

COMET

PRESS
PLAY

ANALISIS
INFAMOUS SECOND
SON

BATMAN
ARKHAM KNIGHT

AÑO 3 NÚMERO 25



640509-040147

TODOS LOS ESTRENOS



TODO PARA TUS PORTÁTILES

ADEMÁS CLÁSICOS EXCLUSIVOS PARA GAMEBOY ADVANCE Y NINTENDO DS



RECUERDA UNIRTE A NUESTRA COMUNIDAD Y VISITARNOS EN
WWW.FACEBOOK.COM/SNIPER.CL

PRESS PLAY

HOLA GAMERVIPERO, COMO TE HABRÁS DADO CUENTA EN NUESTRA PORTADA, APARECE UN NUEVO SÍMBOLO TRIANGULAR QUE DICE "PRESS PLAY". ESTE BOTÓN ES EL ACCESO A CONTENIDO MULTIMEDIA, QUE DESDE ESTE MES, ACOMPAÑARÁ REVISTA GAMERVIP. BÚSCALO EN NUESTRA PORTADA Y DALE CLICK, TE ESPERAMOS.

COMO HABRÁS NOTADO SE ABRE VIDEO Y AUDIO, PARA CERRAR DICHA NUEVA VENTANA, SIMPLEMENTE DEBES APRETAR BOTÓN IZQUIERDO DEL RATÓN Y SELECCIONAR «DESACTIVAR CONTENIDO» Y VOLVERÁS A LA PÁGINA NORMAL.

RECUERDA QUE SI VES EL TRIÁNGULO, HAY DISPONIBLE CONTENIDO MULTIMEDIA, NO TEMAS HACERLE CLICK. NO NECESITAS ESTAR CONECTADO A INTERNET PARA VERLO, YA QUE AL DESCARGAR NUESTRA REVISTA, YA TIENES ESE CONTENIDO EN TU PODER*

*NOTA: Se requiere tener instalado Flash player en el ordenador para ver el contenido interactivo. Recomendamos Adobe Reader para leer la revista a plenitud. En Tabletas requiere de lector de PDF que soporte contenido interactivo.

TUTORIAL

Nos demoramos pero llegamos! Finalmente puedo decir, bienvenidos a un nuevo número de GamerVip, con nuevo diseño, secciones interactivas y unos avances para comerse las uñas. Estamos ya en Abril y a solo dos meses de la próxima E3 2014, donde nuevamente estaremos presentes, haciendo patria, y diciendo orgullosos: somos GamerVip, revista chilena de Videojuegos.. Pero no nos adelantemos tanto, quisiera aprovechar y agradecerles todo su apoyo, feedback y su participación en todas nuestras plataformas, y de paso, reconocer a quienes forman el corazón de la gran GV, desde los viejos estandartes del foro, al tremendo profesionalismo de mi staff en la revista. Muchas gracias a Todos. Al fin Titanfall e Infamous en nuestras manos. ¿Nos gustaron? No esperes más y lee ya este número que marca el inicio de una nueva etapa de la casa GamerVip.

CARLOS MENARES | EDITOR GENERAL

EDITOR GENERAL
Carlos Menares

EDITOR SONY
Luis Godia

EDITOR DE CONTENIDOS
Rafael Inostroza

ANALISTAS
Jotaplay
Lobo Orochi
Jorge Farah
Javurr

CRONISTAS
José Toro
Badseed

DISEÑO
Carlos Menares

PORTADA
Lobo orocho



GAMERVIP
Año 3 · N°25, Abril 2014
Distribución gratuita
www.gamervip.cl

A



ABRIL 2014

- 06** CRONICAS: PS3 NOT DEAD
- 12** CRONICAS: FINAL FANTASY LA HISTORIA DE UNA TRILOGIA
- 16** RETROSPECTIVA: SOUL REAVER
- 22** AVANCE: BATMAN ARKHAM KNIGHT
- 28** AVANCE: BRASIL WORLD CUP
- 32** ANALISIS: TITANFALL
- 40** ANALISIS: INFAMOUS SECOND SON
- 46** ANALISIS: THIEF
- 50** ANALISIS: BRAVELY DEFAULT
- 54** ANALISIS: LIGHTNING RETURNS
- 60** ANALISIS: SOUTHPARK THE STICK OF TRUTH
- 66** ARTE GRAFICO: TITANFALL

CONTENIDOS

SABÍAS QUE: GamerVip comenzó como una comunidad gamer, orientada a jugadores adultos que querían alejarse de tanto sitio conflictivo y amateur. Luego vendría la revista y la consolidación dentro del medio.

CRÓNICAS

La voz de nuestros cronistas, con artículos que solo podrás encontrar aquí en tu revista GamerVip.

POSTS NOI DEAD



+ +
+ + + + +
- POR: BADSEED

PLAYSTATION 3 Y EL TREMENDO 2014 QUE SE VIENE.

— POR: BADSEED

Si ya tienes tu PS4, y pensabas que habría que deshacerse de su predecesora, te ordenamos detenerte, y pensarlo dos veces. La PS3 sigue viva, y acá te mostramos los títulos más importantes en venir de forma exclusiva para la morena de Sony.

Partimos la revisión con el que debe ser uno de los juegos más esperados en mucho tiempo, Persona 5, la gente de Atlus tendrá un año movido este 2014, sacando juegos relacionados a su saga estrella en varias plataformas. Hasta ahora es muy poco lo que se conoce sobre Persona 5, pero Atlus muy rara vez lanza juegos debajo de las expectativas, así que las esperanzas de ver otro juego son muy altas. Se sabe que va a ser lanzado este 2014 en Japón, sin confirmación de fecha aún para América, pero tomando en cuenta la cantidad de trabajo detrás de esta franquicia, podemos soñar con un lanzamiento global tanto en Japón como en América, más tomando en cuenta el gran suceso que causó el lanzamiento de Persona 4 Golden en la PS Vita. Sabemos que las ambiciones de la empresa con Persona son muy altas, tomando en consideración que no se ha lanzado un nuevo Persona desde los finales de la era de la PS2, y súbitamente estarán lanzando 4 juegos este 2014, incluyendo este Persona 5, exclusivo para PS3, a saber: Persona Q en 3DS, Persona 4: Up All Night para PS Vita, y Persona 4 Arena 2 para PS3.

Nuestro siguiente título sigue enmarcado en el género RPG, y se trata de The Witch and the Hundred Knight, título que verá la luz ahora a fines de marzo (quizás ya a la venta, cuando la revista este online), el título no es como los típicos j-RPGs que NIS América trae desde el oeste. No es un RPG basado en turnos, y tampoco esta tan influenciado en el anime. Es, más bien, un RPG de acción, con fuerte inclinación al leveo, aumentar estadísticas, y equipar todo tipo de herramientas. Aparentemente es un juego bastante largo, además.

«La PS3 sigue viva, y acá te mostramos los títulos más importantes en venir de forma exclusiva para la morena de Sony.»

«Playstation Now, también estará disponible en PS3, por lo que junto a Plus, serán dos motores fundamentales en alargar la vida de la consola.»



«EN CHILE, PLAYSTATION 3 CONTINUA SIENDO UNA AUTÉNTICA BESTIA DE VENTAS. RETAILERS CONSULTADOS DE SANTIAGO, CONFIRMAN QUE LA CONSOLA SIGUE SIENDO LA PRIORIDAD DE LOS CHILENOS, Y QUE LOS JUEGOS SE AGOTAN CONTINUAMENTE. UN DATO INTERESANTE ES QUE EN UNA TIENDA CONSULTADA, AFIRMABAN VENDER ALREDEDOR DE 5 MÁQUINAS AL DÍA, MANTENIÉNDOSE FIRME, INCLUSO CON LA LLEGADA DE PS4.»

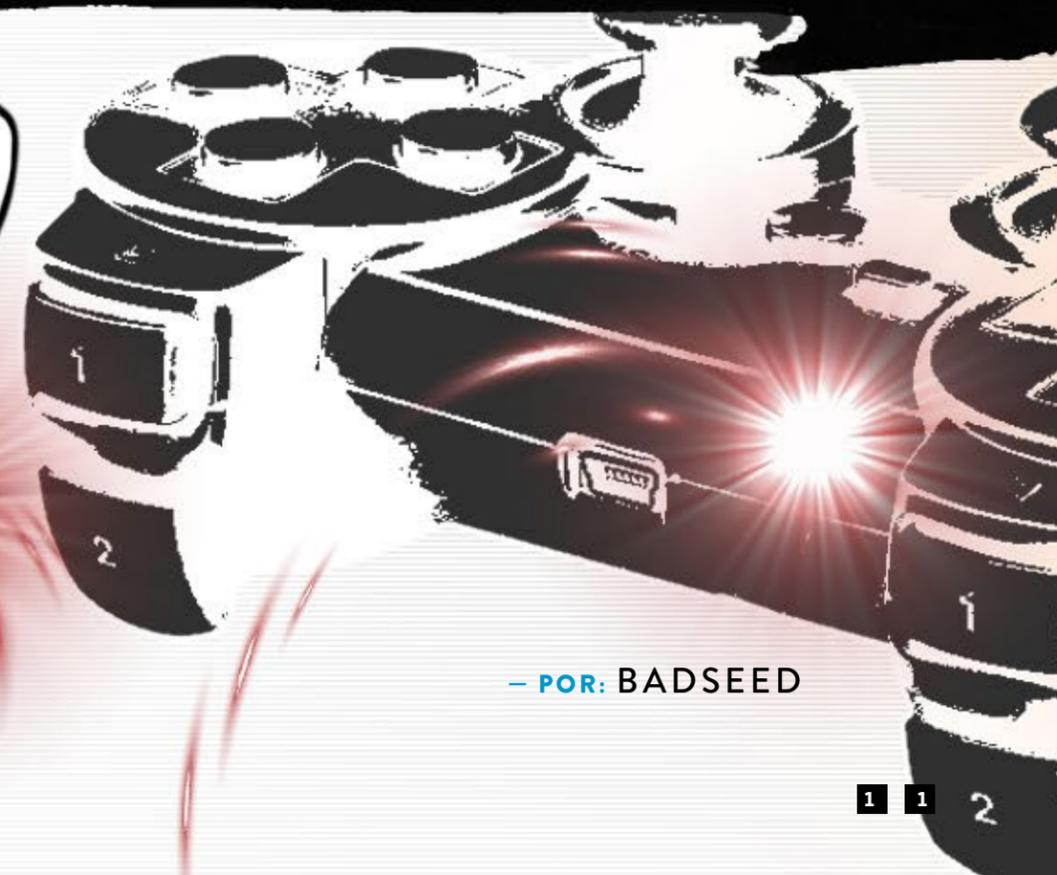


Y la invasión de RPGs exclusivos para PS3 continúa de la mano de Mugen Souls Z, secuela del original Mugen Souls de 2012. Aún se sabe muy poco de este juego, solo que la protagonista del título original, Chou Chou, vuelve a aparecer, pero no la controlarás a ella, al menos no inicialmente. Sin embargo, todo parece indicar que Mugen Souls Z mantendrá la jugabilidad del título original, así que si eres un fanático de Mugen Souls querrás tener un ojo puesto a este juego.

