

GAMERVIP

OPINION • ENTRETENCIÓN • BUENA ONDA

DICIEMBRE 2012

ANALISIS

HALO 4

ASSASSIN'S CREED 3

CALL OF DUTY

BLACK OPS 2

PLAYSTATION ALL STARS

BATTLE ROYALE

LOS DOS GRANDES BAJO NUESTRA LUPA!
BLACK OPS 2 - HALO 4

ENTREVISTA EXCLUSIVA:

RICARDO CAFATI

PRODUCT MANAGER PLAYSTATION

CRONICAS



**EL LADO OSCURO DE LAS
TIENDAS DE VIDEOJUEGOS
EN CHILE**

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

Llegó Diciembre, y mientras muchos corren buscando el regalo ideal, acá en las tierras de GamerVip, nos afrontamos a una de las tareas más grandes por parte de nuestros analistas: Tomar las tres grandes bestias del año, y sin duda, realizar un análisis acorde a lo que nuestros lectores merecen y esperan.

Call of Duty Black Ops 2, Assassin's Creed 3 y Halo 4, al fin en nuestras manos, y vaya que viaje han resultado ser. Primero que nada, Dr Gamer del día uno nos solicitó ser él, en persona quien desmenuzara todo lo que es Halo 4, sin duda un análisis de lujo se nos venía encima, lo cual casi acabó por ser imposible, debido a la falla del disco duro de nuestro analista y medico gamer, por ende no podía instalar los 8GB, necesarios para chequear el multijugador. Jotaplay, nuestro analista en jefe, se ofreció a complementar su análisis, y perderse horas y días en el multijugador. Muchos lectores, cuando esto se ventiló en nuestras comunidades, manifestaron preocupación al respecto, debido a la tremenda identificación que posee nuestro analista jefe con la consola de Sony. Lo dije en su momento, y lo reitero hoy, descansen tranquilos, pues Jotaplay supo ahogar su fanatismo interno por Playstation, y entregar un análisis de lujo, que condimenta de manera inmejorable el de Dr Gamer.

Pero no solo análisis tuvimos que tratar este mes, nuestro incansable Profesor Semilla, saltó nuevamente a la palestra, por la justicia gamer, indagando los manejos sucios más habituales, practicados por las tiendas de Videojuegos. Además se viene una entrevista Exclusiva de Max Power a Ricardo Cafati, con todo lo que querías saber de Sony Chile..

Quiero antes de acabar, hacer incapié en nuestro camino independiente, como medio autónomo y que jamás se dejará intimidar por nadie para buscar la verdad. Ya muchos años hemos tenido de mugre y piratería dentro de nuestro criollo mundo gamer, y ya es hora que alguien diga basta, que alguien sea capaz de plantarse firme, ante páginas, tiendas, foros y sitios, que han hecho de la frescura y la turbiedad, nata de cada día. Podrán botar nuestras comunidades, invadir nuestro facebook, o incluso amenazar cobardemente vía mail o mensajes privados, a mis analistas y staff, pero tengan por claro que eso no tendrá más efecto, que el hacernos sentir que efectivamente, estamos haciendo nuestro trabajo bien.

Les deseo lo mejor para estas fiestas, ya que sin duda lo merecen, Feliz Navidad y un tremendo Año Nuevo!

Carlos Menares

Editor General:

Carlos Menares

Editor de Contenido:

Rafael Inostroza

Editor Sony:

Luis Godia

Analista en Jefe:

Juan Pablo del Solar

Analista GVip:

El Enigmatico Dr. Gamer

Colaboradores:

Francisco Retamal

Portada:

Araragi Kun Design

Maqueta y Edición:

Lobo Orochi

Gamervip Año 1 N°10

Diciembre 2012

Distribución Gratuita

www.gamervip.cl

5. Conoce al Staff de GV Magazine

6. El Masetero de Semilla

8. Tiendas de Videojuegos: Malos Hábitos...

12. Wonderbook El nuevo periférico de Sony

14. Entrevista Vip: Ricardo Cafati

18. Análisis Call of Duty Black Ops 2

24. Análisis Halo 4

30. Análisis Assassin's Creed 3

34. Análisis Playstation All Stars Battle Royale

38. Análisis Express

39. Recomendamos en Diciembre

40. Farándula Gamer

42. Comics y 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

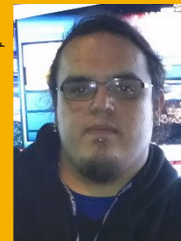
Editor Sony de Revista GV, Supermoderador Senior en GV.cl y Analista de Mercado de videojuegos en medios digitales. Publicista especialista en Marketing Directo. Ha trabajado en medios escritos, televisivos y retail. Cinéfilo y nomada de espíritu, conoce los 5 continentes.

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



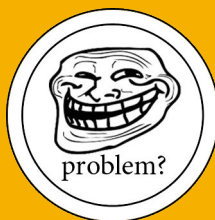
JUAN PABLO DEL SOLAR JOTAPLAY

Analista en Jefe de Revista GVip, 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.

EL MASETERO DE SEMILLA

LLUEVEN RUMORES SOBRE ESPECIFICACIONES DE XBOX720.

Cada día nos llegan más y más rumores sobre las próximas consolas, y el hecho de que ya hay versiones en las grandes empresas desarrolladoras de videojuegos, sin embargo, cada vez aparecen más supuestas especificaciones que tendrían estas consolas. Un fuerte rumor tiene como objetivo a la XBOX720, nombre con el cual se conoce a la próxima consola de Microsoft, la que indica que tiene especificaciones mucho menores a los que cabrían esperar, indicando que solo tendría un procesador de 1,6 Gh, la mitad de lo que ocupa la Xbox360. Sin embargo, esto no necesariamente quiere decir que sea un retroceso, sino que se busca utilizar de mejor forma los recursos disponibles, situación que también encendió las alarmas al lanzamiento de la Wii U, que también presenta un procesador más lento, y que ha encendido las polémicas en torno a su real avance o no.



SONY APOSTARIA POR LANZAR DOS CONSOLAS PS4 DIFERENTES.

Parecido a como ya lo están haciendo los otros desarrolladores de Hardware, Sony también estaría apostando a lanzar al mercado dos versiones de su próxima consola, la PS4, sin embargo, en teoría, su diferencia no sería en la capacidad de memoria o procesamiento, sino en una determinada función. Y lo más sorprendente, sería cual sería esa "función" especial, y sería la integración de una segunda pantalla en forma de holograma reproducido desde proyector incluido en la consola, lo que le daría mayor información, además de aportar tecnología en 3D a cualquier tipo de televisor. Lógicamente, esta versión requiere mayor tecnología, y por tanto presentaría un precio más elevado, teniendo dos versiones distintas a distintos precios.





SONY DESMIENTE FECHA DE SALIDA DE "THE LAST OF US".

Hace poco, uno de las importantes tiendas de venta de videojuegos ponía como fecha de lanzamiento de "The Last of Us" la primavera americana del 2013 (otoño chileno), dejándolo como principal competidor de GTA V y Tomb Raider, juegos que están propuestos a salir en esas fechas, sin embargo, Sony ha salido a desmentir y afirmar que ellos no han puesto ninguna fecha de lanzamiento a su nueva IP. Sin embargo, aun circulan rumores en Internet que esa sí sería la fecha de lanzamiento, y que la declaración es para comprar tiempo para el tráiler que será lanzado justo cuando esta revista este disponible, el 10 de Diciembre, donde probablemente, se anuncie la fecha o al menos el período oficial de lanzamiento del juego.

BADSEED
"El Profesor Semilla"

CRÓNICA DEL PROFESOR SEMILLA



Tiendas de Videojuegos

AQUELLOS MALOS HÁBITOS DUROS DE DEJAR.

En la edición pasada, se dio fuerte hincapié a los que se aprovechan de las fallas o vacíos que existen en la venta de descargas digitales para consolas, principalmente en la consola de Sony. En esta edición, nos encomendaron investigar que tal lo hacen en tiendas establecidas en el comercio, y sí se veían malas prácticas.

