego de jugar varias veces la nueva beta, y el modo competitivo online, estamos seguros que el juego sera una bomba tanto en ventas como en críticas.





MAX PROBANDO METAL GEAR RISING.



DAVE THACH, DIRECTOR DE LOS DESARROLLADORES DE BOOK OF SPELLS Y UNTIL DAWN.

GamerVip tuvo en exclusiva para Chile la oportunidad de conversar con Kiki Wolfkill, productora ejecutiva de Halo 4 y antigua desarrolladora de Microsoft en títulos como Gears of Wars, Mass Effect, Forza y Fable; como pueden ver un tremendo personaje dentro de la industria. El juego estaba disponible para su testeo en la feria, y si bien esta beta no decepcionaba, antes de la entrevista tuvimos acceso a material exclusivo, un gameplay que lamentablemente, la empresa lo reserva solo para observación de analistas, y su difusión esta bajo 7 llaves; mi opinión sobre este gameplay: fans de Halo, griten en 3, 2, 1.... Los gráficos de Xbox por fin salen a la cancha como corresponde y considerando que la consola es líder en el mercado de USA, este juego cumplirá e incluso sobrepasará todas las expectativas de sus seguidores, con un Spartan muy rápido, con movimientos muy fluidos, con una I.A. que te acompañará a través del juego, muy renovada y sorprendente. No te pierdas la entrevista completa por nuestro canal.

Una de los temas que mas ha dado que hablar, desde que anunciamos en Junio la creación de la Store virtual de Sony para Chile, es lo de la migración de las cuentas para todos aquellos que

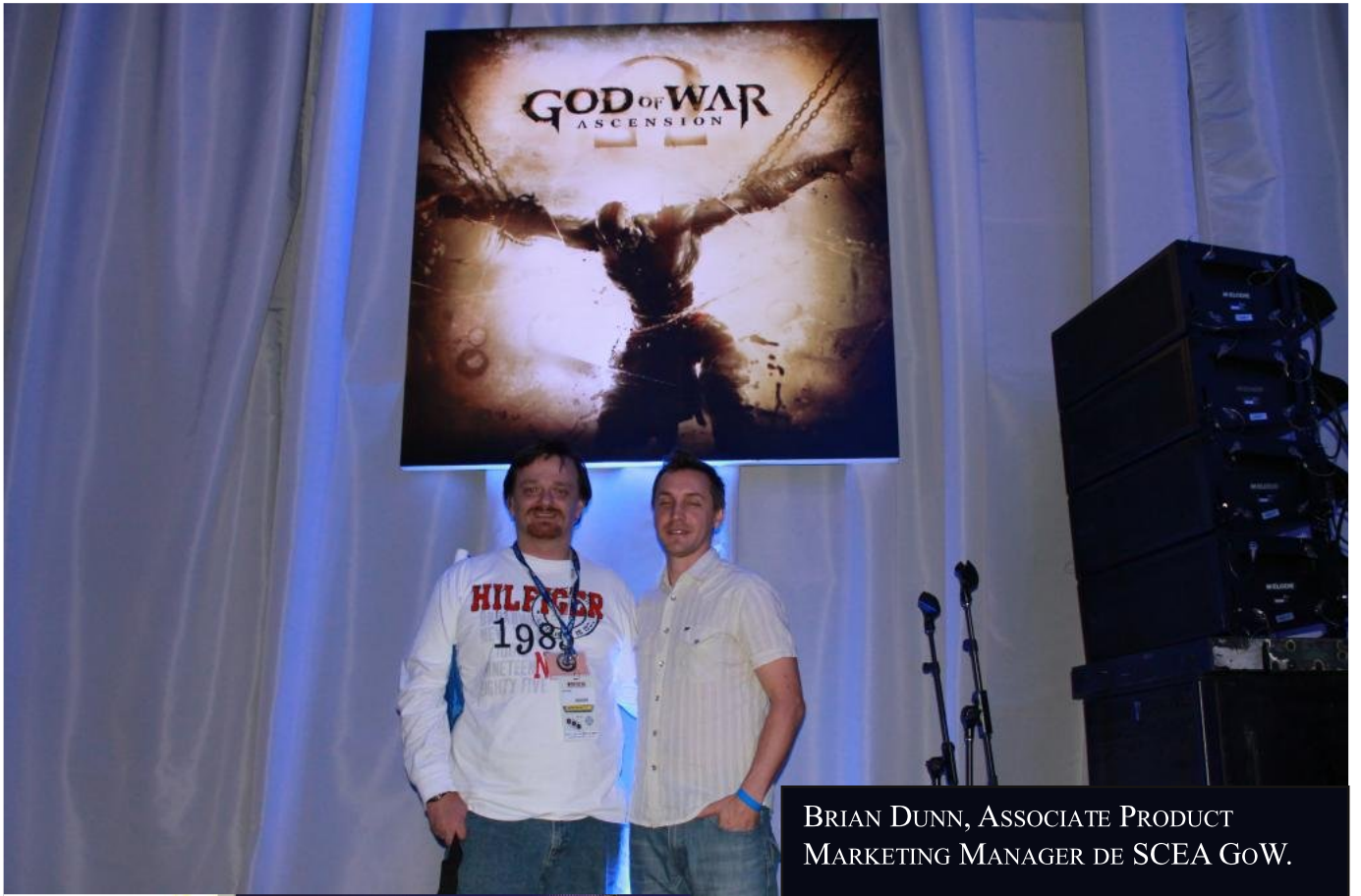
tienen cuenta en la Store Norteamericana, es decir para todos los que quiera cambiar su cuenta a la Nueva Store Chilena. En un principio Sony descarto de plano que esto pudiese ser posible por temas de seguridad, hoy la postura es mucho más flexible y si bien en la conferencia se declaro tibiamente "estamos trabajando en eso", Mark Stanley, General Manager para América Latina de Sony Computer Entertainment, nos aseguró que ahora es una prioridad para Sony y que se esta trabajando fuerte en este punto, poniendo especial énfasis en la seguridad.

Sobre el lugar propiamente, es una sala enorme, y que menos sí en su primer día abierta al publico llegaron más de treinta mil personas, y el ambiente se empezó a tornar caótico; he acá que se agradece de sobremanera que el primer día sea exclusivo para la prensa.

Los mejores stands sin lugar a dudas eran los de Sony y Nintendo. En Sony existía una batería impresionante de estaciones de juegos, para disfrutar tanto de Ps3 como de Vita, destacando la presencia de un Kratos Gigante, y siendo GOW el eje central de su decoración, con una gigantografía a la altura épica del juego.



GAVIN MOORE, DIRECTOR DEL JUEGO
PUPPETEER, DESARROLLADO POR SCE JAPAN



BRIAN DUNN, ASSOCIATE PRODUCT MARKETING MANAGER DE SCEA GOW.



El stand de Nintendo tenía un diseño muy minimalista, con anfitrionas muy bien producidas y elegantes, y un modulo central de vidrio donde se podía conocer la nueva Wii U. El stand de Xbox era francamente decepcionante, y lo único rescatable eran las 4 estaciones de Halo 4, que simplemente no daban abasto.

Los juegos que probamos fueron los siguientes:

Call of Duty Black Ops 2

Injustice

Metal Gear Rising

007 Legends

PS All-Stars Battle Royale

God of War Ascension

Medal of Honor Warfighter

Halo 4

Nintendoland



Una gran feria de videojuegos, con una organización impecable, comprometida con los medios y el publico, con estándares de seguridad muy altos, y una concurrencia de publico demoledora, donde brillaban las estaciones de los desarrolladores y empresas de la industria; sin duda la más importante del cono sur, y claramente un referente del circuito mundial de exposiciones de interés de los gamers.

