
VIP
NOVIEMBRE 2013
BATTLEFIELD 4

Sniper Game

Venta de videojuegos,
consolas y accesorios

Tenemos miles de títulos para todas las consolas





Av. Las Palmas 2209, Local 030 | Paseo Las Palmas, Providencia Santiago de Chile

Búscanos en Facebook
y mantente atento a
ofertas exclusivas

Servicio técnico
especializado
y profesional





Teléfono: 56 2 2312477 | contacto@sniper.cl

Carlos Menares | Lobo Orochi

Editor y fundador de Revista GamerVip / GV.cl. Diseñador 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.

Rafael Inostroza | Badseed

Profesor de profesión, pero con el alma anclada a los videojuegos, el popular Semilla se ha destacado por su fuerte presencia dentro de diversas comunidades gamer, así como por sus populares crónicas «El MaSetero de Semilla». Hoy escribe en exclusiva para GamerVip, donde además, en horarios vampirescos, se encarga de la edición gramatical cual moderno profesor bandera.

Dr Javurr

Enigmático ser nortino, de épicas leyendas entre desierto, chi8cas y juegos. Gran conocedor de los mares de nintendo, así como de esos RPG que solo las mantes más avanzadas pueden ya recordar.

EDITOR GENERAL
Carlos Menares

EDITOR SONY
Luis Godia

EDITOR DE CONTENIDOS
Rafael Inostroza

ANALISTAS
Javurr
Badseed
Lobo Orochi
Jotaplay

CRONISTAS
José Toro
Max Power

DISEÑO Y PORTADA
Carlos Menares

MAQUETA
Luis Silva

GAMERVIP
Año 2 · Nº21, Noviembre 2013
Distribución gratuita
www.gamervip.cl



EDITORIAL

Finalmente estamos en los kioskos virtuales del mundo gamer! Así es, tengo el orgullo de contarles, que hoy GamerVip es leída en mas de 5 países de habla Hispana, como son Argentina, México, Perú, Colombia y España, en donde nos encontramos como descarga gratuita en diversos portales y sitios gamer para el gusto de nuestros hermanos jugones. Es una gran alegría para nuestro staff, el recibir todos esos nuevos ojos, y esperamos abrir nuestras puertas para potenciar aún más la globalización de nuestra revista.

Aprovecho de informarles chicos, que desde hoy, GamerVip saldrá los días 20 de cada mes, de manera mensual y desde ya les adelanto que se viene nuestro número de diciembre, con un completo especial a Playstation 4 y Xbox One, con datos exclusivos sobre su funcionamiento en Chile, así como los primeros análisis de sus juegos. Ryse, Killzone Shadow Fall, Assassin's Creed y muchos más estarán presente en un número de antologia.

Pero hablemos del número que ahora tienes frente a tí. En esta ocasión tuvimos el agrado de conversar con los muchachos de Artmament Games, quienes recibieron a nuestro Soul Reaver y contestaron cada una de sus preguntas, probando una vez más, que con fuerza, en Chile sí se hacen videojuegos. Don semilla nos trae hoy una tremenda retrospectiva de la WWE en los videojuegos, así como nos cuenta las novedades del nuevo WWE 2k14.

El lanzamiento de Beyond en Monticello, los análisis de Battlefield 4, Call of Duty Ghosts, Pokemon X/Y, el mismo beyond y Zelda Wind Waker, son solo algunos de los artículos imperdibles del mes, que se coronan de forma «real» con un tremendo especial a la princesa Zelda, en nuestra sección Cosplays.

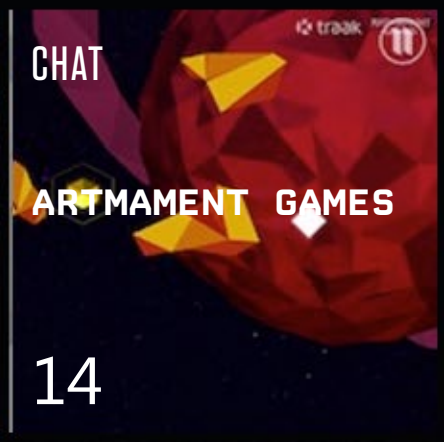
Nuevamente nuestros amigos de Electronic Arts se han hecho presente con Battlefield 4, obsequiando la joya de DICE, para un espectacular concurso, del que podrás enterarte al final de nuestras páginas. Esperamos que te acostumbres a ellos, ya que pretendemos mensualmente tener actividades y concursos para tí, asi que no dejes de participar.

A disfrutar de este noviembre, donde no solo llega GamerVip, sino toda una nueva generación de consolas, que junto a nosotros te dicen: Bienvenidos a una nueva era Gaming.

CARLOS MENARES | **EDITOR GENERAL**

Índice de contendidos



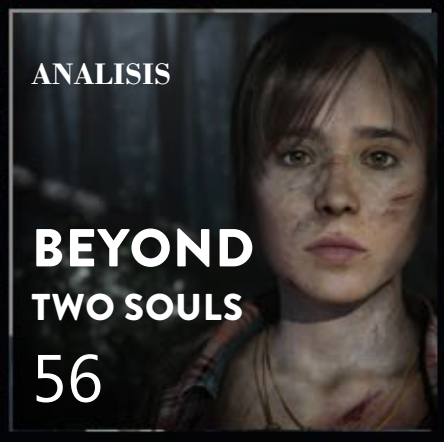















YOUTUBERS EN CHILE
THE NOOBFATHER
22


AVANCE
SUPERSMASH BROS
24


EN LA MIRA
WWE2K14
28


UTY


ANALISIS
BATTLEFIELD 4
48


ANALISIS
ZELDA WINDWAKER
60


COSPLAY: ZELDA
62


CONCURSO
68

DESDE MONTICELLO

LANZAMIENTO



BEYOND
TWO SOULS™

— **POR:** MAX POWER


O MEJOR

EL MARTES 8 DE OCTUBRE, PLAYSTATION CHILE LANZÓ OFICIALMENTE EL JUEGO



Hasta la sexta región, en el Paseo Monticello, fue la presentación de este juego protagonizado por la exquisita Ellen Page. El evento tuvo muchísima concurrencia, con la presencia de figuras del espectáculo, que uno jamás se imaginaria que son gamers (muchos me huelen a galleta) pero esto le dio un glamour y una buena onda inusitada al evento. Además de los invitados especiales, hubo una gran concurrencia de medios, y desde ya les adelanto, que aprovechando la ocasión, se empezó a gestar lo que sin duda será una revolución para los medios especializados nacionales, pero de eso no les puedo contar más, pero lo estampo aquí, pues más adelante sabrán que fueron los primeros en leer sobre el tema.

Pudimos conversar con Benjamín Garnica, que nos dijo: *«La participación de dos reconocidos actores que no solo prestaron sus voces, sino que también sus movimientos. Es una entrega que, creo, será muy bien recibida por los aquellos amantes de los videojuegos que quieren participar íntegramente en la historia»*, pero además le preguntamos lo que todos quieren saber: ¿Qué pasará el 29 de Noviembre cuando salga PS4 en Chile?

No solo nos confirmó que se hará un evento especial para el lanzamiento en Chile, sino que nos adelantó que la campaña #vivaPLAY, de la cual hemos podido ver múltiples promociones, incluso en televisión, será mucho más de lo que se espera, y están seguros que no dejara a nadie indiferente. Ante la pregunta ¿Tendremos PLUS en nuestra store para esa fecha?, un silencio cómplice, nos hace suponer que será una sorpresa más de las que tendremos ese día (NOTA del editor: posterior a la entrega del artículo, llegó el servicio Plus a Chile).

EL hecho que este lanzamiento haya sido hecho en Monticello no es algo antojadizo, pues en la ocasión se inauguró el primer centro gamer de Latinoamérica, Planeta Play; un espacio creado gracias a una alianza entre Playstation Chile y Casino Monticello. «Esta alianza estratégica es la primera parte de un proyecto a largo plazo y está fundamentado en la alta cantidad de visitantes que recibe Monticello mensualmente. Se trata de un espacio dedicado exclusivamente para la familia por lo que estamos contentos de poder compartir en él la pasión PlayStation" declararon los anfitriones.

Un punto que no puedo dejar pasar es que Beyond es un juego de largo aliento en lo que a su desarrollo se refiere, necesitó de una alta tecnología, captura de rostros y movimientos, y deja claro que SONY invierte de forma contundente en nuevos tipos de juegos y formas de relacionarse con la consola, pero lo sobresaliente, es que esto se hace ad portas de la salida de la nueva consola de la compañía; este año los dueños de una PS3 hemos tenido lanzamientos contundentes como GOW Ascension, The Last of Us, Beyond: Two Souls y Gran Turismo 6, y esto no es un detalle menor. El portafolio de títulos de una consola es sin duda un elemento importante, pero más importante aún es tener la certeza que no te van a dejar botado a medio camino, y simplemente sin títulos exclusivos para tu consola, en lo que a mi parecer, ha sido el papelón de este año, con Xbox.

— **POR:** MAX POWER


PlayStation
BEYOND
Monticello


BEYOND
SONY





NUEVA ZONA PLAYSTATION
EN CASINO MONTICELLO

CHAT

ENTREVISTA A ARTMAMENT GAMES

ARTMAMENT GAMES ES EL ÁREA DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS DE TRAAK.

En febrero del 2013 TRAAK da inicio a su área de desarrollo de videojuegos, para esto integra a su equipo al proyecto independiente Artmament Games con el cual da inicio a esta nueva área de desarrollo e investigación.

De esta forma el área de desarrollo Artmement Games da inicio a su trabajo de forma profesional, con la misión de crear nuevas propuestas de proyectos relacionadas a la industria de los videojuegos, con el fin de generar nuevos negocios, aportes tecnológicos y creación de contenidos memorables y de calidad.

El área se encuentra hoy en su primera etapa, en la cual sus creaciones buscan ser un laboratorio de experimentación para comprender de forma íntegra los diversos procesos que implica el desarrollo de videojuegos y de esta forma identificar potenciales negocios relacionados a la industria en videojuegos o la implementación de conocimientos o habilidades de este tipo de desarrollo que aporten a otros proyectos dentro de TRAAK.

Nuestra principal meta es buscar crear juegos de calidad, que aporten experiencias memorables a nuestros jugadores sumado a la creación de oportunidades de negocios que nos permita abrir puertas al mercado global.

«Lo más difícil es partir y tomar la decisión de hacer tu primer juego, esto es independiente del país. Este camino depende de algunas decisiones claves, por ejemplo decidir si quieres que sea un hobby o tu profesión. »

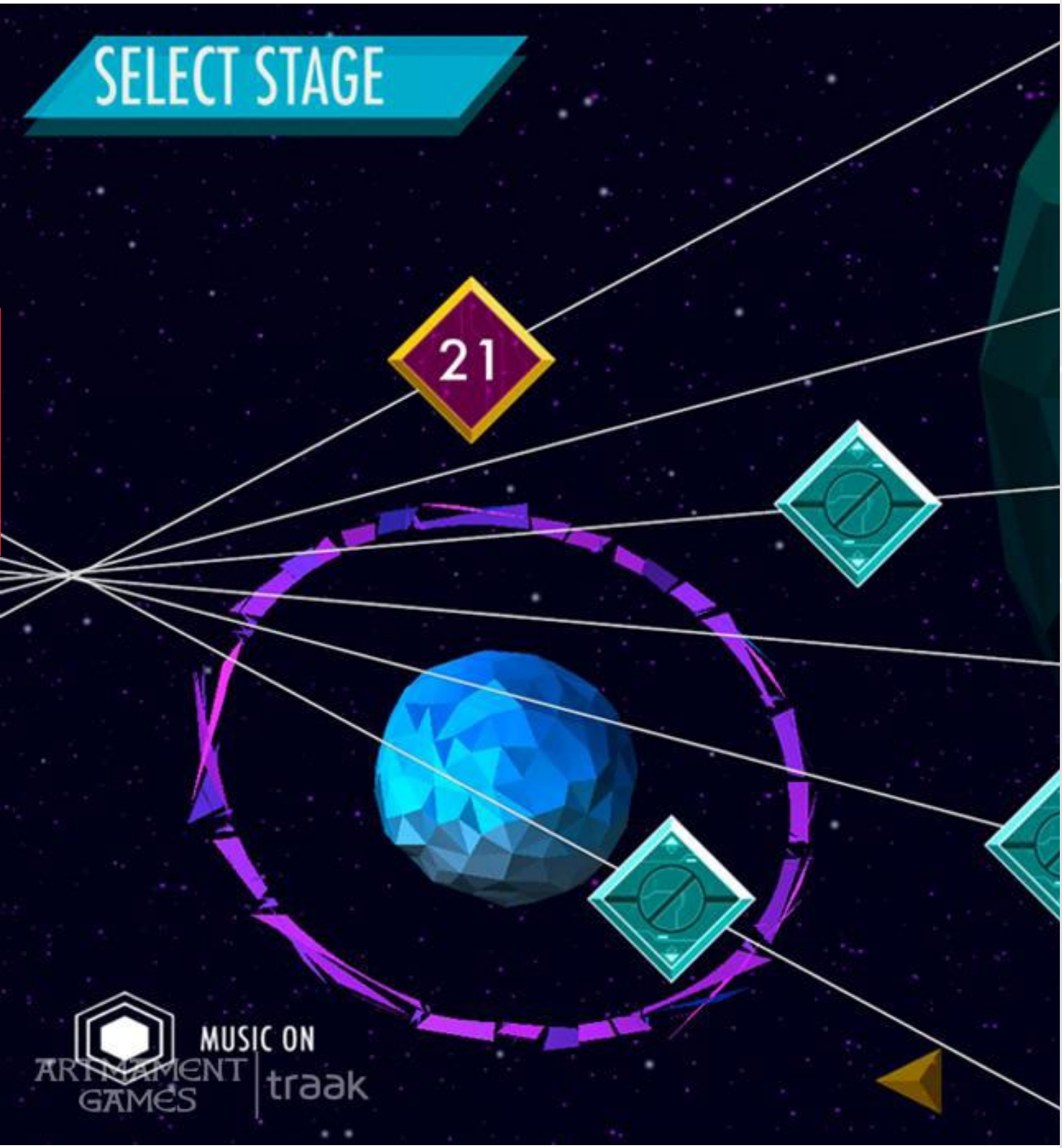
El equipo:

Juan Pablo Barros - Director de proyecto, encargado del desarrollo y enfoque de los proyectos asociados. Sus tareas principales es dirección de proyecto, desarrollo de mecánicas de juego y todo el arte relacionado a los proyectos.