Lastimosamente, nuevamente comprobamos que el chileno siempre se quiere hacer el “vivo” y ocupa cualquier medio para lograr su objetivo. Las tiendas establecidas tienen varias cosas que son negativas para el rubro: sobreprecios, el no reconocimiento de las garantías, la refacción mediocre de productos en mal estado, la mala atención de sus vendedores, o incluso el robo de partes originales y su posterior remplazo por partes alternativas.

Vamos por parte, la gran mayoría de los reclamos de los gamers chilenos en este ámbito, corresponden al no reconocimiento de las garantías. Por lo general sucede en tiendas que no son tan “grandes” dentro del mercado, y que no pertenecen a las retailers más grandes del país, que se escudan en la importación de estos productos directamente desde Estados Unidos, abaratando el costo de comprar en las tiendas oficiales de Sony, Microsoft y Nintendo en Chile,

o bien sus medios oficiales de distribución a Latino América, y de esta forma, poder vender el producto a un precio más bajo que la competencia, pero al alto costo para el usuario que el producto esté sin garantía. Un claro problema, ya que todos sabemos que cualquier producto electrónico tiende a fallar, y que tiene un porcentaje real de falla que no es por mal uso del usuario. El problema es que los Servicios Técnicos Autorizados por los dueños del hardware, por lo general, no admiten esas consolas, porque al no tener la garantía oficial, no les da ningún respaldo a ellos para realizar el servicio. Es decir, además de no tener garantía, por lo general tampoco te la pueden revisar.



" ... el sobreprecio puede llegar para un mismo producto, en algunos casos a ser más del 150% entre cada tienda..."



Esta situación, lleva a que además de que no te garanticen el producto, tampoco puedes ocupar los medios oficiales de reparación establecidas, obligándote a ocupar servicios técnicos, a veces de las mismas tiendas que no te dan garantía, para poder tener una solución. Y acá viene la segunda parte del problema, pues es en estos servicios técnicos donde también pasa de todo. Desde reparaciones hechas a la rápida, con escaso conocimiento del producto que se esta arreglando, hasta la sustracción de partes originales, siendo remplazadas por partes alternativas, algo que por lo general, para el usuario común que es ignorante en el caso, no se da cuenta. Esta actitud, lleva desde cambios de pantalla (en el caso de las portátiles), cambios de placa madre, etc.

Además, el otro gran problema con estas tiendas es que caen en otra actividad poco clara contra sus usuarios, que es la venta de artículos usados refaccionados desde Estados Unidos, y que son puestas a la venta en el país como si fueran artículos nuevos y obviamente a un precio más rebajado; en una clara muestra de engaño y abuso por parte de las tiendas.

El siguiente punto, corresponde a los sobreprecios que muchas tiendas tienen en nuestro país, que hace que en muchas ocasiones haya una diferencia de precios para el mismo producto de hasta un

150%. Con la masificación del internet como esta ahora, no se entiende como estas prácticas continúen, pero siguen ocurriendo. Ventas de juegos muy antiguos a precio de estreno, o la sobrevaloración de juegos de estrenos a valores demasiado altos. Uno se pone a comparar el precio de los juegos en Chile respecto al valor de lanzamiento en Estados Unidos, y ve cierta paridad en el valor "promedio" de los juegos en relación al valor alcanzado en el país del norte, y por eso se extraña más aún dicha diferencia de precios entre tiendas. Punto aparte es la venta de tarjetas de PSN reales, donde te valorizan el valor del dólar equivalente a mil pesos chilenos; por ejemplo, una tarjeta de PSN de 10 dolares, te lo cobran a 10.000 pesos, cuando su valor equivalente, y una comisión de ventas "normal" no debería superar los 6000 pesos. Como todo en esta vida, toda causa tiene su efecto, y por estos sobreprecios en las tarjetas reales vendidas en las tiendas, es que aparecieron tantas tiendas que te venden tarjetas de PSN digitales, que se cubrieron en la edición pasada.



Para finalizar, uno de los grandes problemas que tiene el usuario gamer cuando quiere comprar algún producto es la escasa preparación del vendedor, o bien la mala atención al cliente. Es sabido por muchos que una tienda importante de videojuegos de Santiago tiene una pésima actitud frente al comprador, y que solo te atienden bien una vez que muestras el “billete”, quedándose el comprador con la impresión que es casi un favor el que te hacen al venderte el producto que estas pagando. Ni hablar otras tiendas donde parecieran que les molestan que entren posibles compradores a sus tiendas, donde la cara del vendedor es de enojo o enfado desde que entraste a la tienda hasta que saliste.

Curiosamente, por lo general las tiendas más caras son las que tienen mejor atención al cliente, los que nos deja, lastimosamente, con la decisión de tener que elegir entre pagar un poco más y ser mejor atendidos, o pagar menos y que nos traten pésimo; cuando no tendría por qué ser así.

En definitiva, nuevamente el chileno es víctima de los que quieren hacerse los “vivos” y terminan destrozando lo que otros con esfuerzo van logrando poco a poco. Es cosa de revisar, por ejemplo, la pagina web www.reclamos.cl para ver cuantas quejas contra las distintas tiendas existen,

y en todo ámbito, desde juegos con precios demasiado caros, hasta problema de garantía.

Incluso, basta con que te des una vuelta por los “feedback” que por lo general tiene cada uno de los foros gamers del país, (dejando de lado los miles de trolles que por lo general tienden a popular en dichos sitios) e ir revisando lo que dicen los propios usuarios de sus experiencias en las distintas tiendas, para darse cuenta lo dañado que esta la imagen del comprador de videojuegos y su relación con la tienda vendedora.

Ojala que este artículo pueda dar pie a una evaluación de cada tienda y se den cuenta el como son vistos por los posibles compradores. Cada vez, hay más usuarios haciendo compras directamente desde Estados Unidos o Europa, justamente para evitar el drama de elegir entre servicio o precio, y por lo general consiguen tener el producto deseado sin ningún problema (a menos que Correos o Aduana meta mano, que ya sería tema a discutir en otra ocasión)

**SALUDOS CORDIALES A TODOS,
BADSEED91 "EL PROFESOR SEMILLA"**



ES UNO DE LOS 4 MEDIOS CHILENOS, ENFRENTADOS A MUERTE SÚBITA, POR EL CETRO DE REPRESENTANTE OFICIAL DE CHILE, EN EL TORNEO LATINOAMERICANO DE FIFA 13, OFICIAL SONY/EA. SOMOS REFERENTE, SOMOS ENTRETENCIÓN Y SOMOS COMUNIDAD. VISITA NUESTRO FORO!

WWW.GAMERVIP.CL/FORO



COPA EA SPORTS FOOTBALL CLUB LATINOAMÉRICA



¿ERES EL MEJOR DE LATINOAMÉRICA?

Demuéstralo y gana un Kit Sony + PlayStation + EA



Patrocinada por PlayStation



GVLive!

OPINION Y ENTRETENCIÓN

NO TE PIERDAS EL PROGRAMA OFICIAL DE GAMERVIP EN YOUTUBE, CADA JUEVES, CON LOBO Y MAX, PONIENDO BAJO LA LUPA NUESTRO MUNDO GAMER, "GVLive!" OPINION, ANÁLISIS Y CONCURSOS.

GAMERVIP

MAX POWER PRESENTA

WONDERBOOK El Nuevo Periférico de Sony

El 5 de Diciembre, Sony Chile hizo el lanzamiento oficial de Wonderbook, y del Juego Book of Spells; el evento realizado en el tradicional barrio Concha y Toro, tenía una cuidada ambientación, en la cual los participantes se podían sentir inmersos en el mundo de Hogwarts, el colegio donde estudio el mismísimo Harry Potter. Gran cantidad de medios y un ambiente distendido era la tónica de la noche.



IMPECABLE AMBIENTACIÓN PARA EL EVENTO

WONDERBOOK.