MAXPOWER.



KATSUHIRO HARADA, CREADOR DE TEKKEN.



ENTREVISTA VIP



MARK STANLEY

En el marco de la BGS, Gamervip tuvo una entrevista exclusiva con Mark Stanley, Director Senior y Gerente General de Sony Computer Entertainment America para América Latina de Sony, acá les dejamos una transcripción de la entrevista completa.

GV: Mark, tu impresión de esta feria.

MS: La verdad es increíble, la energía que hemos visto aquí, con miles y miles de gamers que han estado con nosotros hoy. La verdad que este BGS ha crecido muchísimo es impresionante como ha subido a un nivel global de lo que es la comunidad gamer.

GV: Muy buena la organización, ¿no lo crees así?

MS: Pues sí, la verdad es que hemos visto miles de personas afuera esperando para entrar, la recepción de todos nuestros juegos ha sido increíble, la pasión gaming es inigualable.

GV: En esta BGS hay 26 medios latinoamericanos, de 7 países. En USA sabemos que existe una industria consolidada respecto a los medios especializados en videojuegos, nosotros desde

Chile y en Latinoamérica en general estamos empezando ese camino, el hecho que ustedes inviten a medios latinoamericanos, es porque les interesa que se desarrolle esto, desean una mejor cobertura, cual es el fin de Sony al extendernos esta invitación.

MS: La verdad es que hemos hecho inversiones importantes tratando de elevar el diálogo referente a los videojuegos en la región. Llevamos tres años invitando a medios a grandes eventos como E3 y a shows como estos, pues sabemos que compatriotas de todos los países y medios tienen interés de especializar el diálogo en torno a los videojuegos, como se ha hecho en otros países, y es por eso que queremos ayudar a estos medios en esta trayectoria, pues esta misión es crítica porque todos ustedes nos han ayudado a poder comunicar nuestra pasión gamer, aún nos queda mucho camino para elevar el medio, y seguiremos invirtiendo y tratando de elevar el medio y entorno de los videojuegos en Latinoamérica.

GV: En el corto plazo ¿Hay algún tipo de política para que los medios especializados en Latinoamérica tengamos acceso a los juegos con la misma antelación que los medios de otros países, y

y así poder tener nuestros análisis junto con la salida de los juegos y no a unos días de que estos salgan?

MS: Estamos ya desarrollando una estructura, no sabemos exactamente la fecha en que la pondremos en marcha, para que los medios de cada país puedan jugar las betas antes del lanzamiento y puedan interactuar con los juegos y vivir la experiencia PlayStation antes de que salgan y nos ayuden a comunicar los beneficios a los consumidores y a todos los gamers.

GV: Como ha reaccionado el retailer respecto a los pedidos de la nueva consola a nivel latinoamericano, ¿Ha cumplido con sus expectativas?

MS: Sí, totalmente. La nueva consola es más potente que nunca, a la fecha PlayStation 3 sigue siendo la consola más potente y relevante del mercado hoy en día; hemos bajado el tamaño pensando en la comodidad del usuario, haciéndolas adaptables a los espacios y por supuesto, es la consola que procesa los mejores juegos que existen en el mercado.

GV: Me llama la atención la rapidez y el corto tiempo que transcurrió entre el anuncio de la Store chilena y la argentina, y el anuncio que se hizo acá, en BGS, de las Store para Perú y Colombia.

MS: Se esta trabajando muy fuerte para Latinoamérica, esta zona es una prioridad total y global para PlayStation, y estos anuncios son el resultado claro de este enfoque de Sony. Hay varios equipos trabajando en desarrollar Sony PlayStation Network, que son parte de un equipo aun más grande que es Sony Entertainment Network que trabajan desarrollando esta infraestructura, tenemos los equipos globales de Tokio y los equipos regionales de las américas, enfocados para asegurarse que algún día todos los países tengan una tienda, tengamos canales latinoamericanos en estas tiendas, y finalmente todos los países tengan acceso a todo el contenido relevante, local y global.

GV: La mentalidad gamer latinoamericana esta cambiando y esto se debe en gran medida a la posibilidad de jugar online, lo que ha hecho retroceder la piratería, sin embargo aún hay malas prácticas, esencialmente relacionadas con las

descargas digitales. Hay mucha gente que no conoce a cabalidad como funciona el sistema, o no es lo suficientemente publicitado. ¿Como están Uds. abordando este tema?

MS: Obviamente estamos consientes de varias cosas que suceden en el mercado, sabemos que Latinoamérica es un mercado que aún está creciendo del lado de la industria de los videojuegos, y junto con eso el nivel de madurez varía desde México hasta Chile, y lo estamos trabajando localmente, con varias iniciativas para poder mejorar todo el acceso y el precio de nuestros productos. Estamos trabajando con gobiernos, legalmente, dando la oportunidad a algunas tiendas y comerciantes que tal vez quieren entrar al mundo más formal de comercialización de juegos, entonces por ese lado hemos logrado ya varios pasos positivos y vemos que muchos más gamers están teniendo mas opciones para comprar nuestros productos e incorporarse de buena manera a la experiencia PlayStation, ya sea con pagos a plazos, electrónicos y con muchas mas tiendas ofreciendo productos originales. Y también otro tema son los juegos, estamos trabajando con mas de 100 desarrolladores locales que nos van a ayudar a desarrollar juegos locales y globales, y eso también tiene relevancia localmente, pues lo gamers, en su caso, van a saber que el contenido es desarrollado, en su caso, por chilenos, y el impacto de las acciones de estos desarrolladores tendrán más impacto localmente, mas allá de lo de la compañía, que se llama Sony.

GV: No puedo dejar de preguntarte sobre la migración de cuentas, sé que es lo que te preguntan hasta el cansancio, pero dada la inversión que requiere tomar una Store local, es un factor relevante a la hora de acercar a los jugadores a su medio local.

MS: Es un reto que tenemos, esencialmente en lo que respecta a la seguridad. Sabemos que la comunidad nos esta pidiendo esto, lo estamos viendo como podemos llegar a entregarlo sin poner algún riesgo de seguridad e identidad..

GV: Ok, Mark te agradecemos por tu tiempo

MS: No, muchas gracias a Uds. y por el vino que me obsequiaron.

GV: Disfrútalo, ¡porque si es chileno, es bueno!



KIKI WOLFWILL

En el marco de la BGS, Gamervip tuvo la oportunidad de entrevistar a Kiki Wolfkill, ella es la productora ejecutiva de Halo 4, antigua desarrolladora artística de títulos de Microsoft como Gears of War, Mass Effect, Forza y Fable. Hoy dedicada en 343 estudios a Halo. Kiki Wolfkill tiene ya más de 16 años de experiencia en labores de dirección artística y producción. Antes de empezar, pudimos ver un video exclusivo, al cual solo han tenido acceso unos pocos medios a nivel mundial, y que demuestra que los niveles de jugabilidad y de gráficos, tienen aún mucho que ofrecer en Xbox, pues pocas veces he visto ese nivel de claridad y celeridad grafica en juegos FPS, ¡Simplemente notable! Acá les dejamos la entrevista sin antes decirles que Kiki Wolfkill es una de las personas más interesante y simpáticas que me ha tocado entrevistar, con una personalidad encantadora, y una muy buena disposición:

GV: ¿Qué se siente tomar una franquicia tan consolidada, y con tantos fans como “Halo”?