Santiago Chiriboga - Desarrollador y Q.A., enfocado a la programación y el desarrollo íntegro y objetivo de los proyectos.

José Manuel Muñiz - Creador de los diversos contenidos y propuestas que el área desarrolla, sumado a sus conocimientos de abogado con lo cual busca mantener el orden en materia legal de todas las creaciones del área.

Pero pasemos a la entrevista en sí, donde los muchachos de Artmament, amablemente respondieron cada una de nuestras inquietudes.


SELECT STAGE
21
MUSIC ON
ARTMAMENT GAMES
traak

CHAT

GV: Explícanos un poco sobre Sidereus, ¿cómo es que llegaron a la idea del concepto?

BGB: Sidereus es un juego casual de puzle y precisión, ambientando en el viaje de Sidereus, una partícula de luz, que tiene por misión viajar por el universo recolectando la energía vital de los planetas, la cual se encuentra repartida por todo el universo, con el fin de despertar al universo.

La idea detrás de Sidereus consta de tres elementos principales que necesitábamos realizar.

Primero era poder desarrollar nuestro primer proyecto comercial como equipo, lo cual debíamos tener varios factores en mente al momento de diseñar el juego.

Segundo tenía que ser un juego sencillo de desarrollar, el equipo se estaba recién formando y usamos a Sidereus como una forma de definir métodos de trabajo y probar algunas ideas que nos permiten mejorar nuestro conocimiento, de esta forma el juego fue desarrollado por tres personas en un tiempo de tres meses.

Tercero buscamos generar un equilibrio entre un arte abstracto que presentara el universo del juego sumado a una música envolvente y emotiva que acompañara a la simpleza de las mecánicas con el fin de hacer vivir al jugador una experiencia de juego liviana pero sin perder el desafío de resolver los puzles.

Hoy Sidereus se encuentra en Appstore, AmazonStore y Playstore.

GV: En cuanto al desarrollo chileno, ¿Qué tan difícil es, desde su punto de vista, sacar su primer juego al mercado en Chile?

BGB: Lo más difícil es partir y tomar la decisión de hacer tu primer juego, esto es independiente del país. Este camino depende de algunas decisiones claves, por ejemplo decidir si quieres que sea un hobby o tu profesión. Cada camino es válido e implican distintos tipos de beneficios y sacrificios.

Hacer un primer juego no es lo difícil, la tecnología y la información está disponible, es solo cuanto tiempo dedicas para aprender y aplicar esta información. Además hay gente con mucho talento en este país que pueden aportar mucho a crear estas nuevas experiencias.

Lo que digo no asegura el éxito y tampoco la calidad del juego. Mucha gente comete el error de partir con proyectos gigantes a sus capacidades y es donde muchos se caen y después de un tiempo se rinden porque no logran llegar a sus metas. Por lo mismo la mejor opción es partir pequeño y consciente de lo que se puede hacer como desarrollador, cada proyecto es un desafío nuevo e implica aprender y crecer para llegar a los mejores resultados posibles. En lo personal creo que no hay que perder el foco de lo que haces, por muy crudo que suene, al final del día estas invirtiendo tiempo y como toda inversión esta te debe llevar a algún lado, así que siempre es bueno tener un plan para el desarrollo, las metas y alcances del proyecto y, no menor para los que quieren ganarse la vida con esto, tener muy a mano un plan comercial que te permita entender y visualizar cuánto es el costo y como lograr llegar a resultados que te permitan seguir avanzando por este camino.

Pero lo más importante es partir y aprender en qué consiste cada etapa de desarrollo de este tipo de proyectos.

Lo bueno en Chile, es que está tomando cada día más fuerza el tema, y cada vez vamos a ir viendo más y mejores juegos, es un proceso de mucho trabajo y tiempo, tanto personal como de todos los involucrados en la industria nacional.

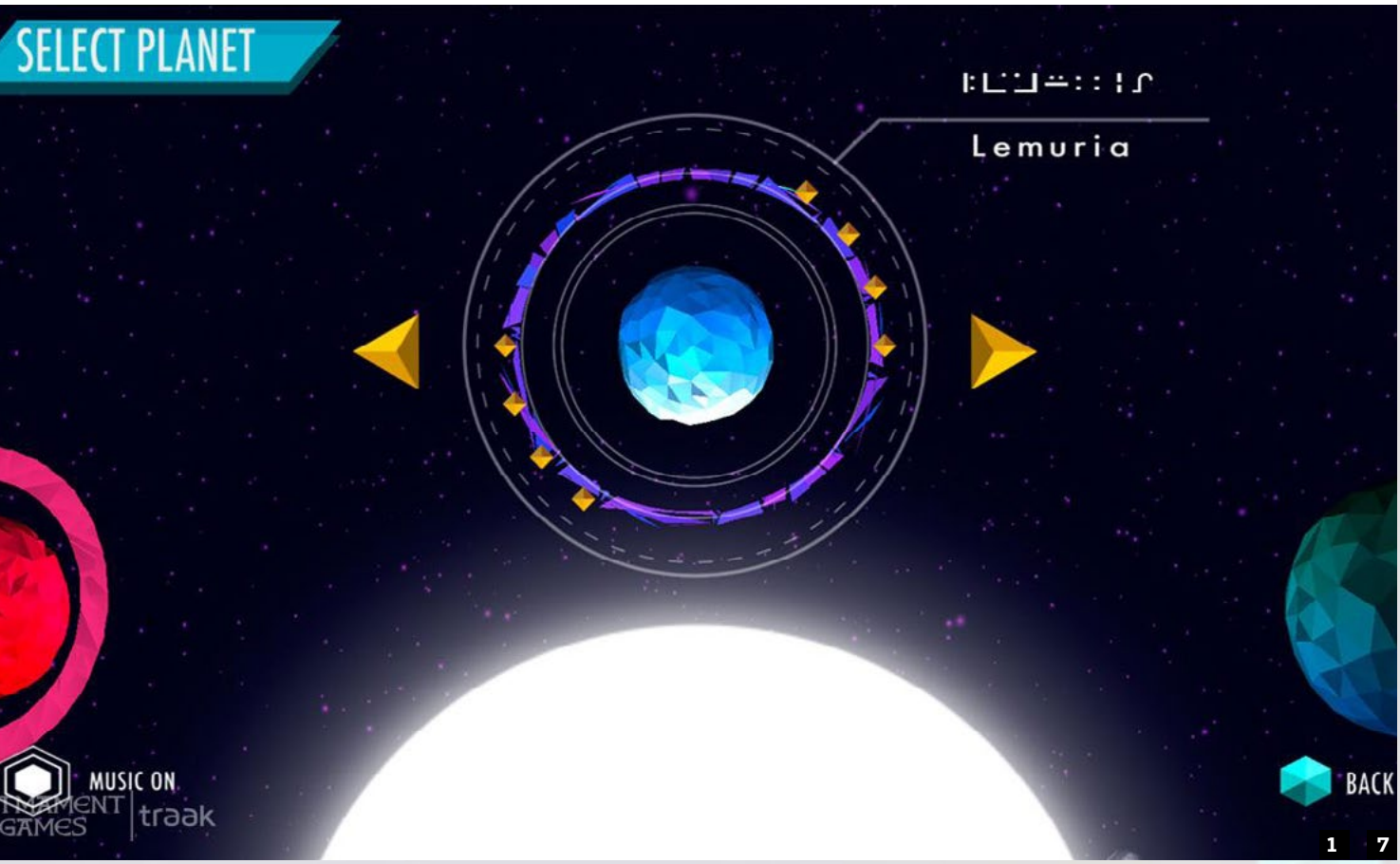
Pero lo importante es que la idea de hacer juegos, y vivir de ellos como industria, es algo que se está gestando y moviendo.

GV: ¿Cómo crees que es la situación del mercado de videojuegos en Chile comparado con la de otros países de Latinoamérica?

BGB: Chile tiene un mercado bastante saludable de consumidores, esto se muestra tanto por la inversión extranjera en campañas de publicidad para los juegos más importantes del momento, como en los eventos que se están realizando en torno al mundo de los juegos. Estos hechos nos dan señales de cómo los videojuegos están tomando más fuerza y presencia como una actividad normal y cotidiana, donde la gente los empieza a ver como una opción válida de entretención y la industria internacional ve a Chile de forma atractiva para entrar con más fuerza en hacer presencia con sus marcas.

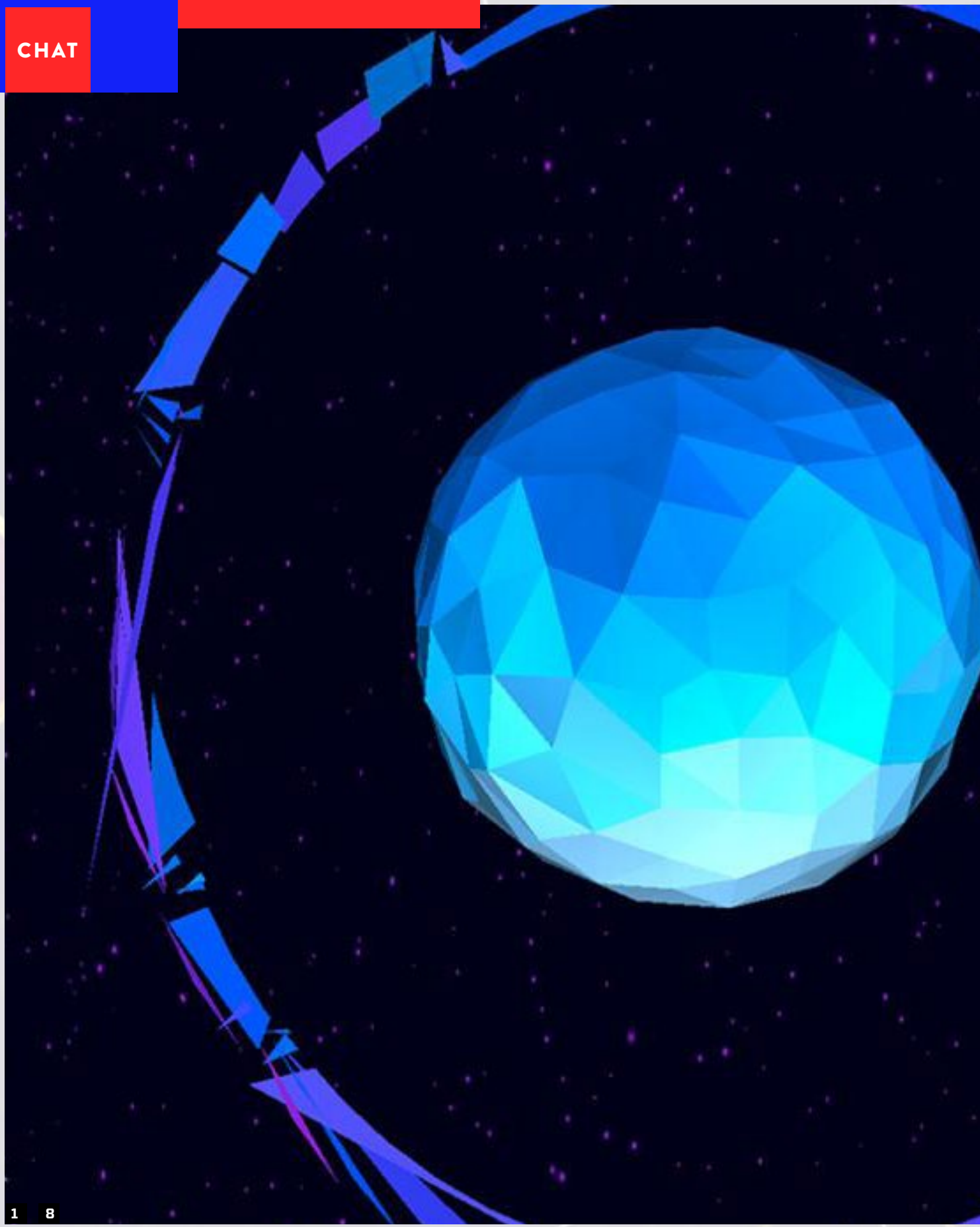
Chile está partiendo y va encaminado a tener una experiencia similar a lo que pasa en países como Brasil, Argentina y México, donde la presencia de los videojuegos es completa, no solo en eventos de lanzamiento o consumo, sino donde se pueda apreciar la industria nacional de forma más robusta y poder palpar los logros de esta.