La idea de este periférico comenzó a gestarse el año 2004, y ya el 2005 se empezó el desarrollo de este, que permite disfrutar de la realidad aumentada, y que cobro vida recién en el año 2010. Es un libro de tonos azules de 12 paginas, que funciona con una tecnología similar a la de los códigos QR, los cuales son leídos por la cámara del move, y dependiendo del juego que este en nuestra consola será la realidad que nos refleje.



EL
WONDERBOOK, Y
EL BOOK OF
SPELLS, EL
PRIMER JUEGO YA
DISPONIBLE.



BOOK OF SPEELS

Este es el primer juego para el Wonderbook y hacen su salida en forma simultanea. El juego convierte al Wonderbook, en un libro de Hechizos, el cual debe ser estudiado por cualquier aspirante a mago, totalmente inmerso en el mundo de Harry Potter. Los hechizos e historia del juego fueron desarrollados junto con J. K. Rowling, autora de la saga de Potter, y es lo que ofrece un valor agregado sin igual a este título, ya que es parte integral y oficial de este particular y mágico universo. En alrededor de 20 capítulos, podemos usar las páginas del Wonderbook para avanzar en el juego aprendiendo nuevos hechizos y enfrentándonos a desafíos que nos sorprenderán en la medida que avancemos en la historia. El PS move se convierte en varita mágica, con la cual irás aprendiendo a ejecutar cada vez hechizos mas complejos.

La realidad aumentada, es lo que nos permite vernos reflejados en el televisor transformados en magos, y proporciona una experiencia interactiva de altísimo nivel, que no encontraras en ningún juego del mercado

El juego esta orientado fuertemente a los niños y a las familias que disfruten con este tipo de juegos, que involucren la fusión de la magia, con lo ultimo en tecnología. Sin duda este es un paso sólido (ya se esta trabajando en futuros proyectos con la BBC y Disney) para que Playstation consolide su posición en el mercado de los más pequeños.

En el evento tuvimos acceso al juego en forma exclusiva, y claramente se notan mejoras importantes desde que se presentó a mediados de año en la E3. Una mejor captura de las luces, hace que el juego lea de forma mas fácil los movimientos y los interprete de forma correcta, es una tecnología muy compleja, que necesita de una alta tasa de refresco y de un proceso rapidísimo de la interpretación de la información para que el efecto de espejo sea lo mas real posible, algo que solo la potencia de PS3 te puede entregar.

Esta navidad estará disponible el Wonderbook: Book of Speels (el libro mas el juego) por tan solo \$29.900. Y también habrá disponible un bundle especial, que además traerá el move, un imperdible para estas fiestas.

MAX POWER



RICARDO CAFATI

PRODUCT MANAGER SONY PLAYSTATION

Todos sabemos que fin de año es sinónimo de fiestas y regalos, pero que comprar es siempre un dolor de cabeza, muchas veces nos dejamos arrastrar por la corriente y quedamos abrumados sin tener claridad sobre que es lo que debemos comprar. Mas aún, el tema cobra importancia si hablamos de invertir en una consola portátil o definitivamente en nuestro futuro centro de entretenimiento multimedia para el hogar. Es por eso que fuimos tras Ricardo Cafati, de Playstation Chile, quien a pesar de los ajetreos de fin de año, se dio un tiempo para concedernos esta entrevista exclusiva, y así ayudar a todos nuestros lectores a que sientan la cercanía que tiene hoy Playstation con todos los usuarios de videojuegos en Chile y responder algunas dudas que todos, nuevos y viejos usuarios y fans de Playstation tenemos.

GV: ¿Que tal los resultados en términos de venta en relación a las expectativas que Uds. tenían con PS Vita?

RC: PS Vita es hoy la consola portátil más poderosa del mercado, y la que lidera las ventas, estamos lejos de los competidores. Vita fue lanzada recién en Febrero, y estamos siempre trabajando para mantener a nuestros clientes entretenidos.

GV: Eso se contrasta con declaraciones de gente de Sony que manifestaba su extrañeza por la falta de interés en desarrollar nuevos juegos por parte de los desarrolladores

RF: No es así, mas allá de los juegos que encontramos en el mercado en formato físico, si tu entras en la PSN, la batería de juegos para Vita es impresionante; hemos implementado el sistema crossbuy y el sistema crossplay, únicos e innovadores en una portátil.

GV: ¿A que piensas tu que se debe entonces que se filtren esas declaraciones?

RF: Lo que pasa es que cada vez que un producto nuevo entra al mercado, siempre hay una expectativa, un piso, una percepción de mercado, volúmenes de venta, etc. Playstation Vita vino a revolucionar el mercado, es la primera con pantalla multitouch, cámara delantera y trasera,

doble análogo, y claro, nosotros tenemos proyectado un tiempo para implementar la marca, además tenemos proyectada una constante sinergia con PS3, por otro lado juegos como Uncharted, donde veras que tienes que limpiar la pantalla para poder sacar a arena que cubre algunos tesoros o acercar tu consola a la luz en ciertos escenarios para poder ver con claridad o incluso soplar la consola, no aseguran que Vita es una tremenda maquina.

GV: El cambio de modelo de PS3 por la nueva slim, ¿Es el anuncio de un recambio, y la llegada de una nueva consola?

RF: Mas allá de eso, yo diría que mejoramos el producto, es como un regalo a nuestros clientes. Es una consola que por el mismo precio, consume menos energía y tiene más capacidad, sobre especulaciones no nos podemos referir, pero tenemos PS3 para rato, no existe ningún juego en el mercado que allá sido capaz de utilizar totalmente la capacidad de un disco blu ray, por lo que queda claro que aun tenemos espacio para innovar y poder seguir avanzando en la evolución de los juegos. El ciclo de productos es mucho mayor, basta con mirar que aún se siguen sacando títulos para PS2. Tenemos títulos como God of War: Ascension y The Last of Us, que saldrá antes de Abril del 2013, que aseguran que la calidad de los juegos por venir seguirá subiendo.

"...PS VITA ES
HOY LA CONSOLA
PORTÁTIL MÁS
PODEROSA DEL
MERCADO, Y LA
QUE LIDERA LAS
VENTAS, ESTAMOS
LEJOS DE LOS
COMPETIDORES..."



GV: Cambiemos de tema, y develemos uno de los misterios que siempre es motivo de queja de los usuarios, la diferencia de precios entre Chile y USA ¿Porque en Chile los precios son tan altos a lo hora de comparar los dos mercados?

RF: Bueno, para nadie es un misterio que Chile esta lejos de todo, pero si bien ese no es un factor preponderante, nosotros no nos podemos comparar con un país donde el mercado son 250 millones, los canales de comunicación para el traslado y venta de productos ya están implementados, y estamos lejos de lograr eso, sin embargo, nosotros monitoreamos constantemente los precios, tanto de mercado interno como del sudamericano y el de USA, a razón de eso tu puedes ver que en Agosto tuvimos una baja fuerte de precios con productos de primera línea, como Uncharted 3 y God of War collection a catorce mil novecientos pesos. Estamos trabajando fuerte para mantener nuestros precios a nivel de mercado, y

es un punto que iremos mejorando cada vez más.

GV: ¿Que pasa con la Store chilena, cuando llega, que trae?

RF: Es casi totalmente seguro que la store estará operativa a contar de Marzo, en un principio será parecida al contenido de México y Brasil, con lanzamientos lo mas alineados con el resto del mundo, hemos trabajado muy fuerte para el tema de la migración y hoy ya es una posibilidad cierta, eso si aun trabajamos en ver como la implementaremos.

GV: ¿Habrá Plus y Crossbuy?

RF: Si, como te decía estamos trabajando en la implementación, pero tendremos todo eso y más.

GV: ¿Cuales son los productos destacados para este fin de año?



RICARDO CAFATI
PRODUCT MANAGER PLAYSTATION

SI TE GUSTO ESTA ENTREVISTA, PUEDES VERLA INTEGRA EN NUESTRO CANAL DE YOUTUBE: SORTEAREMOS POLERAS GENTILEZA DE SONY A LOS MEJORES COMENTARIOS.