Pero no solo de RPGs vive el jugador, y tampoco lo hace la PS3, y nos llega un juego de peleas llamado JoJo's Bizarre Adventure: All-Star Battle Royal, el cual llega a América después de ser un suceso en Japón, vendiendo casi medio millón de copias solo en la pre-venta, lo que lleva a Namco Bandai a traer el juego a América esperando alcanzar al menos una fracción de ese suceso. Está basado en JoJo's Bizarre Adventure, una serie de manga que comenzó alrededor de 1987, así que se entiende el suceso en Japón al poder usar personajes que los han inspirado por años. Square Enix se hace presente con un remix de su popular franquicia Kingdom Hearts, tomando el impulso de la llegada en un futuro no tan lejano de una nueva entrada en dicha franquicia, por lo que ha decidido retomar la his-

toría clásica de la saga, algo que ya hizo con Kingdom Hearts 1.5 HD Remix, juego que incluyó el Kingdom Hearts original, además de Chain of Memories. En esta oportunidad, nos traen Kingdom Heart 2.5 HD Remix, en el cual vendrán Kingdom Heart 2, Birth by Sleep y Re:Code en un mismo disco. Si 2.5 HD Remix logra la misma reacción que 1.5 HD Remix, será un buen éxito de ventas, ya que su primer remix tuvo una sorpresiva buenas ventas, siendo uno de los juegos mejores vendidos en el mes de su lanzamiento. Square debe esperar un éxito parecido, cimentando el camino para el próximo Kingdom Hearts 3. Por último, cerramos con Drakengard 3, popularmente conocido en Japón como Dragon Dagoon, siendo esta tercera entrega una precuela de las dos originales. Drakengard luce bastante bien, pero es su historia la que llama la atención, y a la que hay que ponerle un ojo. Si te gustan los RPGs de acción, este juego debe estar en tu radar.

¿SABÍAS QUE EL TÍO BAD SEED ADEMÁS DE EDITOR GVIP ES PROFESOR?



— POR: BADSEED

FINAL FANTASY XIII

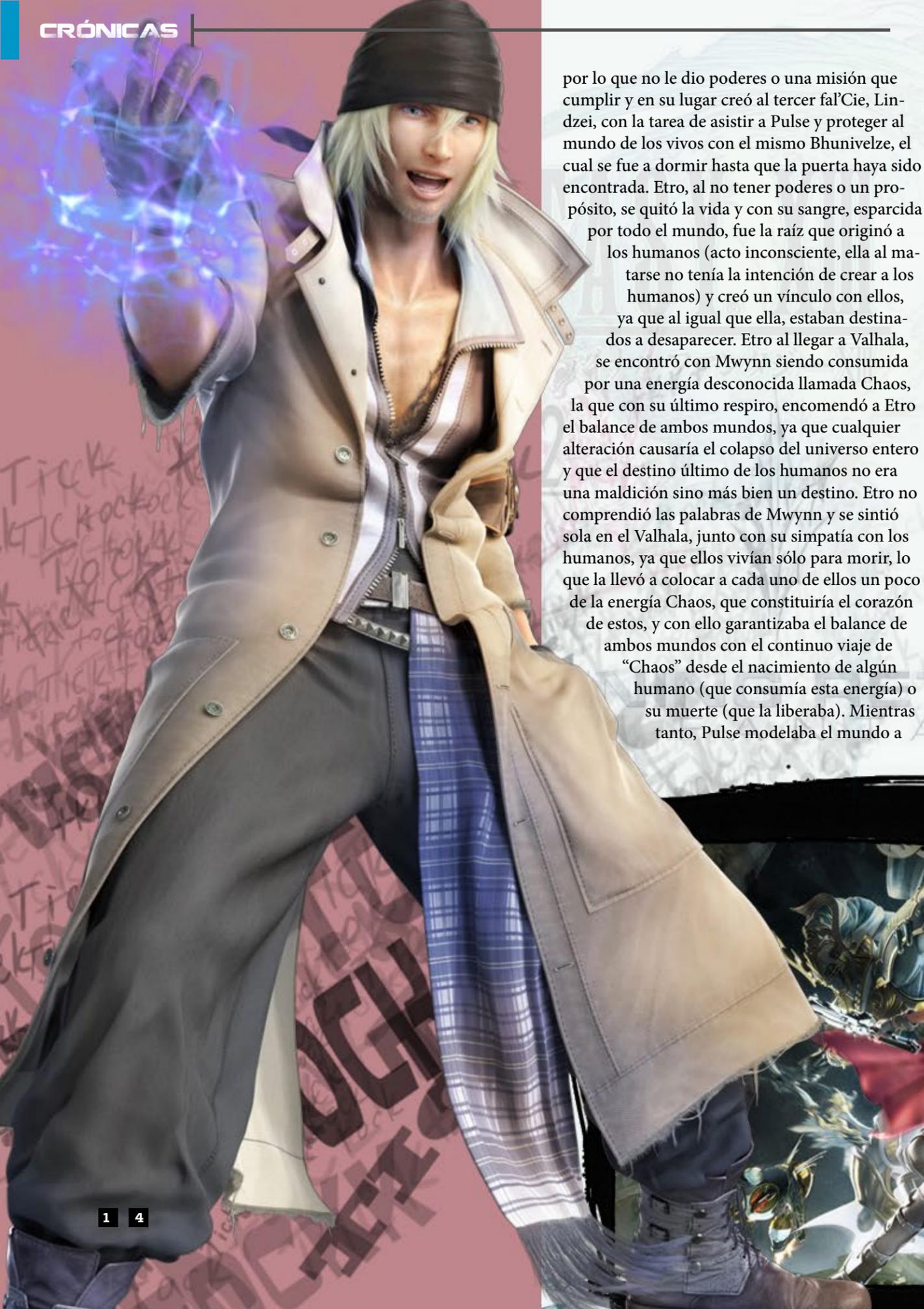
ファイナルファンタジー XIII
SAGA

FINAL FANTASY XIII-2

«MUCHAS VECES CRITICADO, Y RECONOCIDO POR MUCHOS FANS, COMO NO LO MÁS BRILLANTE DE LA FRANQUICIA, FINAL FANTASY 13, HA SABIDO ENTREGARNOS UN MUNDO LLENO DE PERSONAJES ÚNICOS, QUE YA EN SU ENTREGA FINAL, SE PREPARAN A DECIR ADIOS. CON LIGHTNING RETURNS, SQUARE SE DECIDE FINALMENTE EN DEJAR ATRÁS ESTE UNIVERSO, Y ENFOCARSE COMPLETAMENTE EN EL FUTURO DE LA FRANQUICIA. PERO INDEPENDIENTE SI TE GUSTÓ O NO, CREEMOS NECESARIO UNA REVISIÓN DE LA TRAMA DE ESTA SAGA, QUIZÁS POR SI SOLO DESEAS JUGAR SU TERCERA ENTREGA, QUEREMOS ENTREGARTE LAS HERRAMIENTAS, PARA QUE COMPRENDAS ESTA HISTORIA, LA QUE DEFINIÓ FINAL FANTASY EN ESTA GENERACIÓN QUE TAMBIÉN VA DICHIENDO SU ADIOS»

— POR: JAVURR

La mitología de Final Fantasy XIII está compuesta por dos mundos, el visible o el mundo de los vivos y el invisible (también conocido como Valhala) o el mundo de los muertos. Al inicio de todo, el dios Bhunivelze mató a su madre, la diosa Mwynn, enviándola a Valhala para poder apoderarse del mundo de los vivos, objetivo que cumplió, pero no sin problemas, ya que este poderoso dios vivía acongojado con la idea fija que su madre había puesto, antes de morir, una maldición en el mundo visible que ocasionaría su inminente destrucción. Para evitar este destino, Bhunivelze quiso destruir por completo a Mwynn (la cual, al igual que los humanos que viven en el mundo visible, al morir fue enviada a Valhala), pero en su intento por llegar al mundo de los muertos se dio cuenta que no podía acceder a él sin dejar su control del mundo de los vivos. Para encontrar la puerta al mundo de los muertos, Bhunivelze creó al primer fal'Cie, Pulse, dándole como objetivo la búsqueda, y luego creó a Etro para asistir a Pulse en su misión, pero sin darse cuenta, ésta fue creada a imagen y semejanza de Mwynn,



por lo que no le dio poderes o una misión que cumplir y en su lugar creó al tercer fal'Cie, Lindzei, con la tarea de asistir a Pulse y proteger al mundo de los vivos con el mismo Bhunivelze, el cual se fue a dormir hasta que la puerta haya sido encontrada. Etro, al no tener poderes o un propósito, se quitó la vida y con su sangre, esparcida por todo el mundo, fue la raíz que originó a los humanos (acto inconsciente, ella al matarse no tenía la intención de crear a los humanos) y creó un vínculo con ellos, ya que al igual que ella, estaban destinados a desaparecer. Etro al llegar a Valhala, se encontró con Mwynn siendo consumida por una energía desconocida llamada Chaos, la que con su último respiro, encomendó a Etro el balance de ambos mundos, ya que cualquier alteración causaría el colapso del universo entero y que el destino último de los humanos no era una maldición sino más bien un destino. Etro no comprendió las palabras de Mwynn y se sintió sola en el Valhala, junto con su simpatía con los humanos, ya que ellos vivían sólo para morir, lo que la llevó a colocar a cada uno de ellos un poco de la energía Chaos, que constituiría el corazón de estos, y con ello garantizaba el balance de ambos mundos con el continuo viaje de "Chaos" desde el nacimiento de algún humano (que consumía esta energía) o su muerte (que la liberaba). Mientras tanto, Pulse modelaba el mundo a

su manera y Lindzei creaba Cocoon, un paraíso para los humanos y poder reunirlos en un solo punto para que un día, al morir todos, colapsaría la puerta al Valhala causando su apertura definitiva. Un día, Pulse y Lindzei se desvanecieron completamente sin ser vistos de nuevo, mientras que Etro se hacía conocida como la "Diosa de la muerte", título con la que es llamada en Final Fantasy XIII-2. En este contexto inicia Final Fantasy XIII, ya que Pulse y Lindzei crearon la Guerra de la Transgresión, en donde incentivaron el odio entre los habitantes del Gran Pulse y los de Cocoon, con la esperanza que los de Gran Pulse destruyeran a los de Cocoon y de esta forma saturar la puerta de la muerte dejando expuesto Valhala. Esta tarea de destrucción fue encomendada a dos fal'Cie, Oerba y Fang y Oerba Dia Vanille, las que fracasaron por la intervención de Etro para mantener el balance entre los dos mundos, cristalizándolas para impedir su paso (que se logra con la muerte) al Valhala. En un segundo intento, Pulse y Lindzei empezaron a crear fal'Cie con la misión de destruir Cocoon, dentro de los que se encontraban Lightning, Snow, Hope y compañía, casi lográndolo de no ser porque Vanille y Fang cristalizaron nuevamente con la ayuda del Ragnarok, generando un cristal largo que logró mantener Cocoon en los aires. Esto hay que añadir fue logrado con la ayuda de Etro, la que en consecuencia quedó muy débil entrando a un profundo sueño, pero antes de esto, tomó a Lightning del mundo de los vivos y la llevó al Valhala, ya que Caius Ballad intentaba destruirla para ocasionar el desequilibrio de los dos mundos (ya que Etro había interferido dos veces antes para impedir lo inevitable, la destrucción de los humanos), lo que provo-