ARTMAMENT GAMES
traak


SELECT PLANET
Lemuria
MUSIC ON
BACK
ARTMAMENT GAMES
traak

BACK

CHAT

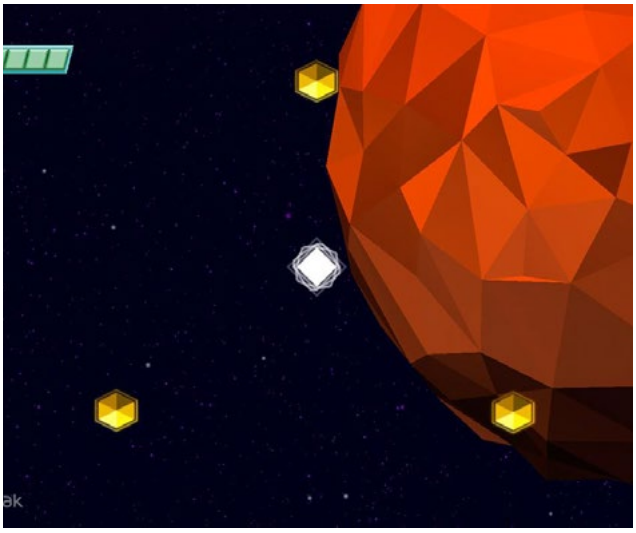


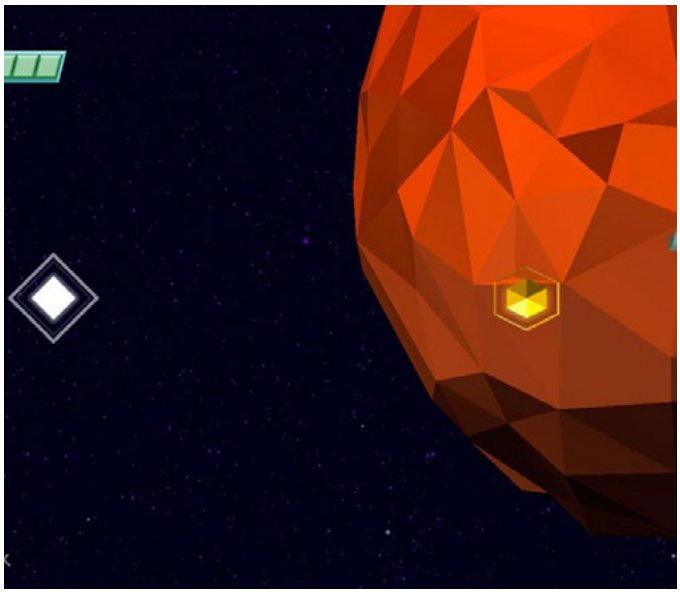
GV: En tus propias palabras ¿Qué tan importante crees que ha sido la inclusión de los videojuegos dentro de los dispositivos móviles?

BGB: Es bastante importante lo que sucede con los juegos móviles, son un mercado en crecimiento, que te permite llegar a miles de personas las cuales la mayoría se han transformado en jugadores por usar este medio, en lo personal es un mundo que se mueve muy rápido y cada día nos encontramos con nuevos desafíos. Es un mercado que no está definido y por lo mismo no hay una fórmula mágica para tener éxito, pero es un terreno nuevo, que si se aprende de él y uno se enfoca, podría ser un mercado muy interesante.

A nivel de desarrollo hay muchas herramientas que permiten trabajar en varias plataformas móviles a la vez, sumado a que las mismas plataformas de publicación no son alejadas o no tiene costos de implementación altos, lo que hace un escenario ideal para partir y aprender sobre el desarrollo con el cual pulir las capacidades para poder generar mejores juegos. Ahora bien, el lado negativo por todas las facilidades mencionadas anteriormente es la competencia dentro, que es bastante difícil, y el perfil del usuario es tan variada que implica ser muy observador del mercado para poder identificar buenas oportunidades, las cuales hay que tomar lo más rápido posible.

En lo técnico cada año vamos a ver mejores aparatos y mejor tecnología móvil, lo que nos va a permitir desarrollar y vivir experiencias mejores y más complejas por medio de este medio, esto va a generar que la calidad y la exigencia por parte de los jugadores sea cada día más alta. Hay mucho que aprender de este mercado y veo por este medio que se va ir forjando los nuevos comportamientos de juego/jugadores en el futuro.





GV: ¿Qué es lo primero que hay que tener en cuenta al momento de desarrollar un juego para móviles?

BGB: Debes saber tu mercado. Esto refiriéndose al segmento de gente que probablemente va a jugar tu juego. Con esto puedes determinar el alcance, o tamaño, de tu proyecto y tener una aproximación del costo de inversión.

Los jugadores de móviles son extremadamente variados, y no a todos les gustan los mismos juegos, por ende, saber cuál es tu grupo de interés, tu competencia en ese grupo, y el posible margen de ganancias puede ayudar a determinar si la idea es viable como negocio, o es un proyecto solo para robustecer tu portafolio.

GV: ¿Cuál es el siguiente paso que tomarán como empresa?

BGB: Hoy nos encontramos enfocados principalmente en hacer crecer al área, estamos trabajando en nuestro segundo proyecto, buscando nuevas oportunidades de negocio y fortaleciendo nuestros procesos de creación.

GV: Bueno muchachos les agradecemos por su tiempo, y sin duda que GamerVip estará con todos sus ojos puestos en cada uno de los proyectos que nos entreguen a futuro.

Así muchachos, me despido de un nuevo chat, y pongo ya mi lente en búsqueda, de alguna otra empresa que esté haciendo ruido en Chile, para el próximo mes traer otra interesante entrevista. - por JOSE TORO



5 JUEGOS TOP CHILENOS

— **POR:** JOSE TORO

Usualmente no mucha gente sabe que hay juegos que se desarrollan en Chile o peor aún, piensan que no estan a la altura de los otros juegos y no vale la pena jugarlos, por eso en GamerVIP decidimos hacer un conteo de los top 5 juegos Chilenos, variados y para todos los gustos, que son simplemente espectaculares. Otro punto es que esta lista no pone un juego por encima de otro, hemos jugado y disfrutado de estos juegos por igual y esa es la razón por la cual los recomendamos fervientemente.

Zeno Clash (Steam, Xbox 360)

Si buscas algo que no has visto antes, Zeno Clash es lo que quieres. Un juego cuya perspectiva es en primera persona, pero no es el típico FPS, claro, puedes disparar armas, pero la idea del juego es derrotar a tus enemigos a puños y patadas. Si esto fuera poco, el mundo de Zenozoik (lugar donde toma lugar Zeno Clash) está basado en una ambientación de Fantasía Punk bastante bizarra, la cual se ve bastante poco dentro de los videojuegos. Simplemente una joya de los chicos de Ace Team.

Doritos Crash Course 2 (Xbox 360)

Entretenido, competitivo, atractivo, gratuito y uno de los grandes juegos de Behaviour Interactive, el cual combina lo mejor de los juegos de plataformas con el juego online competitivo, lo que hace a este juego tan adictivo. Además podremos crear nuestros propios avatars para competir con nuestros amigos con el aspecto que queramos, ¿Qué mejor?

5 JUEGOS QUE NOS PONEN EN EL MAPA MUNDIAL DEL MUNDO GAMER ACTUAL.

World of Doodles (Web / Facebook)

Cuantas veces nos hemos emocionado, enojado, gritado y burlado con los dibujos de nuestros amigos en juegos de adivinanzas como Pictionary pero simplemente no tienes tiempo para juntarte con ellos debido a la escuela/trabajo, bueno, Amnesia Games tiene la solución, con su juego para Facebook World of Doodles, en el cual deberás dibujar una imagen para que otra persona alrededor del mundo la adivine y lo mismo puedes hacer adivinando un dibujo que alguien haya hecho, completamente adictivo y recomendable.





ePig Saga (iOS)

Si sabes poco sobre juegos chilenos, este al menos debe haber sonado un par de veces entre tus amigos, pues ePig Dash, ePig Surf y los otros juegos de la saga son lejos de los más populares runners creados en el país, en el cual su estética y carismático personaje dejará una huella de entretención en nuestros teléfonos y obviamente, matara ese tiempo muerto en el que estas aburrido en la micro, la oficina, el colegio y hasta en el baño.

Rock of Ages (Steam, Xbox Live, PlayStation Network)

Aquí tenemos otra rareza de los chicos de Ace Team, mostrando como siempre ese toque de excentricismo artístico que les gusta poner en cada uno de sus juegos. Rock of Ages nos cuenta la historia de Sisifo, quien fue condenado a empujar una roca hasta que llegara a la cima, pero cada vez que va a mitad de camino, esta se cae, así que en el proceso debes aplastar a grandes personajes históricos como Maria Antonieta, Napoleón entre otros. Una excelente transformación del género del Tower Defense haciéndolo entretenido, desafiante y por sobre todo, completamente recomendable.



CHAT

The NoobFather

COMENZAMOS UN NUEVO ESPACIO EN REVISTA GAMERVIP. UN ESPACIO DE APOYO A LOS NUEVOS YOUTUBERS NACIONALES, CHICOS QUE ESTÁN COMENZANDO Y CON UN SUEÑO EN MENTE, DESTACAR EN EL COMPETITIVO MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS.

Thenoobfather, es un canal en donde se pretende mostrar, todo tipo de material relativo a los videojuegos. Alfas, betas, hasta reviews y discusiones en donde no queda nadie libre de su ácido lente. Te invitamos a conocerlo, en esta su presentación, donde nos habla de su proyecto, el nuevo pokémon y hasta el fenómeno Kickstarter.

El mundo de los videojuegos ha cambiado notablemente, comenzando desde los gráficos, hasta los propios géneros e historias que los rodean. Algo tan simple como la historia de Mario y Peach, ha evolucionado de manera drástica, hasta algo ya mucho más complejo que supera incluso muchas películas, como la joya que fue The Last of Us.

Hace poco tuve el placer de tener en mis manos la nueva entrega de pokémon, ya teniendo bastante edad, y un poco desconectado de aquella historia llena de bichos únicos con tipos como roca y eléctrico. Pero al jugarlo me sentí totalmente como si volviera a ser un niño de tan solo 6 años, con gráficos muy limpios y bien hechos estéticamente hablando, junto a una amplia variedad nueva de pokemón que en mi vida pensé que llegaría a tantos alguna vez. Nuevas estrategias y combinaciones que hacen un gameplay asombroso, junto a un modo online que es muy amigable para aprender y el metagame del juego bien simplificado, para hacerlo más digerible a cualquier persona poco familiarizada con él.

La historia como siempre sigue siendo básica, tú eres un niño/a de 10 años que sale con su primer pokemón a la aventura, peleando contra el team flare (equipo rocket de esta generación por decirlo así), ganando medallas para finalmente conquistar la liga. Un camino muy entretenido, bien implementado y simplemente gratificante ver a los primeros 3 pokemón que más de alguien tuvo el placer de tener hace su buenos años atrás, hablo de bulbasaur, squirtle o charmander, pero vienen con un ítem muy especial y esto saca otro tema llamado las “mega evoluciones”. Trajo mucha polémica en un comienzo por parecerse a digimon en ese sentido de evolucionar en la pelea, lo cual no encuentro mucho sentido el “rage” por tal adición, pero gracias a esta nueva propuesta te puede cambiar todo el rumbo de la batalla poder mega evolucionar a tu charizard, con un nuevo diseño, stats y poderes que pueden hacer que de estar perdiendo desastrosamente, salir victorioso.

Esta nueva entrega ha superado las expectativas, si quieres sentirte como en la infancia, esta nueva entrega no te defraudara. Espero pronto iniciar más videos respecto al título, de momento los Invito a todos a visitarme en *www.youtube.com/thenoobfathercl* donde hemos iniciado este proyecto gamer, y en donde pretendo ir subiendo videos entretenidos y con material que quizás desconocías. Para mí es fundamental poner Kickstarter en portada, y mostrar auténticas joyas, que necesitan de nuestro apoyo. Actualmente con muy pocos días al aire estoy haciendo videos de Hearthstone, y preparo video reviews sobre pokemon X, Call of Duty, Smite, Battlefield 4 y The Wolf among us. Espero leerlos y que con sus críticas o comentarios me ayuden a mejorar y a crecer.

— POR: NOOBFATHER


The NoobFather



— POR: JAVURR


SUPER
SMASH BROS.
for NINTENDO
Wii U/3DS
TM



Seguramente hablar de Super Smash Bros es platicar acerca de una de las sagas con mayor cantidad de fans a lo largo del globo. Esto se debe a la inclusión de los personajes más carismáticos de Nintendo o su particular estilo de lucha, caótico, en dos dimensiones y simple. Esta amalgama ha dado muy buenos frutos en las consolas de la gigante nipona y por eso mismo, no fue ninguna sorpresa el anuncio de otra entrega para las plataformas Wii U y 3DS.

Partiremos por lo más importante y es el roster. Está confirmado que serán idénticos para ambas versiones, cuya lista más actualizada es la siguiente: Mario, Donkey Kong, Link, Samus, Kirby, Fox, Pikachu, Bowser, Pit, Villager (de Animal Crossing), Mega Man (la cual sorprendió a muchísimos seguidores de ambos mundos), Wii fiit trainer, Pikmin & Olimar, Luigi, Peach, Link estilo Spirit Tracks, Sonic y el último confirmado es Xernas (el pokémon legendario de la Versión X). Esta lista es extremadamente variada y la inserción de Sonic y Mega Man hace el sueño realidad de muchos gamer que crecieron con estos personajes y tendrán ahora la posibilidad de verlos pelear cara a cara.