RF: Lo más destacado sin duda es el bundle de Assassin Creed 3, que es el título más importante de Ubisoft para este año, y los bundle de fútbol, además PlayStation All-Stars Battle Royale, que viene con crossplay y crossbuy, God of War: Omega Collection y el nuevo periférico Wonderbook, que es una tremenda innovación en términos de jugabilidad.

GV: Cuéntanos, sobre los periféricos; hace poco testeamos el PS Wheel ¿Viene alguna novedad?

RF: Bueno estamos tratando siempre de hacer la experiencia más real y en ese sentido los periféricos son muy importantes, el PS Wheel es retrocompatible con varios juegos. Nosotros tenemos un departamento encargado en San Francisco, USA, que certifica la calidad de todo lo que rodea el universo de PlayStation, incluido juguetes, esto eso sí, se diversifica según las zonas en que se comercialice, hay muchos

volantes, y muchos periféricos en general, pero son los consumidores los que deben preocuparse que sea un artículo certificado

GV: Por último ¿Porque deberíamos preferir Playstation?

RF: Bueno, Playstation es la consola líder del mercado, un producto potentísimo, que les dará entretenimiento por muchísimo más tiempo, con una cantidad de títulos muy contundente. Ahora queremos transmitir a la gente que vivan su estado play, que las personas que ya tienen una PS3, los que tienen Vita, disfruten de sus consolas, salgan de la casa y sigan jugando, queremos consumidores que se diviertan, que su vida sea cada vez más entretenida, con su familia, con amigos y con todo el mundo a través de su play.

MAX POWER

ANÁLISIS DEL MES





CALL OF DUTY[®] BLACK OPS II

SI YA ESTAMOS EN ESTA ÉPOCA DEL AÑO DONDE EL FPS DE TURNO SE TOMA NUESTRAS CONSOLAS Y HABLAMOS DEL PESO PESADO DEL AÑO: CALL OF DUTY.

TREYARCH ES EL ENCARGADO ESTE AÑO DE TRAERNOS EL CoD DE PASADA, PERO ESTA VEZ Y PARA MI GRATA SORPRESA TREYARCH NO SACO UN CALL OF DUTY MÁS SINO QUE SACÓ EL QUE PUEDE SER EL MEJOR HASTA LA FECHA E INTENTARE NOMBRAR EL PORQUÉ. TODOS LOS QUE JUGAMOS CoD 5 O BLACK OPS NOS DIMOS CUENTA QUE TREYARCH HACE LAS COSAS A SU MANERA Y AUNQUE HAYAN MILES DE NIÑITOS LLORANDO PORQUE NO ES UN MODERN WARFARE, TREYARCH SIGUE SUBIENDO LA CALIDAD DE SUS PRODUCTOS Y CADA VEZ NOS HACEN PREGUNTAR ¿INFINITY WHAT?

JOTAPLAY

En el modo historia de CoD Black Ops 2 tendremos nuevamente que ocupar a los viejos conocidos, Mason, Woods y Hudson siguen ahí pero esta vez en el año 2025, el teniente Woods nos relata sus últimas misiones para el ejército de Estados Unidos y esto nos muestra a la nueva amenaza mundial Raul Menéndez un joven cabeza de un cartel de drogas panameño, que por culpa de las misiones secretas de la CIA perdió todo lo que tenía en este mundo, así naciendo una de las peores amenazas para la paz del mundo un hombre que no tiene nada más que perder.

La historia avanza en pasado y futuro, recordando los principios de Raúl Menéndez como amenaza a través de las historias de Woods y en un futuro donde Menéndez ya está poniendo a cabo su plan de tomar venganza de una vez por todas.

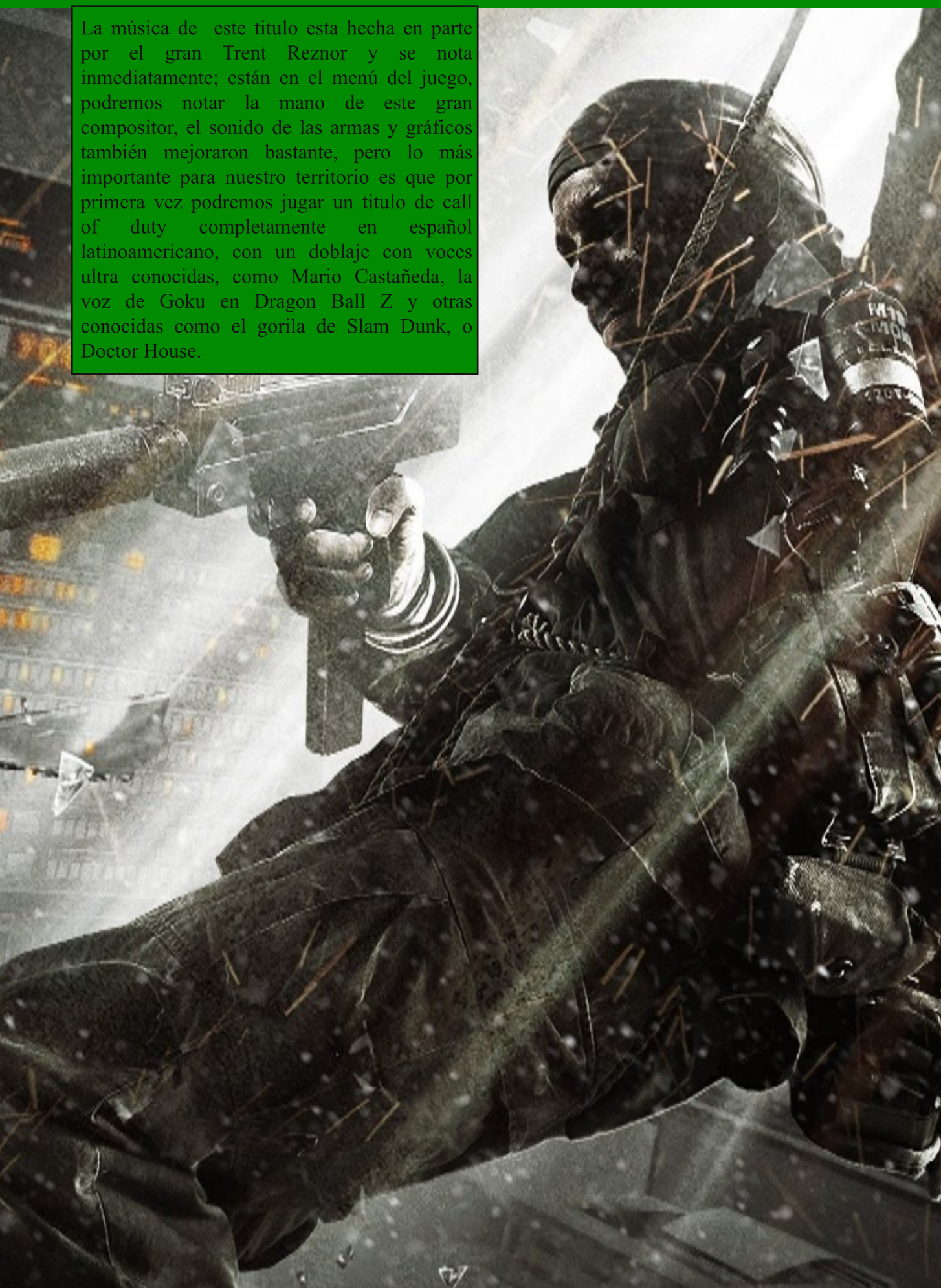
El juego por primera vez en un CoD nos hará tomar decisiones, decisiones que cambiarán el final del mismo por poner un ejemplo y no hacer spoiler, en algunas misiones tendremos que elegir entre hacer rappel e ir a la batalla directa, o quedarnos cubriendo a nuestros aliados con un rifle francotirador, claro que tendremos que tomar peores decisiones al transcurso de un modo campaña que me devolvió la fe que había perdido en los FPS de moda.

