GAMERVIP

marzo 2013

Analisis

Dead Space 3

Metal Gear Rising

Tomb Raider

Crysis 3

Fire Emblem Awakening

Crónica

El Fin de una Generación



Especial

TODO SOBRE PS4



Sniper Game

Venta de videojuegos, consolas y accesorios

Tenemos miles de títulos para todas las consolas
Búscanos en Facebook y mantente atento a ofertas exclusivas
Servicio técnico especializado y profesional

Av. Las Palmas 2209, Local 030 | Paseo Las Palmas, Providencia Santiago de Chile
Teléfono: 56 2 2312477 | contacto@sniper.cl



EDITORIAL

Mes de marzo, llegan las cuentas, las clases... pero hoy nada de eso importa, porque para todos los gamers, la noticia de la nueva y flamante PlayStation 4 aún está fresca en nuestras mentes y retinas.

Este mes debutamos con nuestro nuevo formato, con el tremendo Luis Silva a cargo del diseño, y con José Toro integrándose a nuestra familia de cronistas y analistas, todos unidos para entregarte lo mejor en cuanto a información y entretención *gamer*. Y vaya este mes que estamos cargados a los análisis. Tomb Raider, Crysis 3, Dead Space 3, Fire Emblem y Metal Gear Rising, todos han caído bajo nuestra lupa y en unas páginas más, sabrás si han o no valido la pena.

Pero sabemos lo que estás más ávido de conocer, recibir y devorar... todo lo referente a PlayStation 4 y sus juegos. Es por ello que Dr. Gamer te presenta una cirugía jueguil, con todos los juegos mostrados en la conferencia del 20 de febrero, y para que al menos puedas aclararte un poco de que se tratan. También podrás disfrutar de un especial de más de tres páginas con toda la información técnica de PS4, así como algunos augurios y rumores, que creemos pueden suceder de acá a fin de año.

GamerVip regresa este marzo, y más linda que nunca, para entregarte información de primera fuente, y transformarse al menos en una sonrisa garantizada en este mes tan difícil. Recuerda visitarnos en nuestra página de facebook con información al instante, concursos y premios... todo al alcance de un simple "Me gusta", también visita nuestra comunidad y foro GamerVip, con la familia de suscriptores y amigos que sin duda te ayudarán si estás recien emprendiendo el lindo camino del mundo *gamer*.

Pero basta de palabras y comencemos ya, con este número de marzo, en donde decimos, bienvenida PlayStation 4.

CARLOS MENARES | **EDITOR GENERAL**

GamerVip Año 2 - Nº 13, Marzo 2013 | Distribución gratuita | www.gamervip.cl

Carlos Menares | Lobo Orochi

Editor 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 *cómics* de culto, cuenta con una de la videotecas más completas de cine clásico de terror y *westerns*.

Luis Godia | Max Power

Editor Sony de revista GamerVip, 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 nómada de espíritu, conoce los cinco continentes. *"La familia y los amigos son la escencia de la vida"*.

Juan Pablo del Solar | JotaPlay

Analista en jefe de revista GamerVip, 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.

Luis Silva | CapitánBrócoli

Diseñador gráfico profesional, apasionado de la producción editorial, posee un gusto inmenso por la tipografía y se declara amante de la cienca ficción, el terror y los videojuegos. Si no está jugando está ocupado con el trabajo.

El Enigmático Dr. Gamer & Mr. Troll

Enigmático ser de leyenda, se dice que nació de una vieja Famicon, 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.



EDITOR GENERAL: Carlos Menares / EDITOR SONY: Max Power / EDITOR DE CONTENIDOS: Rafael Inostroza
ANALISTAS: Jotaplay, Dr. Gamer, Javurr / CRONISTAS: Soul Reaver, CapitánBrocoli / DISEÑO Y MAQUETA: Luis Silva / PORTADA: Araragi Kun

CONTENIDO

CRÓNICA 6

34 CRYSIS 3

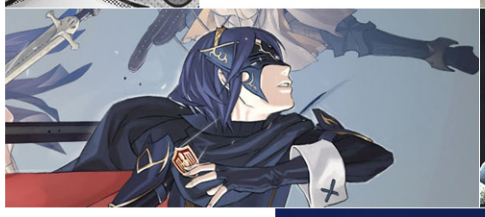


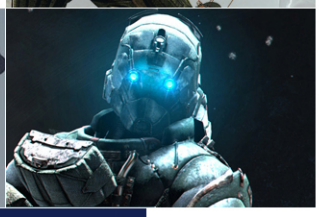
46 MGR: REVENGEANCE



DR. GAMER Y MR. TROLL 52





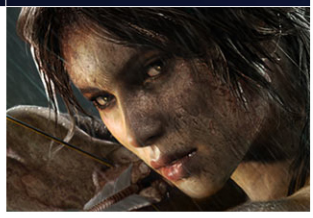


28 DEAD SPACE 3

40 FIRE EMBLEM AWAKENING

8 PLAYSTATION 4

16 PS4: JUEGOS



22 TOMB RAIDER

CRÓNICA

EL FIN DE UNA GENERACIÓN DE CONSOLAS

POR: José Toro

Ya es un hecho, han pasado entre 6 y 7 años desde que entramos a la séptima generación de consolas, que ya esta llegando a su fin. Con la Wii U ya en el mercado y la PS4 anunciada por Sony, todo indica que Microsoft anunciará su nueva Xbox durante este año, por lo cual veríamos a las 3 grandes consolas de la octava generación ya en el primer semestre del 2014 a más tardar.

Siempre es difícil dejar esa consola que nos dio tantos buenos momentos mientras jugábamos, rabietas cuando perdíamos, preocupaciones cuando algo funcionaba mal, pues después de tantos años ya pasa a ser un miembro más de tu familia, donde juegas con tu hijo, amigos o novia; es la que te contó las mejores historias y que te permitió participar de ellas; en la que buscaste tesoros, mataste dragones o mutantes y lo más importante, salvaste a la princesa.

Pero ya es hora de que cuelgue los guantes de boxeo y deje de lado las canchas para dar paso a los nuevos contendientes, a los que hemos esperado fervientemente para apostar nuestro dinero en ellos. Pero a pesar de la emoción, el hype, el

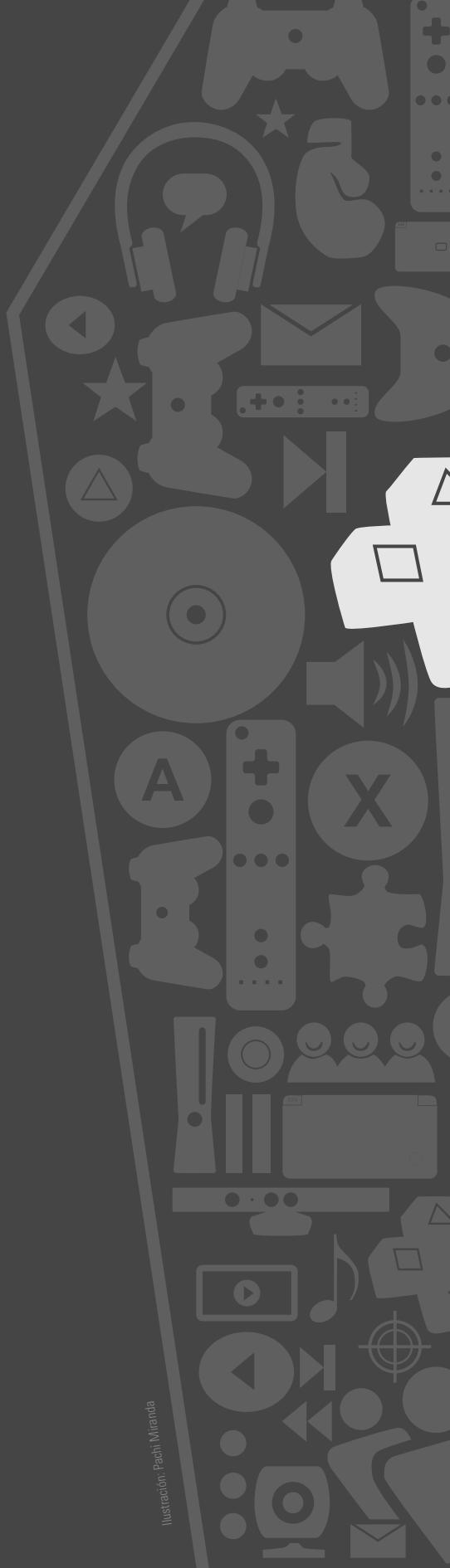


Ilustración: Pachi Miranda



fanboyismo en algunos casos por estas nuevas consolas, nunca olvidaremos las que pasaron, seamos los de la Xbox 360, los de la PS3 o de la Wii, siempre estará ese juego que simplemente encontramos espectacular y no podemos olvidar.

¿Y que hay de los nuevos luchadores? Bueno, tenemos, sorpresivamente, nuevos contendientes (cosa que no se veía desde que la Dreamcast murió), Ouya con su sistema operativo basado en Android y la misteriosa Steam Box de Valve, además de las 3 grandes ya mencionadas, por lo cual tenemos más opciones.

Todo parece apuntar que esta nueva generación (si es que aún no es la actual) intentará tomar aún más en cuenta la expansión de los medios sociales y los distintos éxitos que ha tenido el mercado de los móviles por lo cual no sería sorpresa ver varios juegos con micro transacciones, sean o no sean Free to Play.

Sin duda esta generación será una de las más interesantes dada la variedad y, dependiendo del desempeño de cada una de las empresas que esta entrando a la llamada "guerra de consolas" durante los próximos 5 años o más, puede que volvamos a verlas una vez más, pero por mientras, agarremos ese último concho de energía que nos puede entregar aún nuestras ya viejas consolas y disfrutemos, ya que ese es su objetivo base, entretener.