caría que ambos mundos se unieran, dando paso a un mundo en donde el tiempo no existiría y así su compañera Paddra Nsu-Yeul no moriría nuevamente (la que estaba destinada a vivir y morir eternamente con cada visión que tenía desde antes de la Guerra de la Transgresión, que vivía junto con Caius en Gran Pulse). Para combatir a Lightning (y de esta forma acceder a Etro que estaba dormida), Caius creó las paradojas del tiempo, las que Noel y Serah empiezan a eliminar en Final Fantasy XIII-2, pero que no logran hacer ya que Noel, al matar a Caius, elimina el "Corazón del Caos", que era en esencia, el corazón de Etro, causando su muerte y el consecuente desbalance de ambos mundos destinados a desaparecer. En este punto, el dios Bhunivelze no se había manifestado, ya que su sueño no se vería interrumpido hasta que el final de los tiempos se acercara, y que la puerta al Valhala se abriera de manera permanente. Con la muerte de Etro, ambos mundos colapsan y se unen, provocando la apertura de la puerta de los muertos y el término del sueño del dios Bhunivelze, el cual al ver lo que pasó, escoge a Lightning para ser su salvadora y guiar la máxima cantidad de almas posibles a su salvación en mundo compuesto por cuatro piezas unidas por un monorraíl, totalmente devastado por la muerte de Etro, dando inicio a Lightning Returns: Final Fantasy XIII.

- POR: JAVURR



Porque hay sagas que jamás debemos olvidar, e historias que deben ser conocidas te damos la bienvenida al baúl gamer de revista GamerVip.



SOUL REAVER

Una mirada a una de las sagas más queridas de los videojuegos, y que a pesar de estar ausente de nuestras plataformas recientes, sigue inalterable en nuestros corazones.

Antes de que llegáramos al punto donde tener una característica multijugador dentro de un juego fuera crucial a la hora de promocionarlo, los videojuegos se enfocaron más que nada en el apartado narrativo, dándonos historias bastante interesantes y muchas veces inolvidables. Uno de los mejores ejemplos de estas narrativas complicadas y antioxidantes para la mente del

videojugador fue la saga de vampiros y demonios, Legacy of Kain, desarrollada por Silicon Knights y Crystal Dynamics. Pero, ¿Qué es lo que tiene esta historia cuya temática es tan repetida por sobre todas las demás? Bueno, bastante, pero para eso tendremos que revisar por detalle cada una las 5 entregas del juego en esta pequeña retrospectiva que les dejamos a continuación:



Si bien la saga comenzó con Kain como protagonista en el ya clásico Blood Omen, fué con Soul Reaver, y el protagonismo de Raziel, que la saga despegó definitivamente, logrando una tremenda fanaticada, que disfrutó y se maravilló con una épica historia de vampiros, imperios y magia.

PRESS
PLAY

Sabías que don Soul Reaver, comparte su tiempo entre cronista de revista GamerVip y su trabajo en el portal LagZero, donde aporta su fresca y joven mirada, al mundo de los videojuegos en Chile.





Legacy of Kain: Blood Omen

El génesis de esta saga empieza en 1996 con el lanzamiento de Blood Omen para PSX, el juego que prometía "será el que los adultos querrán jugar". Blood Omen es un juego de Rol 2D con una perspectiva aérea ambientado en las tierras ficticias de Nosgoth, donde tomamos el rol de Kain, un humano convertido en vampiro para tener la oportunidad de vengarse de quienes lo asesinaron cuando era humano.

En un intento de curar su maldición vampírica en su inevitable y grotesca evolución, Kain busca la redención purificando los nueve pilares que mantienen el equilibrio de Nosgoth, asesinando a los miembros del círculo pero Ariel, la guardiana de los pilares, le aconseja hacer

guerra contra "El Nemesis" que amenaza sus tierras.

Kain logra vencer viajando al pasado para matar a un joven Nemesis, pero esto creó una paradoja temporal, en el nuevo futuro su raza vampírica está al borde de la extinción por parte de la caza de los humanos y que todo fue un complot por parte del Moebius, el guardián del tiempo, incluyendo su propia muerte y se ve en la decisión de sacrificar su vida del mundo que lo traicionó o destruir el equilibrio y a los pilares.

El vampiro se decide por esta última, dándoles guerra a los humanos dentro de un Nosgoth cuya decadencia acababa de empezar.

Legacy of Kain: Soul Reaver

Posiblemente el título más popular dentro de la serie, lanzado para la

PSX, PC en 1999 y posteriormente la Dreamcast nos ponía en la piel del vampiro Raziel, el primer terrateniente de Kain, que es condenado a la muerte por evolucionar antes que su amo, pero un dios antiguo lo resucita en la forma de un demonio devorador de almas para darle la oportunidad de vengarse de sus hermanos y por supuesto, de Kain, su creador.

Durante su aventura, Raziel descubre más de su pasado y de la importancia de la espada llamada Soul Reaver que, luego de romperse en una pelea con Kain, queda atada al brazo de Raziel como su arma espectral.

La historia toma un nuevo rumbo cuando Raziel descubre que en vida, fue un noble caballero Zarafan, los encargados de hacer guerra a los vampiros, profanado y convertido en lo que tanto odia en vida. Los monólogos casi shakespirianos



del personaje principal, en un viaje que se podría definir como un descubrimiento de sí mismo, dentro de una distopía gothic carente de tiempos de carga hicieron de la experiencia una delicia inolvidable para el jugador y ponía un nuevo personaje en el tablero y uno de los más recordados de la saga, además de los cambios de la forma espectral a la forma material creaban nuevas posibilidades a la forma de plataforma del juego.

Legacy of Kain: Soul Reaver 2

Soul Reaver 2 termina donde el primero comienza, con el ya inevitable enfrentamiento entre el demonio y su antiguo creador, pero este no tiene razón para pelear y continúa con su plan de viajar al pasado una vez más para

cambiar la historia de Nosgoth presentando el juego de ajedrez que juegan Moebius y el dios antiguo con nuestros personajes y de cómo la ira de Raziel pasa a un plano secundario para hacer paso a su descubrimiento interno volviendo a los monólogos y profundas conversaciones que van moldeando al personaje. Una vez más dentro del Gameplay los cambios entre el plano material y el espectral se hacen protagonistas con un par de agregados, los poderes elementales de los cuales Raziel podía imbuir a la Soul Reaver y la inclusión de los Hylden, una raza antigua enemiga a los vampiros que viven en ambos reinos del plano, acechando al jugador tanto en su forma material como de espectro.

La temática de la historia del juego está marcada por el destino al que Nosgoth y sus habitantes

están atados, de cómo la misión de Kain es ahora intentar cambiar su destino a como dé lugar donde al parecer Raziel juega un rol importante.

Durante la aventura Raziel se encuentra con una Reaver joven, aún no imbuida con el alma del devorador que la caracterizará en el futuro.

En algún punto del pasado, la Reaver toma control de sí misma e intenta absorber a Raziel, mostrándole su verdadero destino, él era el devorador dentro de la espada y esta no lo había matado antes pues no podía devorarse a sí misma, lo cual colocaba a Raziel como el único ser fuera de los lazos del destino y por ende el único con libre albedrío.

«DEFIANCE FUE CRITICADO POR LA MONOTONÍA DE LOS PUZZLES QUE TANTO DIERON FAMA A LA SAGA, PERO AUN ASÍ LA HISTORIA ESTABA A LA ALTURA, DEJANDO A LA SAGA COMO UNA DE LAS MEJORES DENTRO DE LOS JUEGOS CON ENFOQUE AL SINGLEPLAYER»



Legacy of Kain: Blood Omen 2

El siguiente título de la saga, lanzado el 2002, se tomó un respiro de la historia principal para mostrarnos más de la raza presentada en el juego anterior, los Hylden y su relación tanto con los Vampiros como con Kain, por lo cual volvemos a tomar el control de este dentro de su juventud, luego de ser derrotado por el Lord Zarafan.

El juego toma un énfasis mayor en el combate con una cámara en tercera persona dejando un poco de lado los puzzles para dar paso al sigilo como una opción vital para avanzar dentro el juego.

Esta historia se crea cuando Raziel al final de Soul Reaver 2 no es absorbido por la espada, creando una paradoja y liberando a los Hylden dentro del mundo de Nosgoth una vez más, usando a los Zarafan para controlar todo y para exterminar a los vampiros que son solo un ápice de lo que solían ser. Kain, con la ayuda de los vampiros más antiguos como Vorador, Janos Audron y de la resistencia de los vampiros para derrotar al Lord Zarafan y encerrar a la amenaza de los Hylden para evitar la destrucción de su raza y con ello la victoria de la guerra. Si bien este título no fue tan bien re-

cebido como los anteriores, sirvió para explicar mucho de los vacíos argumentales presentados en Soul Reaver 2, como para reafirmar la presencia de los Hylden como el verdadero enemigo de la saga.

Legacy of Kain: Defiance

Aprendiendo de lo sucedido con Blood Omen 2, el combate en Defiance fue renovado en 2003, para el lanzamiento del juego cambiando la cámara una vez más esta vez