También tendremos otra gran novedad, la cual es que tendremos que jugar misiones llamadas fuerza de asalto, son misiones de estrategia, al mejor estilo de Command and Conquer, pero con el toque de Call of Duty misiones que refrescan una saga y que se agradece a Treyarch innovar para mejor.

Obviamente las misiones del año 2025 contarán con nuevo armamento, un armamento futurista con drones de ayuda, pero claro nada como Halo y sus armas que parecen de plástico. Lo bueno de estas misiones es que si bien vemos el armamento ultra futurista se sienten reales, como que notamos que ese tipo de armas y ayudas de combate realmente pudieran existir, no hay nada como un rayo láser que borre todo lo de la pantalla, o un impacto satelital en alguna zona enemiga, solo una Tablet en la muñeca para manejar aviones no pilotados o hackear puertas o equipos enemigos.



La música de este título está hecha en parte por el gran Trent Reznor y se nota inmediatamente; están en el menú del juego, podremos notar la mano de este gran compositor, el sonido de las armas y gráficos también mejoraron bastante, pero lo más importante para nuestro territorio es que por primera vez podremos jugar un título de call of duty completamente en español latinoamericano, con un doblaje con voces ultra conocidas, como Mario Castañeda, la voz de Goku en Dragon Ball Z y otras conocidas como el gorila de Slam Dunk, o Doctor House.







El Multijugador.

Las grandes novedades de este multiplayer son los nuevos modos; tendremos nuevos modos de juegos como foso caliente, un rey de la colina en los distintos mapas del juego de hasta 12 jugadores, si no sabes lo que es un rey de la colina te lo explico rápidamente, estas en el mapa con tu equipo de 6 personas y aleatoriamente tienes que tomar un punto del mapa, que durara unos minutos y te dará puntaje, este punto cambia para todos lados dentro del mapa y el que tenga mas puntos al final del tiempo será el ganador.

También tenemos el modo multi equipo donde 3 equipos de 3 personas se enfrentarán para tomar el control del mapa, algo como lo visto en Battlefield en años pasados.

También tendremos modos de liga, donde nos pondrán con rivales de nuestro mismo nivel para ver nuestras capacidades en el campo de batalla y así pasaremos a divisiones algo así como las ligas del FIFA donde nuestro grupo podrá subir hasta ser el mejor del planeta, es un modo competitivo para los jugadores que creen tener lo que se necesita.

También el sistema de killstreak cambio, ahora se llama scorestreak y ya no va en la cantidad de muertos que tengas para sacar la ayuda, si no que va en el puntaje que puedas tener, ahora capturando puntos en dominio o matando gente va sumando para llegar a tener nuestras merecidas bonificaciones.

Pero ahora iremos directo al modo de juego que hace a Treyarch único, Zombies: el modo zombies esta vez tendrá 3 opciones para jugar: Tranzit donde tu junto con otros 3 compañeros tendrán que sobrevivir oleadas de muertos vivos tratando de reforzar un bus que nos llevara a distintos puntos del mapa, también crear distintos aparatos que nos ayudaran a abrir puertas o detener a estos malditos zombies, esta vez el modo será un mundo abierto, pero con algunas fronteras que si nos adentramos a pie seremos atacados por distintas criaturas que harán hasta lo imposible por eliminarnos. También tendremos el viejo y conocido modo de supervivencia, es sobrevivir oleadas de zombies como ya hemos venido jugando desde World at War. La otra novedad es el modo Pena, donde tendremos nuestro team de sobrevivientes y nos encontraremos con otros teams tratando de avanzar en las oleadas, ahí será nuestra decisión si nos ayudamos mutuamente o simplemente arrasamos con los equipos enemigos.

Realmente Call of duty Black ops 2 es un juego que va mas allá de los fps genéricos que salen relativamente todo el año.

Y la batalla anual de Activision contra EA por el mejor shooter, este año tiene un ganador indiscutido, Treyarch realmente presento a un guerrero completo mientras que EA con su Medal of Honor nos puso a un guerrero con leucemia, tuberculosis y cáncer, realmente Treyarch hizo el mejor first person shooter del año y en mi opinión personal, el mejor desde COD 4 Modern Warfare 1.

Nota Gvip: 9.5

HALO



FINALMENTE LLEGO EL MOMENTO EN QUE MASTER CHIEF VUELVA A LA ESCENA EN HALO, ESTA VEZ NO DE LA MANO DE LA GENTE DE BUNGIE, SI NO QUE DE UN ESTUDIO PROPIO DE MICROSOFT COMO ES 343 INDUSTRIES.

¿PERO ESTÁ, ESTA NUEVA ENTREGA A LA ALTURA DEL TRABAJO DE BUNGIE? HALO 4 ES LA PRUEBA DE QUE 343, NO SOLO ESTA A LA ALTURA, SI NO QUE PODRÍA LLEVAR LA FRANQUICIA HACIA NUEVOS HORIZONTES.

DR. GAMER





En esta entrega Master Chief ya no se enfrentará solamente al Covenant, ha aparecido una nueva amenaza y nos adentraremos aun más dentro del universo de Halo en lo que respecta a los Forerunners, en lo que promete ser una trilogía más que interesante y de lo que podemos esperar mucho en un futuro, especialmente por el hecho de que ahora más que salvar el mundo, el centro de la trama del juego se encuentra en nuestra relación con Cortana y donde exploraremos el lado humano que hay dentro de Master Chief.

A diferencia de las entregas anteriores, en Halo 4 se elimina esa pseudo-libertad que tenemos para avanzar hacia nuestros distintos objetivos, ahora estamos ante un juego mucho más lineal y con una campaña bastante más breve y con bastantes cinemáticas, pero que con estos cambios logro un nivel narrativo similar o superior en ocasiones a los últimos trabajos de Bungie.

El Apartado Técnico de este juego sin duda es lo que se lleva los aplausos. El juego gráficamente es sublime, no solo es lo mejor que se ha visto en Xbox, si no que fácilmente es de lo mejor que se ha visto en esta generación, y todo corriendo de forma sumamente fluida aun sin instalar y sin importar la cantidad de enemigos o elementos que tengamos en pantalla. Al fin tenemos un juego de esta Saga en la que puedes decir que no solo las armaduras de los espartanos y la imagen del fondo se ven bien, sino que todo lo que veas tiene un gran nivel de detalle, y obviamente conservando siempre la estética característica de esta franquicia.

Respecto al audio del juego es un tanto más conflictivo el veredicto, pero más que nada por un tema ya personal, el juego tiene una muy buena Banda Sonora, esta vez es algo netamente ambiental y siempre acorde a la escena, pero a mi parecer, aun no superan el trabajo musical de las



entregas de Bungie.

El Trabajo de doblaje es un punto conflictivo en nuestro país. Aquí Recibimos la edición latinoamericana de Halo 4, por lo que el juego esta doblado en español latino, como fue con Gears 3, el problema es que a diferencia de este último, se eliminaron los doblajes originales. Sin importar la configuración de tu Consola, escucharas todo en español lo que a mi simplemente me apestó. He jugado cada entrega de la Saga en inglés y escuchar el doblaje fue una aberración para mis oídos. Quien disfrute de los juegos hablados en español disfrutará bastante esto, pero quien quiera oír las voces originales, mejor busque la edición en ingles.

Lamentablemente, por diversos motivos, no pude probar el multijugador de tan basto juego, por lo

que esa parte del juego fue analizada por mi compañero Jotaplay.





El multijugador de Halo 4 tiene distintos modos de juego como es de esperarse; en los que destacan como siempre el Infinity Slayers o mejor conocido como Team Death Match, también tendremos sus versiones de dominación, capturar la bandera, rey de la colina y team deathmatch pro.