KW: Ciertamente, es un desafío interesante e intimidante, pero a la vez, creativamente muy emocionante. Sabíamos que iba a ser riesgoso por

varias razones. Sabía que no iba a ser fácil, todos sabíamos que iba a ser difícil e iba a ser todo un reto. Es una gran responsabilidad para con la comunidad, que es la que realmente nos inspira.

GV: ¿Como ha sido el cambio de pasar de un remake/remasterización a asumir la continuidad de la Saga con un nuevo capitulo?

KW: Si, tu pregunta se refiere a cómo ha sido crear algo diferente, bueno, creo que la parte más difícil no es hacer algo diferente, sino hacer algo que se sienta distinto pero que a su vez se sienta como Halo. Una de las cosas más difíciles es lograr un balance, mantener la familiaridad, que sea entendible como Halo, y que al mismo tiempo, sea distinto. La idea principal de lo que estamos haciendo es ir a las bases de Halo.

GV: ¿Sera obligatoria la instalación del juego en la consola para el Multijugador como se dijo en algún momento?

KW: El sistema de carga es un gran cambio para el multijugador de Halo, pensado para una mejor experiencia del juego y evitar la descarga innecesaria de información, la idea esencial es que

el jugador pueda usar el juego, viva la experiencia , y obtenga lo mejor.

GV: ¿Han pensado ya en nuevos DLC o packs de mapas una vez que el juego salga a la venta?

KW: Si, tenemos más del Juego, en este minuto ya tenemos tres map-packs, en los que varía la dificultad pero a la vez agregan más tiempo de jugabilidad a los usuarios.

GV: A nivel personal, ¿Cómo ves el trabajo dentro de Halo 4 y la influencia dentro de tu carrera?

KW: Sabes, la verdad es que me he entretenido mucho con el trabajo que hemos hecho en este juego. Hemos logrado una cercanía entre los fans y los desarrolladores. Me siento muy orgullosa del trabajo que hemos desarrollado con el equipo.

GV: ¿Estás trabajando en otros proyectos en este momento?

KW: La verdad es que estamos aún con Halo, este juego aún no ve la luz, y debemos concentrarnos y dedicarle tiempo hasta que logremos un trabajo con un acabado perfecto antes de pensar en nuevas cosas, queda mucho por hacer aún.

GV: Por ultimo, ¿Como te sientes o como influye en tu trabajo Metacritic? Existe la sensación de que muchos desarrolladores trabajan para cumplir la meta de una buena calificación.

KW: Yo creo que debemos tener un buen juego, y eso se verá reflejado tanto en Metacritic como en la reacción de los fans. Nosotros tenemos canales muy consolidados de comunicación con los fans, tenemos una base de fans consolidada, y obtenemos una opinión directa de ellos, lo que es muy importante a la hora de sopesar resultados. Pero la verdad que nuestra prioridad es tener felices a los fans.

GV: ¿Alguna sorpresa que nos puedas adelantar, alguna primicia?

KW:(rie) Sí, hay muchas, pero tu sabes que aún no te puedo contar nada al respecto.

GV: Unas ultimas palabras.

Ki: Estamos muy emocionados con el regreso de MasterChief, luego de varios años, y esperamos que lo disfruten como nosotros en el desarrollo de este juego.

MaxPower.





EL LADO OSCURO DEL NEGOCIO GAMER EN CHILE

El mercado gamer en Chile, desde hace varios años que se ha visto empañado por la piratería, la clonación de juegos, los códigos de keys para desbloquear juegos. Con la salida al mercado de la Sony PlayStation 3, parecía que la piratería sería erradicada del mercado, y por un buen tiempo fue así. Sin embargo, las mentes negras siempre buscan una manera de aprovecharse de la más mínima brecha con tal de lucrar de forma ilegal, aprovechándose del trabajo de otros, o simplemente, defraudando a una empresa.

En nuestro país, aún existe una mentalidad tercermundista de querer “estafar a las grandes empresas”, y eso en el mundo del videojuego también es una realidad. Hace un tiempo atrás realice un artículo sobre los desarrolladores chilenos, sobre los videojuegos que tienen, y daba orgullo poder escribir sobre ellos; sin embargo, el día de hoy, y con este artículo, la única sensación es de desolación y vergüenza.

La forma de la piratería no se ha masificado con la

venta de juegos pirateados, y casi no se ha visto tampoco una masificación de custom firmware con discos duros llenos de juegos, ya que generan un alto costo para la persona que practique dicha forma de “negocio”, pero sí se ha visto particularmente masificada a través de las descargas digitales, y tomando en cuenta que una de las apuestas del mercado gamer para intentar bajar en algo los altos costos de producción de los videojuegos es fortalecer, justamente, ese tipo de ventas, la preocupación sobre la piratería de este tipo de contenidos solo se incrementa.

La manera más popular para defraudar a Sony, y a las desarrolladoras se está llevando a cabo usando una de las funcionalidades que permite la consola, el poder tener activada tu cuenta PSN en más de una consola. Esto fue pensado por SONY como una forma de ayudar a aquel gamer, que por una u otra razón, decidiera cambiar su consola PlayStation 3 por otra.

De esa forma, te permite poder activar los datos de tu cuenta en 2 consolas PS3 distintas. Esto, en un principio, fue usado para hacer las “vaquitas”, método donde una pareja de usuarios se juntaban en una cuenta en común, para abaratar los costos de las compras digitales que estimaran pertinentes. Antes, el límite de consolas activadas por cuenta era de 5 consolas, lo que hizo muy popular este tipo de relación, ya que sólo pagabas un quinto del valor real del producto. Justamente por esa causa, es que se bajo el límite a dos consolas activadas por cuenta, considerando que la consola probó ser confiable, y no habría una necesidad real de cambiar la consola de forma tan constante.



Sin embargo, una brecha de seguridad de Qriocity, que permite que puedas desactivar tu cuenta desde la web, manteniendo activos los juegos que ya hayas descargado de dicha cuenta en tu consola, y dejar dos cupos más disponibles para que otros dos usuarios puedan descargar el mismo contenido. Además de los usuarios que se reúnen para abaratar costos, existen otras tiendas que se aprovechan de este sistema, y venden juegos de estreno a precios realmente ridículos. Como la idea de este artículo no es fomentar ese sistema de ventas, ni mucho menos, promocionar dichas tiendas, omitiré los nombres. Lo que hacen estas tiendas no es venderte el juego en sí, sino que te venden uno de los cuatro cupos para descargar el juego, como los precios que ofrecen son ridículamente bajos, deben tener una demanda de gente ansiosa por comprar relativamente grande, ya que basta que hayan 4 interesados en un videojuego, les dan los datos de la cuenta a dos personas, estas descargan el juego, y la misma “tienda”, una vez descargado el juego, les desactiva la cuenta usando la aplicación de la web, y posteriormente le dan los datos de la cuenta a

otras dos personas, que también podrán descargar el contenido deseado. Esto lo pueden realizar por cada cuenta cada seis meses, pero la cantidad de cuentas que estas tiendas manejan debe ser impresionante.

Las ganancias que les dejan a estas tiendas esta forma de venta es impresionante, por citar un ejemplo, el último juego Assassin’s Creed III, cuyo valor por PSN Store es de US\$59.99 (30 mil pesos chilenos, aproximados), es “vendido” por estas tiendas en aproximadamente US\$26 (13 mil pesos chilenos), lo que deja que por solo una venta de una sola cuenta, obtienen al menos US\$104 dólares (52 mil pesos, aproximados). Es decir, casi duplican el valor original del juego. Suponiendo que vendan 10 cupos de descarga (siendo pesimista, ya que de seguro venden muchísimo más), ya estamos hablando de una ganancia neta de 220 mil pesos chilenos, o unos 440 dólares.