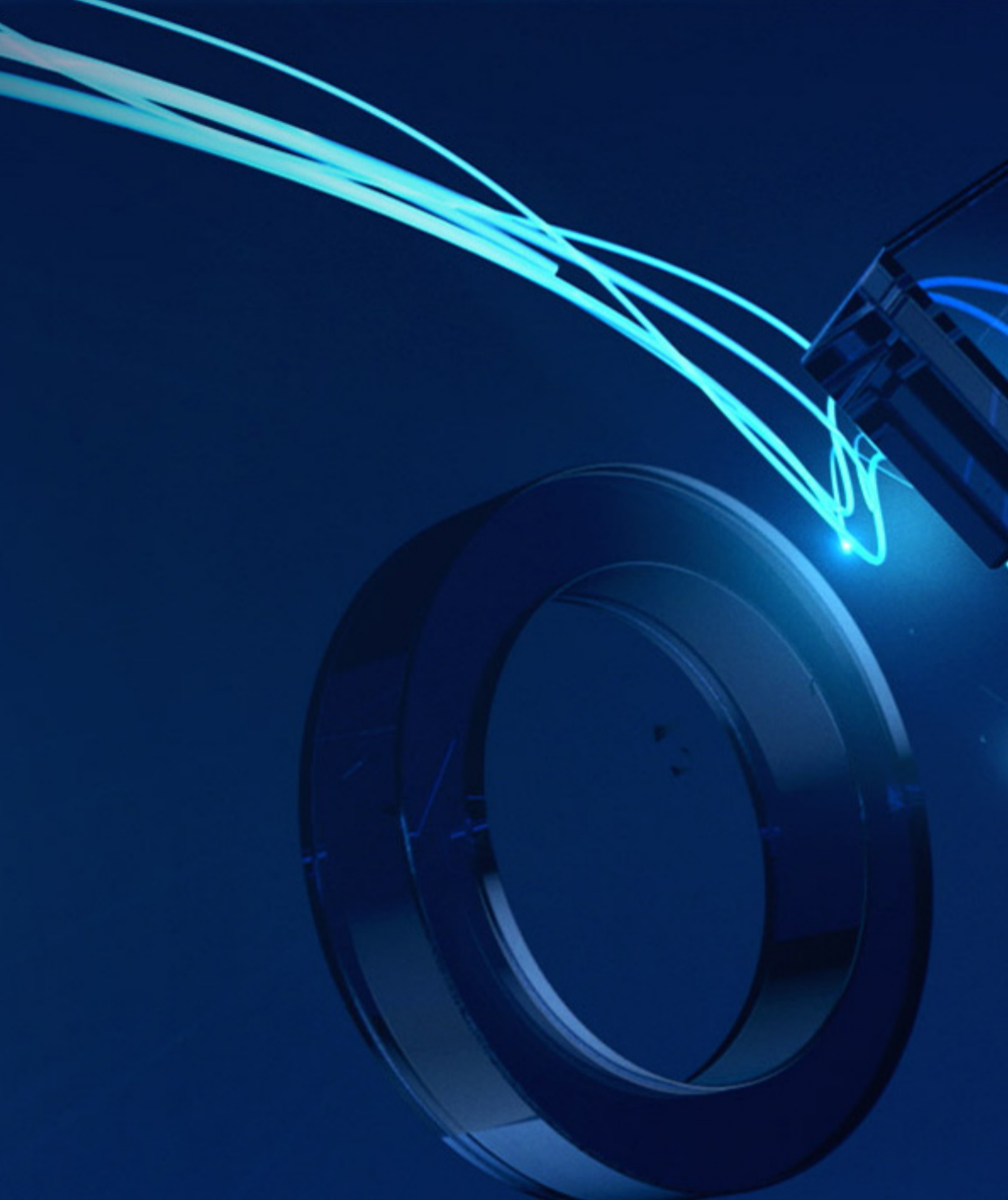
Yo por mientras les recomiendo que, al acercarse fin de año, lleven a una última revisión técnica a su consola para que cuando se jubile lo haga en su mejor estado y no vaya a parar al basurero por algún desperfecto.

Puede que haya empezado una nueva generación de consolas, pero la anterior, al igual que muchas otras antes de esta, no será olvidada.



El rumor venía desde el **2012**, muchos pensaron que en algún momento, instante o pequeña ventana de la pasada E3, Sony develaría algo relativo a su **nueva consola**. Ya sabemos que eso no fue así, y muchos quedaron con la mirada cabizbaja, las manos en los bolsillos y la mirada perdida en el sudeste.

Carlos Menares



ESPECIAL



Pero no tendrían que esperar mucho, pues este **2013** arrancó con Sony de protagonista, que anunciando de manera deslumbrante una conferencia para el 20 de febrero, prometía mostrarnos el "futuro" de PlayStation.

El *hype* humano se nos fue a mil a casi todos quienes vibramos con esta pasión, y Sony percibiendo el ambiente, no dejó nada al azar, y comenzó con sus *trailers* rememorando todas sus consolas del pasado. Era casi inminente, esto iba sobre una **nueva PlayStation.**

El día 19 ya los ánimos estaban por todas partes, el *staff* de GamerVip, casi en vigilia se veía entre manos con información filtrada por anónimos, donde nos enseñaban el nuevo *dualshock* de Sony, así como ya los títulos a mostrar para la **PlayStation Orbis**. En ese momento se especulaba que Sony, no ocuparía el número 4, ya que en japonés se pronuncia similar a la palabra "muerte". Pero al menos en eso sí nos sorprendieron.



Llegó el día 20 de febrero, y finalmente PlayStation 4 fue anunciada a la luz pública. Pudimos ver un espectacular despliegue de desarrolladores, que se nos informó, participaron de manera activa en el desarrollo de la nueva plataforma. Vaya con esto que Sony se anotaba un tremendo *golazo,* que difería enormemente del inicio de PS3, donde uno de los más grandes problemas con que se vio la compañía, fue con el del seudo rechazo de los desarrolladores, que veían en la máquina un producto complicado y desconocido, haciendo que muchos decantaran en desarrollar durante años siempre en Xbox, para luego *portear*, muchas veces de manera deficiente, a PlayStation 3.

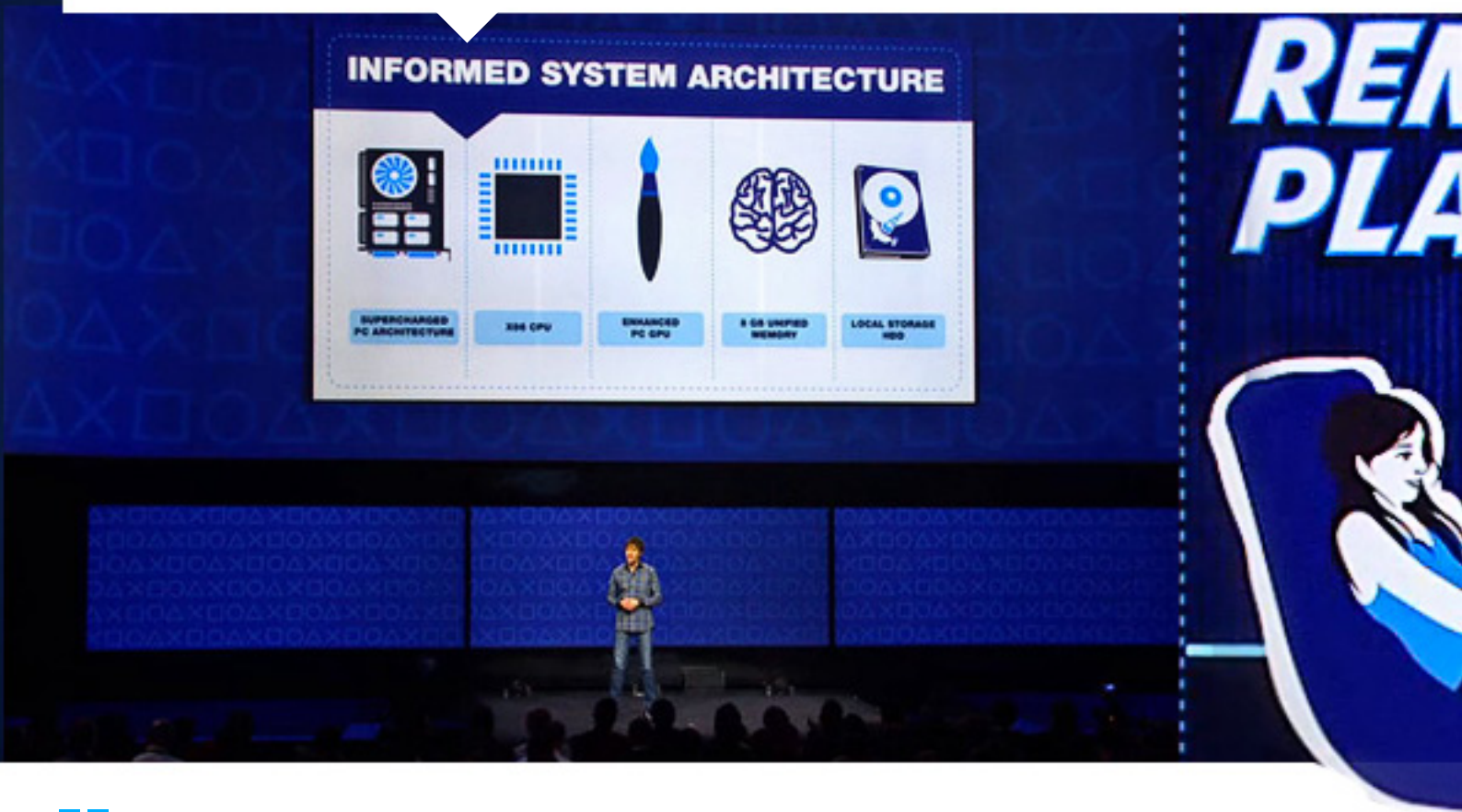
Pero esta vez la historia es diferente. PlayStation 4, contaba con el apoyo directo de desarrolladores tan destacados como **Tim Shaffer** o **David Cage.** De inmediato comenzó el desfile de información sobre las nuevas prestaciones de la consola (que les pasaremos a detallar más adelante), así como los primeros juegos desarrollados para la misma. Un soberbio *Killzone ShadowFall, Deep Down, Infamous Second Son* y *Watch Dogs,* arrancaron los suspiros más largos de una audiencia que sencillamente estaba en éxtasis *gamer.* Mención aparte para la bofetada a Microsoft, de tener a Bungie, otra desarrolladora de la casa en Xbox, presentando el prometedor *Destiny* y prometiendo incluso, **contenido exclusivo** para la plataforma de Sony.