Esta nueva entrega está siendo desarrollada por Namco Bandai Games, responsable de los Tekken y Sora Ltd. culpable de verdaderas joyas como Super Smash Bros. Brawl y Kid Icrus Uprising, lo que nos permite elevar nuestras expectativas hacia lo más alto, justificadas por lo demás. Podemos esperar entonces, que la jugabilidad sea accesible para todos, tanto jugadores experimentados como novatos, pero lo bastante profundo para que sea difícil de perfeccionar, recordando una frase célebre: Fácil de aprender y difícil de dominar. Esta fórmula tan exitosa ha llevado a otros títulos, como el Melee, a estar constantemente en competiciones profesionales anuales de juegos de luchas, como el evo. Entonces, de manera adicional a las predicciones de la jugabilidad, esperamos encontrarnos con batallas de cuatro jugadores en escenarios dinámicos y variables que nos permitirá elevar nuestra altura y disminuirla, tanto para interactuar con la escena, o escapar o acercarse a un enemigo, con una barra de salud sustituyendo a los archiconocidos porcentajes de salud (esto está confirmado, puesto que el director del juego, Yoshito Higuchi dijo que todas las mecánicas del juego estaban



listas). Otra característica confirmada (lamentablemente) es la eliminación del modo historia, argumentando los responsables del desarrollo del juego que los videos que habían trabajado tan arduamente fueron filtrados a la internet y que la visualización de dichas escenas en el juego no gozarían de los mismos sentimientos que cuando se ven por primera vez (frases muy inexplicables para la mayoría, apuntando probablemente a otros problemas como la causa de la no incorporación del modo historia, que sin duda dejará un gran vacío). Estas secuencias de video serán reemplazas, hasta lo que se sabe ahora, por una mayor presentación de cada competidor al inicio de la batalla.

«la jugabilidad estará orientada al modo un jugador, con mayor posibilidad de personalización de los personajes»

Como cabe esperar, las versiones de Nintendo 3DS y de la Wii U estarán diferenciadas por algunos aspectos de modalidad y de nivel gráfico. Para la primera, la jugabilidad estará orientada al modo un jugador, con mayor posibilidad de personalización de los personajes, mientras que para la segunda se apostará por una gran modalidad multijugador online, permitiendo el intercambio de ítems y objetos entre ambas versiones. Esta modalidad online está siendo ampliamente trabajada en la versión de Wii U, ya que el director del juego señaló que en la versión Brawl existen serios problemas al respecto, como la pasividad de algunos jugadores, que esperan tranquilos en un sector del escenario a que se les ataque para recién entrar en batalla, cosa que según Sakurai, no está ni cerca de lo que él pretende de este Super Smash Bros.

Aparte de la diferencia de las modalidades y el mismo roster, ambas versiones tendrán diferencias gráficas, contando con un estilo cell shading para la 3DS y un estilo muy realista para la Wii U. Finalizando este recopilatorio de información disponible, hay que mencionar que no se esperan grandes cambios en la jugabilidad, dejando el particular modo de lucha casi intacto y puliendo aspectos que en el pasado no se pudo por la limitación de la consola. Tendremos que esperar para seguir conociendo el roster y las características jugables de este gran juego, las que en su actualidad son escasas. Está previsto su salida para el 2014. — **POR:** JAVURR

[redacted]



— POR: BADSEED


K14
NEW ERA
2K
SPORTS



El juego tiene un nuevo sistema de campaña llamada "Los 30 años de Wrestlemania", un modo de juego nostálgico, que recrea casi las 3 décadas de historia WWE, incluyendo más de 45 peleas, escenas clásicas de la WWE, y muchos personajes legendarios.

Cuando THQ se declaraba en quiebra, llegaron las dudas acerca del futuro de la saga de lucha libre, que ya llevaba más de 12 años en curso, pasando por distintos nombres como "Smackdown", luego como "Smackdown vs Raw" y las dos últimas entregas bajo el nombre más sencillo de "WWE". El panorama se veía oscuro, ya que por lejos la franquicia desarrollada por THQ era la alternativa real para los fanáticos del wrestling, a pesar de los esfuerzos de la gente de TNA y su "TNA Impact" desarrollada por Midway Games.

Pero mucha fue mi emoción, cuando mi empresa favorita de juegos deportivos, 2K Sports, anunciara la compra de la franquicia más popular y longeva de lucha libre. Conocida es mi admiración por 2K Sports gracias a sagas como NBA2K y Top Spin, por lo que respire aliviado con la noticia. ¿Y qué novedades nos presenta?

Casi todos los detalles del juego fueron actualizados o cambiados, incluyendo la navegación, dejando



el juego con un caminar y agarre más fluido. Nuevos movimientos, como ajustarse las muñequeras o mover a los oponentes para dejarlos en pie fueron agregados. Ataques de golpes son más rápidos y también más difíciles de revertir. Algunos luchadores pueden lanzar a sus oponentes al aire, para capturarlos en un finisher. Siete nuevos momentos "OMG" fueron agregados, permitiendo que algunos finishers se puedan llevar a cabo a dos luchadores simultáneamente, y los jugadores podrán interactuar más con los alrededores del ring. El sistema de caídas cercanas permite que hayan muchas más cuentas de 2 antes de finalizar la pelea, para darle al combate un aspecto más dramático.

«El juego presenta un nuevo modo llamado el Modo Racha o Streak, que se enfoca en The Undertaker y su mítica racha de 21-0 en Wrestlemania. ».

El modo Crea una SuperEstrella ha sido ajustado para un *save slot* expandido de personajes que puede llenarse hasta 100. El jugador aún tiene las opciones de crear sus propias entradas y finishers.

El juego tiene un nuevo sistema de campaña llamada "Los 30 años de Wrestlemania", un modo de juego nostálgico, que recrea casi las 3 décadas de historia WWE, incluyendo más de 45 peleas, escenas clásicas de la WWE, y muchos personajes legendarios. En modo Wrestlemania, las peleas tienen objetivos primarios, requeridos para vencer el juego, y objetivos históricos de bonus, los que resultan en momentos de Wrestlemania recreados.

En 46 duelos iniciales, el jugador compite a través de storylines de distintas longitudes, cambiando personajes predeterminados una vez se van completando. Cada capítulo tiene su título y foco; "Hulkamania Runs Wild" se enfoca en Hulk Hogan, y las primeras Wrestlemanias; "Nueva Generación" muestra el ascenso de Bret Hart y Shawn Michaels en los mediados de los 90'; la "Attitude Era" muestra momentos del modo Attitude de WWE'13 y otros nuevos que no estuvieron en dicha revisión; la "Ruthless Agression" se enfoca en la salida de The Rock, un menor foco en Triple H y el ascenso de Randy Orton y Edge; finalmente la "Universe Era" se enfoca en el ascenso de John Cena y los retornos de The Rock y Brock Lesnar.




LIVE



El juego presenta un nuevo modo llamado el Modo Racha o Streak, que se enfoca en The Undertaker y su mítica racha de 21-0 en Wrestlemania. El jugador puede dedicarse a defender la racha, combatiendo una y otra vez contra rivales en Wrestlemania, o bien intentar romper la racha combatiendo con todos los luchadores que lo han intentado en Wrestlemania, sin embargo, en ese modo, la dificultad para romper la racha es la más alta que se pueda observar en cualquier modo disponible en cualquier juego de WWE antes visto.

El modo WWE Universe regresa, pero ha sido completamente revisado. El jugador tiene la opción de customizar completamente su "universo", Shows customizados centrados en la divas están disponibles, junto con PPV customizables con menos restricciones que en el pasado. El sistema de rivalidades tiene el crédito de estar completamente actualizado con un Manager de Rivalidades para seguir todas las rivalidades.

Hasta ahora el juego ha recibido en general una buena percepción en la crítica, mostrando que aún queda mucho por avanzar, pero siendo el primer paso de 2K Sports en la saga, queda mucha esperanza para el siguiente año, cuando el equipo de creación termine de ajustar las ideas a las cosas que 2K pueda requerir, pero se ha destacado bastante la fluidez y rapidez del juego.

POR: BADSEED


WANTED
DEAD

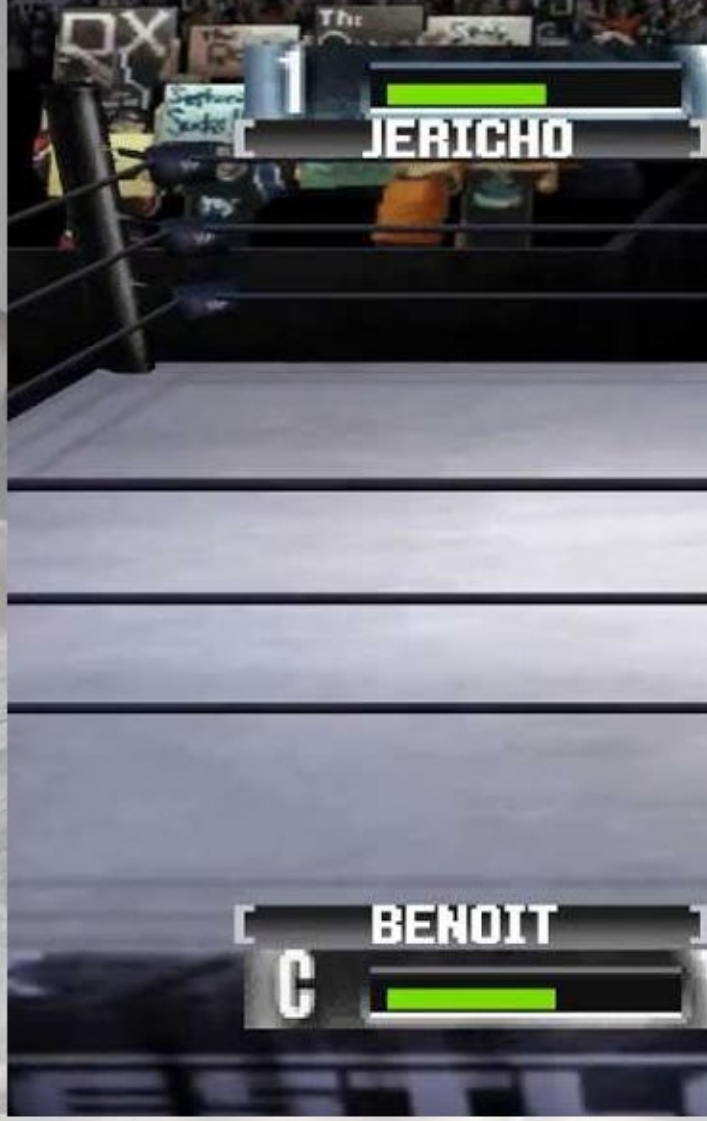


La WWE, la empresa dominadora del ambiente de lucha libre, o como Vince McMahon insiste en promocionar, el "entretenimiento deportivo". Obviamente, como empresa dedicada al entretenimiento, es vital abarcar también al mundo de los videojuegos. Y así comenzó su aventura, hace ya 22 años, con el "WWF Wrestlemania" desarrollado para PC por Twilight Games y Ocean.
A contar de ese momento, y de forma casi anual, la empresa de Mr. McMahon ha lanzado juegos de sus eventos, asociándose a distintos desarrolladores.

POR: BADSEED

En 1992, aparece "WWF Super Wrestlemania" desarrollado por Sculptured Software para Genesis y Super Nintendo, y en su búsqueda de abarcar más público aún, también se lanza para GameBoy el "WWF Superstars" desarrollado por Rare Ltd. Así fueron pasando variados juegos de distintos desarrolladores, hasta que el año 2000, llega la gente de THQ, con su WWF No Mercy, desarrollado para la Nintendo 64, donde su principal novedad era la inclusión de historias para ganar los títulos.

Ese mismo año, se lanza el juego mejor valorado en la era WWF, nada más y nada menos que "WWF Smackdown!", lanzado para PlayStation, con un modo carrera extenso, y variados tipos de luchas distintas. El juego tuvo excelente recepción de críticas promediando un 86% de rating. Tal fue el éxito del juego, que THQ se afirmó con ese nombre para crear la saga Smackdown, lanzando a finales del 2000 el juego "WWF Smackdown 2: Know Your Role" donde su principal novedad fue los cambios hechos al modo Seasons. La saga continuaría casi de forma anual y la siguiente entrega fue lanzada en la nueva PlayStation 2, "WWF Smackdown!: Just Bring It", convirtiéndose en el primer juego de lucha libre en ofrecer comentarios,






000
C
SATURN
UNDERTAKER
C
00:06





además de la inclusión de peleas de seis hombres en parejas, así como batallas de eliminación de 6 y 8 luchadores, además se convirtió en el primer juego en presentar dos finisher a cada luchador. Por último fue también el primer juego en presentar las entradas reales completas de cada luchador.

Luego, vendría el cambio de nombre de la WWF por WWE, por lo tanto la siguiente entrega también debería llevar ese cambio, siendo lanzado en el 2002, el juego "WWE Smackdown! Shut Your Mouth", el principal cambio en el modo seasons ocurrió con la Brand Extension, donde tu podías jugar solo en la "marca" a la que pertenezcas y los PPV. El 2003 salio "WWE Smackdown! Here Comes The Pain", dándole un rol central a la máquina de luchar Brock Lesnar, y trayendo como grandes novedades, un sistema de agarre más tradicional, además de la inclusión del modo "Elimination Chamber", y el Duelo "Bra and Panties", además de ser la primera vez que agregan en la saga Smackdown!, a leyendas de la lucha libre como Jimmy Superfly Snuka, Rowdy Roddy Pipper y The Undertaker versión 90'.

A finales de 2004, la saga vuelve a cambiar su nombre a "WWE Smackdown! vs Raw", entre los principales cambios se promociono bastante la mejora gráfica, en cuanto a jugabilidad se mantiene la similitud con las entregas anteriores, con la inclusión de los pre-matches, minijuegos a elección antes de cada combate, además de dar al jugador la opción de elegir si quiere pelear "limpio", "sucio" o "neutro" y que permite que



«"WWE SMACKDOWN VS RAW 2010" EL ÚLTIMO EN OCUPAR ESE NOMBRE, ADEMÁS DE SER LOS ÚLTIMOS DE LA SAGA EN APARECER PARA PS2 Y PSP; LA PRINCIPAL NOVEDAD DEL JUEGO ES LA INCORPORACIÓN DE NUEVAS MECÁNICAS PARA HACER MÁS REAL EL USO DE ELEMENTOS FORÁNEOS, TALES COMO SILLAS, MESAS Y ESCALERAS».