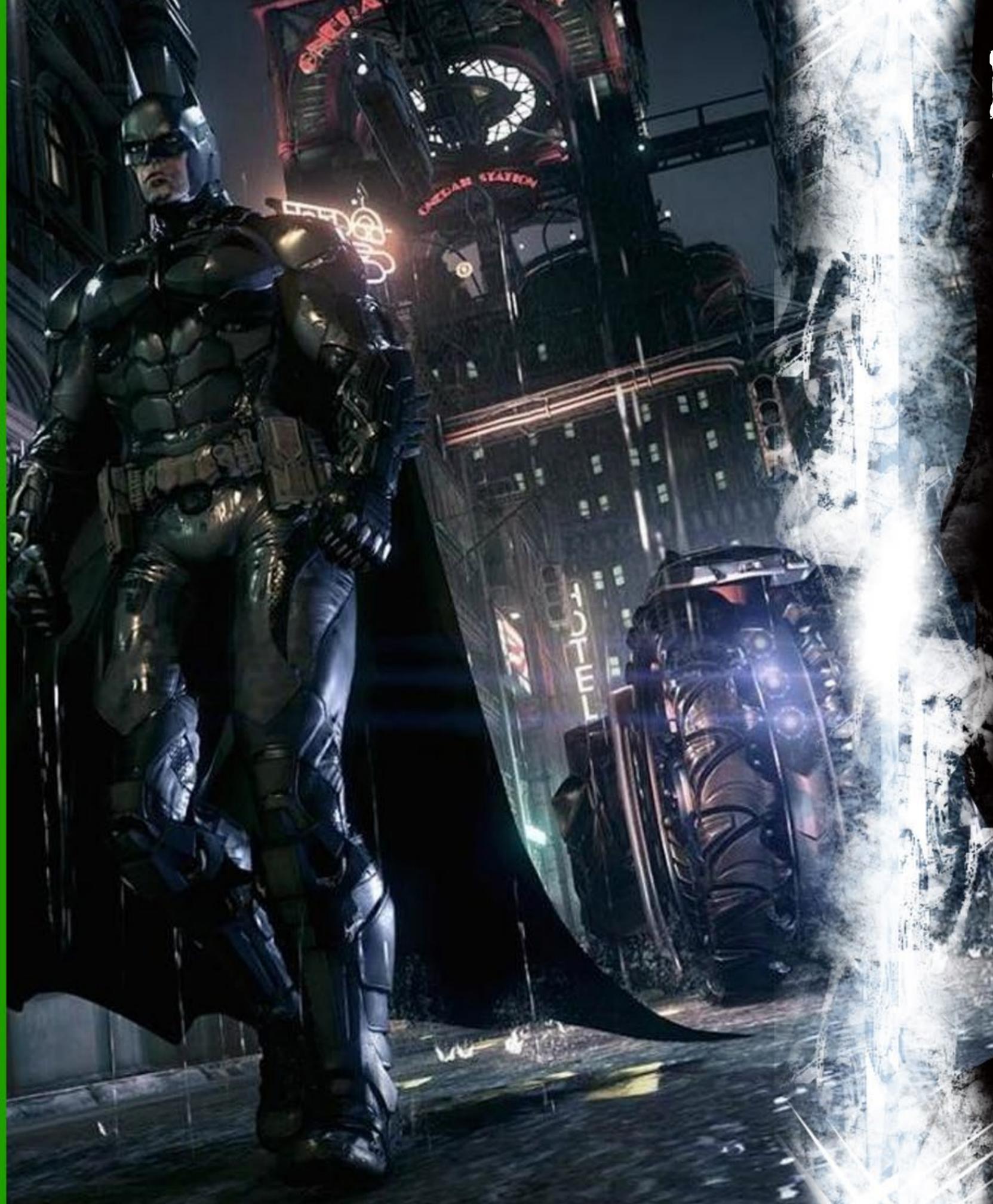
por una estática y presentando por primera vez a ambos personajes, Kain y Raziel como jugables. Defiance es la conclusión a las 4 historias anteriores con un Kain decidido a cambiar el destino de Nosgoth y un Raziel asustado de lo que el destino, y la espada que tiene unida al brazo, le deparan. La relación entre ambos se hace protagonista ante las diferencias de ambos, Kain buscando una tregua para derrotar a los Hylden y Raziel cegado aún

por su sed de venganza. El juego se encarga de llenar los vacíos argumentales existentes de los juegos pasados explicando muchas partes de la trama, como la naturaleza Hylden de Raziel luego de su resurrección y los verdaderos planes del Dios Antiguo que lo resucitó. Aún esto, Defiance fue criticado por la monotonía de los Puzzles que tanto dieron fama a la saga, pero aun así la historia estaba a la altura, dejando a la saga como una de las mejores dentro de los juegos con

enfoque al SinglePlayer concluyendo esta tragedia con Raziel aceptando su antiguo papel como la mano derecha de Kain, fusionándose con su espada, permitiéndole vencer al Dios que intentaba controlarlos, dejando a Kain viendo, a lo lejos, una versión joven de él que estaba corrompiendo los pilares al negar su papel como mártir, preguntándose si todo lo que había hecho habría cambiado algo o no.

AVANCE

Tu hype por las nubes, el tiempo parece eterno... acá te presentamos los juegos destacados por salir.



BATMAN ARKHAM KNIGHT

El estudio Rocksteady retomará la saga Batman con la tercera y última entrega de su trilogía: Arkham Knight, que volverá a colocarnos en el rol del hombre murciélago en su aventura más desafiante y con toda la potencia que permiten las consolas de la nueva generación.

A comienzos del año 2007, Eidos Interactive, que por entonces todavía no estaba bajo el alero de Square-Enix, adquirió los derechos para publicar un juego basado en el universo del cómic Batman. Por entonces, sin embargo, tenía varios proyectos en carpeta y, ante ello, decidió poner el desarrollo del título en manos de otro estudio. Uno en el que confiaron ciegamente tras ver su primer prototipo, pese a que era un equipo joven y poco conocido: Rocksteady.

Con apenas experiencia en un juego llamado Urban Chaos, que pasó sin pena ni gloria por PlayStation 2 y Xbox, el estudio fundado por Sef-ton Hill y Jamie Walker se puso manos a la obra con lo que, de inmediato, entendieron que podría ser su gran salto en la industria. Para cuando presentaron el juego al público, el 2008, había pocas expectativas, pues al escaso currículum del estudio se sumaban las malas experiencias al llevar a los videojuegos personajes de cómic.

Así, sin gran presión mediática, pero bajo el paraguas de Warner Bros. Interactive, el equipo trabajó para sacar adelante la que, si todo resultaba bien, sería la primera parte de una trilogía sobre el hombre murciélago. En agosto de 2009, finalmente, es lanzado en consolas Batman: Arkham Asylum, que recibió los elogios casi unánimes de la crítica e importantes cifras de venta. El mismo camino que recorrió su secuela, Batman: Arkham City, lanzado en octubre de 2011.

Para entonces, el estudio ya había sido adquirido por Warner Bros, y se había ganado, a pulso, el reconocimiento general por haber revitalizado la franquicia, con títulos que eran capaces de mezclar con acierto el sigilo y la acción, en mundos abiertos, con múltiples tareas por hacer y con personajes muy carismáticos. Rocksteady había sido capaz de recoger la esencia del cómic y llevarlo a dos videojuegos que fueron, sin duda, de los mejores de la generación pasada.

TRES AÑOS ES MUCHO TIEMPO

Por eso, cuando en abril del 2013 se anunció una nueva entrega de Batman, hubo bastante de decepción entre los fanáticos de la saga cuando se supo que no sería desarrollada por los chicos de Rocksteady, sino por la filial de Montreal de Warner Bros. En aquel momento, no estaban claras las razones del cambio y Sefton Hill se limitaba a señalarle su respaldo al nuevo desarrollador, que a su juicio "le aportaría un aire fresco a la saga" con la secuela *Origins*.

Lo cierto es que aquello no ocurrió. No porque se tratara de un mal juego, sino porque el título lanzado en octubre del año pasado pecó, precisamente, de no aportar nada realmente nuevo a la saga. Mantuvo su jugabilidad, su entorno y sistema de combate, pero no se notó por ninguna parte "la mano" del nuevo estudio, que apostó contra seguro, pero sin recibir premio. El título, de hecho, pasó con más pena que gloria por el catálogo de nuestras máquinas.

Hoy, Rocksteady Studios acaba de anunciar su regreso en gloria y majestad a la franquicia, con el fin de cerrar la trilogía tal como lo soñaron en 2007, con el juego *Batman: Arkham Knight*. Y, tras dar a conocer esta noticia, Hill explicó la verdadera razón de ser de *Batman: Arkham Origins*: "Tres años era mucho tiempo de espera para los fanáticos", porque apenas terminaron *Arkham City* se dieron cuenta de que, para llevar adelante su visión, requerían tiempo.

"Nos acercamos a Warner Bros. y les pedimos que, por favor, nos dejaran hacer el juego que queríamos. Les dijimos que no sería rápido, sería muy difícil y, seguramente, también sería bastante caro", comentó el desarrollador. Y así, para llenar el vacío, surgió la idea de desarrollar *Origins*, con el aval de Rocksteady, pero otorgándole total libertad al equipo de Montreal. "Les dijimos que queríamos que se apasionaran con el juego e hicieran lo que creían correcto", acotó.

EL BATIMOVIL SERA LA ESTRELLA

El nuevo juego fue presentado, en exclusiva, por la influyente revista estadounidense *Game Informer*, que le dedicó su portada y presentó su primer tráiler, donde queda claro que la gran estrella de esta nueva entrega no será el superhéroe, sino su espectacular vehículo. Y es que, por primera vez, los jugadores podremos ponernos al volante de un Batimóvil que cobrará una gran importancia en el juego. "Será el mejor coche que haya tenido un videojuego", aseguró Hill.

Y no se han ido con chicas a la hora de hacer eso realidad. Según el director artístico de la producción, David Hego, sólo el auto ocupará 160 megas de memoria. Y, dentro de la historia, el coche será "una fuerza imparable", según Hill, explicando que tendrá una armadura casi indestructible, capaz de atravesar cualquier tipo de barrera. Además, nuestro Batman podrá invocarlo en todo momento, así que en más de una ocasión nos sacará de algún apuro.

Pero no es todo, claro. El juego se desarrollará un año después de *Arkham City* y la acción se desatará luego de que El Espantapájaros encuentre una nueva cepa de la toxina del miedo



Rocksteady finaliza su trilogía Arkham, seguramente para alejarse en el futuro del hombre murciélago, pero, ¿como habrán planeado terminar con todo? ¿Veremos un batman muerto? ¿Retirado?



y, tras sembrarla por toda la ciudad, reúna a un impresionante grupo de súper villanos, entre los que se contarán algunos tan emblemáticos como El Pingüino, Dos Caras o Harley Quinn. Nuestro héroe enmascarado tendrá que volver a enfrentarlos para salvar a la ciudad que juró proteger. "Queremos cerrar la trilogía por todo lo alto", afirmó Hill, quien igualmente se reservó una cartita bajo la manga, pues DC Comics creó, en conjunto con Rocksteady, a un nuevo villano del que sólo se ha mostrado una silueta. "Queríamos tener a un personaje que fuera un desafío para Batman, que fuera un reto formidable para él y le hiciera frente en muchas maneras", aseguró el cofundador del estudio, quien prometió a los fans que el personaje será "inolvidable".

En Arkham Knight, comenzarás con el mismo traje de Arkham city, pero debido a un importante suceso, debutará el nuevo diseño que observamos acá.



En cuanto al combate, las cosas no cambiarán demasiado, pues a juicio del estudio la fuerza del juego está en su "simplicidad" a la hora de que el jugador toma el control de un Batman que, por cierto, volverá a hacer gala de todo un arsenal de gadgets tecnológicos para desarmar o atacar a sus enemigos. El estudio promete, no obstante, que aumentará la velocidad de los movimientos del personaje principal y le añadirá nuevas acciones incluso antes de tocar el suelo. Otra buena noticia, al menos desde el punto de vista de este autor, es que Rocksteady decidió no perder el tiempo en lo que parece ser ya una norma en la industria: meter como sea un modo multijugador. En este caso, el estudio lo desechó por completo para centrarse en la campaña, porque según Hill "queremos concentrarnos en hacer la mejor experiencia posible para un solo jugador". Un ejemplo más de que este estudio tiene las cosas muy claras.