Pero pasemos a los datos duros, a lo que se sabe, las especificaciones técnicas y lo que hemos escuchado a ciencia cierta y lo que en base a nuestra experiencia suponemos podría llegar a ser, para acabar con un simple, "lo que nos gustó y no" de esta nueva consola, que pretende cambiar para siempre, la forma en que jugamos nuestros queridos juegos.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS:

Procesador:	CPU: x86-64 AMD "Jaguar" 8 Núcleos GPU: 1.84 TFLOPS, AMD gráficos sustentados en próxima generación Radeon™.
Memoria:	GDDR5 8GB
Disco Duro:	Por determinar
Disco Óptico: *(Solo Lectura)*	BD 6xCAV DVD 8xCAV
I/O:	Súper-Rápido USB (USB 3.0) AUX
Comunicaciones:	Ethernet (10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T) IEEE 802.11 b/g/n Bluetooth® 2.1 (EDR)
AV Salidas:	HDMI / Análogo-AV out / Digital Output (óptico).



LO QUE YA SABEMOS

PlayStation 4 es la **nueva consola de Sony**, así como su sigla definitiva pasa a ser PS4.

Debuta un nuevo **modo suspendido.** Es el nuevo sistema de carga de partidas, que te permite volver inmediatamente al punto en que quedaste cuando jugabas, con solo presionar el "*Power*". Esto vendría a eliminar las cargas constantes.

Nunca más deberás esperar horas mientras baja un juego que adquiriste, o se actualiza la consola, ya que gracias a un nuevo sistema de descargas, podrás jugar de inmediato lo que bajes.



Gracias al botón "*Share*" del nuevo *Dualshock 4*, podrás compartir inmediatamente lo que estás jugando en *Facebook*, con fotos o videos, y gracias a una sociedad con *Ustream*, realizar hasta presentaciones en vivo para tus amigos.

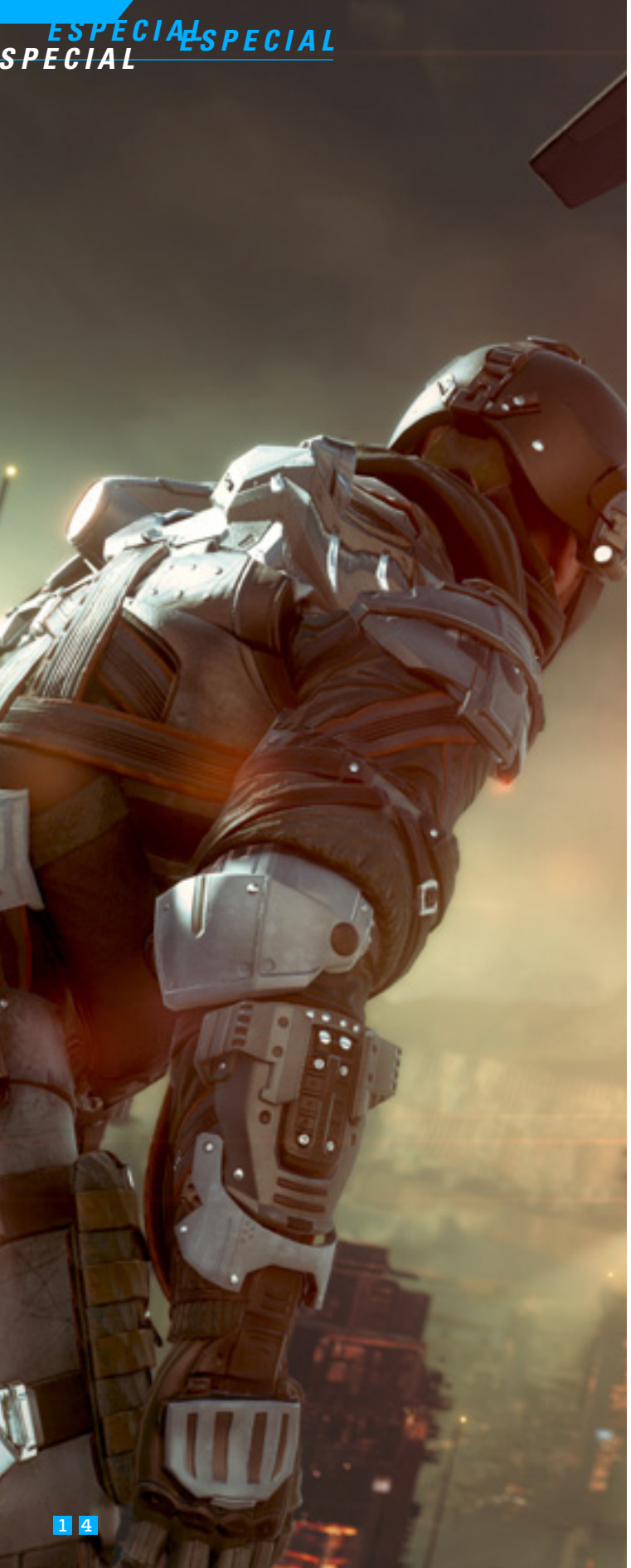
Dualshock 4, cuenta con una pequeña pantalla *touchscreen* dejando atrás el botón de *Start* o *Select.*

No es retro compatible con juegos físicos de PlayStation 3 o anteriores plataformas. Sin embargo, gracias a la adquisición de **Gaikai** por parte de Sony, será posible a futuro jugar dichos títulos en *streaming.* Gaikai es un servicio *web*, que permite jugar los juegos instantáneamente desde *internet*, utilizando el sistema de **"nube".** Dicho servicio y su empresa, fueron adquiridas por Sony en julio del 2012.

Debuta oficialmente el "*Retro Play*". Podremos ocupar nuestra **PlayStation Vita**, para jugar todos los juegos de PlayStation 4, acabando con el monopolio del televisor. Sin duda uno de los aspectos más atractivos de Wii U, que Sony no dejó pasar.

La consola **no aceptará** *Dualshocks* de PlayStation 3 o 2. Pero en cambio, si reconocerá el **PlayStation Move.**

Los juegos tendrán un valor desde 0 a US$60.



LO QUE CREEMOS, RUMORES

Esto lo ha dicho el mismo Yoshiba, de Sony, pero preferimos ponerlo acá. Ya que aún no es oficial de Sony como empresa: La consola no bloqueará los juegos usados.

1 El juego *on-line* siempre será gratuito. Sin embargo habrá modalidad de pago, similar al *tv-cable*, con planes *light* o *full*, *silver* o *gold*, orientados a restringir o brindar más, en relación a los servicios de *streaming, share* y *broadcasting*. El **PlayStation Plus** se mantendrá.

2 PlayStation 4 tendrá un valor de entre $400 a $500 dólares.

3 En Chile la plataforma llegaría a un valor aproximado de **$380.000 pesos.**

4 La consola se venderá casi al mismo tiempo en Chile que en Estados Unidos, o a lo sumo con un par de semanas de diferencia. No más de dos.

5 Juegos como *Final Fantasy Versus XIII, The Last Guardian* y *Metal Gear Solid: Ground Zeroes* verían la luz en esta plataforma.

6 Los juegos para PS3, continuarán saliendo al menos por dos años más.

7 El disco duro será como mínimo de 250GB. Esperamos sea de 500GB.



LO QUE MÁS NOS GUSTÓ

El apoyo de los desarrolladores.
El *Retro Play.*
El botón *Share*.
La potencia de la consola.

LO QUE NO NOS GUSTÓ

No retro compatibilidad de periféricos o juegos.
¿Dónde está EA?.

Sin lugar a dudas, Sony acaba de sacar el guante, y dar el primer y certero golpe en el paso a la nueva generación. Con una presencia deslumbrante de creativos, e incorporando de manera atractiva a las capacidades sociales de la máquina, Sony nos presenta de forma seria y real, una cara de una forma completamente nueva de afrontar los videojuegos. El hecho de poder tener amigos observando, comentando y ayudándote en vivo mientras juegas, o la forma en que implementaremos **PlayStation Vita** en la consola, nos abre un abanico de posibilidades, que esperamos los desarrolladores sepan abrazar e implementar. De momento solo podemos decir, buena movida Sony, señores de Microsoft, ahora les toca mover a ustedes.

PlayStation 4

LOS JUEGOS

La **PS4** ya es oficial y obviamente, una nueva consola significa nuevos juegos.

El 20/02 Sony oficializo la PS4 y nos presentó el nuevo control, pero esto no es Wii U y el control no es el punto fuerte de la consola, así que para satisfacer al público *gamer* comenzó un *line up* de títulos por venir, que pasamos a detallar ahora...

por:

DR. GAMER





KILLZONE SHADOWFALL

Siguiendo con el *line up*, y como era de esperarse tras saber que también estaban involucrados en el diseño del *hardware*, **Guerrilla** nos muestra la nueva entrega de su saga de FPS: **Killzone Shadowfall** y como era de esperarse deleitó a todos con su nivel gráfico (el sobrevuelo de la ciudad al comienzo de la demo es una escena simplemente sublime). Esperemos que el juego sea algo más que gráfica al momento de salir al mercado y no se repita lo ocurrido con *Killzone 3*.



KNACK

El juego para los más chicos de la casa y que aparenta ser una especie de aventura y plataformas en que controlamos a una especie de *niño golem*, que puede tomar una forma gigante para acabar con sus enemigos y que aparenta seguir una línea como la de *Jax & Daxter* o lo que fue *Crash Bandicoot*, en su momento.



WATCH DOGS

Ubisoft no se queda atrás y muestra nuevamente a su caballo de batalla del pasado E3, esta vez corriendo en PS4, mostrándonos un poco más de qué va el juego en el que nos ponemos en el lugar de este vigilante que hasta puede determinar previamente quienes serán víctimas (casi me sentí como en cierta *peli* de Tom Cruise) y con sutiles detalles nos mostró un poco de lo que será el multiplayer del juego, donde los jugadores interactuarán en la misma ciudad al mismo tiempo.



AGNI'S PHILOSOPHY

Pero las *third parties* no se quedan aquí, Square Enix no se queda atrás, aunque solo aviso que se viene un nuevo *Final Fantasy*, aunque quien sabe para cuándo porque aún nos deben *FF Vs XIII, FF X HD y FF XIV: A Realm Reborn*, así que mejor no hacerse esperanzas.



DEEP DOWN

Luego vino el turno de Capcom que nos presenta su nueva *Engine Panta Rhei*, la que fue mostrada con el juego que por el momento se llama **Deep Down**, probablemente lo más interesante del evento. Ambientación medieval, matando dragones, *coop* aparentemente o al menos un tipo de colaboración (personalmente, creo que podríamos haber visto *Dragon Dogma 2*, pero con un nuevo enfoque para combatir a *Dark Souls*).