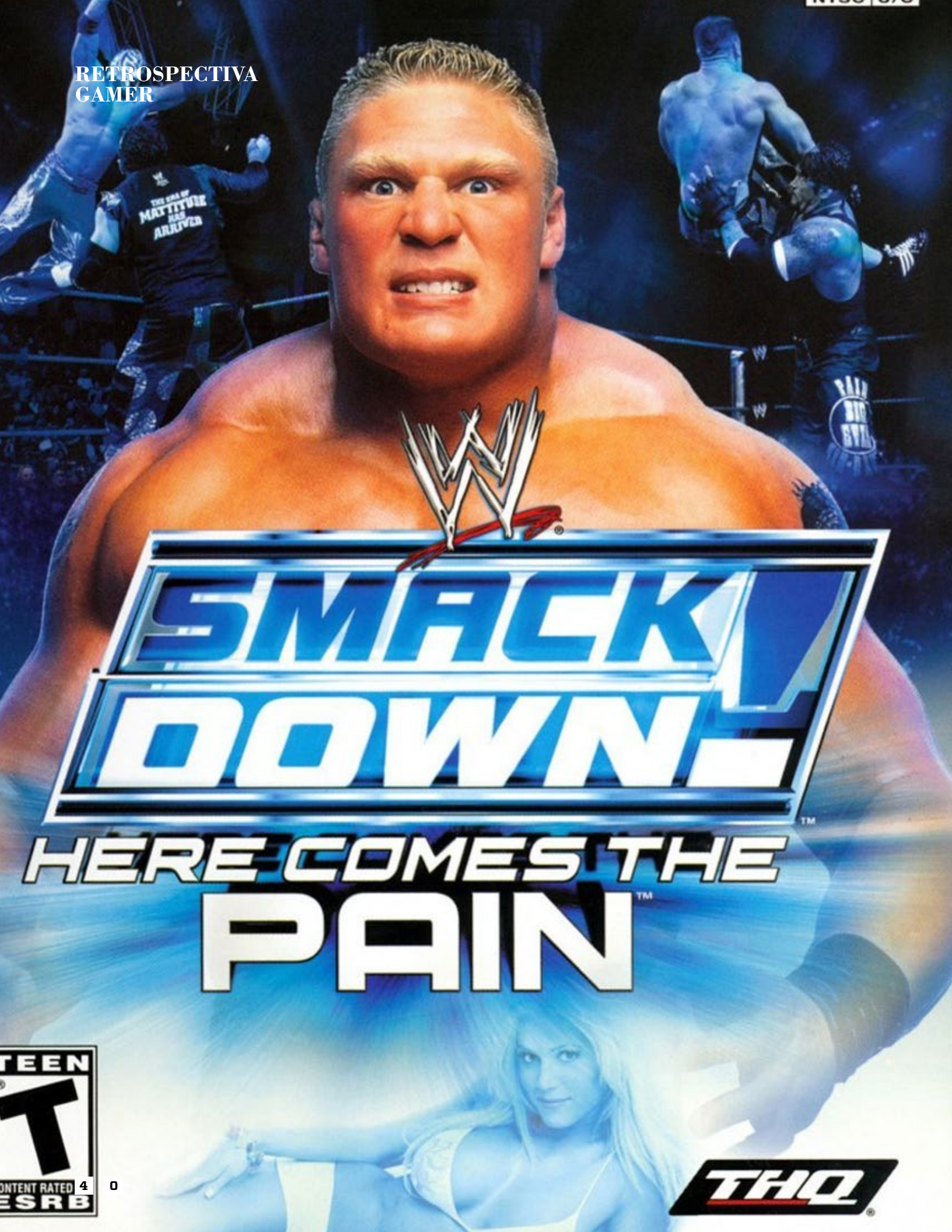


llenes una barra especial de acuerdo a los movimientos limpios o sucios que ejecutes. El 2005 llegaría "WWE Smackdown vs Raw 2006", donde se le dio hincapié a buscar un mayor realismo tratando de dejar de lado lo arcade, se incluyeron dos nuevos tipos de peleas, la Buried Alive y la Fullfill Your Fantasy, además de dos nuevos modos: el modo general manager donde tu misión es superar a la competencia en los ratings, y el modo Crea una Entrada. El juego fue lanzado por primera vez en la saga Smackdown para una portátil, al lanzarse en la PSP (otros juegos de WWF habían sido lanzados para las portátiles de Nintendo), y además se convirtió en el último juego en ser lanzado en exclusiva para consolas Sony, además entre sus novedades estuvo el remodelado en 3D del público de las arenas, reemplazando la mezcla 3D-2D que tenían las versiones anteriores.

A finales del 2006 es lanzado "WWE Smackdown vs Raw 2007" siendo lanzado por vez primera para Xbox360 ademas de PSP y PlayStation2. La innovación jugable de esta edición es la instauración de un nuevo sistema de agarre, donde se ocupa el análogo derecho para obtener las distintas variables de llaveos. Además se pueden ocupar elementos que tenga el público para causar daño a tu oponente, dándole más interactividad al combate, además de haber 2 set de movimientos claramente definidos, dependiendo si tu luchador es ligero o más pesado.

A finales de 2007 llega "WWE Smackdown vs Raw 2008" con la inclusión de la ECW como tercera marca, el juego fue lanzado para 7 consolas distintas, incluyendo las de séptima generación PlayStation3, Xbox360 y la Nintendo Wii, además de PS2, PSP, Mobile y Nintendo DS. Una de las novedades es la inclusión de "habilidades" que te dan ventajas y contras dependiendo del tipo de pelea que estés llevando a cabo. Esta edición fue la última en tener el modo General Manager.

Luego se vino "WWE Smackdown vs Raw 2009" que trajo


THE ERA OF
ATTITUDE
HAS
ARRIVED
SMACK
DOWN!
HERE COMES THE
PAIN
TEEN
T
ONTENT RATED
ESRB
THQ

como novedades las peleas Inferno, una remodelada peleas en parejas, además de nuevos modos como son Camino a Wrestlemania, Crear un Finisher, un modo Carrera y un modo Multijugador. Su continuación "WWE Smackdown vs Raw 2010" la que le dio énfasis en la customización con los modos de Diseña la Historia, Crea una SuperEstrella, Crea un Finisher, y una herramienta de pintura para crear tus propios logos e incluirlos en tus estrellas creadas. Llegaría "WWE Smackdown vs Raw 2010" el último en ocupar ese nombre, además de ser los últimos de la saga en aparecer para PS2 y PSP; la principal novedad del juego es la incorporación de nuevas mecánicas para hacer más real el uso de elementos foráneos, tales como sillas, mesas, escaleras, además de una revisita a las peleas Hell in a Cell, y la adición del modo WWE Universe, el cual enlaza batallas, amistades y rivalidades de acuerdo a tus peleas, y además el modo Road to Wrestlemania que fue revisado para dar más interacción en cada historia.

A fines de 2011 llegó "WWE '12" con novedades como la eliminación del sistema de agarre débil/fuerte, siendo reemplazado por un sistema que se basa en el daño recibido por tu rival, el sistema de conteo fue revisado para hacer más difícil el sacarse la cuenta de 3, si has recibido mucho daño, y la IA del rival fue mejorada para evitar el sobreuso de un movimiento por parte del jugador. Su sucesor "WWE '13" traería como gran novedad la era Attitude, tan añorada por tantos fanáticos al Wrestling, y que vino a reemplazar el modo Road to Wrestlemania.

Luego vendría la quiebra de THQ, y su compra por parte de 2K Sports, que trajo consigo WWE2K14, cuyas novedades compartiremos en otro artículo.

POR: BADSEED







CALL OF DUTY® GHOSTS

Sin duda, una de las dificultades más grandes que hoy en día acarrea a Call of duty, es la de lograr reinventarse anualmente e innovar en lo posible, para lograr el aprecio tanto de la crítica como del público. Hasta la segunda entrega de Call of Duty Modern Warfare, la cosa sin duda nos revolucionaba y a pesar de lo logrados y entretenidos que resultaban los Black Ops sin duda se sentía el peso de un motor gráfico ya exprimido al máximo y una variación anual palpable solo en historia o modos más o menos en su multijugador. Si hay algo que Treyarch, los desarrolladores de Black ops, logró a mérito propio y no debemos desconocer, es aportar un tremendo contenido agregado con su modo Zombies, que marcó pauta y escuela en la saga en las sucesivas entregas. Para la reciente entrega de Call of Duty Ghosts, se anunció motor nuevo y más cambios que nunca, fuera de versiones exclusivas para consolas de nueva generación… pero logró la saga realmente innovar? Es a esta y a otras preguntas, a las que responderemos a continuación.

POR: LOBO OROCHI

CALL OF DUTY: GHOSTS

Desarrolladora: Infinity Ward · **Distribuidora:** Activision · **Plataforma:** PlayStation 3, Xbox 360, Ps4, Xbox One **Lanzamiento:** Nov 05, 2013 · **Géneros:** Shooter · **Modos de juego:** Multijugador

La campaña, como ya mencionamos antes, dura más de 10 horas de juego promedio, y si bien no nos estremece con una historia de nivel único, si nos agarra fuerte con ***un pacing insuperable****, que nos lleva a diferentes tipos de enfrentamientos, protagonistas y acciones que nos harán pensar que nunca estamos pasando por lo mismo.*



Comencemos aclarando que Ghosts no es en ningún caso un mal juego, cuenta con una entretenidísima campaña que supera las 10 horas de duración, en donde enfrentaremos todo tipo de peligros y aventuras, desde peleas en el espacio, flotando sin gravedad, hasta deslizadas de lujo con cataclismos in situ; y uno de los multijugadores más completos que hay, con múltiples modos para jugar contra amigos, hasta un nuevo modo squad o el extinction, donde en cooperativo lucharemos contra una amenaza alienígena. Pero sigue siendo COD, a la médula, la forma en que te mueves, el diseño de los personajes, etc. No esperes nada nuevo ahí, y si eliges rasgar vestiduras, gritando a los cuatro vientos el odio a un nuevo COD, sin duda te llamamos a detenerte un momento, y guardar distancias ante una postura fanatista, y simplemente disfrutar, ya que Ghosts se disfruta, se digiere y se deja querer sin pretensiones, mostrando sin duda que los maestros del Pacing en un shooter no lo han dicho todo todavía.

Sudamérica ha dicho basta, y aprovechando su riqueza en diversas áreas como el Petróleo, se ha unificado bajo una bandera y formado una Federación, que ha extendido su manto sobre nuestros vecinos de América del Norte, provocando un auténtico apocalipsis militar, con un Estados Unidos devastado, lleno de zonas de catástrofe y sumamente doblegado. Esta idea de una Sudamérica unida como villanos, nos ha resultado divertida y refrescante, al menos para salir de los típicos Rusos, árabes y Chinos, que ya parecen caseros de cada juego de guerra que sale al mercado. Chile parte de una federación que asemeja el imperio galáctico, pero en un futuro cercano en la tierra? Sí, lo digo sin mea culpa, me parece entretenida y divertida la idea. Es en este contexto donde vemos a nuestros protagonistas, una familia compuesta





por dos hermanos, su padre y un efectivo perro llamado Riley, con el que causaremos unas de las más dolorosas muertes durante el juego. Esta familia a tomado banderas de la resistencia, y desde las cenizas de un país herido, planea recuperar cada metro de suelo perdido. Durante las primeras misiones, nos toparemos con los brutales miembros del escuadrón Ghosts, y de más decir que de inmediato querremos ser uno de ellos, tanto nosotros como nuestros protagonistas. Es acá donde Ghosts anota su primer acierto, ya que estos personajes resultan creíbles, y los logramos conectar con su historia o con nuestra relación con Riley, al que en muchas ocasiones controlaremos directamente, en secuencias de sigilo y eliminación, donde fuera de poder correr y ladrar, podremos atacar a desprevenidos enemigos, con un sólido tarascón al cuello o a sus partes íntimas… ouch, de forma muy gráfica y literal.

La campaña, como ya mencionamos antes, dura más de 10 horas de juego promedio, y si bien no nos estremece con una historia de nivel único, si nos agarra fuerte con un pacing insuperable, que nos lleva a diferentes tipos de enfrentamientos, protagonistas y acciones que nos harán pensar que nunca estamos pasando por lo mismo. Es sin duda acá donde Call of Duty muestra su historia y maestría dentro del género, pues mientras muchos se contentan con campañas cortas y sosas, de enfrentamientos pausados y de pasillo, solo interrumpido por la cinemática de turno, acá si se busca evolucionar una historia, estampar un sello de narrativa que te sumerja en la acción, y que haga que las 10 horas de juego se te pasen volando. Como aspecto negativo, he de nombrar los bugs con los que me encontré, como Riley atascado en puertas y detalles que esperamos se corrijan con el correspondiente parche, otro dato es el del uso de Riley, que generalmente resulta un acierto, pero que en una o dos ocasiones, nos pilló completamente con la adrenalina a mil, interrumpiendo la acción por una secuencia de sigilo que no tenía mayor peso en la trama, mas que mostrar más de nuestro querido amigo canino, el que hay que decir, está maravillosamente construido y dotado de una personalidad, que no olvidaremos.

El multijugador en Call of Duty, si bien goza de un par de nuevos modos, resulta francamente lo mismo, eso sí, hay que destacar la tremenda variedad de opciones para crear tu personaje, que ahora puede ser tanto hombre como mujer. Las opciones de personalización son muy entretenidas, y aunque a veces resulta complicado el manejo de perks a medida que vayas subiendo de rango, no es nada que no puedas aprender simplemente jugando. Una velocidad al máximo, fuera de todo realismo y 60fps constantes, hacen del multijugador competitivo de Ghosts una dosis renovada de la misma medicina, que tantos fans tiene sobre la tierra.