Otro cuento es la de las cuentas precargadas con dólares, situación que he visto más usada en Europa que acá en Latinoamérica, que te venden una cuenta de PSN cargada con 150 dólares, pero tienes que usar los dólares antes de 24 horas, porque la cuenta se bloquea pasado ese plazo de tiempo. En ese caso, la situación es inclusive peor, ya que se usan datos de tarjetas de crédito robadas para realizar las compras de dólares, siendo justamente 150 dólares el valor máximo que puedes cargar a tu cuenta PSN desde una tarjeta de crédito.

Playstation Network Card Generator v2

Anuncios Google
[PSN Network Card US,EU,UK](#)
 CardsCodes.com/PlaystationNetwork - \$10/\$20/\$50/€20/€50/£25/£35 Best price.Instant Email Delivery.

Playstation Network Card Generator v2. A medida me han pedido cada vez mas y mas este programa, he conseguido el **nuevo generador** de código de PSN hoy en día, más detalles de cómo utilizar será actualizada aquí más tarde.
Descarga y pruebalo por ti mismo, platicanos que tal te ha funcionado para conocer así mas detalles del mismo.



EJEMPLO GENERADOR FALSO DE PSN CARD

Descargar: [Playstation-Network-Card](#)

Finalmente, otro caso de ventas raras, son las ventas de tarjetas de PSN con un valor de 20 o 50 dólares, a precios de costo, o incluso bajo el costo. En ese caso, siempre te mandan el código de la tarjeta PSN a través de correo electrónico, donde no recibes un escaneo de la tarjeta en sí, sino que solo los 12 dígitos que debes ingresar a tu cuenta PSN. En esos casos, las tiendas que realizan ese tipo de ventas hacen una compra al por mayor de tarjetas con algún tipo de defecto a la misma empresa que imprime las tarjetas, obviamente a un valor mucho más barato que el valor mismo de la tarjeta, por eso es recurrente observar que a veces el código que les envían no funciona, y dichas tiendas estén tan dispuestas a darte otro código, de forma relativamente fácil.

La última forma de ventas raras usando las PSN cards, pero que solo quedo como rumor, ya que no

puede encontrar información de primera mano, es un supuesto software de origen chino, que genera códigos de tarjetas PSN aleatorios, que supuestamente da códigos que sí funcionan en la PSN Store. Pero como ya dije, solo lo puedo indicar como rumor, ya que no pude encontrar más información al respecto.

Eso sería muchachos; si piensan comprar en dichas tiendas raras, piénsenlo dos veces, no aprovechen fallas en los beneficios que nos dan, ya que eso conllevará, quizás en un futuro no muy lejano, a que no tengas respaldo de tu cuenta en caso que debas cambiar tu consola, ya que quizás se bloquee esa opción, justamente en los esfuerzos para combatir la piratería. Recuerden que por lo general, lo barato cuesta caro.

BADSEED 91

The screenshot displays a grid of digital products for sale. On the left, there is a vertical sidebar with several items:

- Subscripción Gold 12 Meses (Mundial) - \$23.990 ~~\$19.990~~
- Battlefield 3: Standard Edition CD Key - \$19.990 ~~\$10.990~~
- Battlefield 3 Premium CD Key - \$26.990 ~~\$22.490~~
- Counter-Strike: Global Offensive CD Key - \$8.990 ~~\$7.490~~
- Counter-Strike: Global Offensive PS3 - \$4.990

The main grid contains the following items:

- Football Manager 2013 CD Key**: \$19.990 ~~\$18.490~~. Includes a 'Comprar' button and a 5-star rating.
- Medal of Honor Warfighter Standard Edition CD Key**: \$20.990 ~~\$19.490~~. Includes a 'Comprar' button and a 5-star rating.
- Borderlands 2 Season Pass**: \$10.990 ~~\$9.990~~. Includes a 'Comprar' button and a 5-star rating.
- Need for Speed: Most Wanted PS3**: \$12.990 ~~\$12.990~~. Includes a 'Comprar' button and a 5-star rating.
- Assassin's Creed III PS3**: \$12.990 ~~\$12.990~~. Includes a 'Comprar' button and a 5-star rating.
- Medal of Honor Warfighter Limited Edition (RU) CD Key**: \$21.990 ~~\$19.990~~. Includes a 'Comprar' button and a 5-star rating.

At the bottom left of the screenshot, the 'XBOX LIVE' logo is visible.

SITIO QUE VENDE CUENTAS PSN EN CHILE



Vaquitas Psn


5 / 5 = win! (prohibido las ventas)

Censo [redacted] Escrito por [redacted]

Páginas **SIGUIENTE** »


✓ Marcar este foro como leído

Actualizados recientemente Fecha de inicio Más respuestas Más visitas Personalizado

IMPORTANTE [Tutorial] ¿Vaquitas de PSN por qriocity?. **CALIENTE** 26 Respuestas 937 Visitas  08
Iniciado por [redacted] 26 sep 2012 1 2