DIABLO III

Blizzard hace presencia y confirma la llegada de **Diablo III** a PS3 y PS4, buenas noticias para aquellos que se perdieron esta última entrega por dejar de lado el PC y migrar a consola.



DESTINY

Y para terminar con las compañías externas, Activision y la gente de Bungie se suben al escenario para mostrarnos **Destiny**, y los primeros videos de este juego en acción. *Halo* quedó en buenas manos y ahora el magnífico trabajo de Bungie podrá ser disfrutado por todos, sin importar tu plataforma de juego.



DRIVECLUB

Volviendo al trabajo propio, Evolution Estudios *(WRC y Motorstorm)* se encargan de que los *fans* de la conducción también tengan lo suyo (algunos esperaban *Gran Turismo 6*, otros como yo esperaban escuchar nuevamente *Riiiiiiiiiiiiiiiiiiiidge Racer*, pero Sony no nos quiso dar en el gusto) y así es como nos muestran **DriveClub**, la nueva IP para los *gamer fans* de los autos.



SECOND SON

Sucker Punch vuelve a las andadas con su *sandbox* estrella *Infamous* y nos presenta **Second Son**, nuevos poderes y un nuevo protagonista.

Como pueden ver, Sony no dejó a nadie indiferente y presentó títulos para todos los gustos, además de mostrar una lista bastante amplia de desarrolladores que trabajarían con la consola.

TOMB RAIDER



¡Bienvenida Lara!

---- Desarrolladora
Crystal Dynamics

---- Distribuidora
Square Enix

---- Plataformas
PlayStation 3, Xbox 360, PC

---- Lanzamiento
Marzo 5

---- Géneros
Acción-Aventura

---- Modos de juego
1 jugador

Es la frase inicial que se vino a mi mente, cuando ya con un par de horas en el juego, me daba cuenta de la *joyita* que estaba experimentando, y es que algo quiero dejar en claro de entrada, ***Tomb Raider*** es sin lugar a dudas el mejor juego que he probado en lo que vá del 2013, y mejor que muchísimos grandes juegos del 2012.

POR: **CARLOS MENARES**



La tarea de un *reboot* de ***Tomb Raider*** no era fácil, con una nueva generación encantada con *Uncharted,* y los ávidos ojos de los *gamers* buscando exquisitez jugable y gráfica, no había licencia para equivocarse, o entregar un producto a medias, y menos, si lo protagoniza una de las figuras más icónicas del medio. Se agradece profundamente el año de retraso, que se ve reflejado en un cuidado por los detalles, y un *"pacing"* impresionante del juego.

Lara está de regreso a las grandes ligas, con un juego que se presenta como algo tan diferente pero a su vez, tan cercano a la escencia de aquellos primeros *Tomb Raiders*. La historia nos pone en la piel de una joven Lara, que junto a un grupo de estudiantes y navegantes, se ve de cara al peligro al sufrir un naufragio del barco en el que viajaban, en una expedición por encontrar los secretos de un templo perdido de una antigua deidad nipona.

El juego no tarda en ponernos en la piel de Lara, y es que una de las cosas más destacables de la entrega es la capacidad de mantener el ritmo entre jugabilidad y cinemática, historia y acción, exploración y *puzzle*.

Tal como sucediera en el célebre *Uncharted 2*, en *Tomb Raider* no hay momento alguno para el respiro, ya que si

ANÁLISIS

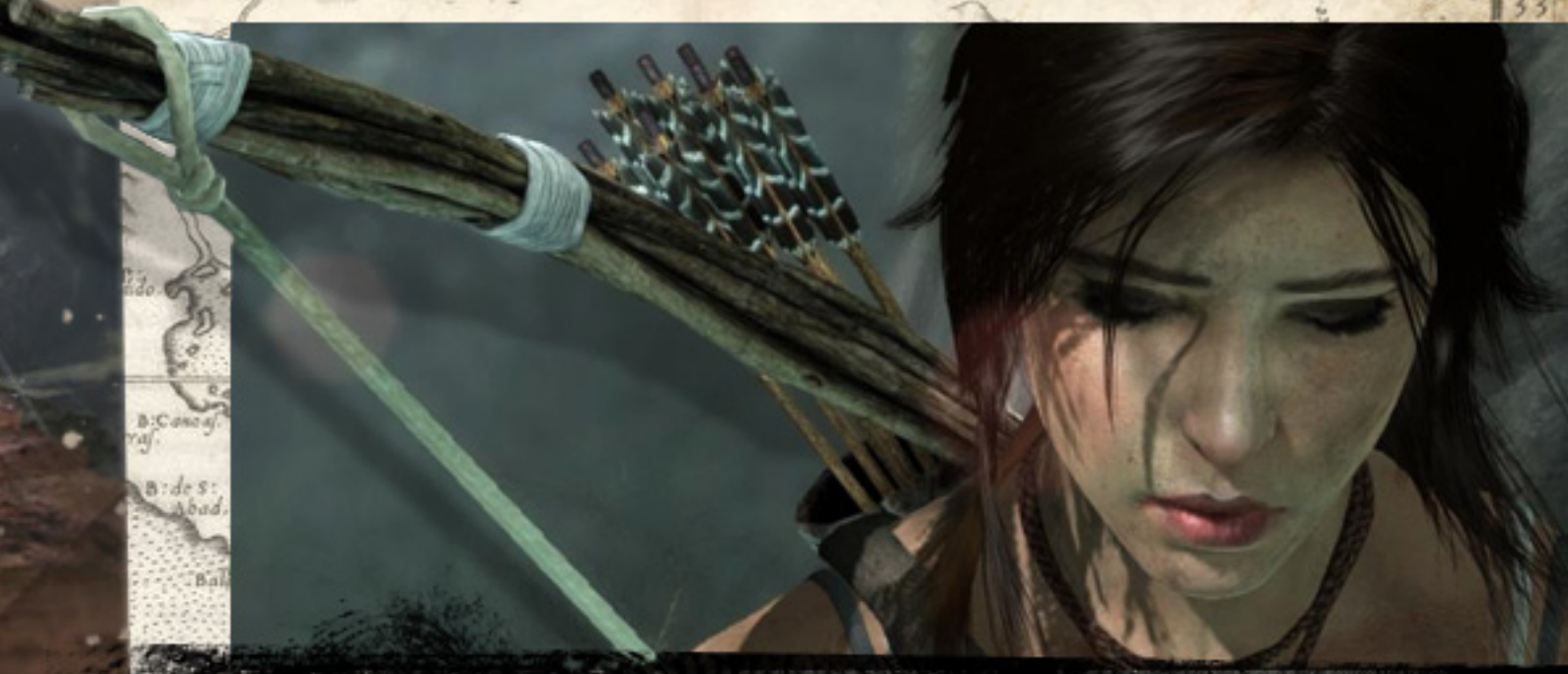




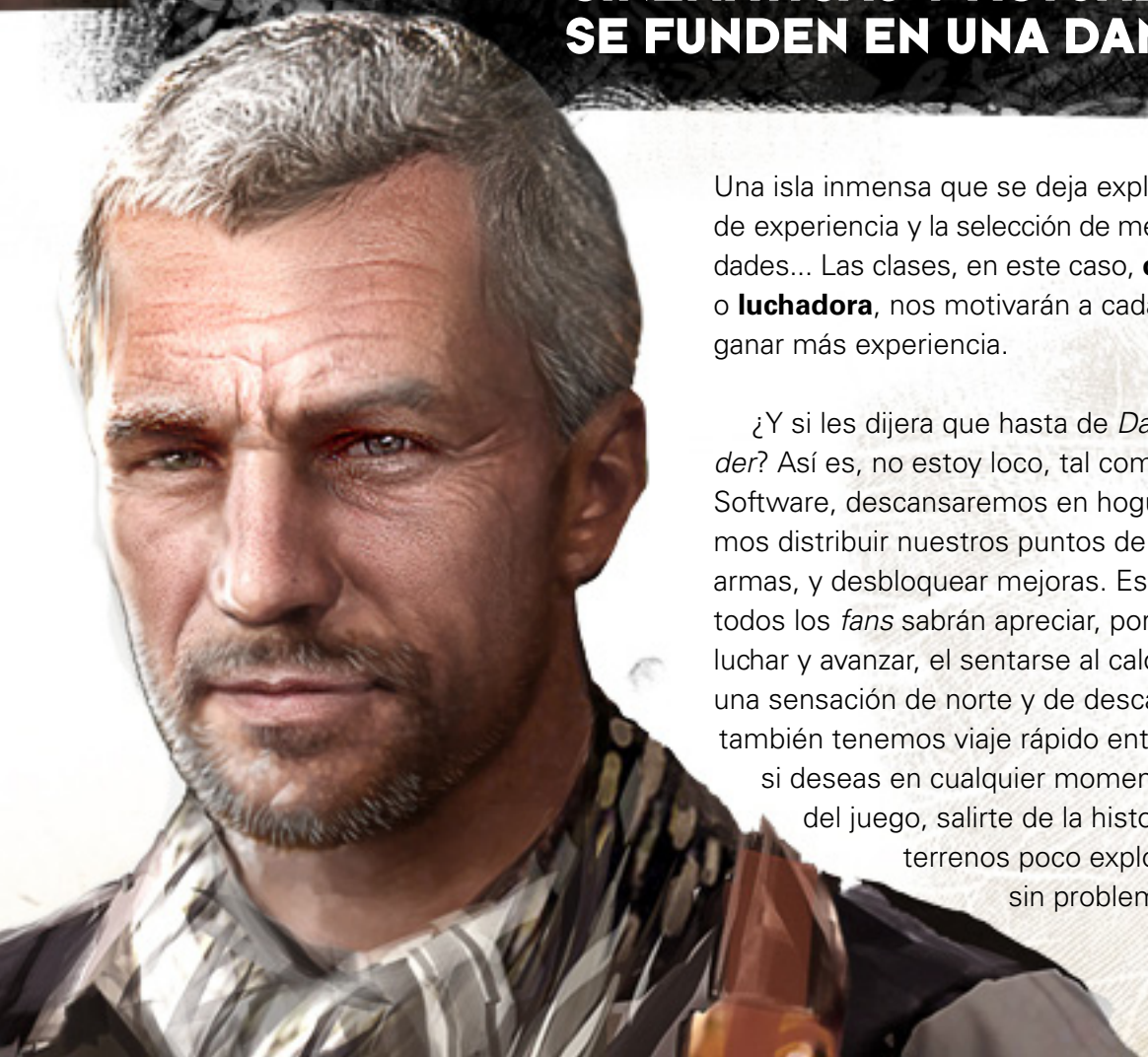


no es por la acción del momento es la isla misma la que nos invita siempre a avanzar, ya sea con la misión de buscar un refugio o por explorar las múltiples tumbas que hay en ella. Sobre estas tumbas, sin duda son el aspecto que más agradará a los viejos *gamers*, que crecieron con aquellas entregas de *PSOne*. Es en ellas donde más se pondrá a prueba nuestra paciencia, con múltiples pero inteligentes *puzzles* que nos sacarán un respiro de satisfacción cuando los logremos resolver. Pero ojo, que *Tomb Raider* no te obliga a que los explores, por el contrario, si deseas sólo una experiencia de aventura y acción, te verás a puzles al estilo, nuevamente de *Uncharted 2*, que es de donde en gran parte bebe esta entrega.