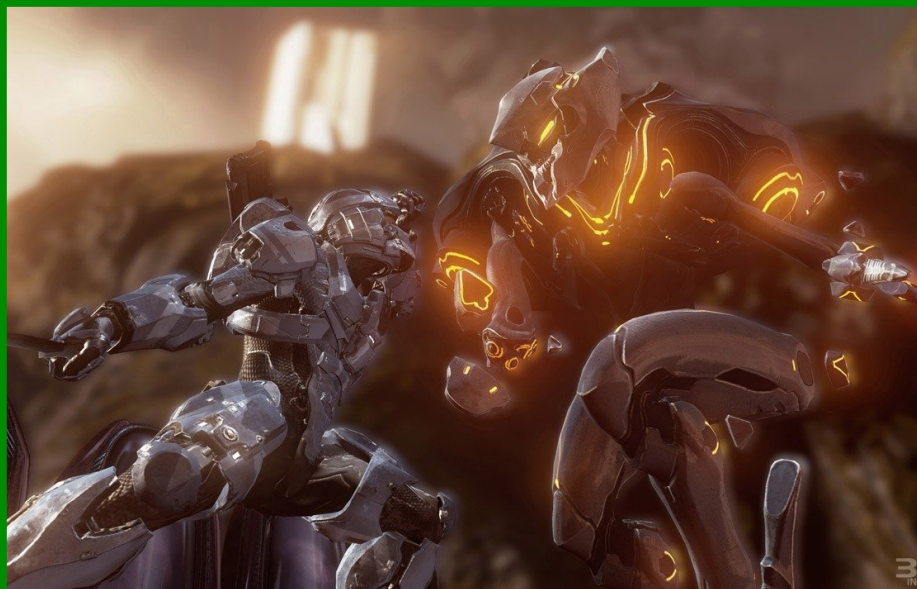
Pero también tendremos modos de juego mejorados con respecto a los otros online shooters como Regicidio, donde tendremos un free for all donde el líder estará marcado como el rey para que todos lo puedan seguir .

O los grandes modos como flood, donde tendremos que sobrevivir un ataque de infectados armados con una shotgun, y si llegamos a morir saldremos como uno de los infectados tratando de eliminar a los sobrevivientes, o como oddball un estilo de juego semi football americano donde tendremos que mantener la posición de un balón

en el campo de batalla, un modo de juego para aplicar tácticas de equipo que es bastante entretenido y frenético.

Como todo gran shooter de esta generación de consolas, halo 4 también cuenta con customización de tu spartano y podremos desbloquear nuevas armas y mejoras mientras jugamos, podremos enfrentarnos con un máximo de 16 jugadores en un modo online que corre muy fluido con algo del maldito lag que siempre tendremos que soportar en un multijugador de esta categoría, pero que no nos deja para nada un mal sabor de boca en este frenético y divertidísimo multijugador.

Tendremos 13 mapas disponibles que como siempre he dicho me recuerdan a los antiguos fps, tipo Unreal o Quake que nos tiran en un mundo mas abierto con caminos que nos harán



enfrentarnos sí o sí con nuestros adversarios eliminando a esos malditos camperos que afectan a casi todos los juegos que tengan una pistola.

Pero la verdadera novedad de este halo es el modo spartan ops, donde jugaremos distintos tipos de misiones en forma cooperativa o también podremos jugarlo en solitario, dándonos una nueva forma de campaña para disfrutar y que en realidad es una idea genial de parte de Microsoft ya que se irán desbloqueando nuevos capítulos de este modo mientras vamos jugando y las misiones que hay disponibles hasta ahora realmente son entretenidas y ya me veo perdiendo muchas horas de mi vida haciéndolas.

Sin lugar a dudas Halo 4 nos muestra porque su multijugador sigue siendo lo mejor que hay para la Xbox 360 y realmente la innovación de este es un tirón de orejas para los otros “grandes” first

person shooter de este generación.

Así que todo aquel que tenga una Xbox en su casa, es hora de salir a su tienda más cercana porque ha salido un “must have” de esta generación y que a mas de alguno ya le hizo elegir que consola de la siguiente generación adquirirá con esto de que Halo 5 será para la siguiente Xbox posiblemente.

NOTA GV 9.5 DE 10
SUPERTEAM DR GAMER/JOTAPLAY



ANALYSIS



A promotional image for Assassin's Creed III. The background shows a snowy forest with several British soldiers in red uniforms marching. In the foreground, on the left, is a close-up of a character's hands and a sword. On the right is a close-up of a character's face wearing a hooded mask. The title 'ASSASSIN'S CREEED III' is overlaid on the image, with 'ASSASSIN'S' in white and 'CREEED III' in red.

ASSASSIN'S CREEED III

EMPECAMOS POR LO BÁSICO, ASSASSIN'S CREEED ES UNA DE LAS GRANDES SAGAS QUE ESTA GENERACIÓN NOS DIO, AUN RECUERDO A JADE RAYMOND LA PRODUCTORA EJECUTIVA DE ASSASSIN'S CREEED 1 DANDO LA CANTIDAD MÁS GRANDES DE ENTREVISTAS QUE PUEDA RECORDAR, PERO CLARO CUANDO EL JUEGO SALIÓ FUE UN UNÁNIME, "BUENA IDEA, REPETITIVA, PERO JADE RAYMOND ES MUY RICA".

LUEGO SALIÓ ASSASSIN'S 2 QUE NOS PONÍA EN EL PAPEL DE UN PERSONAJE CARISMÁTICO COMO EZIO AUDITORE DA FIRENZE EL JUEGO TUVO UN NIVEL DE ÉXITO QUE UBISOFT NO DUDO EN SACARLE EL JUGO AL PERSONAJE, SACANDO DOS EXPANSIONES BROTHERHOOD Y REVELATIONS, LAS CUALES SI BIEN NO ERAN MALOS JUEGOS LLEGABAN A ABURRIR POR SU POCA INNOVACIÓN, UN AÑO DESPUÉS DE REVELATIONS ES LANZADO ASSASSIN'S CREEED 3 CON UN NUEVO PERSONAJE PRINCIPAL Y CLARO UNA NUEVA LOCACIÓN PARA QUE NUESTRO GREMIO DE ASESINOS CREZCA.

En Assassin's Creed 3 tomaremos el control de Raukku'Mathe.... mejor Connor llamémoslo por su nombre americano y no su nombre indio, él empieza su lucha contra los templarios gracias a ser elegido por una pieza del edén tendremos acceso a nuestro nuevo personaje desde una muy temprana edad, que nos dará a conocer todas las novedades que este título nos depara, acá aprenderemos a cazar, buscar pistas, movernos por primera vez en la saga por los arboles, poner trampas para animales y utilizar nuevas armas disponibles.

El mundo de Assassin's Creed 3 es bastante grande comparándolo con los antiguos títulos, tendremos áreas de cacería donde encontraremos desde pequeñas liebres hasta osos y lobos dispuestos a despedazarnos, es imposible no recordar al gran red dead redemption y su cacería pero bueno recordar al juego que en su momento fue el mejor del año no es para nada algo negativo.

Connor estará absolutamente involucrado en la historia de la independencia de Estados Unidos y nuestras acciones nos ayudaran a entender el plan de los templarios y así poder encontrar el ultimo trozo del edén tomando el papel de Desmond Miles en el presente, nuestra historia con Connor nos pondrá en la acción de grandes batallas en la historia de la liberación de América frente a los ingleses, personajes reconocidos mundialmente, como Benjamín Franklin o el coronel Washington estarán luchando a nuestro lado para la bien merecida independencia de América.

Pero no solo en tierra se llevaran a cabo nuestras batallas, assassins creed 3 por primera vez en la saga nos pondrá al mando de batallas navales al mas puro estilo de piratas del caribe, batallas impresionantemente bien captadas por el título, sentiremos el oleaje del mar, nos veremos enfrascados contra buques de guerra mientras navegamos una tormenta y este punto es por lejos la mejor novedad del título.