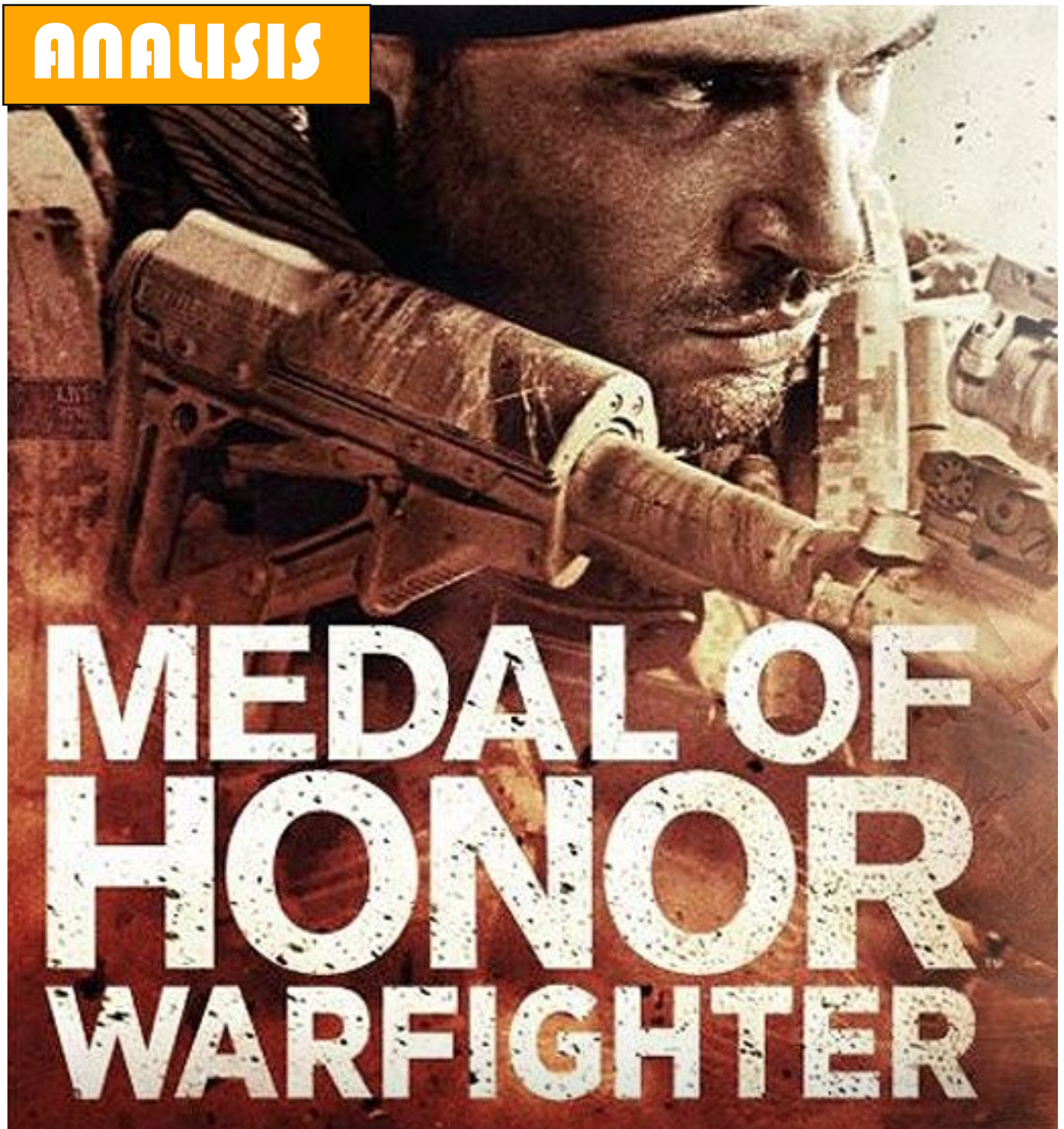


IMPORTANTE **Importante respecto a Vaquitas y el futuro del subforo** 5 Respuestas 720 Visitas  23
Iniciado por [redacted] 19 nov 2011

IMPORTANTE **Normas** 0 Respuestas 502 Visitas  16
Iniciado por [redacted] 16 ago 2011

vaquita DLC's Robin y Nightwing de Batman AC
Iniciado por [redacted] Ayer, 22:45

INSÓLITO: FORO CHILENO CON PUBLICIDAD DE SONY, PROMOVRIENDO "VAQUITAS".



Ya estamos en esa época del año que huele a navidad, los nuevos juegos empiezan a llegar semanalmente y esta vez me tocó analizar uno de los dos grandes first person shooter militar del año y hablamos ni mas ni menos que de Medal of Honor Warfighter.

Danger Close nos trae la nueva entrega de Medal of Honor para nuestras queridas consolas y esta vez como niño grande lo hace sin la ayuda de DICE como sí la tuvo en el nuevo comienzo de la saga, aunque al parecer, deberían haber jugado un poco de Medal of Honor para dar sus opiniones.

Empecemos diciendo que increíblemente la campaña de Medal of Honor Warfighter es su punto fuerte, donde veremos personajes inventados para el juego haciendo misiones reales, Danger Close puso un gran énfasis en decirnos una y otra vez que todos los capítulos del juego están basados en historias reales de soldados, misiones reales y enemigos reales, esta vez no solo salvaremos el mundo de alguna amenaza tipo hollywoodense, sino que también estaremos tomando el papel de algún soldado que dentro de su carrera vivió lo mismo que nosotros intentamos jugar.

El juego en sí tiene alguna diversidad de escenarios y misiones que nos harán combatir contra piratas somalíes o hasta manejar autos en plena ciudad a la luz del día, no me gustaría adentrar mas en la historia para así no caer en el maldito spoiler.

El juego cuenta con un sonido notable, pero que no supera al alcanzado en Battlefield 3, recuerdo haber jugado una beta del mismo en la pasada EA showcase de este año y lo que más me llamo la atención fue el peso de las armas, se sentía el peso y el recoil de las armas grandes una sensación muy agradable ya que le daba un toque mas real al juego, pero al empezar la campaña con el juego completo esa sensación desapareció, mi editor me comento que fue por los muchos reclamos que Danger Close tuvo acerca del hecho que en un juego mas rápido que Battlefield las armas pesadas y el recoil notorio solo te hacia más lento, en lo personal encuentro que fue un grave error sacarle ese efecto de realidad pero en fin todo sigue su rumbo.

Medal of Honor cuenta con un modo multijugador competitivo al más puro estilo de Call of Duty, me refiero a modos como dominación o captura la bandera y el inmortal modo team deathmatch con escenarios pequeños llenos de caminos para poder avanzar, en sí el juego se siente como un COD por el hecho de sus mapas pequeños y acción mas desenfadada, pero también se juega como un Battlefield en el sentido de un personaje más pesado y coberturas destructibles, en una buena fusión de los dos títulos.

El multijugador empieza con la elección de nuestro equipo elite de combate ya sean los seals, la armada, los marines o los mismísimos rusos; luego tendremos la pantalla de elección de modo de juego y al jugar iremos subiendo rangos y desbloqueando armas y camuflajes como todo shooter de esta generación; el juego cuenta con un uso del battlelog para poder tener y pelear por nuestra propia nacionalidad, en este caso mi súper soldado spec ops chileno.





Pero llego el momento de mencionar los fallos del juego y creo que tengo mucho para decir, empezamos con el parche del día 1 que es obligatorio para jugar, una vez más el editor lobo orochi me hace hincapié que es simplemente para arreglar algunos errores de ultima hora que quedaron dando vueltas lo cual me parece perfecto, pero claro, empezamos una partida de team deathmatch y después de morir vilmente acribillado por el enemigo vuelvo a salir bajo el mapa lo cual me hace caer a un abismo infinito hasta que mi jugador simplemente muere, bueno fue un pequeño bug pensé, que equivocado estaba cuando este “pequeño” bug ocurrió una y otra vez, sin contar que el juego teniendo servidores dedicados sufre del maldito bullet lag que tanto odiamos los jugadores de shooters, además un enredado menú de multijugador, claro que esto se aprende, jugando la primera vez, crear una party con tus amigos u ocupar el battlelog puede ser un desafío mas grande que el mismísimo combate.

Los errores lamentablemente no quedaron ahí, después de jugar varias horas la campaña no puedo dejar de notar ese freeze que tiene el juego donde la imagen se quedará pegada por algunos segundos sin dejarnos hacer nada en nuestra consola, agradezco que esto solo ocurra en las cinemáticas y no en pleno combate.





No puedo evitar pensar que el juego se nota como algo no terminado ni pulido, claramente el juego luce espectacular con gráficos y efectos de partículas y humo que nos dejaron muy contentos pero su modo multijugador se nota incompleto y se siente como la beta del Battlefield 3, muchos recordarán los errores y bugs de esa beta, bueno recuerden eso pero únanlo a un juego supuestamente completado. Medal of Honor Warfighter viene hablado en español por primera vez para los usuarios que así lo desean, esta disponible para PlayStation 3, Xbox 360 y PC por el momento.

Sin duda Danger Close dio unos geniales pasos al hacer este juego por su cuenta sin ayuda, pero para la otra por favor no te alejes mucho de DICE o por lo menos pídele alguna opinión.

Si bien no es el mejor shooter que he jugado en mi consola tampoco es el peor, y de todas formas si no te gusta o no te lleno como un fps, ya viene el próximo Call of Duty.

Nota Gvip: 6.0/10.0

JOTAPLAY.



Este año tocó recibir Pokémon Black 2 & White 2, la siguiente entrega de una de las franquicias más exitosas de Nintendo, y que por primera vez recibe una secuela Directa.