Pero sería injusto mencionar a *Tomb Raider* como un clon de *Uncharted 2* (El 3 no lo nombro, porque me parece claramente inferior a este juego y al mismo *Uncharted 2),* ya que tanto como se deja influir por él, se deja envolver de todo aquello que hizo que nos gustase tanto *FarCry 3*.



"LA GRÁFICA ES SOBERBIA, Y LAS CINEMÁTICAS Y ACTUAL GAMEPLAY SE FUNDEN EN UNA DANZA VISUAL"



Una isla inmensa que se deja explorar a gusto, los puntos de experiencia y la selección de mejoras y compra de habilidades... Las clases, en este caso, **cazadora**, **superviviente** o **luchadora**, nos motivarán a cada segundo a avanzar y ganar más experiencia.

¿Y si les dijera que hasta de *Dark Souls* bebe *Tomb Raider*? Así es, no estoy loco, tal como en el juego de From Software, descansaremos en hogueras, en donde podremos distribuir nuestros puntos de habilidades, mejorar armas, y desbloquear mejoras. Es sin duda un guiño que todos los *fans* sabrán apreciar, porque después de escalar, luchar y avanzar, el sentarse al calor de una hoguera, brinda una sensación de norte y de descanso sin igual. Ojo que también tenemos viaje rápido entre hogueras, por lo que si deseas en cualquier momento regresar a una etapa del juego, salirte de la historia central para volver a terrenos poco explorados, lo puedes hacer sin problema alguno.

ANÁLISIS



La gráfica es soberbia, y las cinemáticas y actual *gameplay* se funden en una danza visual, que muchas veces nos sorprenderemos al darnos cuenta que ya manejamos a Lara, porque visualmente no difieren en nada, y siempre son fabulosas. El sonido es impecable, y cuenta con selector de idiomas y subtítulos, recomendamos jugarlo en inglés con subtítulos en español, para apreciar mejor el gran trabajo de las voces originales.

La duración de la campaña varía de las **10** o **15 horas**, y si deseas explorarlo todo, fácilmente puedes sobrepasar las **20**. Sin duda perfecto ¿no?. Pues, podría haberlo sido, si no fuese por el único aspecto poco destacable del juego: Su multijugador. Sin mayor gracia, y clonando lo que mil juegos antes habían hecho, un multijugador genérico entre sobrevivientes o contrabandistas, se nos antojó aburrido y sin todo el brillo que tenía la historia central. Si has jugado el multijugador de *Uncharted*, conocerás el de *Tomb Raider,* solo que acá no está el brillo que tienen los protagonistas del exclusivo de Sony, y es que sin Lara, pierde todos los enteros.

Tomb Raider merecía un 9.9, pero el multijugador forzado, sin mucha originalidad, le hace perder varios puntos. Podrían habérsela jugado quizás por un sistema cooperativo de exploración, con un "construye tu Lara" o crea tu propia sobreviviente femenina, que se yo, algo que aprovechara la esencia principal del juego, que es la lucha por sobrevivir de una adolescente que está en el proceso de perder su inocencia, en el miedo, la fragilidad y el surgimiento de la fuerza, la energía y la potencia que es Lara Croft. Mención notable para la primera vez que Lara mata a alguien, porque la escena es francamente soberbia.



DEAD SPACE 3

En la presentación de EA previa a la E3 el año pasado, uno de los juegos más aplaudidos, sino el que más fue Dead Space 3, pero al ver su modo cooperativo y una buena carga de disparos las dudas sobre que tipo de juego se venia comenzaron entre los fans.

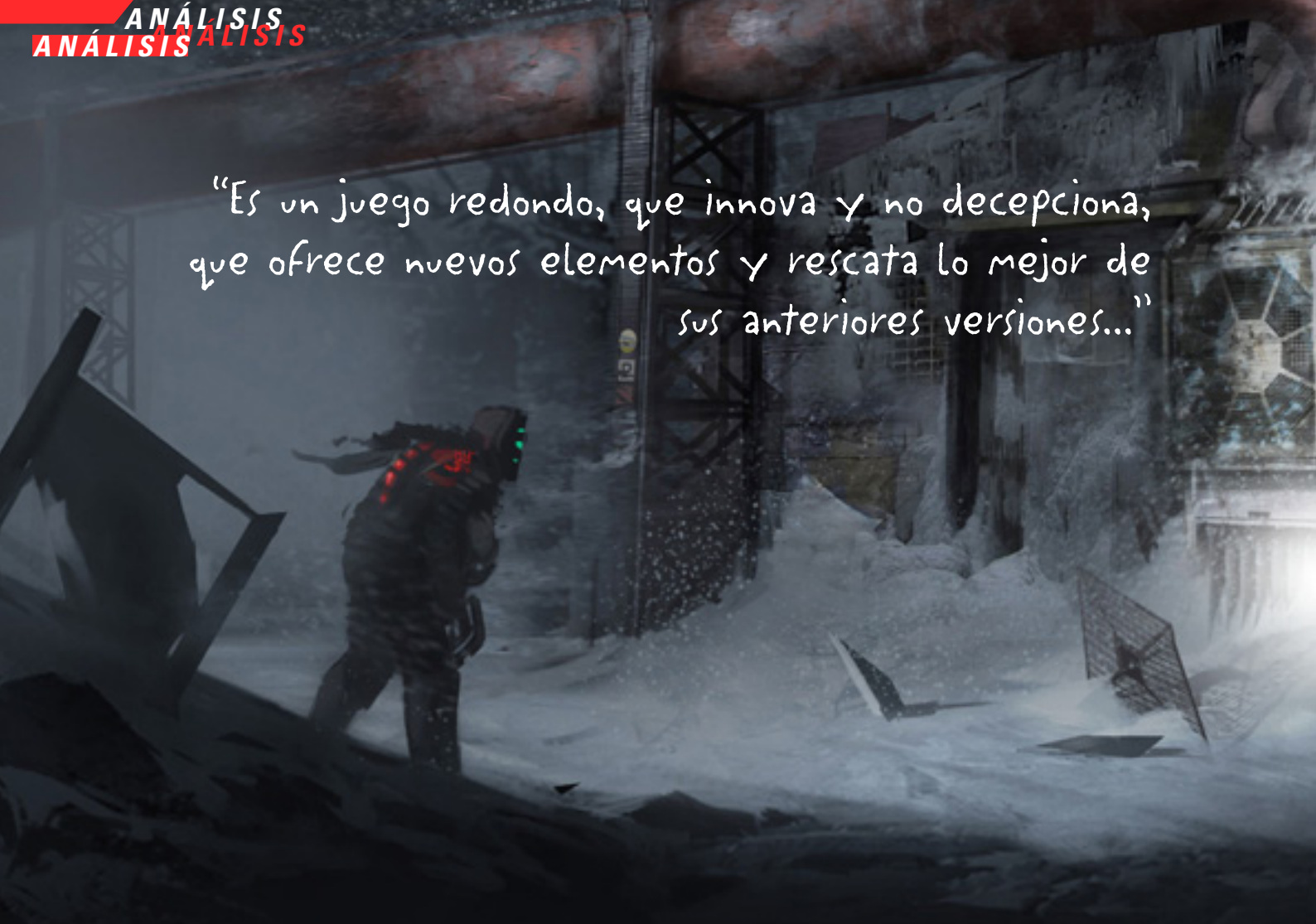
Carreras y enfrentamientos en una ambientación totalmente rodeada de nieve bastó para que todos los presentes nos preguntáramos:

¿Qué es esto?

POR: MAXPOWER



ANÁLISIS



"Es un juego redondo, que innova y no decepciona, que ofrece nuevos elementos y rescata lo mejor de sus anteriores versiones..."

Desarrolladora
Visceral Games

Distribuidora
Electronic Arts

Plataformas
PlayStation 3, Xbox 360, PC

Lanzamiento
Febrero 5

Géneros
Third-person shooter, Survival horror

Modos de juego
1 y 2 jugadores (coop)

Hace cinco años **Visceral** nos sorprendió con un juego que poseía una combinación explosiva y llamativa que siempre entre el público logra una buena recepción: terror y *sci-fi*. Su secuela fue aún más vitoreada por la crítica, pero las cosas en esta tercera y última entrega cambiaron definitivamente. Las visiones fantasmales, la opresión y la agonía a las que se sometía al personaje principal, **Isaac Clarke** en las versiones anteriores quedaban atrás dejando a un veterano que es el pilar de la historia, y que con un solo objetivo en mente tiene claro que hacer y que para eso debe pagar cualquier precio. El juego comienza en un planeta llamado *Tau Volantis*, aquí se desarrollará un impecable prólogo donde la búsqueda frenética de un artefacto dará inicio al juego. Luego, nos adelantamos doscientos años y nos encontramos en las colonias lunares, donde vive nuestro protagonista, el cual es contactado para ayudar a un pequeño grupo de resistencia que ha encontrado la forma de neutralizar el poder de las malignas ***efigies*** y terminar de una vez por todas con los necromorfos y los fanáticos religiosos que hablan de la unificación de la especie en un solo ente. Es en esta parte donde se da el punto más bajo del juego, pues nos vemos en-



vueltos en una especie de pelea de guerrillas, entre subterráneos y callejones, que le hacen un flaco favor al enganche potente que necesita todo juego en su inicio, pero al corto tiempo ya estaremos en el espacio, que es donde el juego encuentra su ambiente natural, al cual nos tenía acostumbrado en sus versiones anteriores.