Pero si hay algo en multijugador donde podemos encontrar alguna diferencia es en dos nuevos modos de juego: Squads y Extinction, donde la franquicia evoluciona de su bandera Ramboniaca de guerreros solitarios, para entregarnos opciones y modos de juego que apuntan netamente por el lado coope-





NG
8.5

rativo, algo que nos ha gustado mucho y en el especial caso de Extinction, donde nos enfrentaremos casi a una campaña cooperativa frente a una invasión alienígena de un nivel de adicción tan grande que muchas veces solo ingresé para jugar este modo y enfrentar monstruos de otro planeta, olvidando que COD es sobre humanos ejerciendo la guerra sobre Humanos. Muy pero muy entretenida. En el caso de squads, tenemos el ya clásico modo horda, donde enfrentaremos oleadas de enemigos con algunos jefes de vez en cuando, que como tremendo aditivo podrás jugar tanto online, como de manera offline

Call of Duty Ghosts no es en ningún caso la octava maravilla del mundo shooter, ni tampoco el COD que cambió la saga para siempre, pero sí es un juego sumamente entretenido, con una historia original, que nos saca de lo visto antes, y una de las campañas más entretenidas que hemos probado en la franquicia. Si bien aparecen nuevos modos en el multijugador, no podemos evitar sentir a las horas que todo es prácticamente lo mismo que en entregas anteriores, y que tanto perk y personalización se reducen a nada, cuando te topas con la misma gente, los mismos campers, el mismo tipo de juego de toda la vida. Es acá donde saca la cara Extinction, resultando una estrella brillante que a más de alguno lo sacara por completo de sentir que juega un COD, y que como lo hiciera el modo zombi, allá por World at War, nos hace sonreír, pensando en que realmente queda mucho tipo de tema por tratar de innovar. Gráficamente no es mucha la diferencia con el anterior (Salvo en su versión de PS4 o Xbox One, donde lucen unos detalles y colores espectaculares), pero corre sumamente fluido a los 60fps y con el sonido que te hará saltar del sillón.

Si odias COD, Ghosts no te hará cambiar de opinión, ya que el juego es y siempre será CoD, pero si te gustan los FPS y te alejas de este pensando que es otro Black Ops, te avisamos que no lo es, que el juego cumple y se deja querer, resultando en una experiencia entretenida y gratificante, que puedes disfrutar con tus amigos tanto online, como en el sillón de tu casa.

POR: LOBO OROCHI


BATTLEFIE



Sencillamente no entiendo que sucede en EA que con las campañas militares no han logrado dar en el clavo en mucho tiempo. Tanto los Medal of Honor como los últimos dos Battlefield, no han destacado por campañas extensas y de personajes o historias sobresalientes, pero si he de mencionar las dos peores que me ha tocado experimentar son sin duda la de Medal of Honor Warfighter y su campaña protagonizada por esos horrorosos personajes de plastilina, que buscaban imperiosamente hacernos sentir, y la mini campaña de Battlefield 4, que en menos de 4 horas ya te terminaste la historia. Esta vez eso sí, el multijugador es tan bueno y completo, que podemos decir con todas sus letras, que estamos ante el mejor shooter multijugador de toda la generación, asi que la campaña, sencillamente, es algo absolutamente perdonable.

POR: LOBO OROCHI

ANÁLISIS
GAMERVIP

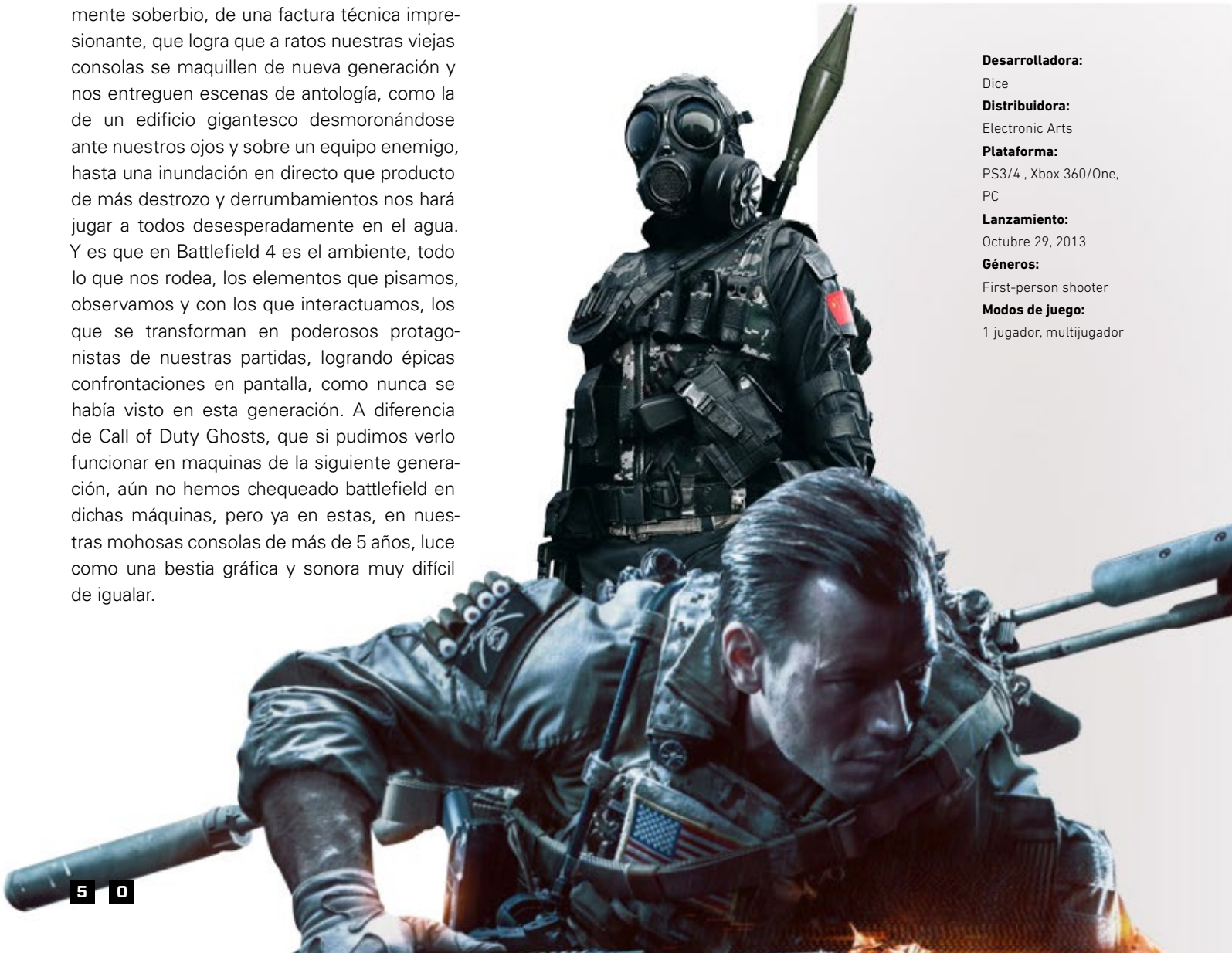
BATTLEFIELD 4

Podemos criticar la extensión de la campaña todo lo que queramos, pero debemos reconocer que cuenta con momentos soberbios de acción donde resulta impresionante todo lo que vemos en pantalla, la gráfica y el sonido son de lujo, pero tras eso, no hay más que una seguidilla de encuentros pauteados contra un grupo de enemigos, que casi asemejan algunos viejos shooters del pasado. Cuando BF4 se pierde de esa formula, para sorprendernos con destrucciones masivas, o deslizamientos llenos de adrenalina, es cuando más se disfruta… pero bueno, menos mal que la campaña es lo que menos importa en un Battlefield, y es el multijugador el que saca la cara, mostrando quizás uno de los mejores juegos en línea que existen para una consola. Quien se haya comprado Battlefield 4 por la historia, anda tan perdido como quien se compró un Street Fighter por la historia y profundidad de personajes, acá es la jugabilidad y la intensa y profunda interacción con un mundo online cada vez más vivo e impresionante.

El multijugador en Battlefield 4 es sencillamente soberbio, de una factura técnica impresionante, que logra que a ratos nuestras viejas consolas se maquillen de nueva generación y nos entreguen escenas de antología, como la de un edificio gigantesco desmoronándose ante nuestros ojos y sobre un equipo enemigo, hasta una inundación en directo que producto de más destrozo y derrumbamientos nos hará jugar a todos desesperadamente en el agua. Y es que en Battlefield 4 es el ambiente, todo lo que nos rodea, los elementos que pisamos, observamos y con los que interactuamos, los que se transforman en poderosos protagonistas de nuestras partidas, logrando épicas confrontaciones en pantalla, como nunca se había visto en esta generación. A diferencia de Call of Duty Ghosts, que si pudimos verlo funcionar en maquinas de la siguiente generación, aún no hemos chequeado battlefield en dichas máquinas, pero ya en estas, en nuestras mohosas consolas de más de 5 años, luce como una bestia gráfica y sonora muy difícil de igualar.

Sin duda nos imaginamos que ya te sobas las manos pensando en los encuentros que tendrás en los modos ya clásicos de la saga, como Domination o Deathmatch, pero permíteme que te cuente sobre un nuevo modo que se robó para mí la película, y al que he vuelto una y otra vez. Obliteration mode, aprovecha de la mejor manera posible la maravilla gráfica y de destrucción por la que nos movemos, entregándonos la misión de apoderarnos de una bomba que aparece en un lugar aleatorio del mapa y que debemos depositar en la base del equipo enemigo, algo que ellos también intentarán realizar. Para ello podremos avanzar y atacar por aire tierra y mar, moviéndonos ojalá de manera coordinada y en donde disfrutaremos más que nunca de una estrategia conjunta con nuestros compañeros. Obliteration mode, con escenarios amplios, vehículos y un buen equipo, es sin duda un manjar para los amantes de cualquier tipo de juegos de guerra.

Los vehículos, algo patente en la saga desde siempre, son ahora más protagónicos que nunca, y sin duda los del tipo



Desarrolladora:
Dice
Distribuidora:
Electronic Arts
Plataforma:
PS3/4 , Xbox 360/One, PC
Lanzamiento:
Octubre 29, 2013
Géneros:
First-person shooter
Modos de juego:
1 jugador, multijugador

marítimo son los que más aprovecharemos, ya que el agua marca una presencia muy sostenida en algunos escenarios, como el de una represa, donde ante la destrucción de la misma, sube el nivel del agua, inundándolo todo y haciendo que el manejo de guerra en el mar, sea fundamental. Los escenarios son completamente destructibles, y cuentan con muchos eventos que de manera drástica cambiarán la experiencia de juego y la visual de los mismos. El desastre, la destrucción en masa es en Battlefield 4 pan de cada día y que bueno verla salir de las típicas pausadas escenas de acción de una campaña, para verlas con toda su épica majestuosidad expresarse en partidas online, repletas de jugadores amigos y enemigos, donde todos abriremos los ojos, maravillados y completamente aterrorizados por el caos, el agua, los derrumbes etc. Motorstorm Apocalypse es un vaso de agua ante lo que presenciarás en la pantalla en Battlefield 4 en cuanto a destrucción.

Algo que regresa en gloria y majestad de las arenas de Battlefield 2 es la opción de ser Comandante en los enfrentamientos, y poder estratégicamente ver el mapa desde arriba y escanear por enemigos, disponer de algunas ventajas para tus tropas y dirigirlos a conveniencia. Esto eso sí, debe ser acompañado por un grupo que sea ordenado y juegue en equipo, sin duda los mejores teams que hemos encontrado en Battlefield 4 son aquellos que juegan escuchando a su Comandante y en equipo, mostrando una ventaja impresionante sobre los que juegan caóticamente y por su cuenta. Battlefield 4 es acá como se desmarca de cualquier competencia, demostrando que es el shooter por excelencia de guerra en masa, equipos y destrucción a niveles épicos, su multijugador es algo que sencillamente debes experimentar para poder creer, cada uno de los 10 escenarios está sumamente trabajado para lograr la mejor experiencia de juego con todos los alicientes que BF propone.

Tanto la nueva generación consolera, como PC gozarán del juego en su estado máximo, no solo por la mejora gráfica, sino por el total de 64 jugadores que pueden estar al mismo tiempo en una partida, haciendo de esos encuentros una verdadera locura bélica. Las actuales consolas, solo permiten un máximo de 24 jugadores por partida, pero sin duda eso no quita enteros al que sin duda, es el mejor multijugador de la generación, nada más que decir, corre ya y ve por el tuyo.

POR: LOBO OROCHI



NG
8.5




BATMAN
ARKHAM
ESCAPE IS IMPOSSIBLE
YOU ARE UNDER CLOSE SURVEILLANCE
ARKHAM
CONFORM COMPLY
ARKHAM



“LA ÚLTIMA ENTREGA DE BATMAN PARA LOS VIDEOJUGADORES, EN LO QUE VENDRÍA SIENDO HASTA EL MINUTO UNA TRILOGÍA, ES UN JUEGO RICO EN SU ARGUMENTO Y FIEL SUCESOR DE SUS PREDECESORES, SIN EMBARGO ES EN ESE PUNTO DONDE ESTA SU MAYOR DEBILIDAD.”.

POR: MAX POWER

BATMAN ARKHAM ORIGINS



Desarrolladora: WB Games Montreal, Splash Damage
Distribuidora: Warner Bros. Interactive.
Plataforma: PS3, PC, Xbox 360, Wii U.
Lanzamiento: Octubre 25 2013
Géneros: Acción, Aventura.
Modos de juego: 1 jugador y multijugador

En Agosto del 2009 Rocksteady nos deleitaba con el retorno de Batman a las consolas, pero con un titulo contundente y maduro. Batman Arkham Asylum, es un juego redondo, todo lo que podría esperar un fan del hombre murciélago, y es en Octubre del 2011 donde hace su aparición Batman Arkham City, y sin duda supera a su predecesor.