El juego también cuenta con el ya bien conocido modo online un modo online que fue hecho para ser el juego de las escondidas virtuales perfecto, pero que como todos sabemos nadie juega como se debe así que se transforma en el "corre que te pillo" mas grande de esta generación, pero esta vez tendremos un nuevo modo llamado manada de lobos donde tu junto con un grupo de jugadores tendremos que cazar o escapar de personajes manejados por la IA, un modo de juego que se siente novedoso y es una gran novedad una vez nos acostumbremos, lejos el mejor modo online que la saga de Assassin's Creed nos haya dejado

Personalmente a mi la saga de los asesinos perdió mi interés cuando salió el Revelations ya era cada vez más de lo mismo y nunca sentí una verdadera mejora en el título, todo cambio cuando tuve en mi poder Assassin's Creed 3, un juego que realmente me demostró una mejora ya sea en gameplay como gráficamente, en los primeros 10 minutos del juego ya se notaba la mejora grafica y de ahí en adelante el juego fue una grata sorpresa tras otra, pero claro todo juego con tanta ambición sufre de los malditos glitches y bugs y en Assassin's nos encontraremos con muchos, si bien en mi experiencia nunca tuve alguno que realmente me afectara imposibilitándome de seguir el título como he leído en distintos lados, el juego los tiene, y todos los jugadores se encontraran con alguna pared invisible, o atrapados en alguna cornisa, o algún animal que aparezca de la nada, o personajes flotando por los aires contorsionándose de manera anormal.

Assassins creed 3 llego en un año flojo para los juegos, donde las secuelas se llevaron todo y es difícil encontrar algún juego que destaque realmente, pero llegó para cambiar todo eso y decir, gente estoy aquí y mejore, ahora voy por lo mejor del año y nadie me detendrá y sí, querido Assassin's eres de lo mejor que jugué este 2012.

NOTA GVIP: 9.0



El último juego del año por medio de Sony ya llegó a nuestro poder, lo probamos, terminamos y gastamos los controles en cientos de batallas y ahora le toca el turno a su análisis.

PlayStation All Star Battle Royale siempre sufrirá de ser llamado la copia de Súper Smash Bros y es más, antes de jugarlo yo también lo juzgaba y lo miraba con desprecio, pero los chicos de Superbot nos dejaron en claro que más que una copia es un homenaje a una buena idea.

En PASBR nos encontraremos, hasta el momento, con un total de veinte luchadores sacados de diversos juegos, desde clásicos personajes de Sony como Parappa the Rapper o Sir Daniel de Medieval, juegos que antes de este título estaban olvidados en las mentes gamer, o personajes invitados como Raiden del próximo Metal Gear o Dante del venidero reboot de Devil May Cry, y claro esta pasando por grandes nombres como Kratos o Nathan Drake y también olvidando a viejas estrellas como Crash Bandicoot, pero claro Sony ya informo que el juego contará con personajes descargables y los primeros serán gratuitos.

También contamos con 15 escenarios para nuestras batallas pasando por paisajes como Hades de God of War o algunos mas tiernos como Franzea de Locoroco, escenarios en movimiento que de a momentos nos estaremos preocupando más de sus peligros que de nuestros oponentes.

Es un juego frenético de hasta 4 jugadores que podrán competir de manera local u online teniendo variantes de uno contra uno o en equipo de a dos jugadores o un modo torneo donde nos enfrentaremos a distintos jugadores para ser el campeón del momento.

Si bien el juego puede que no sea bien recibido por los jugadores mas profesionales en el estilo de pelea, es una entretenición sin igual para pasar un buen rato con amigos, de hecho el juego esta hecho para entretenerte con más jugadores, pero también cuenta con un robusto modo de un jugador donde tendremos un modo





PLAYSTATION
ALL-STARS
BATTLE ROYALE



historia que nos mostrara la historia de cada personaje y por qué pelea dentro del mundo de PASBR, también tendremos modos de prueba de combate donde tendremos que cumplir ciertos requisitos y combinaciones donde aprenderemos a realizar distintos tipos de ataque con nuestros personajes , también contaremos con un tutorial e iremos subiendo de nivel a nuestros personajes y podremos personalizar ya sea nuestra tarjeta de combate o nuestra vestimenta y salud.

Pero llego el momento de hablar de lo malo del juego y déjenme empezar con lo que realmente me tiene decepcionado y eso sin lugar a dudas es la música del juego, es horrible, y en mi opinión

no representa mucho a la marca Sony, si bien tendremos algunas melodías reconocidas por todos, la música de menús o algunos escenarios es realmente mala al parecer hecha por un teclado Casio de esos con 100 sonidos programados.

Lo otro que realmente no cumple los estándares es la grafica, si bien los chicos de Superbot no hicieron un mal trabajo plasmando a los clásicos personajes y sus ataques, el juego se ve un poco pasado de fecha con los estándares gráficos de estos momentos, como que en realidad el juego pudo haber sido un lanzamiento de psn y nadie hubiera notado la diferencia.



Pero basta de lo malo, el juego cuenta con una función única y que por primera vez podemos poner a prueba: el Cross Buy, esto quiere decir que si tu adquieres tu versión de PlayStation 3 tendrás de manera gratuita la versión de PlayStation Vita para descargar, y no solo eso también podrás jugar en línea contra alguien que ocupe la vita, en otras palabras podemos seguir jugando aun cuando vamos al baño, usando el Cross Play.

Pero claro para todos ustedes que pretender comprar el juego y luego vender la versión de Vita a alguien más, les tengo una mala noticia, el desbloqueo de la versión de Vita no viene en forma de un código, si no que viene dentro del disco en una característica que se llama beneficios del disco, es decir tu desbloqueas la versión Vita pero queda ligada a tu cuenta

personal, y si tienes tu vita con una cuenta nueva no podrás utilizar esta opción, así que a todos los que pensaron en tener el juego casi por nada de dinero vendiendo la versión Vita, lo lamento y esto sirve para saber que los próximos juegos con Cross Buy también funcionarían igual.

PlayStation All Star Battle Royale, si bien no es el mejor juego que ha salido en el año logra la función de entretener y pasar un muy buen rato, cada personaje es único y si bien el juego cuenta con técnicas para mejorar, realmente las batallas contra otros 3 amigos será un caos y una diversión que un gamer social no puede dejar pasar.

NOTA GVIP: 7.5

ANÁLISIS EXPRESS



Es el regreso del agente favorito del mundo gamer, el sigilo, la acción y una trama más Hollywoodense que nunca, hacen de esta nueva aventura quizás la mejor a la fecha. La jugabilidad es absolutamente enviciante, así como la tremenda variedad de modos para acabar misiones, haciendo uso del entorno para cometer nuestros asesinatos a gusto. La campaña tiene una buena historia, sin ser maravillosa, pero que logrará atraparnos sus buenas horas.

Algo que no me ha gustado mucho es el uso de los disfraces, que a veces resultan francamente ridículos, acabando por desentonar con la historia y la atmósfera del juego. Los disfraces ayudan mucho en las misiones de infiltración, pero bastará encontrar alguien de nuestra "profesión" para que nuestra identidad quede revelada ipsofacto. Sin duda algo a mejorar.

El juego es absolutamente recomendable para los amantes del sigilo, la acción y que estén en busca de una buena historia. No te pierdas un análisis a fondo, de parte de Jotaplay en nuestro número de Enero, pero desde ya te digo: Este Hitman, no te lo querrás perder por nada del mundo!



Libertad absoluta, Skyrim con pistolas, el mejor juego del año... estos apelativos los escuché antes de poner mis manos sobre Far Cry 3 y su isla, y vaya que tenían razón. El juego cuenta con un modo historia inmenso, donde en más de una docena de horas, tendremos toda una isla a nuestra disposición para explorar.

Somos un grupo de adolescentes en donde, después de un suceso terrible, quedará en manos de protagonista el transformarse en la persona capaz de salvar el día de un destino horrible. Las misiones, la variedad, skills tree, clases, todo está dispuesto para hacer de esta campaña un auténtico vicio para el gamer.

El modo multijugador, en cierta forma pierde algo de la frescura de la campaña, para caer en una suerte de tierra común de los FPS, que bien podría haber sido un Call of Duty. Pero que de igual forma resulta divertida, pero es la campaña acá la que se lleva todos los premios.

Si tienes tiempo libre estas vacaciones, este es el juego que debes comprar ya.