La jugabilidad y los controles siguen siendo muy bien logrados y permite a aquellos que han seguido la saga desenvolverse sin problemas, y a los que asuman por primera vez el desafío, les entrega una configuración amigable y simple, eso si, utilizar el mismo botón para orientarse y agacharse, fue un desacierto. Luego ya llegaremos a *Taus Volantis*, frente a una soledad abrumadora y un frío que nos puede matar en cualquier momento; ya en este punto podemos considerar dos factores nuevos que suman al juego, y lo hacen más interesante. El primero, son las misiones secundarias, que podrás tomar o rechazar sin necesidad de alterar el arco argumental principal, y lo segundo es la construcción de tus armas con artefactos y suministros que irás encontrando en el camino, para esto tendrás a tu servicio unos pequeños robots carroñeros que te ayudaran en la búsqueda de los elementos necesarios para crear tus armas y acá me quiero detener un segundo para abordar uno de los puntos más polémicos y comentados en torno al juego, y es el sistema de microtransacciones que implemento Visceral para el juego. Si te falta o necesitas más materiales o armas, los puedes comprar *on-line*, y

ANÁLISIS



este servicio despertó críticas y suspicacias; pues bien, a decir verdad eventualmente lo puedes usar si te quieres dar un pequeño lujo, pero el juego funciona perfecto sin necesidad de utilizar esto, muy por el contrario, talvez una de las cosas que en otras versiones no se dio y en esta si, es la facilidad y abundancia de recursos. Ahora, si no gustas de perder tiempo creando armas, dispones de varios modelos predefinidos que podrás usar, modelos que por lo demás serán familiares para los veteranos de la saga.

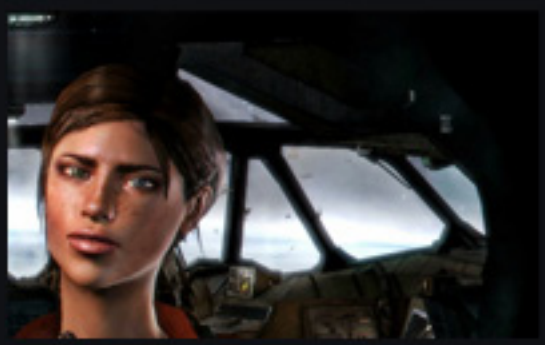
Ya en la medida que nos adentremos en el planeta, conoceremos distintas opciones y formas de jugabilidad, como escaladas y descensos con cuerdas, y a las batallas con los necromorfos se sumaran enfrentamientos con humanos, fanáticos religiosos, que tratarán de que falles en tu misión.

Los gráficos del juego son correctos y se nota una evolución positiva en su motor gráfico, pues los detalles de rostros y el manejo de luces, esta mejor logrado que su versión anterior; el sonido es también un punto alto, con muy buenos efectos, bien matizados, pero lo que sin duda es el punto más alto en esto, es su banda sonora, que le da profundidad al desarrollo de la historia, y se transforma en un soporte fundamental a la hora de desarrollar la atmósfera que el juego necesita, la que se vuelve cada vez más pesada logrando pequeños pasajes que nos agobiarán y que definitivamente si nos lograran inquietar.

Puntos altos son las ocasiones en que nos podemos desplazar sin gravedad, y las sorpresivas mermas que sufrirá tu equipo, donde la traición e incluso tu propia convicción por lograr la misión se verán amenazadas. La falta de jefes o enemigos de grueso calibre, de los cuales solo hay un par y que se ven reemplazados por hordas que resultan muy difíciles de sobrellevar hacen que sea indispensable el buen uso de tu arma, y de la *estasis*; nunca agotes tus reservas para utilizarla, pues será fundamental a la hora de enfrentar a los enemigos.

La gran innovación de este título es que te permite jugar en modo cooperativo, y lo que parecía un punto de discordia, esta muy bien logrado; el juego puede ser terminado en solitario sin ningún inconveniente, pero recomiendo la experiencia del modo cooperativo, pues







podrás hacer algunas misiones secundarias solo para este modo, y además tendrás un punto de vista diferente al del protagonista, donde las visiones y la desesperación por saber que es real y que no se harán presentes. Me costó tomarle el gusto a este versión de ***Dead Space***, pero ya en el espacio me sentí a mis anchas, es un juego redondo, que innova y no decepciona, que ofrece nuevos elementos y rescata lo mejor de sus anteriores versiones, y si bien no alcanza la atmósfera de terror de sus predecesores, ofrece nuevos desafíos, los que definitivamente lo hacen un juego redondo.

Fueron casi **16 horas** las que me tomo el completarlo, y definitivamente lo recomiendo.

NOTA GVIP

8,5



CRYSIS 3

La saga Crysis, desde que llegó a PC, siempre ha resaltado, separando a los pobres de los ricos y sin duda luciendo una de las gráficas más impresionantes que se habían visto en juego alguno.

Tiempo ha pasado desde eso, y ahora con una tercera entrega entre manos, Crytek nos demuestra que "Crysis" no es solo una cara bonita...

POR: JOTAPLAY



ANÁLISIS



No me malinterpreten, ***Crysis 3*** tiene una de las mejores gráficas que podemos encontrar en esta generación que ya acaba, y realmente nos hace darnos cuenta, que nuestras consolas no pueden mejorar más que esto.

La historia comienza siguiendo los pasos de su segunda entrega, ¿se acuerdan de ***Alcatraz***, el soldado que heredó el *nano traje*?, bueno ya no existe, ahora volveremos a ser conocidos como Prophet y llegaremos tiempo después de los eventos de *Crysis 2* donde veremos a una devastada Nueva York, donde la naturaleza ha seguido su curso y las fuerzas especiales *Cell* intentan erradicar toda forma de vida para llegar a dominar la tecnología alienígena de los *Cepth*. Ahí es donde entramos nosotros y formaremos parte de un grupo de





---- Desarrolladora
Crytek

---- Distribuidora
Electronic Arts

---- Plataformas
PlayStation 3, Xbox 360, PC

---- Lanzamiento
Febrero 19

---- Géneros
First-person shooter

---- Modos de juego
1 jugador

PS3, XBox 360:
12 jugadores on-line

PC: 16 jugadores on-line

resistencia en el cual buscaremos acabar de una vez por todas con la invasión alienígena.

Gráficamente *Crysis 3* es hermoso, con escenarios y texturas que a momentos nos dejarán boquiabiertos, el juego corre absolutamente fluido y con un apartado sonoro que funciona a la perfección dentro del universo de *Crysis.*

Hay que admitir que también no todo es tan bonito como el juego, ya que en su versión de *PS3* —que fue la ocupada para hacer este análisis—, sufrimos de algunos *freezes*, y un *bug* que realmente rompió el juego, para explicarlo, después de realizar un asesinato en sigilo en el aire, el juego realmente se rompió, ya no podíamos apuntar ni movernos a ningún lado, ni siquiera poder cambiar el arma ni nada, me imagino que no es el único *bug* que podemos encontrar, pero fue el único que nosotros descubrimos mientras jugábamos, y en realidad valía la pena decirlo.



"GRÁFICAMENTE CRYSIS 3 ES HERMOSO, CON ESCENARIOS Y TEXTURAS QUE A MOMENTOS NOS DEJARÁN BOQUIABIERTOS"



ANÁLISIS





Pero ya basta de los errores no forzados, pasemos a lo que realmente nos dejó asombrados, y eso fue el multijugador.

Crysis 3 cuenta con un modo multijugador muy completo, donde como siempre encontraremos los *Team deathmatch* o los *Free for all,* pero también

"CRYSIS 3 SE CATAPULTÓ DIRECTAMENTE A UNO DE LOS FPS MÁS BONITOS QUE HEMOS VISTO CORRIENDO EN NUESTRAS CONSOLAS"



tendremos nuevos modos como ***Hunter***, donde como la película *"Depredador",* tendremos que cazar a un equipo de soldados, que armados con armas de fuego intentarán detenernos, como cazador seremos absolutamente invisibles y estaremos equipados con nuestro arco y flecha y nuestro *nano traje*, un modo bastante divertido que nos recordará mucho al modo *infección* de *Halo*.

Los mapas de *Crysis 3* son bastantes extensos y podremos encontrar vehículos y armas alienígenas para ayudarnos.

NOTA GVIP

8,5

Contaremos con once mapas nuevos y la vuelta del mapa *Skyline* de *Crysis 2* pero esta vez detallado con la destrucción y desolación que afecta a Nueva York.

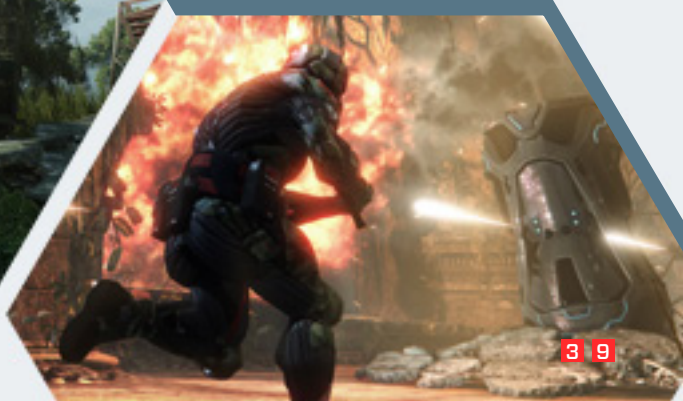
Y como es de costumbre ya en los multijugador, podremos crearnos clases y desbloquear habilidades mientras subamos de nivel, también nuevas armas estarán a nuestra disposición y emblemas para personalizar nuestras chapas de combate.

Lo que realmente nos sorprendió de *Crysis 3*, es el hecho que en las múltiples partidas que jugamos no tuvimos las típicas esperas para encontrar partida, ni siquiera ese maldito *lag* que afecta a la mayoría de los FPS, el juego corría fantástico y sumado a un muy entretenido modo multijugador, estaremos jugando *Crysis 3* por mucho tiempo.

Si bien, se agradece mucho al equipo de **Crytek,** ya que realmente se esforzaron para darnos un modo campaña realmente frenético y entretenido. Aunque le cueste tomar vuelo al título, cuando *Crysis 3* empieza con la acción no para hasta el final.