Pero hoy, Batman Arkham Origins, ya no esta con el equipo de Rocksteady detrás, y su producción fue encargada a WB Montreal, lo que generaba suspicacias y traía incertidumbre frente a como sería esta nueva entrega; pues bien, si hay algo que supieron hacer de forma impecable los actuales desarrolladores fue aferrarse a el modelo impuesto en las sagas anteriores e inclusive mejorarlo.

La historia, como dice el titulo, nos sitúa en los orígenes de Batman, cuando aun su figura era mas un mito, y ni la policía ni los delincuentes tenían la certeza de que este hombre alado existiera. Para los lectores de comic, es una fusión entre Año Uno y La Caída del Caballero de la Noche. Mascara Negra a puesto un precio a la cabeza de Batman, y varios asesinos a sueldo te perseguirán toda la noche, solo con la intención de cobrar una suculenta suma, sin embargo otros tendrán motivos mas de fondo que descubrirás en su momento. Veremos los primeros enfrentamientos de Batman con una gran cantidad de villanos que se transformaran en sus archienemigos eternos. En este tiempo el asilo de Arkham aun no existe y solo se hace referencia al proyecto de su construcción en los diálogos que puedes escuchar de algunos pandilleros (cuyas voces son hechas por los mismos encargados de los doblajes de Picolo, Vegeta y Goku), así mismo, el Capitán Gordon nos hará la vida imposible, pues aun los lazos de confianza no se han generado. El momento más intenso lo genera la primera batalla entre el Joker y Batman, pues es aquí donde se ahonda en la personalidad sicótico del bufón y el conflicto interno intenso que se producirá en ambos personajes, es por esto que el punto mas alto de este juego es su guión, pues logra trasmitir como se produce esa oscuridad característica de estos personajes. Simplemente una delicia.

La mecánica del argumento es muy similar a Arkham City, pues nos encontramos con una misión central y muchas misiones alternas, algunas simplemente creadas para aumentar el tiempo de entretención del juego, pero que caen en puzzles básicos, y a veces tediosos. No pierdas de vista tu objetivo final, pues si le dedicas mucho tiempo a las misiones secundarias, la experiencia de la inmersión en el argumento se puede perder; siempre tendremos tiempo una vez



NG
7.8

terminado el argumento central, de terminar todo lo que nos haya faltado.

La jugabilidad es igual a la de su antecesor, y los controles son fluidos y de rápido aprendizaje, podremos desbloquear mejoras para nuestros movimientos y artefactos que nos permitirán acceder a lugares en los que en un principio no podíamos, eso si, para terminar la misión central no es necesario ningún batijuguete en especial, se puede solo con lo básico, no así las misiones secundarias para las que son indispensables las mejoras. La novedad viene del análisis que podremos hacer de varias escenas del crimen, pudiendo reproducirlo con exactitud y así saber quien es el culpable, podrás ver los hechos adelantando y retrocediendo la escena con R1 y R2.

Lo demás no trae mayores novedades, deberemos planear por los aires, encontrar y enfrentarnos a pandilleros en las calles, y llegar a zonas donde deberemos usar nuestra habilidad de depredador, y llevar las eliminaciones del enemigo con el máximo sigilo.

Las graficas del juego no defraudan, logran la atmósfera de oscuridad que se necesita, pero siempre con la limpieza necesaria para poder lograr de forma clara nuestro cometido, aunque a veces de la sensación de que los fondos fueron poco trabajados, y el trabajo de las luces es pobre. En la versión de PS3, queda la sensación de que el porteo es débil, y a veces las graficas desilusionan con detalles poco decorosos, como la cara de Shiva, que pareciera necesita de una buena afeitada.

La música es un aporte sólido, y lo más notable del juego es su doblaje en español latino, soberbio; sin duda uno de los mejores trabajos que haya escuchado, se nota que esta hecho por profesionales y que no solo están repitiendo un texto, sino que están actuando inmersos en los personajes.

Y como era de esperar, tenemos multijugador online, como no, si hoy parece ser un requisito inexpugnable, aunque muchas veces sin sentido; acá entraras a la batalla de dos equipos y si te toca suerte podrás jugar con Batman o Robin, y también con algún súper villano, es un modo diferente y novedoso en algunos sentidos, sobre todo considerando que la meta de los héroes es intimidarte para poder ganar la partida. Pasara sin pena ni gloria, pero en ningún caso le quita puntos al juego.

El gran pecado de este Batman es la falta de originalidad, pues siempre estas jugando de la misma forma y mecánica del juego anterior, y la novedad o mas bien la falta de esta se hace evidente; no le recomendaría este juego a alguien que no haya jugado las versiones anteriores, pero por sobre todo Batman Arkham City, y ante el cual esta entrega palidece por su falta de innovación.

Un gran juego que no decepcionará a la fanaticada, pero cuyo principal merito es el mismo que le resta puntos, mucho más de lo mismo.

POR: MAX POWER

BEYOND
TWO SOULS

"Hay una clara tendencia en la industria de los videojuegos a mejorar, depurar y sorprender con los guiones, se nota que hay mayor inversión y se ha visto como la industria mueve guionistas de gran talla para hacer mas atractivo el producto, pero solo un buen guion no basta, es en definitiva el director y su equipo quienes deben plasmar la historia, y en ese sentido Beyond queda al debe, y decepciona"



Ya perdí la cuenta de los años que llevo escuchando la sentencia que los videojuegos y el cine llegaran a un punto de encuentro, en el cual tu podrás ser parte de la historia, esfuerzos e intentos no han faltado, pero es aquí, en Beyond : Two Souls (Beyond a secas de ahora en adelante) donde sin duda se apostó fuerte, pero muy fuerte en lograr un producto novedoso, inmersivo y único.

Beyond es una película interactiva, a cuya cabeza se encuentra David Cage, el mismo de Heavy Rain (juego que tienes que jugar sí o sí, un must-have de un hardcore gamer)la que nos transportará por la vida, familia, y amores; y como buena película cuenta con un reparto de primera, encabezado por mi fetiche, Ellen Page (Hard Candy es simplemente la cumbia) y Willem Defoe (por favor, no William como he leído en varios medios que se dan el descaro de escribir y publicar una crónica y ni siquiera saben el nombre de con quien se llenan la boca) que es simplemente un pedazo de actor, que se da el gusto de participar en los proyectos que le son atractivos en su concepto más que en sus presupuestos, y participe de colosales películas como Corazón Salvaje, Vivir y Morir en Los Ángeles, La última Tentación de Cristo y Pelotón entre muchas otras joyas del cine contemporáneo; el populacho lo recordara como El Duende Verde en su papel en Spiderman (sí, todos nos caemos).

La historia nos presenta la vida de Jodie Colmes (Page) quien desde su nacimiento esta ligada a una entidad espiritual llamada Aiden, es esta entidad quien le dará un especial cariz a la vida de la protagonista, condenándola a ser abandonada por su familia, pero siempre ayudándola de forma indisoluble, con un compromiso a toda prueba. Más adelante caerá en la tutela de Nathan Hawkins (Defoe) quien la ayudará y tratará de orientarla. Recorreremos gran parte de la vida de la protagonista y podremos estar con ella desde su inocente infancia, hasta inclusive compartir su primer amor, con una cantidad de locaciones que ni una película de James Bond podría superar, pasando de ser agente de la CIA, a una simple vagabunda e incluso una infeliz e incomprendida niña. Los planos y tomas son de muy buena factura, como debe ser en una buena película. Y las actuaciones o trasmisión de emociones están muy bien logradas.

Pero es justamente en el proceso narrativo donde el juego se desarma y muestra lo peor. La idea de crear una película interactiva es lograr la inmersión del interlocutor,

Desarrolladora: Quantic Dream · **Distribuidora:** Sony Computer Entertainment· **Plataforma:** PS3 · **Lanzamiento:** Octubre 08, 2013 · **Géneros:** Aventura interactiva. · **Modos de juego:** 1 jugador, cooperaivo.

NG
7.0

hacer que el jugador se sienta participe de la experiencia y se sienta que tiene el control de lo que esta pasando en el juego, pero esto es imposible, dado que la edición y el orden de los capítulos son un desastre, no es que sea una experiencia totalmente lineal, pero los saltos temporales dan la sensación que se sacaron al azar el orden de los capítulos, sin un estudio acabado y menos un feedback adecuado de los testers. La experiencia inmersiva es la piedra angular de este tipo de juegos, ya me lo enseñaba a mí, Semilla Sensei, cuando empecé a jugar The Walking Dead, y lo reforcé al jugar Heavy Rain y en este juego basta con terminar un capitulo, y volver cualquier otro día a empezar el siguiente, no hay problema pues la continuidad es un desastre. Y no es que los capítulos no lleven un orden lineal (si no saben de lo que habla este analista cascarrabias, vean Memento en su versión original de Cristofer Nolan, el mismo director de la Trilogía de Batman) si no que simplemente los pusieron al azar, gracias que a lo menos el último lo pusieron donde corresponde; no olviden ver el epilogo que es de lo mejorcito del juego.

La mecánica del juego es extremadamente sencilla y son los QTE (quick time events, los típicos botones que aparecen en la pantalla y rápidamente debes marcarlos) los que se llevan el peso del control, también tenemos un modo combate, que es bastante simple, y con los análogos podremos mover a Aiden libremente e investigar y posesionarnos de cuerpos para obtener ayuda. Así que ni preocuparnos por la curva de aprendizaje, esto es una película, y el control a veces queda muchos minutos relegado.

El punto mas alto del juego es sin duda su gráfica, pues técnicamente es casi perfecto, tanto en su sistema de captura de movimiento e imágenes, lo que queda plasmado en el increíble parecido de los personajes renderizados a los personajes reales. Las luces son fluidas, y como el juego es nativo y exclusivo para Playstation 3 no se atisban los típicos problemas de porteo, el juego es claro, limpio y gráficamente hermoso.

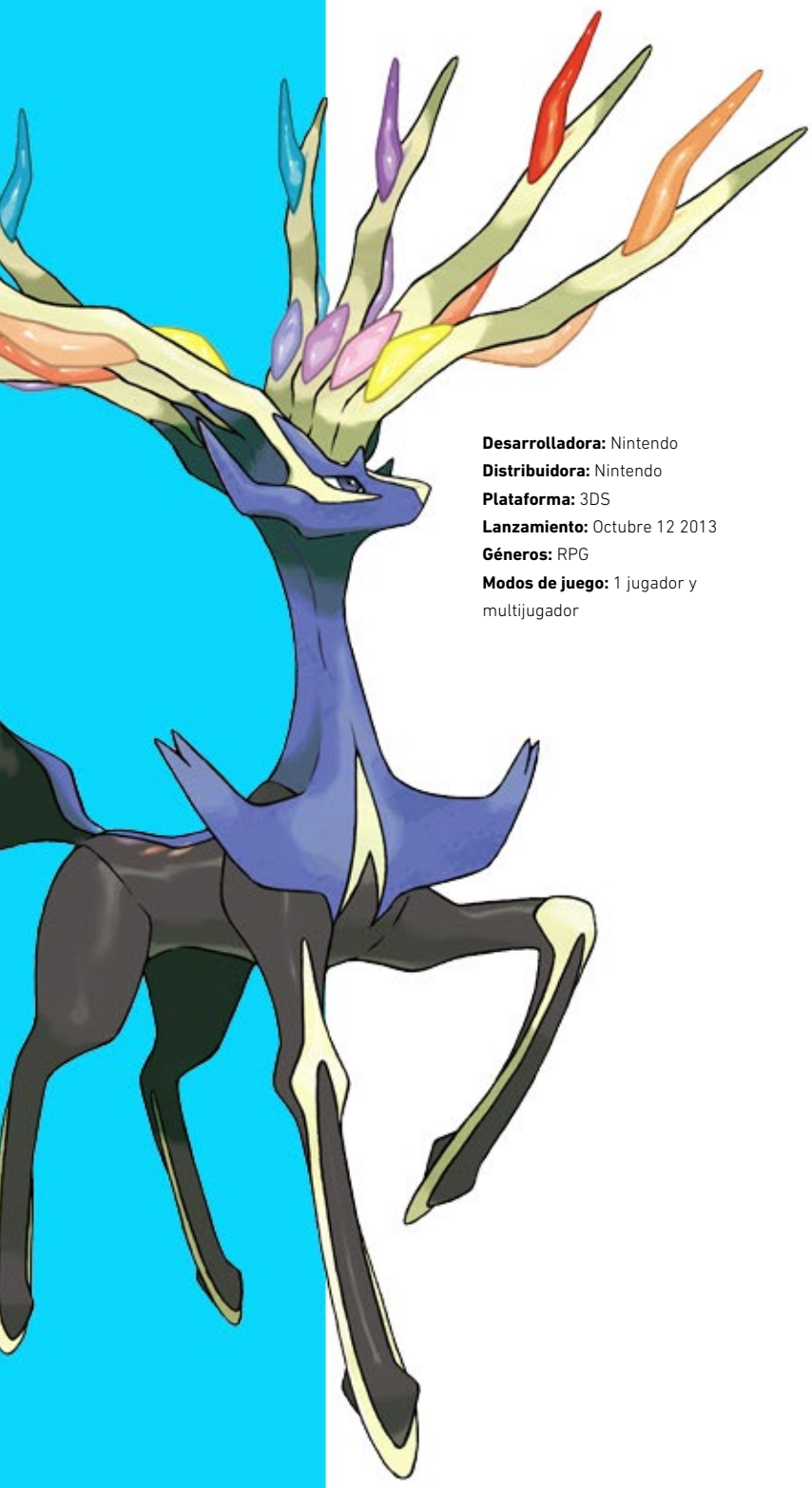
El sonido, a pesar de que el doblaje es muy bueno, es un punto bajo, con música poco afortunada, y de muy baja variedad. Los efectos ambientales son buenos, pero en general no dan la atmosfera adecuada.