— POR: JORGE MALTRAIN MACHO

EL TAMAÑO SI IMPORTA

En términos de jugabilidad, al parecer Rocksteady no pretende introducirle mayores cambios a los ya señalados a la saga, considerando que la fórmula está probada, pero sí buscarán hacer todo a una escala épica, aprovechando la potencia de las consolas de la nueva generación. "La decisión de salir sólo para PlayStation 4 y Xbox One la tomamos muy pronto, gracias a lo cual hemos podido ser mucho más ambiciosos en el diseño para que se note el salto", indicó Hill. "Queremos sacarles todo el potencial a las nuevas consolas, ese es nuestro mayor reto, no el hecho de saltar a una plataforma nueva", agregó. Y, en efecto, eso les está permitiendo crear, según indican, un rico y denso mundo, en el que podríamos ver más de 50 personajes en la pantalla sin pérdidas de rendimiento, en el que no tendremos pantallas de carga y todo esto en un mapeado cinco veces más grande al que tuvimos, por ejemplo, en Arkham City.

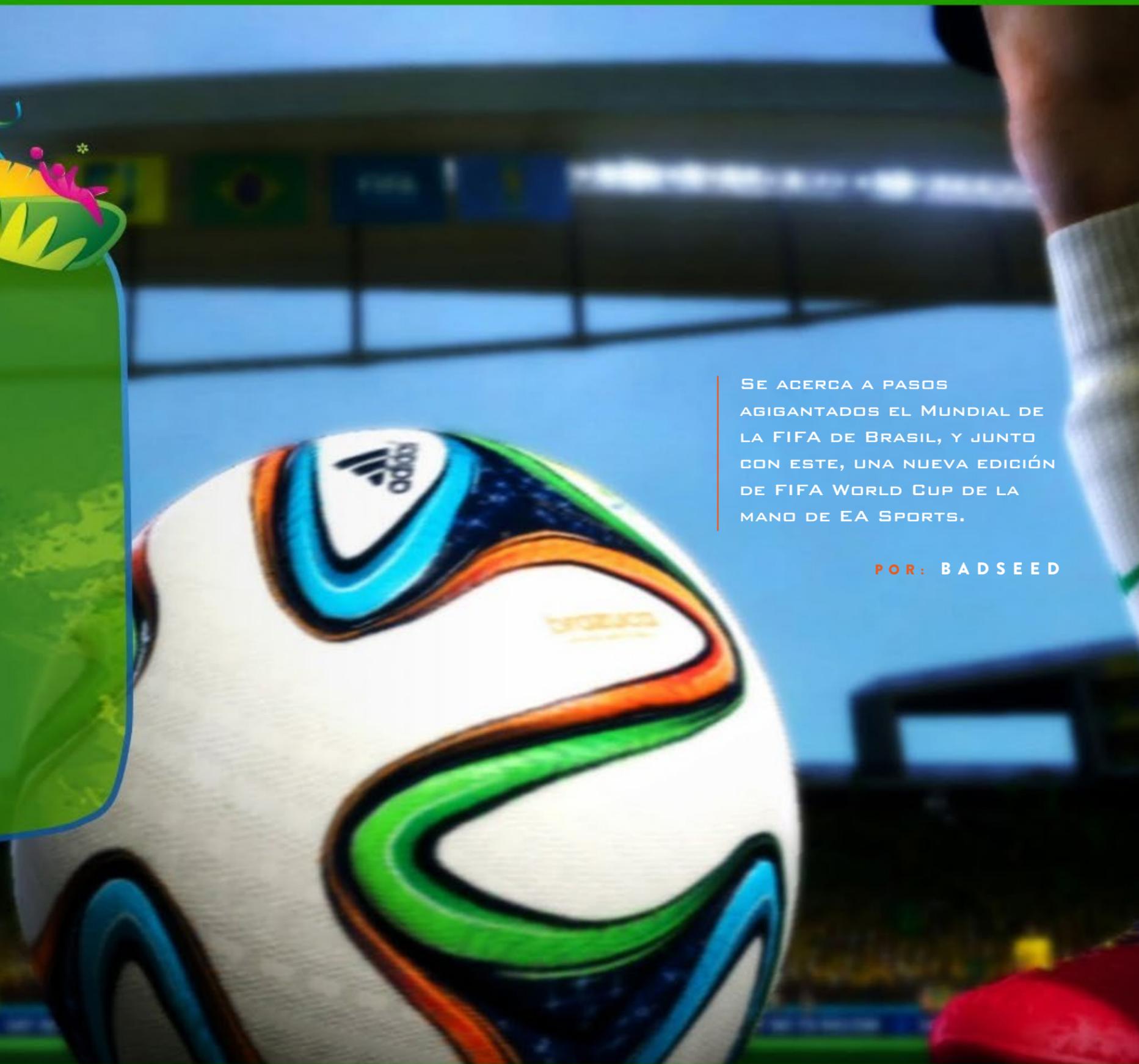


Un nuevo y misterioso enemigo, veremos debutar en Arkham Knight... su parecido con el caballero de la noche es admirable a primera vista, pero... ¿quien se esconderá detrás de la máscara?





2014 FIFA World Cup Brazil™



SE ACERCA A PASOS
ABIGANTADOS EL MUNDIAL DE
LA FIFA DE BRASIL, Y JUNTO
CON ESTE, UNA NUEVA EDICIÓN
DE FIFA WORLD CUP DE LA
MANO DE EA SPORTS.

POR: BADSEED



FIFA WORLD CUP BRASIL

La verdad es que cuesta un poco comprender la razón comercial que dio EA para dejar este título en las consolas antiguas (PS3 y Xbox360), y no en las consolas actuales (PS4 y XB1). Supuestamente, debido a una baja cantidad de PS4 y XB1 en relación a las consolas antiguas. Tomando de lado esa controversial medida, vamos a revisar que es lo que podemos esperar de este título. En la edición pasada, en 2010, a puertas de comenzar el Mundial de Sudafrica, muchos tomaron este juego como un Fifa 10,5. Es decir, un FIFA intermediario entre el 10 y el 11. En esta edición, tomando en cuenta el abandono a las consolas actuales, cuesta un poco analizar si de verdad será un FIFA 14,5 o bien será una real evolución de FIFA 14. Según se ha anunciado, el juego presenta mejoras en su jugabilidad a través del dribbling, un acierto en los pases mejorado, y mejores mecánicas de primer toque. Al igual que en su edición anterior, el juego presentara

un "Camino al Mundial" donde puedes elegir entre 203 naciones, y jugar toda la fase clasificatoria, hasta alcanzar la Copa del Mundo. En esta edición, todas las clasificatorias de todas las confederaciones serán de igual forma que en la vida real, superando las de 2010, donde solo eran realistas las clasificatorias europeas y sudamericanas.

Además, estará disponible el "Camino a Rio de Janeiro", una modalidad online donde podrás competir en un torneo a través de todas las 12 sedes del Mundial. Regresaran los modos "Capitanea a tu país", "Copa Mundial de la FIFA Online", "Historia de la Clasificación" e "Historia de las Finales" luego de su suceso en la edición de 2010.

Nuevas animaciones de arqueros han sido agregadas mientras defiendes un penal, tales como "patea ahí", entre otras, junto a 100 otras animaciones en distintas situaciones de partido. Además se agrega el "EA Sport Talk Radio" donde Ian Darke y Andy Goldstein, o bien Roger Bennett y Michael Davies, darán actualizaciones sobre el torneo (hasta ahora se ignora si habrá una versión en español, tanto de relatores españoles, o bien los relatores latinos).

Como siempre, el tema de las licencias es el gran plus del juego de EA, tal como se dijo anteriormente, habrá

203 selecciones que elegir, 19 técnicos oficialmente licenciados, 21 estadios auténticos, y más de 7000 jugadores disponibles.

Aún sin comprender del todo por qué se ha mantenido el desarrollo del juego solo para PS3 y XBOX360, dejando de lado plataformas como PlayStation 4, Xbox One, PC, Móviles, PS Vita, Wii U y 3DS, hacen dudar del real éxito de esta edición, de hecho, personalmente, no compraré este título, y prefiero dejar esa inversión para la versión de FIFA 15 para PS4.

El Juego no saldrá para xbox One o Ps4, en su lugar, los usuarios de nueva generación, verán llegar un parche y contenido extra a Fifa 14, donde podrán disfrutar de la World Cup actualizada.



LOADING....

ANÁLISIS

NOTA GAMERVIP:

- 90 A 100 OBRA MAESTRA
- 80 A 89 EXCELENTE
- 70 A 79 BUENO
- 60 A 69 REGULAR
- 50 A 59 MEDIOCRE
- 30 A 49 MALO
- 10 A 29 HORRENDO

Los mejores o peores juegos que han salido, revisados a fondo por nuestros imparciales analistas.



100%
loading completed

TITANFALL

TM

Si dudas que Titanfall llegó para quedarse. Entre el resto de sus compañeros fps que actualmente están en el mercado, es en estos momentos la apuesta más atractiva y novedosa, en donde su gran plus es la mezcla de muchos elementos de diversos juegos, que van desde los MOBA o juegos de cartas, hasta otros de su mismo género.

Respawn sin duda hace muestra de oficio y gala, probando que ellos si tenían la evolución de su aclamado Modern Warfare 2, resultando en un juego adictivo, rápido y que si bien no es la obra maestra de la generación, si se levanta como el primer juego de la misma, que es un auténtico «vendeconsolas».

Pero retomemos la idea del cocktail de géneros, algo que es la espina dorsal de este Titanfall, tenemos desde el claro ejemplo de doble salto y campaña multiplayer de Unreal Tournament, al uso los llamados «grunts» que recuerdan a los minions de League of Legends, o de cartas como cualquier partida Magic. Todo esto, coronado con el estilo de shooter de los pasados Call Of Duty, con una infusión de energéticas a la vena. Pues si algo vas a extrañar luego de jugar Titanfall, es el frenesí, la locura, lo épico de cada batalla... nada te otorga en estos momentos, la sensación conjunta que te entrega Titanfall. En cuanto a los robots, en sí no son el descubrimiento de Respawn, ya que habían sido implementados antes en el juego Battlefield 2142.

Todo lo dicho arriba se introdujo a una licuadora y salió Titanfall, un juego hecho para ser disfrutado al máximo en cortos tramos de espacios no muy amplios y acción sin descanso alguno. Partidas de corta duración te permiten poder disfrutar sin llegar a cansarte y peleas de robots que puedes ver en primera persona piloteando uno de ellos o mirando desde lejos como se destruyen uno al otro. Estos puntos fuertes, que ya por separado han sido disfrutados en todos los juegos mencionados, es cuando se mezclan, se funden entre sí, que otorgan un producto único y muy atractivo.

Un detalle que hubiésemos agradecido en sobremanera, fue que se ampliara el abanico de posibilidades para personalizar tu personaje, o un mayor número de Titanes, los que están categorizados de manera sencilla: el modelo Atlas que sería el "de todo un poco", Stryder que su punto fuerte es velocidad pero sumamente frágil y el Ogre que es el lento pero poderoso tanque, capaz de aguantar mucho más que los demás. Estos puntos nos hubie-

se encantado se trabajasen en pro de una mayor variedad, algo que esperamos ver mejorado en futuras entregas.