ANÁLISIS

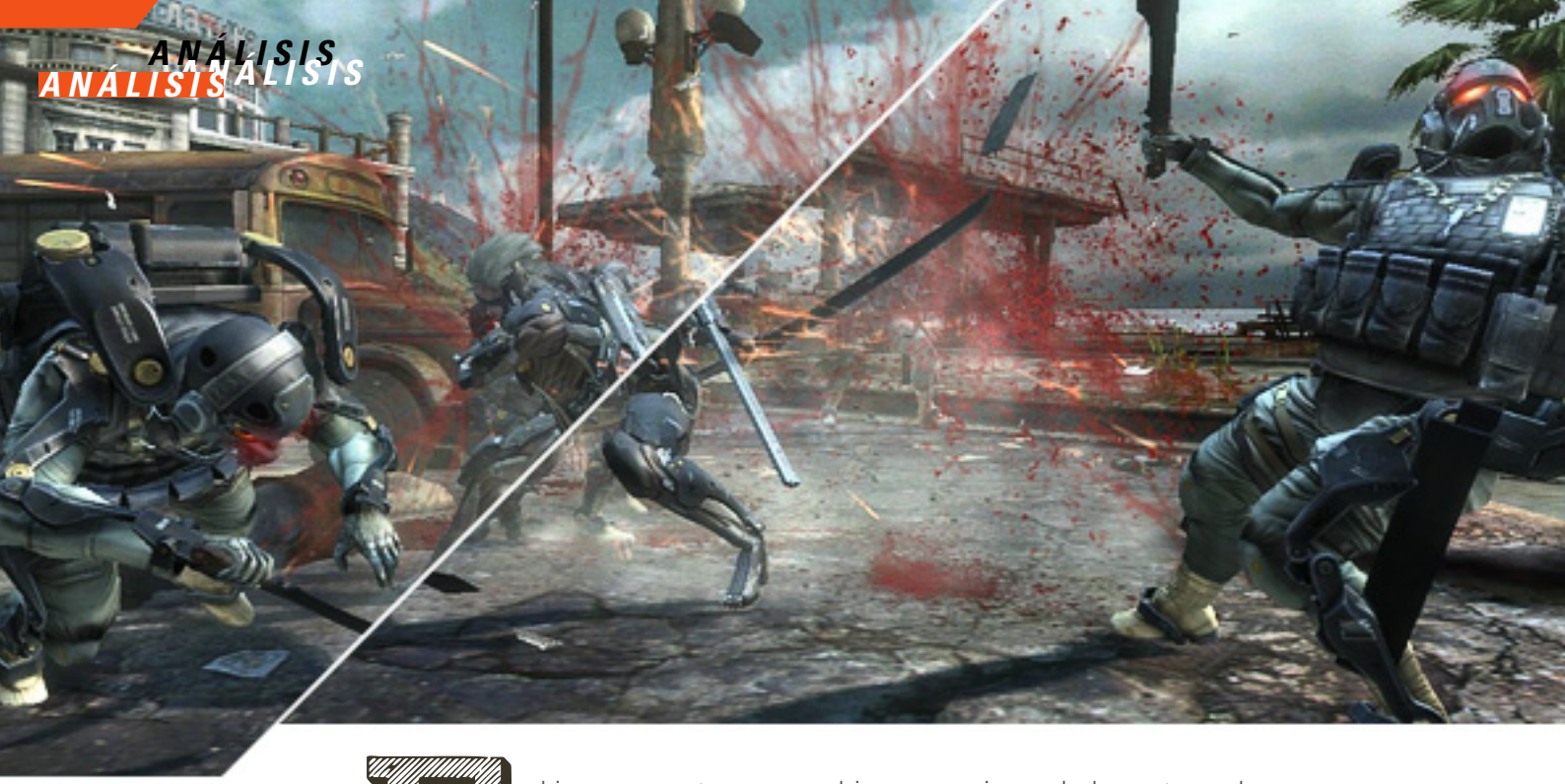
Alejándose del sigilo que ha fascinado a tantos jugadores a lo largo del planeta, llega un nuevo *Metal Gear*, con una nueva propuesta, apuntando a una acción frenética, rápida y profunda, sello personal de su nueva desarrolladora.

METAL GEAR RISING
REVENGEANCE

Con varios problemas técnicos, casi cancelado por **Hideo Kojima,** y tras varios eventos, este juego cae en manos de Platinum Games *(Bayonetta, Vanquish)*, para hacerse cargo de la acción a la que apuntaba originalmente Kojima Productions. Y no pudo caer en mejores.

POR:
Javier Urrutia





RAIDEN

---- Desarrolladora
Platinum Games

---- Distribuidora
Konami

---- Plataformas
PlayStation 3, Xbox 360

---- Lanzamiento
Febrero 21

---- Géneros
Hack and slash, Acción

---- Modos de juego
Un jugador

El juego cuenta con una historia sólida, que si se analiza dentro del género *Hack and slash*, se encuentra sobre el promedio. Y es que no podía ser menor si se trata de un **Metal Gear**.

Cuatro años han pasado desde los eventos ocurridos en *Metal Gear Solid 4*, **Raiden** trabaja en una empresa militar llamada *Maverick Security Consulting*, quienes le han otorgado un nuevo cuerpo de *cyborg* luego de algunos eventos acaecidos dentro de la fase inicial de la trama. Dentro de la narrativa, una parte importante ocupa la razón a la cual Raiden utiliza su espada, provocando conflictos internos que harán cambiar constantemente el ánimo de Raiden. La historia, sin estar al nivel de los juegos principales de la saga, cumple dentro del nuevo género que se encuentra.





La mecánica de juego puede resultar sencilla, considerando que existe un botón para ataque débil, otro para ataque fuerte, otro para saltar, correr, etc. Aquellos que estén familiraziados con los títulos de Platinium Games sabrán de antemano que esto es lejos de la realidad. Y para los que no conocen títulos previos de esta compañía, les afirmo que la jugabilidad es muchísimo más profunda de cómo se nos presenta en las primeras horas de juego. Además, presenta una alternativa de sigilio, que si bien no está a la altura de los *Metal Gear Solid*, ofrece una muy buena opción para aquellos jugadores de desafíos. Las habilidades y mejoras en el cuerpo de Raiden se van comprando con puntos adquiridos en batalla y se encuentran disponibles en diferentes partes del juego, las que van aumentando la gran experiencia de juego.

Los *set* de combos iniciales se combinan de manera magistral con el ***Zandatsu***, técnica que nos permitirá cortar en cientos de piezas a nuestros adversarios, desde *cyborgs* hasta los *Metal Gear Gekkos.* Al activar el *Zandatsu,* aparecerá un cuadrado indicado el lugar apropiado para cortar al enemigo y obtener su unidad de autosalud, que permitirá recobrar la totalidad de energía y salud a Raiden. Hay que tener en cuenta que para activar *Zandatsu,* hay que tener la barra de energía en color azul, de

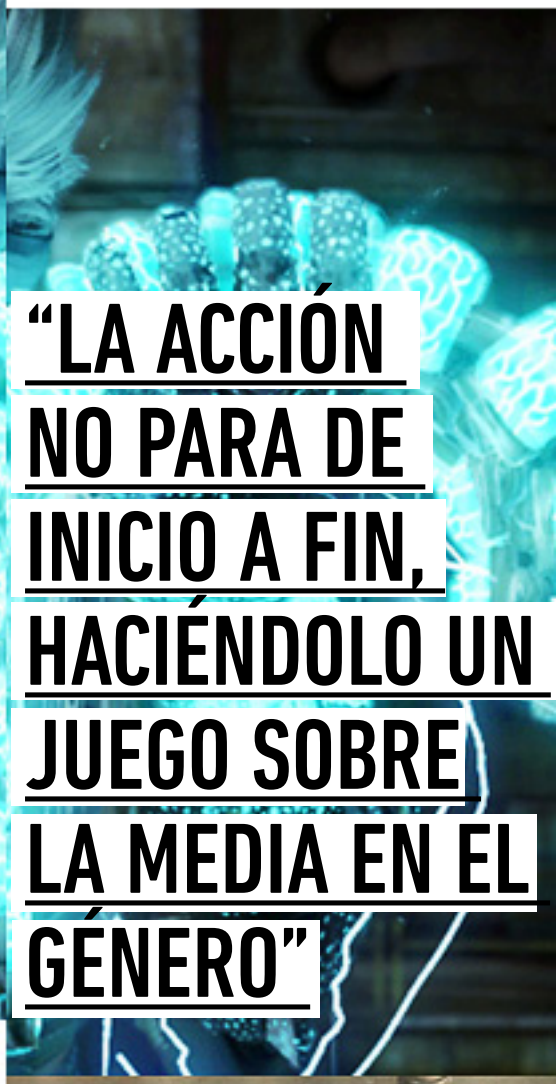


lo contrario, Raiden realizará sólo cortes normales en la dirección indicada. Al igual que *Bayonetta,* cada batalla tiene un sistema de puntuación, que depende básicamente de la cantidad de golpes que demos, los *Zandatsu* activados, cantidad de daño recibido y el tiempo total empleado. Dichas puntuaciones varían desde una **D** hasta el perfecto **S**. Lo único negativo del sistema de juego es la cámara, muchas veces incómoda e imprecisa, que dificulta más que ayuda en la batalla.

Su duración es corta, rondando las 5 horas promedio en dificultad normal, que se alarga mucho considerando la tremenda rejugabilidad que ofrece *Revengeance*. Por ejemplo, las misiones VR que se van adquiriendo en diferentes localidades del juego y que suponen algunas de ellas verdaderos desafíos, las diferentes dificultades desbloqueadas, las que aumentan de manera considerable la agresividad y cantidad de enemigos, experimentar combos con diferentes armas, moviemientos o mejoras recientemente adquiridos. Las misiones VR habrá que encontrarlas a lo largo del juego, además de ciertos enemigos con un brazo izquierdo con información útil para hacer mejoras a Raiden. La dificultad es justa en normal, complicado en difícil, y de ahí para adelante se vuelve un verdadero desafío, ya que la cantidad de vida que poseen los enemigos, sobre todo los jefes, versus la cantidad de daño que pueden crearnos, es grande. Un reto para quienes les gusta lo difícil.