NOTA EXPRESS 9.5 DE 10



RECOMENDAMOS



Sin duda este pack es imperdible para esta navidad, Rockstar trae sus joyas, las pone en un envoltorio y te pide el precio de un juego, por todo el paquete. De locos!

El pack incluye 4 Juegos completos, todos en sus respectivas cajas: Red Dead Redemption, L.A. Noire, Midnight Club Complete Edition y GTA Episodios Liberty City, con la balada de Gay Tony, y las aventuras motoqueras de The Lost and the Damned.

Demás estaría entrar en la tremenda calidad que posee cada título, pero si pasaste de ellos en su momento, o los cambiaste, este pack te ofrece la oportunidad de recuperarlos todos. además que como regalo, sin duda que el empaque ayuda a que resulte sencillamente de lujo.

Este pack es el primero de las colecciones de Rockstar, que se espera a futuro, saque el resto de títulos a su haber.

Está disponible tanto en Ps3 como Xbox.



Si tienes Xbox, y no has comprado ya este juego, por papá Noel te lo pido, corre ya a tu tienda más cercana y compralo sin siquiera pensarlo. No es un juego nuevo, salió en Abril de este año, pero muchos que no lo conocían quizás lo dejaron pasar.

Witcher 2, podría ser el mejor rpg de la presente generación, siendo tan diferente a otro gigante como lo es Skyrim, de igual forma te invitará a perderte centenas de horas en tierras llenas de fantasía, intrigas y pasión. El juego es para mayores de 18 años, y con razón, acá no se censura nada, todo es crudo y visceral, así como la trama misma llena de desiciones que te pasarán la cuenta.

La edición es la extendida, con los DLC incluidos, así como la banda sonora y un libro guía para quienes les complique un poco la intensidad política y geográfica del mundo de the Witcher.

Si no lo has jugado, y te gustan los rpg, pasa cualquier juego y adquiérelolo ya. ¿Quieres regalar un juego y quedar como un rey?, acá está tu opción perfecta. En Xbox y PC.

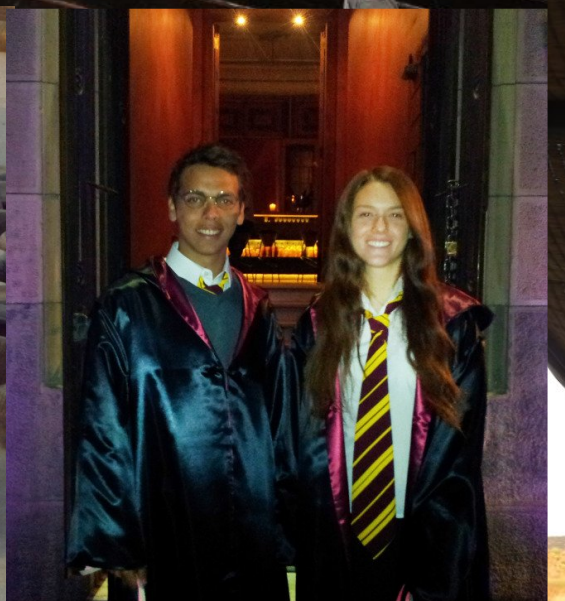


LOBO OROCHI

FARÁNDULA GAMER



TEAM DE CHICAS XBOX BAILA GANGNAM
STYLE AL RITMO DE DANCE CENTRAL 3



LA CONCURRENCIA PARA EL
LANZAMIENTO DE WONDERBOOK.



MAX POWER DISFRUTANDO EL DÍA EN EL EVENTO DE KARTS, PARA LITTLE BIG PLANET KARTING.



JOTAPLAY, LOBO OROCHI Y DARKPLAYER, EN EL XBOX SHOWCASE

LA INFLUENCIA DEL COMIC EN EL CINE

Es un hecho: los personajes de cómics se han convertido en un comodín para los grandes estudios. Es cosa de revisar las listas de taquilla anuales y ver cuantos filmes son protagonizados por superhéroes. Pero como los personajes de capa y superpoderes no son los únicos cuyas vidas son registradas en papel, ni tampoco son Marvel y DC las únicas editoriales del medio, tenemos por ahí una buena cantidad de historias que, sin supervelocidad, rayos X o armas extraordinarias; de todas maneras han valido la pena trasplantar al cine.

Camino a la Perdición, Una Historia Violenta, Sin City, The League of Extraordinary Gentlemen, V For Vendetta, Constantine (aunque éstas últimas, al alero de DC en sus líneas ABC y Vertigo), From Hell, Spawn, Watchmen, son algunos ejemplos de estos trabajos. Amén de otros como The Walking Dead y la inminente adaptación de la saga de La Torre Oscura, escrita por Stephen King, así como una futura miniserie basada en Locke & Key, la serie de novelas gráficas cocreadas por nuestro compatriota Gabriel Rodríguez, ejemplos de lo mismo, pero en televisión.

Pero como no todos tenemos superpoderes, repasemos un par de ejemplos de como personas normales, como usted o como yo, podemos llegar a protagonizar aventuras de proporciones épicas.

KICK-ASS (2010) Antes de ponerse a la cabeza de X-Men, Matthew Vaughn dirigió esta historia creada por Mark Millar y John Romita Jr., miniserie publicada en 2008, cuyo éxito fue tal, que mucho antes de terminar de publicarse el cómic, ya se trabajaba en esta adaptación.



Mezcla de comedia y acción con abundantes escenas lo bastante violentas como para temer una calificación más estricta (perdiendo así al público objetivo de la cinta), esta es la historia de Dave Lizewski (Aron Johnson), un perdedorísimo adolescente estadounidense que, adicto a los cómics de superhéroes, decide convertirse en uno de ellos, creando la identidad de Kick-Ass. Y aunque su primera misión resulta un desastre (termina en el hospital con los nervios hechos papilla), internet lo vuelve un personaje popular y decide continuar su carrera de luchador contra el crimen, aun cuando sufre más desastres que aciertos. Uno de estos desastres es cruzarse con la banda de Frank D'Amico (Mark Strong) uno de los gangsters más despiadados de la



ciudad. Y uno de estos aciertos, conocer a la pareja de mercenarios conocidos como Big Daddy (Nicolas Cage en una de sus cada vez más escasas actuaciones decentes) y su hija HitGirl (Chloe Moretz).

La presencia de una menor de edad conocedora de las más letales técnicas criminales (Moretz tenía 10 años al rodar la película) infló una polémica artificial de esas que aman los medios faranduleros, pero le dio inesperada publicidad a un filme que, hecho con poco, se convirtió en un fenómeno de taquilla que, además, tuvo una muy buena acogida crítica. Como suele suceder, menos es más, y el próximo año deberíamos tener su secuela, esta vez con Jim Carrey como plato fuerte del casting.

SCOTT PILGRIM VS THE WORLD (2010)
Otra de las grandes obras del cómic indie fue esta adaptación de las novelas gráficas de Brian Lee O'Malley, acerca de un bueno para nada llamado Scott Pilgrim (Michael Cera) cuya vida se reduce

a tocar el bajo, jugar videojuegos y...tocar el bajo y jugar videojuegos. Eso, hasta que conoce a Ramona Flowers (Mary Elizabeth Winstead) repartidora de una tienda virtual. Para conquistarla, antes deberá pasar por una dura prueba: vencer a sus 7 malvados ex novios.

La cinta compacta en poco menos de dos horas los puntos más altos de las novelas gráficas protagonizadas por Scott Pilgrim a la fecha y, a opinión personal, fue uno de los grandes estrenos de 2010, aunque una pésima promoción la convirtió en un fracaso de proporciones a nivel mundial. Sin embargo, se reivindicó en los formatos caseros (¿acaso en un LCD de 32 se ve mejor que en pantalla grande? quizás) convirtiéndose en un filme de culto. Ignoramos si hay alguna secuela en el mediano plazo. Podría, pero a la luz de los hechos, lo dudo.

LOBO CINEPATA



PRUEBA...
GAMERVIP

Artemis