El único punto que realmente nos defraudó, fue la poca profundidad y personalidad con que se ha dotado a la campaña multijugador, donde la historia resulta confusa, intentando ser explicada en una pequeña pantalla que apenas tomas en cuenta, al estar preocupado de matar o cumplir los objetivos de la partida en curso. Recordando nuevamente el clásico Unreal Tournament de PS3, donde también teníamos una campaña multijugador, esta compensaba con cinemáticas que unían cada sección, donde al menos, se procuraba dotar de algo de personalidad e historia a los personajes. Acá eres un soldado x más, que con suerte podrá identificar a otro, resultando en una campaña genérica, donde se perdió cualquier posibilidad de empatizar con uno de los dos bandos: la milicia o el imc.

Sobre los modos multiplayer están los clásicos como capturar la bandera, dominar puntos clave, matar una X cantidad de jugadores antes que el equipo contrario y en vez del modo el último hombre en pie crearon el último titan en pie, dejando

este último como un juego totalmente táctico, donde hay que pensar cada movimiento que das, sea solo o con compañeros a tu alrededor.

Si bien a primera vista pudiera leerse como negativo el hecho de que el máximo de jugadores sea de doce, seis por cada lado, cuando estás en los match, cuando estás en el juego mismo, esto ni siquiera se siente, ya que entre robots, grunts, spectres, pilotos humanos y la acción que llena cada punto del mapa, la fluidez pretendida se logra con creces. También ayuda mucho que el lag es francamente inexistente, y Microsoft se ha preocupado de dotar de soberbios servidores a su joyita, para evitar el mal rato que pasamos cuando se cae la nave host. A la fecha solo hemos encontrado un par de ocasiones, donde por mantenimiento o fallas generales de Xbox, no hemos podido acceder al match, cosas que se han solucionado dentro del día.

Para destacar, hay algo que Titanfall hace mejor que cualquier shooter en primera persona en el mercado, que es el manejo de la sorpresa, el ser endemoniadamente impredecible. Gracias a las cartas, puedes influir directamente en tu modo de juego, comenzando un match con un titan armado hasta la medula, barriendo desde el primer minuto con el enemigo, o bien puede ser este quien lo haga. Un buen mazo, hace la diferencia muchachos, así que a ordenar su baraja y cuidar sus cartas, dentro de las que puedes encontrar armas cargadas con pulsos electromagnéticos para hacer más daño, granadas infinitas, robots customizados o como poder hacer



PRESS
PLAY

que tu titan puedas llamarlo en menor tiempo que lo normal. Lo cual cambia las partidas cada segundo, dejándote siempre expectante de que poder hacer para contrarrestarlo. Titanfall es sin duda el primer juegazo con todas sus letras de Xbox One, es además un tremendo avance en el género, que sin ser la obra maestra del mismo, si llega como un balde de agua fresca ante el desgaste del mismo, y prueba que aún se puede hacer mucho, con un grupo de soldados y unas cuantas armas en el campo de batalla... pero bueno, también están los robots, los que hacen de Titanfall un juego diferente, divertido, rápido, sumamente adictivo y gracias a las cartas, lleno de sorpresas. Es un buen título para el género, totalmente recomendable. Se ve que es un proyecto ambicioso, que va por un buen camino para ser recordado y vigente por mucho tiempo, ahora solo queda esperar por su evolución.

POR: LOBO OROCHI (XBOX ONE)

NOOBFATHER (PC)

Desarrolladora:
Respawn entertainment

Distribuidora:
Electronic Arts

Plataforma:
Xbox One / PC

Lanzamiento:
Marzo 11, 2014

Géneros:
Shooter

Modos de juego:
Multijugador

LA VERSIÓN DE XBOX
360, SE POSTERGÓ
PARA EL 11 DE ABRIL,
NO ESTANDO
DISPONIBLE AL
MOMENTO DE REALIZAR
ESTE ANÁLISIS.

NOTA GVP

89



INFAMOUS SECOND SON

PRESS
PLAY



LUNES 17 DE MARZO, ESTOY FRENTE AL EDIFICIO MILLENIUM EN VITACURA, CON UN CALOR Y UN SUEÑO TERRIBLE PERO ESPERABA UNA ENTREVISTA CON BILLY HARPER EL DIRECTOR DE ANIMACIÓN DE SUCKER PUNCH Y HORIA DOCIU EL ENCARGADO DE LA AMBIENTACIÓN PARA EL JUEGO, ASÍ QUE CON OTROS MEDIOS AMIGOS PUDIMOS CONOCER EL MUNDO DETRÁS DEL NUEVO TÍTULO INFAMOUS SECOND SON.

POR: JOTAPLAY



Billy nos contaba que todo el equipo (Sucker Punch) estaba muy contento con el resultado de su primer juego para esta generación actual, el desarrollo del título había empezado ya hace varios años y ellos habían trabajado de lunes a domingo para poder lograr el desafío de esta nueva generación, y el gran desafío que significa continuar una saga con un nuevo personaje principal, algo así como paso con el reboot de Devil May Cry, pero bien hecho.

Después de saber lo emocionados que estaban los mismos creadores, mi nivel de expectativas subió considerablemente con el juego, así que apenas lo tuve en mi poder, corrí hacia mi ps4 tire por la ventana a Snake y su demo de 20 Lucas y empecé a instalar inFAMOUS Second Son y acá su análisis.

Desde el primer minuto, inFAMOUS Second Son nos muestra su poder gráfico con un escenario realmente sorprendente, un motor gráfico que realmente nos hace sentir que una nueva generación de consolas ha llegado. Después de lo sucedido con Cole Mc Grath en Infamous 2 (en el final bueno) los conductores o portadores de poderes especiales, han sido perseguidos y cazados por la civilización, el gobierno inaugura una nueva fuerza de ataque llamada DPU o Departamento de Protección Unificada, una rama del gobierno que se dedica exclusivamente a capturar conductos y llevarlos a una prisión especial donde son tratados como conejillos de indias, para poder entender a los conductores.

En inFAMOUS Second Son tomaremos el papel de Delsin Rowe, un joven nativo americano rebelde y anarquista el cual vive con su hermano Reggie, su polo opuesto, un policía encargado de la seguridad de su reserva; en un accidente de tránsito cerca de la reserva escapan algunos prisioneros del DUP, es ahí donde Delsin se dará cuenta que él también había tenido un poder escondido, Delsin es un conductor con el poder de absorber los poderes de los demás conductores, algo así como Peter Petrelli en la serie Héroes.

Desde un principio el juego te demuestra el potencial gráfico que la nueva consola de Sony puede alcanzar, con una ciudad viva, unas texturas realmente notables y un juego de luces y partículas que realmente te dejarán



SABÍAS QUE: Nuestro sagaz Jotaplay, estuvo a punto de quedar fuera de las canchas gamer por meses, al sufrir un grave accidente que casi le amputó un dedo índice. Dedo que finalmente se pudo rehabilitar y poner a punto para la llegada de Infamous, donde hace su triunfal regreso

sorprendido. Sucker Punch realmente elevó la vara de esta nueva generación, logrando un juego de mundo abierto que mantiene constantemente su calidad, su nueva forma de narrativa, la interacción con los personajes y la manera que la historia se desarrolla a medida que vas eligiendo tu camino ya sea como un verdadero héroe o como un villano dejara satisfecho a todos los gamers que preferimos ser absorbidos al mundo que nos ofrece un juego por su historia más que sus gráficos, y si bien inFAMOUS Second Son tiene un avance en termino de gráficas y efectos notables, es la nueva forma de contar la historia y las increíbles actuaciones de los actores involucrados lo que hace que este sea el mejor exclusivo hasta la fecha para la PlayStation 4.

Mucho tiempo había pasado desde que un juego me hiciera sentarme horas y horas frente al televisor sin poder parar de jugar, engañándome a mí mismo con "ya paso

este jefe y sigo mañana", o el típico "5 min más y me voy a dormir", el juego realmente tiene mucho para demostrar, cantidad infinita de mini misiones que te ayudaran a elevar tu karma ya sea como bueno o malo, mini juegos de hacer arte callejero o grafitis que decoran Seattle a lo largo de tu experiencia, misiones de búsqueda, de combatir agentes en cubierto, de tratar de liberar distritos de las fuerzas de DUP, de encontrar fragmentos ocultos en el mundo con el cual podremos mejorar nuestros poderes. Y hablando de eso, que cambio más refrescante fue el hecho de tener varios poderes a tu disposición y cada uno cambiaba con respecto a nuestro karma, todos han visto el poder del humo, o el neón, pero tendremos 2 poderes más que podremos sacar con efectos visuales que harán que nuestros ojos se derritan y veamos una orgía de partículas, texturas y destrucción digna de alguna serie de animé.

Sucker Punch realmente se esforzó para llegar a todo tipo de jugadores, ya que si bien este vendría a ser una secuela más de la saga inFamous, no es necesario saber la historia de los primeros 2 ya que la historia de Delsin Rowe será narrada mientras nosotros estemos jugando, y por dios que bien narrada está, yo normalmente no juego los juegos en español pero con fines del análisis mi segunda visita a Seattle la jugué completamente con la opción del Español Latino, y si bien las voces no logran la profundidad que tienen las voces originales, no lograron hacerme perder la paciencia y sacar rápidamente el juego para cambiarle el idioma, era como jugar un juego adulto con voces de Disney, y no creo que esa sea la mejor comparación que pueda hacer. Pero claro inFAMOUS Second Son no es perfecto, como todo juego de mundo abierto, algunos NPC o personajes no jugables se mostraban con acciones bastante raras a momentos, como un grupo de personas agachadas arriba de una mesa o detalles así dignas de cualquier juego de mundo abierto que haya salido hasta el momento, lo otro que también me llevo a molestar es que el juego, para llegar a todo tipo de audiencia, simplifiqué mucho su dificultad y sobretodo sus coleccionables, creo no haber gastado más de unas dos horas en Seattle antes de haber encontrado todas las mejoras de poder disponibles en el juego, claro casi todas, hay una que solo la podrás sacar llegando al fi-

nal y en este mismo punto de la simplificación del título para llegar a las nuevas audiencias cae mi otro punto negativo, si bien han pasado ocho años desde lo sucedido en New Marais, (inFAMOUS 2) no hay ningún recuerdo de lo sucedido con el primer conductor, si no tienes el DLC de Cole's Legacy nunca sabrás que paso en esos ocho años con Zeke o los otros personajes de los antiguos inFAMOUS, pero claro eso me molesta a mi como fanático de la saga. El otro punto en contra es que si bien inFAMOUS tiene una muy buena música hecha para el juego, podrían haber aprovechado más el hecho de que este título este ubicado en Seattle, poniendo algunos temas grunge, me hubiera encantado ir en una misión con Alice in Chains de fondo, o simplemente alguna canción de Nirvana o Pearl Jam para amenizar el ambiente, no me mal entiendan la música del juego queda perfectamente acorde con las acciones

del mismo, pero hubiera podido ser algo más aprovechando que Seattle en su momento fue la cuna de un nuevo género.