Continuamos en la 5ª generación de la saga. Esta vez nos encontramos en Unova, 2 años después de los acontecimientos del Black & White. El paso del tiempo se ha hecho notar, prácticamente todas las zonas sufrieron cambios, así como también algunas otras desaparecieron y también llegan otras nuevas. Volveremos a ver a varios personajes de la entrega anterior, aunque muchos cumplirán otros roles, como Bianca, que es asistente de la Profesora Juniper o Cheren que ahora lo encontraremos como Líder de Gimnasio.

Si bien Black & White se caracterizó por incluir una trama al juego, en esta entrega se profundizó más el tema. 2 años han transcurrido desde que el Team Plasma intentó dominar Unova y fueron detenidos, generándose 2 grupos: Aquellos Fieles a N, que buscan convivir con los pokémon en forma libre y buscan redención, y los seguidores de Ghetsis que una vez más intentarán dominar Unova, esta vez haciendo uso de un nuevo poder.

Esta vez iremos Acompañados por Hugh, un

entrenador local que desea recuperar el Purrloin robado por el Team Plasma hace 2 años, quien ha desarrollado un gran odio por esta organización y nos acompañará constantemente durante el juego en nuestra lucha contra la organización criminal de esta región.

A diferencia de su antecesor, esta vez no tendremos el bloqueo regional inicial, por lo que desde el comienzo tendremos una amplia variedad de pokémon para atrapar y de todas las generaciones. Esta entrega cuenta con el National Dex más amplio de la saga, estando cerca de los 300 pokémon.

El juego comenzará en una nueva Ciudad inicial, encontraremos nuevos líderes, así como también encontraremos a rostros familiares. Lo mismo aplica para el Elite Four de la liga que es en esencia el mismo, pero con un “nuevo” campeón.

Otros cambios que incluye esta Saga, es el Pokémon World Tournament, que en sus distintas competiciones nos permitirá ganar PB para obtener ítems y TMs. Además de permitir enfrentarnos en una de sus modalidades, a los líderes de gimnasio de las otras regiones (Kanto, Jhoto, Hoenn, Sinnoh).

También encontraremos PokeStar Studios, donde podremos grabar películas, con las cuales hacemos famosos, además de ganar algunos ítems y obtener otros extras como una animación especial para nuestros pokémon. Además de nuevas instancias de Batalla como son Black Tower y White TreeHollow para poner a prueba nuestras habilidades.

Durante nuestro juego nos encargarán la administración de la Join Avenue, un lugar donde podremos atraer vendedores y mejorar sus tiendas, lo que habilitará nuevos productos para nosotros.

Ya que todos aman los trofeos/logros, Pokémon no se queda atrás e incluye el Medal System, el cual simplemente nos da una medalla al lograr cierto objetivo, pudiendo seleccionar una como favorita y mostrarla en nuestra Trainer Card.



Otra novedad del juego es el Key System, el que nos permite modificar ciertas configuraciones dentro de nuestro juego, como la dificultad o el salón al que podemos acceder en cierta cueva para Atrapar a uno de los Regi, o cambiar la ciudad Exclusiva de nuestra versión (Black City/White forest). Estas llaves pueden ser intercambiadas entre jugadores vía infrarrojo.

Quizás la Característica más importante es el Unova Link, que tiene distintas funciones, desde poder importar pokémones desde el pokémon Dream Radar (solo en 3DS) o activar el Memory Link mediante la interacción con nuestra copia del primer Black & White, lo que habilitará flashbacks dentro del juego para profundizar la trama del juego y ver que pasó con algunos de los personajes durante estos 2 años, así como también tener la posibilidad de conseguir unas batallas extras o atrapar los pokémon de N después que decidiera liberarlos.



Solo quise referirme a los cambios y mejoras ya que en mecánicas sigue siendo lo mismo que Black & White, cuyo análisis pueden encontrar en nuestro foro, pero que con todos estos cambios y mejoras lograron la experiencia definitiva de Pokémon, la interacción con el Pokémon Dream World continúa, ahora con nuevas áreas también. Cambiaron algunos ataques para algunos personajes (orden en que los aprenden o posibilidad de aprenderlos).

Aquel que haya disfrutado la entrega anterior, quedará maravillado con esta secuela porque simplemente es increíble y posiblemente sea el mejor título de Pokémon a la fecha. En estos momentos lo único que haría falta sería hacer más dinámico el sistema de batalla que se ha mantenido intacto desde la primera entrega.

Nota GamerVIP: 8.5/10



ANALISIS

Dejemos una cosa en claro, Dishonored no es "Skyrim" versión Cyber o Setam Punk. De hecho, las únicas tres cosas en común que poseen ambos juegos, es el motor gráfico, ser publicados bajo la casa Bethesda, y poseer una calidad envidiable... es que Dishonored, no sólo se contenta con aparecer como una nueva IP en primera persona, con el atractivo uso del sigilo y la customización de habilidades, sino que se enmarca, como uno de los mejores juegos del año. Algo que para un juego sin multijugador alguno, es sencillamente notable.

DISHONORED™

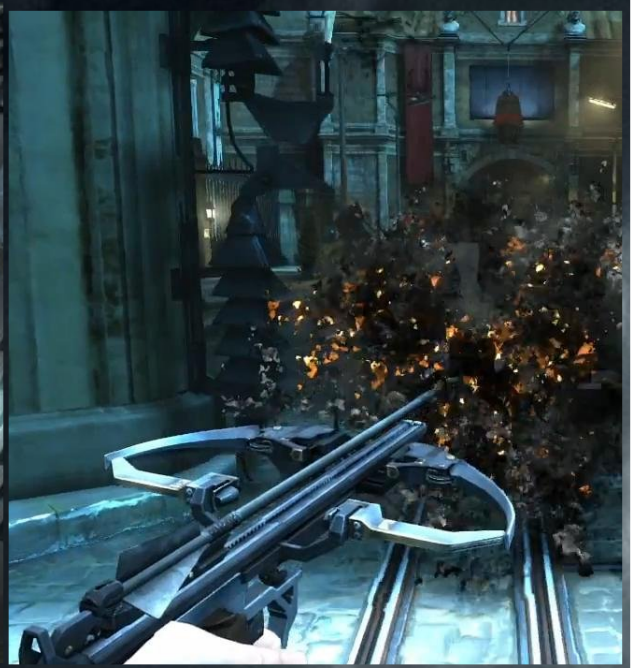
© 2012 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax company. All Rights Reserved.



Corvo Attano, ese es tu nombre, y la deshonra ha caído sobre tí. Acusado de un crimen que no cometiste, emprenderás una cruzada por restaurar el imperio que alguna vez cayó bajo tu protección, para esto necesitarás el apoyo de los rebeldes, así como un concreto plan de acción en donde el asesinato es la tónica, y su arte, algo que deberás dominar a la perfección. No vayas a pensar que hablamos del agón Assassin's Creed clon, ya que Dishonored apunta sus dardos a otras cosas, que sin duda lo hacen una experiencia única y fresca que al menos debieses probar.