En definitiva Beyond funciona muy bien como película, pero es deficiente como videojuego, pues estoy seguro que, quitando varias horas de eventos que no conducen a nada, tendríamos una buena película, y podríamos ocupar nuestras manos en algo mas interesante, como doblar calcetines, a tenerlas en el control.

POR: **MAX POWER**



POKEMON X /Y



Desarrolladora: Nintendo
Distribuidora: Nintendo
Plataforma: 3DS
Lanzamiento: Octubre 12 2013
Géneros: RPG
Modos de juego: 1 jugador y multijugador

Pokémon dio el salto al 3D. Y de qué manera. Las expectativas ante cada lanzamiento de Pokémon siempre son altas, mal que mal es una franquicia que ya lleva 17 años, y que se ha expandido en forma de juegos de cartas, juegos de pelea, inclusión de Pokémon en la saga Smash Brothers, y cada vez se agrega algún elemento nuevo que refresca la serie, sin salirse de su fórmula (toma ya, Resident Evil).

En esta oportunidad, la llegada de la sexta generación de Pokémon nos sorprendía con la inclusión de un nuevo tipo de pokémon: El tipo Hada (Fairy), buscando, en parte, equilibrar el juego y contrarrestar el predominio de los pokémon Dragón. Las animaciones de batalla nos sorprende con unos trabajados gráficos y efecto 3D notable, extrañándose, eso sí, la posibilidad de mantener el juego en su totalidad en 3D. Solo las batallas, y algunas cinemáticas se observan en 3D, mientras el recorrer las ciudades y rutas se quedan en 2D.

La historia nos sitúa en el continente de Kalos, y como es la tradición, deberemos enfrentarnos a un maligno equipo que busca un ideal pero de la peor forma, en esta ocasión se trata del Team Flame, un equipo cuyo objetivo es "crear un mundo hermoso". Pero no estarás solo en esta aventura, en vez de tener sólo un rival y/o aliado, en esta oportunidad tendrás 4 amigos, todos con sus pokédex y cada uno enfocado en una meta de pokémon distinta.

Otras novedades a rescatar es la baja en la dificultad que ha sufrido el juego, en especial cuando de levelear se trata. Primeramente, todo pokémon que participe de la batalla ganará el total de puntos que otorga el pokémon que hayas enfrentado, distinto al sistema antiguo, que si usabas 3 pokémon distinto para derrotar al rival, la experiencia se dividía en 3, ahora cada uno recibe el puntaje de experiencia en su totalidad. Y el otro es el cambio en la forma en que actúa el ítem "repartir experiencia", antes, este ítem solo repartía experiencia entre un pokémon que debías darle el repartir experiencia y el pokémon que participó en la batalla. Ahora el repartir experiencia queda como un ítem especial, que estando activo le da a cada pokémon de tu equipo que no haya participado en la batalla, un 50% de los puntos que recibieron los que sí participaron en ella, haciendo relativamente fácil levelear a tus pokémon, y tener un equipo de niveles altos en relativamente poco tiempo.

Otro apartado que se encuentra muy trabajado es el nuevo sistema de intercambio, menos restrictivo que en versiones anteriores, donde por obligación debíamos hacer los cambios en el Centro Pokémon, mientras que ahora lo puedes hacer desde cualquier lugar del mundo Pokémon con solo apretar dos botones del touchscreen. Los elementos para hacer intercambios son casi idénticos a los que se



conocían desde ediciones pasadas, con búsqueda del pokémon que quieres, y el pokémon que quiere la otra persona, pero a la vez, se agrega una modalidad nueva llamada "Intercambio Prodigioso", el cual hace un intercambio al azar, es decir, tú eliges que pokémon dejarás para intercambiar, y recibes otro pokémon de un entrenador al azar, por lo que nunca sabrás que pokémon llegará a tu poder.

Otro detalle a destacar, son 3 tipos de batallas nuevas, el primero es el que más vemos en el juego, que es el modo horda, donde tu pokémon se enfrentará simultáneamente a 5 pokémon salvajes. Por lo general los pokémon del modo horda están varios niveles más bajos que los pokémon que aparecen de forma normal, pero eso no garantiza que la batalla sea simple, muchas veces los 5 pokémon salvajes se van turnando ataques que bajan tu defensa y tu precisión en un mismo turno, lo que complica terminar rápido la batalla. Por lo demás, tal como se veían en las batallas dobles de antaño, hay ataques que pueden atacar a los 5 pokémon en el mismo turno.

El segundo modo de batalla es el "Combate Aéreo" en el cual deberás pelear con pokémon tipo volador, y cuya batalla se desarrolla, obviamente en el cielo, mientras los entrenadores miran desde debajo los acontecimientos de la batalla. Este tipo de batalla se ve de forma ocasional durante el juego, y se lleva a cabo solo contra los "entrenadores aéreos". A su vez, como tienen el requisito que debes usar pokémon tipo volador, es la primera clase de entrenador que te permite rechazar el combate cuando hayas tenido contacto con él.

El tercer tipo nuevo de combate es el combate inverso, que se lleva a cabo en solo una casa dentro de la Ruta 18, en la cual se siguen las mismas mecánicas de siempre, pero inversa, léase, un ataque tipo eléctrico no será efectivo contra un pokémon tipo agua, un pokémon tipo planta tendrá ventaja sobre un pokémon tipo fuego, etc. Este tipo de batalla, solo se puede llevar a cabo una vez al día, contra el Medium Axel, en la Ruta 18.

Otras adiciones que solo mencionare brevemente, al ser ya presentadas antes del lanzamiento del juego son el Poke-recreo, donde podrás aumentar tu grado de amistad con un pokémon a través de distintos juegos, alimentarlos y hacerles cariño (no sé porque me recuerda al Pow), el Player Search System, que nos permite encontrar jugadores tanto por Street Pass como por conexión de internet, los SuperEntrenamientos, que nos permite entrenar los EV's de nuestros queridos pokémon. Además tenemos las Mega-Evoluciones, que al más puro estilo de Digimon, permiten que un pokémon que ya haya alcanzado su máxima evolución pueda mega-evolucionar durante la batalla, al usar las megapiedras, volviendo a la normalidad una vez que la batalla termine.

Otro detalle importante es el Safari Amistad, que busca motivar a los jugadores a agregar sus códigos de amigo, ya que cada amigo que tenga el juego, pertenecerá a un tipo de pokémon, y podrás capturar hasta 3 pokémon de ese tipo, incluyendo starters de otras zonas. En mi caso particular, y como ya me confirmó mi amigo Dr. Gamer, mi tipo es el tipo Planta (irónico, tomando en cuenta que mi Nick es Bad Seed, es decir Mala Semilla).

Por último, un detalle que no puedo dejar de mencionar es la personalización del personaje, algo inédito en la historia del juego; al iniciar, además de elegir tu sexo, te dan a elegir tres modelos de personajes, pudiendo usar el que te represente más, y mientras avanzas en la historia le puedes ir modificando la ropa a elección (y dependiendo de tu bolsillo pokémon), e incluso cambiarle el color de ojos mediante lentes de contacto (o lentillas). Quizás no alcance el nivel de personalización de RPGs de PS3, pero es un avance a destacar.

Para finalizar, el apartado musical responde, acompañando en especial los recorridos en lugares especiales, o el devenir de una batalla importante.

Como recomendación, les sugiero que si tienen contemplado comprar el juego, lo hagan antes del 15 de Enero de 2014, ya que hasta esa fecha se dará un Torchic especial a través de la opción Regalo Misterioso, que además vendrá con la Piedra Blazikenita, que te permitirá mega-evolucionar a tu pokémon Blaziken.

Resumiendo, excelente adición al mundo Pokémon, el juego se siente en plena forma, entregando a los fans de la franquicia lo que todos esperamos de un juego de pokémon, e innovaciones que mantienen frescos la saga sin arriesgarse a perder su sello. Quizás lo único negativo su afán de bajar el nivel en cuanto a leveleo.

POR: BADSEED

ZELDA WINDWAKER

Regresa The Legend of Zelda: The Wind Waker pero en versión HD, que luce de manera tan fantástica, que cuesta creer que el juego se lanzó hace aproximadamente 10 años.



Este juego es una de las joyas de la Nintendo Gamecube, no sólo por ser considerado como uno de los mejores Zeldas, sino además por el giro en la dirección artística en relación a anteriores entregas, que se tradujeron en colores diferentes y su particular estilo de dibujo animado. Estamos posiblemente ante uno de los mejores Zeldas en cuanto a jugabilidad, historia y nivel gráfico.

La historia de Wind Waker transcurre un par de siglos después de la derrota de Ganondorf en el Ocarina of Time, siguiendo la "línea del futuro" en la línea del tiempo oficial publicada hace unos años por Nintendo. Ahora la acción transcurre en un mundo con un océano vasto con cientos de islas habitables, siendo una de ellas la casa de Link, que vive junto a su abuela y hermana Abril. Link recibe su atuendo verde al llegar a la edad del "héroe del tiempo" cuya valentía, siglos atrás, logró vencer al temible Ganondorf. Sin embargo, no todo es alegría ya que raptan a su hermana en un confuso incidente y con una espada en mano tendrá que adentrarse en una aventura extraordinaria para poder encontrarla y salvarla, con la ayuda de la capitana de un barco pirata. Esta extraordinaria historia se cuenta como la mayoría de los Zeldas, a través de diálogos escritos con una música orquestada maravillosa de fondo, que generan una atmósfera armónica y única para cada escena. La jugabilidad se tuvo que adaptar al control de la WiiU, dándole un uso muy inteligente a la segunda pantalla que posee el control de la consola, generando una jugabilidad mucho más fluida ya que para cambiar de objetivo ya no es necesario pausar el juego. De forma adicional, se añade un mapa presente en todo momento de todas las islas con sus tesoros para que podamos observarla en todo momento, haciendo mucho más fácil la realización de misiones secundarias. Para aquellos gustosos de la dificultad, se ha añadido un "modo héroe", que causa que cada enemigo nos cause el doble de daño y nuestra salud podamos recuperarla solamente con pociones. La segunda pantalla también sirve para el uso ágil de ítems como el bumerán, el gancho y las flechas, además del paso a la visión en primera persona. Todo lo anterior no hace sino mejorar la ya excelente jugabilidad del Wind Waker original, que contaba con uno de los mejores sistemas: batallas navales memorables, el estupendo sistema de target de enemigos, variabilidad en ataques ofensivos como el contraataque,

NG
9.5

el desarme y la desorientación, además del bondadoso número de armas.

Para la navegación, ir de una isla a otra, tendremos que hacerlo a bordo del Mascarón Rojo, cuya capacidad para hablar y con una consciencia extraordinaria serán claves para la aventura de Link, ya que será el principal tutor del juego. A lo largo de esta exploración marítima se le añade la búsqueda de tesoros, el ataque de otros piratas, monstruos marinos y tendremos el poder de manipular el viento a nuestro antojo. En esto, también se hace importante la Batuta de los Vientos, que nos permitirá viajar de un lugar a otro mediante tornados invocados por Link, además de tener la posibilidad de controlar a otros compañeros para pasar determinadas zonas de mazmorras. Éstas, al igual que todos los Zeldas, tienen un aumento progresivo de la dificultad, para permitir al jugador adaptarse a nuevos objetos y a la jugabilidad planteada por el título, pero todas están repletas de carisma, con escenarios perfectamente creados. Para aumentar las alabanzas, los jefes, que no brillan por su dificultad, sí lo hacen por su carisma, ya que nunca antes había visto tales reacciones de jefazos ante situaciones que se dan en cada batalla, las que por cierto, su término son impredecibles.

Si el juego es uno de los que mejor ha soportado el paso del tiempo, la re-escalación de texturas a HD hace que sea visualmente impresionante, haciéndonos olvidar que salió hace dos generaciones atrás. Adicionalmente, esto no se trata sólo de un lavado de cara, ya que junto con aumentar las texturas y resolución del juego, han cambiado ciertos aspectos del juego que no convencieron mucho en su tiempo de salida, agilizando la jugabilidad. Esta versión en HD hace un uso magistral de la iluminación, otorgándonos momentos de contrastes de colores extraordinarios, sobre todos en lugares oscuros iluminados sólo por una llama. Además, aparecen en todo momento sombras dinámicas que se van ajustando al contraste de luz de cada área y al movimiento del jugador.

En resumen, The Wind Waker HD es magistral, dejando en nuestras manos una versión definitiva de uno de los mejores Zeldas. Su iluminación, sombras, jugabilidad, historias, personajes y enemigos inolvidables hacen de este juego un imperdible para los poseedores de una Nintendo Wii U.

POR: **JAVURR**

Desarrolladora: Nintendo · **Distribuidora:** Nintendo · **Plataforma:** Nintendo Wii U · **Lanzamiento:** Octubre 04, 2013 · **Géneros:** Plataforma, Aventura, Puzzle · **Modos de juego:** 1 jugador




THE LEGEND OF
ZELDA










C. Souza Photography©

CONCURSO

GENTILEZA DE ELECTRONIC ARTS



PARA NUESTROS LECTORES,

TE GUSTARÍA GANAR UN BATTLEFIELD 4 NUEVO?
ENTONCES DEBES HACER ALGO MUY SIMPLE, ENVÍANOS UN MAIL A:

CONCURSO@ANIMESTORE.CL

CONTÁNDONOS ALGUNA ANÉCDOTA ENTRETENIDA QUE HAS VIVIDO JUGANDO UNA PARTIDA ONLINE DE LA SAGA BATTLEFIELD.
ANUNCIAREMOS LOS GANADORES EL 1 DE DICIEMBRE.





GamerVip Año 2 - Nº 21, Noviembre 2013 | Distribución gratuita | www.gamervip.cl