• *InFAMOUS Second Son es sin duda el primer juego de PlayStation 4 que realmente se ve y se siente como que una nueva generación ha llegado a nuestro poder, sin desmerecer a Killzone que también tiene unos gráficos hermosos pero el juego caía mucho en el apartado de la diversión, cosa que a este título le sobra, si tienes una PlayStation 4 en tu casa ¿porqué no estás jugando su primer gran juego exclusivo?*

POR: JOTAPLAY

NOTA GVP

85

Desarrolladora:
Sucker Punch

Distribuidora:
Sony Computer Entertainment

Plataforma:
PlayStation 4

Lanzamiento:
Marzo 21, 2014

Géneros:
Sandbox

Modos de juego:
1 jugador,



THIEF™



La obscuridad es tu mejor amiga, eso podría describir Thief en una frase. Lleno de incertidumbre, un mundo lleno de situaciones turbias y una ciudad al borde de caer por completo en la miseria.

Está ambientado en Londres del siglo 18, con algunos toques steampunk y un ambiente lúgubre, lleno de neblina, junto a grupos religiosos extremistas, políticos corruptos y gente pobre en la total desgracia. Tu tomas el poder de Garret, el mejor ladrón de "la ciudad" (así se llama actualmente en el juego), en donde debes sobrevivir mediante misiones para completar la historia o misiones alternativas que te darán más experiencia y lo que todo ladrón quiere, mucho dinero.

Se ha calificado este juego como un juego de sigilo extremo, con habilidades para moverte entre las sombras, mejorando algunos rasgos al hacer misiones como poder moverte más rápido, o menor rango de área para poder ser descubierto, entre otras, que puedes desbloquear mientras juegas, pero siempre dejándote como una persona común y corriente, diseñaron de tal manera que cada movimiento cuenta, si llegas a toparte con un guardia puede que sobrevivas, pero si llamas la atención de dos, prepárate para sufrir. En todo momento te hacen sentir que estás en el límite de ser descubierto, junto a una música muy bien lograda que permite ponerte realmente tenso cada minuto que intentas abrir una puerta o caja fuerte, dándole además un mundo tan bien logrado que puedes sentir que estás en la miseria extrema.



POR: JORGE FARAH

Desarrolladora:
Eidos Studios Montreal

Distribuidora:
Square Enix

Plataforma:
PlayStation 4 / Xbox One / PC

Lanzamiento:
Febrero 25, 2014

Géneros:
Sigilo, Aventura en primera persona.

Modos de juego:
1 jugador

SABÍAS QUE:

NOOBFATHER COMPARTE SU TIEMPO ENTRE GAMERVIP Y SU PROPIO PROYECTO GAMER, UN CANAL INTERACTIVO EN YOUTUBE, LLENO DE GAMEPLAYS, CONCURSOS Y VIDEOPODCAST. PARA VISITARLO, SOLO DEBES INGRESAR A [YOUTUBE.COM/THE-NOOBFATHERCL](https://www.youtube.com/the-noobfathercl)



Lo malo es que no posee una gran inteligencia artificial, lo cual a veces deja mucho que desear, más aun cuando quieres algo de adrenalina en las misiones. Cada misión te da una sensación de libertad que en realidad no es efectiva, en el sentido que al hacer las misiones tienes opciones para lograrlas efectivamente, pero solo entre esas puedes elegir, es como si antes de entrar a un bosque tienes tres caminos y solo puedes elegir uno. Tomas uno y ya no puedes cambiar, dando una pequeña especie de "eres libre dentro de tu jaula".

Algo que me sorprendió fue que además de tener los tres niveles de dificultad, fácil, moderado y difícil, si eres más hardcore que eso, te da la opción de tu poder colocar reglas nuevas al juego. Como por ejemplo, que si algún perro o ave enjaulada hace ruido porque te vio, es misión fallida. Que no tengas puntos de salvado automáticos dentro de las misiones, mueres y comienzas todo de nuevo.

Esos pequeños extras de opciones que te dejan habilitar en el menú de dificultad, hace que tu experiencia con Thief pueda ser mucho más desafiante de lo que esperabas.

Por desgracia fue tanto tiempo desde el último lanzamiento que fue el año 2000, que ya todos o muchos perdieron el hilo de la historia, lo cual es un punto en contra aun siendo un juego bien logrado.



NOTA GWP

65

BRAVELY DEFAULT™

BRAVELY DEFAULT ES UN JUEGO EXCEPCIONAL, QUE LOGRA RECORDARNOS ELEMENTOS CLÁSICOS DEL JRPG QUE NO SE VEÍAN HACE AÑOS EN UN VIDEOJUEGO, COMO UN SISTEMA DE TRABAJO BIEN DESARROLLADO, CON UN GRADO DE CUSTOMIZACIÓN LO BASTANTE PROFUNDO PARA QUERER AHONDAR EN SUS FUNCIONALIDADES. EN ESTE JUEGO ES POSIBLE VER ELEMENTOS ICÓNICOS DE LOS CINCO PRIMEROS JUEGOS DE FINAL FANTASY (EN MI OPINIÓN, ESTO ES EN MAYOR MEDIDA DEL FINAL FANTASY III Y THE FOUR HEROES OF LIGHT), PERO QUE SE AVENTURA POR RENOVAR CIERTOS PUNTOS QUE ANTES PARECÍAN INMUTABLES EN UN JUEGO DE ROL CLÁSICO POR TURNOS.

POR: JAVURR

Sabías que además de analista en GVip, Javurr es Geólogo y vive en Antofagasta, desde donde nos trae toda la mirada gamer del norte de Chile a nuestras páginas.



Desarrolladora:
Silicon Studio

Distribuidora:
Square Enix

Plataforma:
Nintendo 3DS

Lanzamiento:
Febrero 7, 2014

Géneros:
JRPG

Modos de juego:
1 jugador

La historia está basada en cuatro héroes que dispondremos al inicio de la aventura, un amnésico extremadamente mujeriego con un libro que profetiza lo que sucederá, una traidora a su patria, una misteriosa mujer que posee la gran carga de salvar al mundo como vestal del cristal del viento y el héroe que lo ha perdido absolutamente todo y que por los caminos del destino se encuentra con la "heroína". A pesar de ser pocos protagonistas en relación a otros títulos del género, esto no opaca en nada, ya que los personajes tienen bastante profundidad para que empaticemos con ellos de inmediato, y debido a sus personalidades, la narrativa del título adquiere toques filosóficos, bastante humor, situaciones dramáticas, etc, que logra una continuidad, consistencia y solidez que se cristaliza en querer seguir adelante siempre para saber que pasará a continuación.

«BRAVELY DEFAULT, EN DEFINITIVA, RESCATA TODO LO BUENO DE LOS JRPG DE ANTAÑO, Y ES CAPAZ DE AGREGAR NOVEDADES »



El sistema de combate es clásico hasta el tímpano, con un sistema de conversaciones opcionales muy similar a los clásicos "skits" de la saga Tales of, que nos ayudarán a comprender mejor la historia y los personajes, las conversaciones con personas del pueblo, el mapamundi. Las batallas son por turnos clásicos, con encuentros aleatorios como los de antaño (aunque para los que no les guste, esto se puede modificar, como también la frecuencia de encuentros, permitiendo modelar muchos elementos del juego al gusto del jugador), los que conjugan con el sistema "Bravely" y "Default", siendo el primero el adelanto de turnos (hasta 4) en donde podemos utilizar estos turnos de forma seguida, aunque eso sí, nos lo cobran después, teniendo que esperar la cantidad de turnos que pedimos para volver a atacar quedando extremadamente vulnerables.

Después tenemos el sistema Default, que es lo contrario, vale decir, no ocupamos el turno para "utilizarlo después" y el "Brave Second" que nos permite detener el tiempo para infligir daño al enemigo y resulta un verdadero salvavidas en algunas ocasiones, aunque después de utilizarlo debemos esperar 8 horas con la consola en modo espera para tener otra oportunidad de poder usarlo. El sistema de trabajos está muy bien logrado, con un total de 24 posibilidades, en la que seremos libres de perfeccionar las que queramos y más nos gusten, ya que cada una tiene un gran abanico de habilidades que se van adquiriendo al subir de nivel y varios tipos de armas y armaduras más compatibles, junto con los ataques especiales. Además, se nos encarga, en la fracción inicial del juego, la reconstrucción de Norende, pueblo natal de Tiz que es destruido en el inicio y que se hace reclutando aldeanos, que se sumarán a medida que nos encontremos con personas en el Streetpass mediante la actualización de datos de personajes vestidos de color rosado con gorros de mago, que se ubican en todos los pue-

blos. La reconstrucción de Norende es vital, ya que a medida que subamos de nivel a las tiendas y abramos nuevas localidades, se nos darán nuevas armas y ataques especiales, haciendo muy entretenido y necesario este minijuego. El apartado técnico es extremadamente bueno, de lo mejor que se ha visto hasta la fecha en la consola 3DS, pero que se logra no por su potencia gráfica, sino en su gran apartado artístico, con ciudades, pueblos, castillos, bosques, desiertos, noche, día, elaborados de manera artesanal y prerrrenderizados, que se trasluce en una belleza única, que calza perfectamente con el estereotipo "super deformed" de los personajes. Bravely Default, en definitiva, rescata todo lo bueno de los JRPG de antaño, y es capaz de agregar novedades que hacen un juego más completo, dinámico y profundo, logrando posicionarlo como uno de los imprescindibles de la consola.



NOTA GUP **89**

LIGHTNING RETURNS™

FINAL FANTASY® XIII

Llega el final de la trilogía de Final Fantasy XIII, con un conjunto de novedades que intentan corregir todos los puntos bajos que tuvo en su momento el primer juego, como libertad, exploración, mapas grandes, mayor variedad de misiones, pero sin embargo ocasiona que otros aspectos bajen su calidad, como la historia, personajes menos carismáticos y una menor calidad gráfica, generando un producto que no es el que esperábamos. En general es exploración en desmedro de narrativa.

POR: JAVURR

Desarrolladora:
Square Enix

Distribuidora:
Square Enix

Plataforma:
PlayStation 3 / Xbox 360

Lanzamiento:
Febrero 11, 2014

Géneros:
JRPG

Modos de juego:
1 jugador.



Tras el Final Fantasy XIII-2, vuelve la protagonista Lightning como redentora de almas, para salvar a parte de la humanidad del final ya profetizado, con el poder único de salvar las almas con escasos 13 días restantes. Hope vuelve para ser el soporte continuo para la protagonista, recordándonos de manera constante el tiempo restante, el modo de funcionalidad de ciertas partes o máquinas, etc. La historia no brilla por ser profunda, u ofrecer giros argumentales o presentarnos matices altos, sino es más bien plana, que a muchos pasajes llega a ser aburrida y que por ningún momento en todo el juego llega a la calidad de entregas pasadas de la franquicia. Esto es en parte por lo extremadamente abierto del sistema de misiones, presentándonos muchas veces personajes en determinadas misiones que se esfuman al terminarlas, y no aparecen durante horas, restándole una continuidad al argumento que no se había producido antes y que se acentúa a ratos por el hecho que Lightning está sola en la aventura. Actuando como un contrapeso a este retroceso de la narrativa, está el sistema de combate, que presenta un balance perfecto entre las opciones de ataque y las órdenes de defensa, en donde

algunos enemigos nos harán replantear estrategias de manera continua, aunque sin llegar a ser frustrante. Primero hay que analizar el sistema de reloj, el cual está continuamente en la pantalla y afecta a todo lo que sucede en el juego, ya que el funcionamiento de los trenes, la apertura de las tiendas o el inicio de algunas misiones tanto principales como secundarias serán a horas específicas en días específicos, lo que puede generar que pasemos por alto ciertos acontecimientos menos importantes.