En Dishonored, más que tener un mundo abierto, la importancia y el corazón de la experiencia jugable, recaen en la libertad total que posees para cumplir las diversas misiones que aparecen en tu camino. Desde convertirte en un maestro del sigilo, hasta ser un ángel vengador que acabe con todo a su paso. Sea cual sea el camino que prefieras, contarás para cada opción, con un gran y atractivo número de gadgets y habilidades, que harán irresistible el deseo de aventurarte en él. Posesión, teletransportación, invocación de ratas hambrientas, son algunos de los gadgets, que te aseguramos te harán pasar horas de diversión. Pero es en esta palabra en la que Dishonored, quizás desencante a algunos, ya que nos e trata de un juego longevo, por sobre las 20 horas, por el contrario, dependiendo de lo que decidas hacer, podrías incluso acabarlo en menos de 8 o 6 horas. Pero es en la experiencia en donde está la gracia de Dishonored, en la rejugabilidad de probar otros modos... ¿ Terminarse el juego sin matar a nadie ?, eso es posible, sin duda requiere paciencia, pero vale la pena intentarlo, al menos todas las herramientas para lograrlo están ahí.





La historia de Dishonored, nos adentra en un juego de realeza y traición, de honor y venganza, y según vayamos actuando, iremos delimitando el camino que esta tomará. El juego cuenta con varios finales, siendo algunos de ellos muy oscuros, y ojo con el especial cuidado en la forma en que influiremos en los demás, pues si somos unos auténticos asesinos, y por la fuerza logramos todo, no nos extrañemos luego, si esta filosofía se impregna en personajes claves de la historia, conduciendo todo hacia un final muy oscuro.

El sonido y los gráficos cumplen, al carecer de mundo abierto total, la engine de Skyrim al fin se adecúa de buen forma en la consola de Sony, sin presentar numerosos bugs. La jugabilidad es en primera persona, y muy didáctica, resultando de una variedad francamente exquisita. Lamentamos eso sí, la falta de mayor cantidad de opciones que inviten a la rejugabilidad, ya que al contar con tan pocas horas de campaña, algún tipo de extra, como un secret ops, o similar, se hubiese agradecido mucho.

Si deseas ponerte bajo la piel de un asesino, no esperes por la eterna franquicia de Ubisoft, y arriégate en esta verdadera joyita de los chicos de Arkane, con un juego que toma el espíritu del reciente Deus Ex, y lo fusiona con un sigilo que no olvidarás.

NOTA GV: 8,5 DE 10

LOBO OROCHI





FORZA HORIZON

Vientos de cambios, parecieran haber pasado por la casa Playground, ya que por primera vez en mucho tiempo, podemos experimentar la siempre correcta y pulcra acción de la franquicia, bajo una perspectiva bastante diferente y dinámica, que nos parece, abre las puertas para toda una nueva generación de jugadores.

En Colorado se celebra el gran evento Horizon, en donde se reúnen los mejores 250 pilotos, en torno a la música, fiesta y adrenalina de las tuercas. Primera gran diferencia, es el espíritu del juego, atrás quedan los menús convencionales, para dar paso a una palabra que abunda hoy en los videojuegos: Libertad. Tendremos que conducir de un evento a otro, y a veces recorrer bastante de Colorado, para continuar avanzando por la historia. Así es, esta vez dispondremos de una historia como hilo conductor, con personajes bastante dispares incluidos, pero que en ningún caso transforman la franquicia en un sandbox, pero sí se amoldan perfectamente a esta nueva saga "spin-off".

Al momento de conducir, la palabra Forza se impone ante todo, y si dominaste Forza 4, sin duda sonreirás, ya que los controles te recibirán con los brazos abiertos, así como su cuidada jugabilidad, la que luce intacta a pesar de la premisa diferente en que nos encontramos.

El juego cuenta con un multijugador donde el modo Club marca la diferencia, invitándonos a conducir libremente por Colorado, con jugadores de todo el mundo. Lo mejor del multijugador es a nuestro juicio, sin embargo, las diversas y precisas pruebas, en donde enfrentaremos todo tipo de adversarios. En resumen, el multijugador luce bastante bien, pero no llega a la cima de esta variante, donde Need for Speed Most Wanted, este año, marcó la pauta en interacción entre jugadores.



Forza Horizon es una compra absolutamente obligada para los fans de la saga, que esperamos no se alejen pensando se en contrarán con un Burnout Paradise, ya que Forza podrá ser más libre y abierto, pero sigue siendo Forza, y en ello la franquicia se luce. Como negativo, hechamos de menos mayor potenciabilidad del modo online, con más ideas, y mayor opciones de personalización, que a nuestro parecer, son menores incluso que su anterior entrega.

NOTA GV 8 DE 10
LOBO OROCHI



KINECT ZONE



Lo primero que vamos a aclarar, es que no estamos ante un videojuego, sino que nos enfrentamos, al más riguroso y serio plan de entrenamientos que existe para dispositivo electrónico alguno.

Nike ha dispuesto de una auténtica galería de sus más connotados atletas, los que cuidarán de llevarnos por rutinas y planes, con una seriedad absoluta. Consejos, gritos motivadores, todo está a nuestra disposición si lo necesitamos o requerimos.

Mientras realizamos las actividades, nuestra silueta nos mostrará el resultado de nuestros movimientos en pantalla, con lo que podremos saber de inmediato si estamos o no realizando el ejercicio correctamente... algo que también nos gritará nuestro entrenador, si llega a detectar fallas.

Si deseas de verdad someterte a un riguroso entrenamiento, y cuidarte a nivel profesional, no hay ninguna opción que supere la de Nike + Kinect, que sin duda se transforma en la opción número uno de los deportistas jugadores. Ojo con la complementación del sitio de Nike y las aplicaciones de celulares dispuestas por Nike para complementar la experiencia. Si deseas ponerte en forma, pero no puedes ir a un gimnasio, y dispones de espacio en tu hogar para entrenar, sin duda que acá estás ante tu compra obligada.



NOTA GV 9.5 DE 10
LOBO OROCHI



Harmonix regresa con uno de las mejores franquicias de baile, y juego de cabecera para cualquier usuario de Kinect. ¿Vale la pena un nuevo Dance Central en nuestra Juegoteca? ¿No es más de lo Mismo?.

Para responder esto de inmediato los pongo en aviso, que la palabra que en Forza reinaba, acá también lo hace: Libertad. Ya que se agradece que esta vez, exista mucho más espacio para los movimientos que improvisemos, más allá de las pautas que tendremos que seguir. Mayores opciones de juego, y una completa nueva librería de canciones, hacen de esta tercera entrega, sin duda la definitiva de la saga. Esta vez debemos evitar la completa destrucción de Dance Central, uniéndonos a su agencia, y enfrentando desafíos tanto en solitario como con un amigo. No es una historia para volvernos locos, pero que nos arrancará algunas sonrisas, y decorará mejor aún nuestras sesiones de baile.

Pero no solo modo historia tendremos, ya que además podremos ingresar a un sin número de modos, donde nuestra favorita ha sido "Duelo de Equipos". Donde hasta 8 jugadores podrán organizar partidas online, y enfrentarse en duelos coreográficos que sin duda llaman a una frase por sobre todo: ¡Pasarlo bien!