La música es increíble, siguiendo la línea de sus anteriores juegos y acorde a la velocidad de la acción que plantea el juego. El apartado gráfico cumple, siendo el mayor atractivo los **60 fps estables** que presenta, dándole una mayor





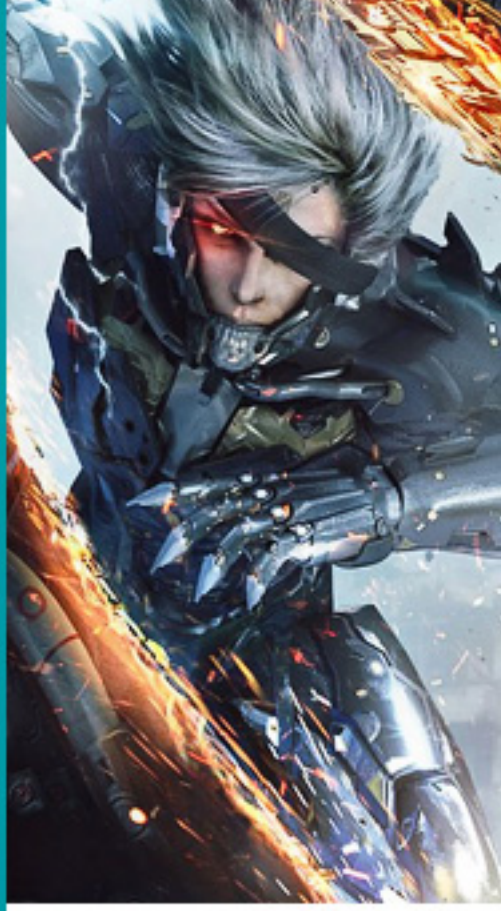
“LA ACCIÓN NO PARA DE INICIO A FIN, HACIÉNDOLO UN JUEGO SOBRE LA MEDIA EN EL GÉNERO”



calidad y mayor fluidez a la jugabilidad. La combinación de los 60 fps y la acción frenética que propone *Platinum Games,* hacen que *Metal Gear Rising: Revengeance* sea un muy buen juego, el cual posee todos los elementos para que un *spin off* sea satisfactorio, no alterando la historia principal, una buena jugabilidad y carisma de los personajes. Salvo pequeños momentos de lentitud del juego, este se desarrolla de manera rápida, no dejando tiempo para pensar o ir a buscar algo. La acción no para de inicio a fin, haciéndolo un juego sobre la media en el género y posicionando aún más alto el nombre de *Platinum Games* y *Metal Gear.*

NOTA GVIP

8,5





ANÁLISIS

Cuatro de febrero fue el día en que América dio la bienvenida a la siguiente entrega de la saga de RPG y estrategia exclusiva de Nintendo:

FIRE EMBLEM™ Awakening

*En **Awakening** se hizo un trabajo simplemente increíble, ya que el juego logró actualizarse sin dejar de lado su esencia, cosa que no muchos juegos pueden decir.*

POR: **DR. GAMER**



ANÁLISIS



---- Desarrolladora
Intelligent Systems

---- Distribuidora
Nintendo

---- Plataformas
Nintendo 3DS

---- Lanzamiento
Febrero 4

---- Géneros
RPG

---- Modos de juego
Un jugador

Para todo aquel que haya jugado las entregas anteriores, sabe a que se enfrenta. Llegó la hora de volver al tablero de juego, el triángulo de armas que define nuestras debilidades y fortalezas en combate y horas y horas de juego.

Sin embargo, ***Fire Emblem Awakening*** ya no es solo para el *fan*. Como ya se ha visto en algunas entregas anteriores, ahora hay niveles de dificultad más permisivas, haciendo más accesible el juego en ese sentido (y aún así el juego no te la hace fácil), ahora existe un modo *classic* y uno normal adicional a la dificultad que determina si dentro del juego nuestros personajes mueren permanentemente (siendo esta una de las principales características de esta saga desde el NES).

Fire Emblem Awakening incorpora bastantes cinemáticas para hacer más dinámica la historia, con un *Cel Shaded* que simplemente es impresionante.

"UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE 3DS EN LO QUE LLEVA EN EL MERCADO LA CONSOLA"

Había pasado un año desde que no veía gráficas de este nivel en esta portátil.

En una forma de hacer más atractivo visualmente se ha modificado la cámara de los combates, orientándola más a la acción, aunque tienes la posibilidad de cambiarla a la cámara clásica en 2D, o incluso usar la primera persona de tu personaje.

Ahora volviendo a lo que más nos interesa, las batallas siguen en la forma tradicional de esta saga, el tablero dentro del cual nos movemos, con el terreno afectando a nuestras unidades, aldeas para visitar y *NPCs* con los que hablar, pero se agregan cosas. Ahora nuestros personajes pueden trabajar en equipo, ya sea estando al lado de nuestro personaje en el mapa (lo que al iniciar un combate sube nuestras *stats* además de agregar la posibilidad de que tu compañero ataque), o también el trabajar en pares, estos es unir a 2 personajes en uno potenciando *stats* y permitiéndose moverse junto (útil para mover personajes con poca movilidad) aunque solo puedes usar un personaje a la vez.



ANÁLISIS

Se estrena un nuevo sistema de relaciones entre nuestros personajes, siendo esta afinidad la que determine el chance de un ataque extra o de que un personaje aliado pueda salvarte de un ataque enemigo. También un sistema de generaciones donde avanzada la historia jugaremos con los hijos de personajes que conocimos anteriormente incluido tu propio héroe (un personaje que tú puedes crear a gusto y que participa en la historia, otro de los agregados de este juego) similar a lo visto en *Record of Agarest War* pero sin el *Fanservice* cortesía de Compile Heart.



Volviendo al apartado técnico, ya mencione las hermosas gráficas vistas en las cinemáticas, pero la gráfica del juego ya sea en batalla o durante un diálogo no se queda atrás, no al mismo nivel claro, pero si hay que decir que durante el tablero volvemos al 2D de las antiguas entregas en portátiles, aunque esto al *fan* de la saga no le molestará. Otro aspecto destacable es el diseño de personajes e ilustraciones de la mano ***Yusuke Kozaki***, quien también se encargó del diseño en *No More Heroes 1*, simplemente haciendo más impecable esta entrega.

Entrando en temas de audio, este juego sigue brillando, no solo dándole en el gusto a los *fans* con un doblaje en dual audio (inglés y japonés) , si no que una banda sonora que es simplemente un deleite al oído.

También volvemos al *on-line*, pudiendo descargar héroes de otros usuarios (o subir al tuyo) así como también descargar personajes de entregas anteriores de *Fire Emblem* para que se unan a nuestro equipo, y acceder a DLC de pago que aumentan el contenido del juego. Quizás lo único que podría opacar lo maravilloso que es este juego es el hecho de que el tablero está en 2D, pudiendo haber





usado uno más actualizado ya en 3D como los vistos en *Path of Radiance* y *Radiant Dawn*, pero no es algo que realmente le quite mérito al juego. Lejos uno de los mejores juegos de 3DS en lo que lleva en el mercado la consola, si es que no el mejor (es cosa de gustos, para mí lo es) y posiblemente mantendrá este *status* por mucho tiempo más, y su éxito avala su calidad ya que aún se encuentra agotado su formato físico.

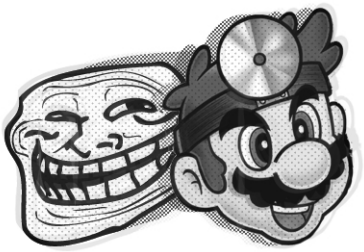
Simplemente un *Must-Have* no solo para el usuario de 3DS, si no que para todo *fan* del RPG.



NOTA *GVIP:*

9,5





DR.GAMER & MR. tROll

Regresa el consultorio del inefable Dr. Gamer y Mr. Troll. Mes a mes, encontrarás aquí, las más variadas consultas hechas por nuestros lectores y usuarios. Pero basta de intros y pasemos a la sala médica.

¡Hola doc! como sé que es *Nintendero* y *San Google* me dejó igual, le hago las preguntas a usted. Ok., hace unas semanas atrás me compré el *Kingdom Hearts* y en la parte de los manuales trae dos papeles con códigos, uno de Square y otro de Nintendo. Buscando por *net* decía que tenía que registrar mi consola y poner esos códigos pero... ¿para qué sirven?. Otra más, ¿cuál es mejor la *3DS normal* o la *XL*? y porque eso, gracias.

POR: **Katsu**

Hola pequeño, mira depende de gustos realmente, si prefieres la *normal* o la *XL*. A mi no me gustó la *XL*... la encontré muy plástica... aunque la pantalla más grande es piola , pero me quedo con mi *3DS normal,* que está bastante bien y es súper cómoda. Además q le tengo el *Circle Pad Pro,* en caso de que algún día lo necesite. Siempre conviene registrar tus juegos de Nintendo en Club Nintendo, especialmente si compras al lanzamiento porque por como dos semanas, te dan más *puntitos*. Esos códigos te dan *moneditas* (depende si son juegos, consolas o si es al estreno o después). Mes a mes Nintendo cambia el catálogo de canjes disponibles por monedas... en USA hay mas cosas, como: *vasos, stickers, posters y calendarios,* entre otras cosas. Pero también hay juegos. Generalmente *WiiWare, DSIWare* y de la *eShop* de *3DS* que puedes canjear por súper pocos puntos, en la mayoría de las ocasiones. ¡Aguante Club Nintendo!

Dr. Gamer

Dotore, ¿el *joystick* de Xbox 360 inalámbrico, puede ser usado vía *bluetooth* en un PC o *notebook* cierto? Al sincronizarlo en el PC o *note*, luego hay que volver a sincronizarlo con la Xbox 360, igual es *pajita* andar sincronizando a cada rato. Tengo ambos mandos, tanto alámbrico como inalámbrico, pero es mucho más cómodo jugar sin cables. Espero su pronta respuesta.

POR: **Geno**

El control de Xbox 360 no funciona por *bluetooth* primero que nada, cabro perdido. Para el control alámbrico, basta con bajar los *driver* de la página de *Windows* y te funcionará. Para los inalámbricos necesitas el receptor inalámbrico de Xbox, o no te funcarán ni teniendo el *Play & Charge*.

Dr. Gamer

Hola que talca, como andamios. Doctor tengo una duda, estoy buscando el Crysis 1 para la Xbox y no lo encuentro por ningún lado, mi duda es: ¿está en versión física o solo en versión descarga en Xbox Live? De antemano gracias.

POR: **WLady**

Solo existe en versión digital, en PC es la única parte que está el juego físico.

Dr. Gamer





COSPLAY GAMER TOMB RAIDER







GAMERVIP

GamerVip Año 2 - Nº 13, Marzo 2013 | Distribución gratuita | www.gamervip.cl