Hablando del sistema de combate, Lightning se adapta mediante el sistema de cambio de arquetipo, el cual de manera instantánea cambia de traje y con eso las posibilidades de ataque/ defensa/ parámetros del personaje. Cada traje tiene comandos asignados (en cada uno de los cuatro botones principales del mando) que consumen parte de una barra de energía, lo que penaliza fuertemente si abusamos de un comando específico, dejando a Lightning sin poder actuar por un tiempo, todo esto a tiempo real, con la posibilidad de mover a la heroína por todo el escenario de combate. A esto se le suma la urgencia, en muchas ocasiones, de conocer las debilidades de los enemigos para poder derrotarlos, y tener equipados los comandos para poder llevarlo a cabo. La posibilidad de personalización es profunda, teniendo a nuestro poder poco menos de 80 trajes, todos ellos absolutamente modificables, con una infinidad de

armas, escudos, accesorios y el abanico de colores posibles para el traje, armando a Lightning a nuestro gusto, siendo esta la arma que dispondremos para avanzar en la aventura y no los clásicos niveles, ya que al derrotar a enemigos no obtendremos experiencia. Esto funciona en base a ciertas misiones, tanto principales como secundarias, que nos mejorarán los atributos generales, junto con el comando de fusión de habilidades, permitiéndonos elegir dos de ellas y convertirla en una más poderosa, obligándonos en muchas ocasiones a pensar bien qué habilidades fusionar y qué misiones hacer, considerando el avance continuo del reloj.

«LA HISTORIA NO BRILLA POR SER PROFUNDA, U OFRECER GIROS ARGUMENTALES O PRESENTARNOS MATICES ALTOS, SINO ES MÁS BIEN PLANA, QUE A MUCHOS PASAJES LLEGA A SER ABURRIDA Y QUE POR NINGÚN MOMENTO EN TODO EL JUEGO LLEGA A LA CALIDAD DE ENTREGAS PASADAS DE LA FRANQUICIA.»

En el apartado gráfico, la trilogía de FFXIII fue de más a menos, sentido contrario a lo que uno esperaría, posiblemente debido al aumento de tamaño de los mapas de una entrega a otra. En *Lightning Returns* el modelado de ciertos entornos es bajísimo, llamando mucho la atención de ciertos personajes secundarios o de misiones de segundo plano, lo que se suma a estrepitosas caídas de frame rate en algunos escenarios que abusan de contenido en pantalla. El apartado musical, a cargo de Masashi Hamauzu y Naoshi Mizuta, mantiene la calidad de toda la saga, creando melodías que armonizan con la acción del argumento y que muchas veces las escenas de video se hacen soportables gracias a este apartado. En resumen, la tercera parte y final de la trilogía FFXIII tiene una mayor gama de misiones, entornos más amplios y una absoluta libertad, pero que lamentablemente se abrieron paso en desmedro del argumento y el carisma de los personajes que acompañan a la heroína/héroe, cuya calidad siempre fue uno de los pilares fundamentales de la saga *Final Fantasy*.

NOTA GWP

75

THE STICK OF TRUTH



DRESS
PLAY

«SI PUDIERA DESCRIBIR EN UNA FRASE
SOUTH PARK THE STICK OF TRUTH ES
ESTA:

UNA VERDADERA JOYA.»

POR NOOBFATHER



Hace mucho tiempo que no encontraba un juego que siendo adaptado de una serie de televisión esté tan bien logrado, desde los gráficos que son realmente iguales a su programa televisivo, personajes con sus voces originales y una historia tan bien realizada que te hace sentir que es tan solo un capítulo más de su nueva temporada.

Todo comienza cuando llega a South Park el "niño nuevo" que es el elegido para poder llevar paz a todo el reino de Zaron, en la cual pelean dos facciones que son los humanos liderados por Cartman y los elfos que su líder es Kyle. Desde el principio además de sentirte el personaje principal de la historia, esta tan bien narrada, detallada y pulida que sientes que en verdad además de ser el héroe de la historia, eres realmente un personaje de la misma serie. Todos sus personajes están allí, desde los protagonistas, Stan, Kyle, Cartman, Kenny y muchos más como Butters, Señor esclavo, Al Gore, hasta el mismísimo Jesús.

Este juego es un Role Playing Game (Rpg) por turnos, algunos podrán creer que por eso mismo llega a ser lento de alguna manera, lo cual es todo lo contrario, lleno de fluidez y cada ataque está representado al muy estilo de South Park, desde usar un petardo para quemar a tus enemigos, hasta lanzar piedras si es necesario. Mientras avanzas por el juego podrás hacer las misiones de la historia o algunas quests secundarias que desbloquearan personajes para invocar en batalla, experiencia y muchos amigos para tu Facebook! Ya que para poder desbloquear habilidades únicas tu mejor recurso es... muchos amigos, además de subir nivel luchando. Como siempre la historia es de inocente hasta loca total, como todo capítulo, sin dejar nada atrás ni límites a las miles de bromas haciendo alusión a muchos momentos de sus temporadas. Haciéndote reír y disfrutar de comienzo a fin esta maravilla de juego.

Es realmente un excelente trabajo que logró Obsidian Entertainment, gracias a la ayuda misma del estudio de South Park, al lograr lo que calificaría como un magnifico juego para los fanáticos de la serie que deberían si o si tenerlo en sus repisas. Si no eres muy fanático o no la conoces derechamente, sería el único contra punto, ya que no se podría entender más de la mitad de todas las bromas que han colocado en el transcurso de la historia. Si pudiera describir en una frase South Park The Stick Of Truth es esta: Una verdadera Joya.

Desarrolladora: Obsidian
Distribuidora: Ubisoft
Plataforma: PC / PS3 / Xbox 360
Lanzamiento: Marzo 4, 2014
Géneros: WRPG
Modos de juego: 1 jugador



HP 5793
 PPO
 MANA



HP 8883
 PP 22



4 868
 12773 HP
 Nazi Zombie Princess
 Kenny



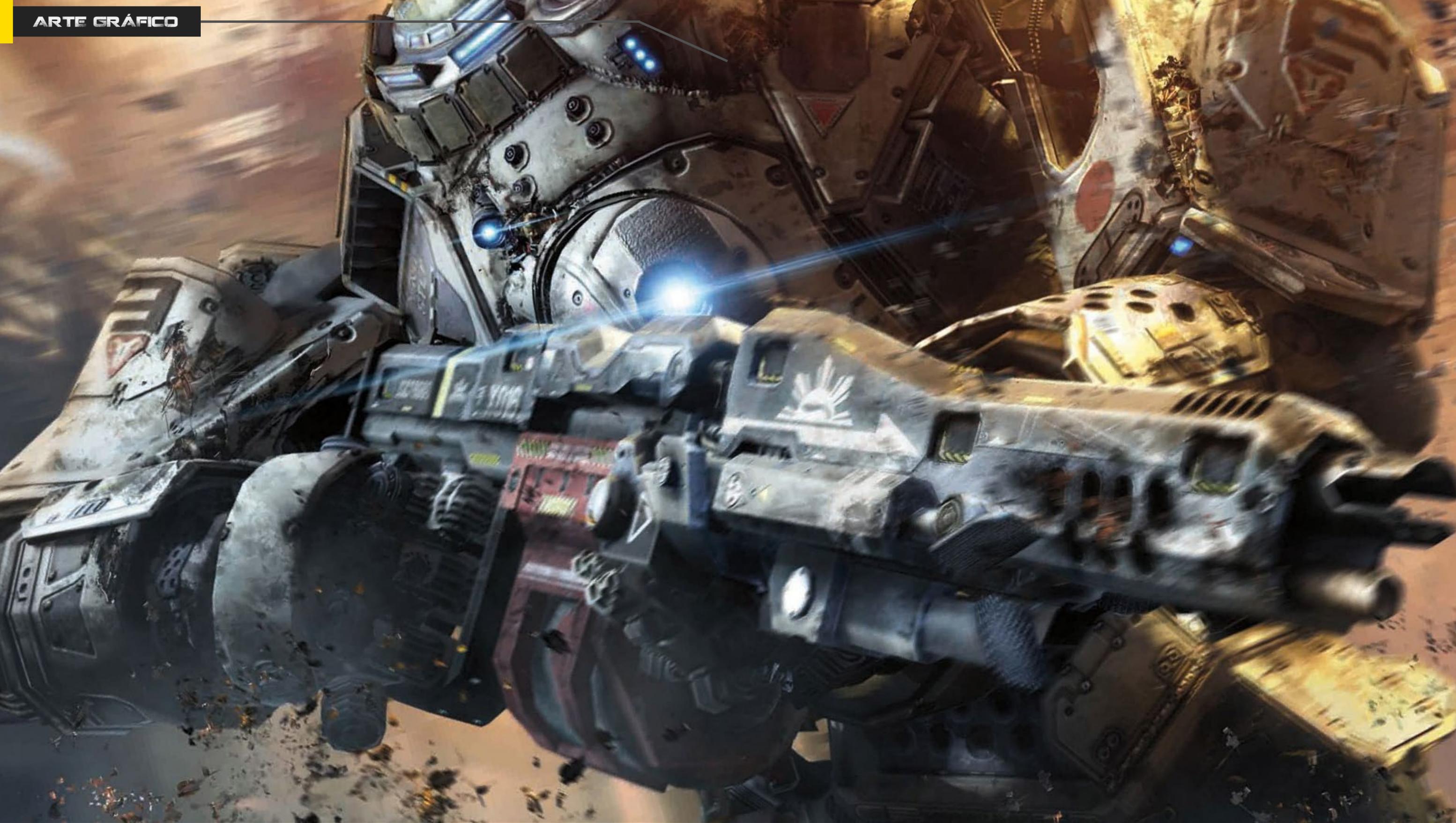
NOTA GVP

90

ARTE GRÁFICO









CONCURSO

GENTILEZA DE ELECTRONIC ARTS

PARA NUESTROS
LECTORES

¿TE GUSTARÍA GANAR UN TITANFALL NUEVO PARA
XBOX 360?

ENTONCES ENVÍANOS POR MENSAJE PRIVADO A
NUESTRO FACEBOOK:

WWW.FACEBOOK.COM/GAMERVIPCL

UN DIBUJO HECHO POR TÍ DE UN ROBOT QUE
TE GUSTARÍA EXISTIERA EN TITANFALL.

EL 26 DE ABRIL ANUNCIAMOS GANADOR

WWW.GAMERVIP.CL



GAMERVIP

GamerVip Año 3 - N° 25 Abril 2014 | Distribución gratuita | www.gamervip.cl