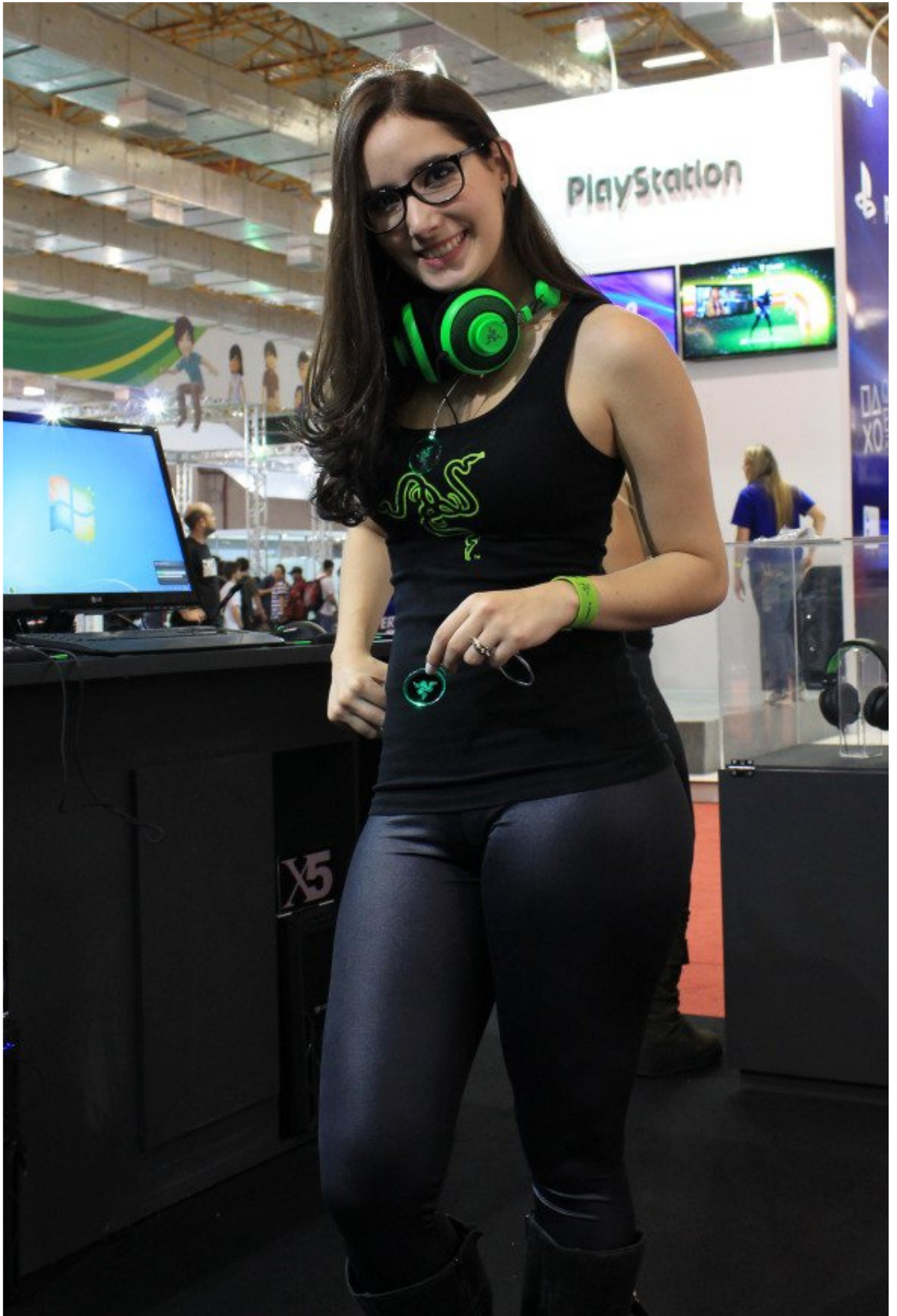
Dance Central 3 ha pulido en todos los aspectos a sus anteriores entregas, y sin duda se ha transformado en el mejor simulador de baile que existe para consola.



NOTA GV 8,7 DE 10
LOBO OROCHI

BOOTH BABES







FRANKWEENIE

WWW.ENTERTAINMENTWALLPAPER.COM

Es curioso lo que sucede con Frankweenie, la nueva película de Tim Burton, recientemente estrenada en EEUU y que, al cierre de esta edición, ya debería haber sido estrenada en Chile. Por un lado, como hace mucho no pasaba, la crítica estadounidense ha celebrado este filme en forma casi unánime, luego de las apenas satisfactorias experiencias de Burton tras la cámara en Sweeney Todd, Alicia en el País de las Maravillas o Sombras Tenebrosas. Para muchos, es el regreso del Tim Burton que grabó a fuego su nombre en la historia del cine con filmes entrañables como Edward Scissorhands, Ed Wood (acaso su mejor película), A Nightmare Before Christmas y Big Fish.

La cinta, autoremake de un corto de media hora que el propio Burton creó para Disney en 1984 (que hoy forma parte de los extras del blu-ray y dvd de A Nightmare Before Christmas, junto a Vincent, otro trabajo experimental de aquellos días), acerca de un niño, Victor Frankenstein, y la amistad que lo une a su perro Sparky, a quien usa de protagonista para los cortos que filma. Cierta día, Sparky es atropellado y Víctor, tras una clase sobre la electricidad y su influencia en el organismo, decide revivir a su can rearmándolo y aplicando shocks eléctricos. Lo que viene después será el resurgimiento de esta amistad, pero el terror de los vecinos al ver el engendro en que se ha convertido Sparky podría complicarlo todo. Esta historia ha servido a Burton para lavar los pecados de sus pasables últimos filmes y reivindicándolo como un realizador de tomo y lomo.

¿Cuál es el drama, entonces? Más que drama, una contradicción. Burton trabajaba para Disney al momento de rodar el corto original, estudio del cual fue despedido cuando los ejecutivos del

mismo vieron el trabajo resultante, que descalificaron el trabajo por tratarse de un cuento muy terrorífico para el público infantil. Ahora bien, en 2007, Disney firmó con Burton para que realizara algunas películas para el estudio, entre ellas una versión stop-motion y en formato largo para...Frankweenie.

¿Error de interpretación por parte de Disney? ¿Burton logró doblarle la mano al estudio que lo menospreció y que luego de los éxitos críticos y de taquilla del realizador tuvo que tragarse su ego? ¿Signo de los tiempos? Quizás un poco de cada cosa. Lo cierto es que los sub12 de hoy están mucho mejor preparados para conocer el género del terror que los de hace dos décadas. El propio Burton es en parte responsable de ello...para bien y para mal. Se agradecen cosas como Corpse Bride, del mismo Burton, los últimos episodios de Harry Potter o filmes como la Dama de Negro, pero al mismo tiempo han visto la luz bodrios como Mi Niñera es un Vampiro. Como fuera, el género de lo macabro, de lo gótico y lo siniestro se quedó en la cultura popular actual, y llegando a todos por igual. Así, cada cual podrá tener su opinión o explicación una vez que haya visto la película, y serán todas perfectamente válidas.

El punto es que Frankweenie viene a reencantar a Tim Burton con el medio, con su público y con la crítica especializada tras varios años de hacer películas que como gran cosa uno las encontró buenas para recuperar el sitio perdido entre la galería de los grandes. Es muy luego quizás para hablar de un resurgimiento, regreso o resurrección, pero sin duda partir con el respaldo que le había sido esquivo por varios años es un buen punto para recuperar el tiempo y el lugar perdidos.

@lobocinepata

EN EL PROXIMO NUMERO

**GUÍA DE
COMPRAS
NAVIDENAS!**



**REGRESA:
ANALISIS DE: HALO 4 - PLAYSTATION ALL
STARS - CALL OF DUTY BLACK OPS 2
SONY AFTERMATH Y MUCHO MÁS!
REGRESA EL MASETERO Y DR GAMER!**

WWW.GAMERVIP.CL



CALL OF DUTY: BLACK OPS 2
COMPLETO ANÁLISIS EN EL PRÓXIMO NÚMERO

TODOS LEEN

GAMERVIP[®]

OPINIÓN+ENTRETENCIÓN+BUENA ONDA