

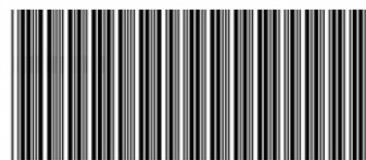
GAMERVIP



ESPECIAL

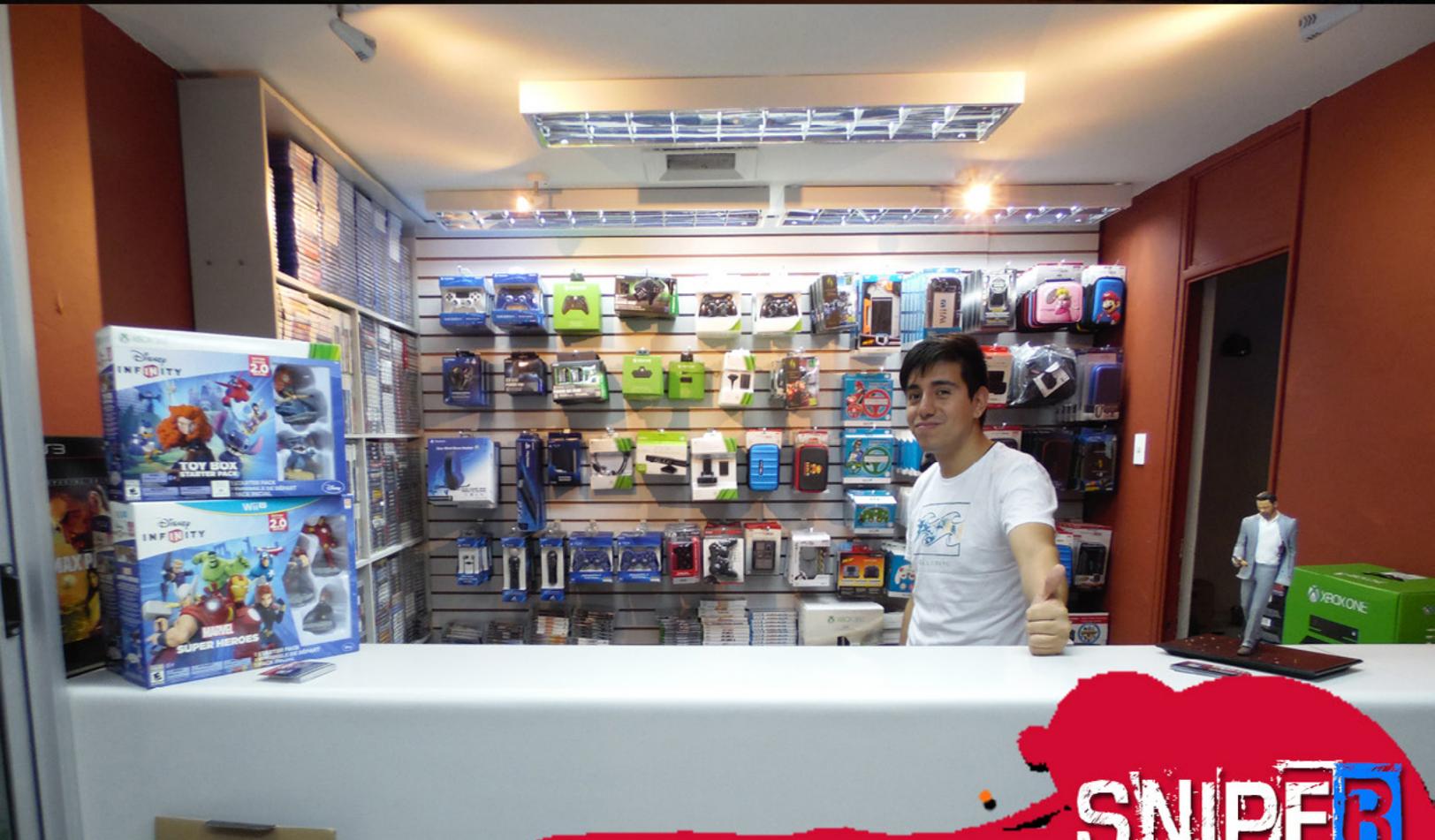
DRAGONBALL
ドラゴンボール ゼノバース
XENOVERSE

AÑO 4 NÚMERO 30



640509-040147

SNIPER EUROCENTRO *Nuevo Local!*



GALERIA EUROCENTRO AHUMADA #85 SUBTERRANEO LOCAL 0131

SNIPER
EUROCENTRO



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



Que fuerte suele ser febrero. Cada año, es uno de los meses favoritos para lanzamientos cada vez más grandes, y este año no es diferencia, pues tenemos ya en nuestras manos, joyas de la talla de Dying Light y Evolve. Con Dragon Ball Xenoverse y The Order en carpeta para el próximo número, no hay que negar que Febrero va siendo cada vez más un mes gamer, que contraproducentemente para nuestros retailers criollos, no va a acompañado de muchas ventas, ya que acá es pleno verano y vacaciones, por ende el público gamer capitalino se ve drásticamente reducido. Resultado, muchas tiendas no traen los juegos estrenos, y la compra online va siendo la opción más práctica para disfrutar de un título en su fecha de salida.

Debutamos en este número con un nuevo sistema de análisis, dejando atrás los números para usar colores y un simple Sí o No. El Verde es recomendable siempre, el rojo nunca y el naranja es con reservas.

CARLOS MENARES | EDITOR GENERAL

EDITOR GENERAL

Carlos Menares

DISEÑO

Carlos Menares

EDITOR DE CONTENIDOS

Rafael Inostroza

CORRESPONSAL EXTRANJERO

Luis Godia

ANALISTAS

Jorge Farah

Jotaplay

Profesor Semilla

Javurr

PORTADA

Lobo orochi

CRONISTAS

Thornillo

El Duende Verde



GAMERVIP

Año 4 · Nº30

Febrero 2015

www.gamervip.cl



6

CRONICA: CUIDADOS DE TU CONSOLA

4

CRONICA DEL DUENDE VERDE

3

BATTLEFIELD CON STEVE PAPOUTSIS

2

RETROSPECTIVA DRAGON BALL Z

28

AVANCE: NUEVA NINTENDO 3DS XL

49

AVANCE: FINAL FANTASY TYPE 0

54

ANALISIS: DYING LIGHT

66

ANALISIS: HEROES OF THE STORM

76

AVANCE: DRAGON BALL XENOVERSE

47

ANALISIS: EVOLVE

46

ANALISIS: GAT OUT OF HELL

60

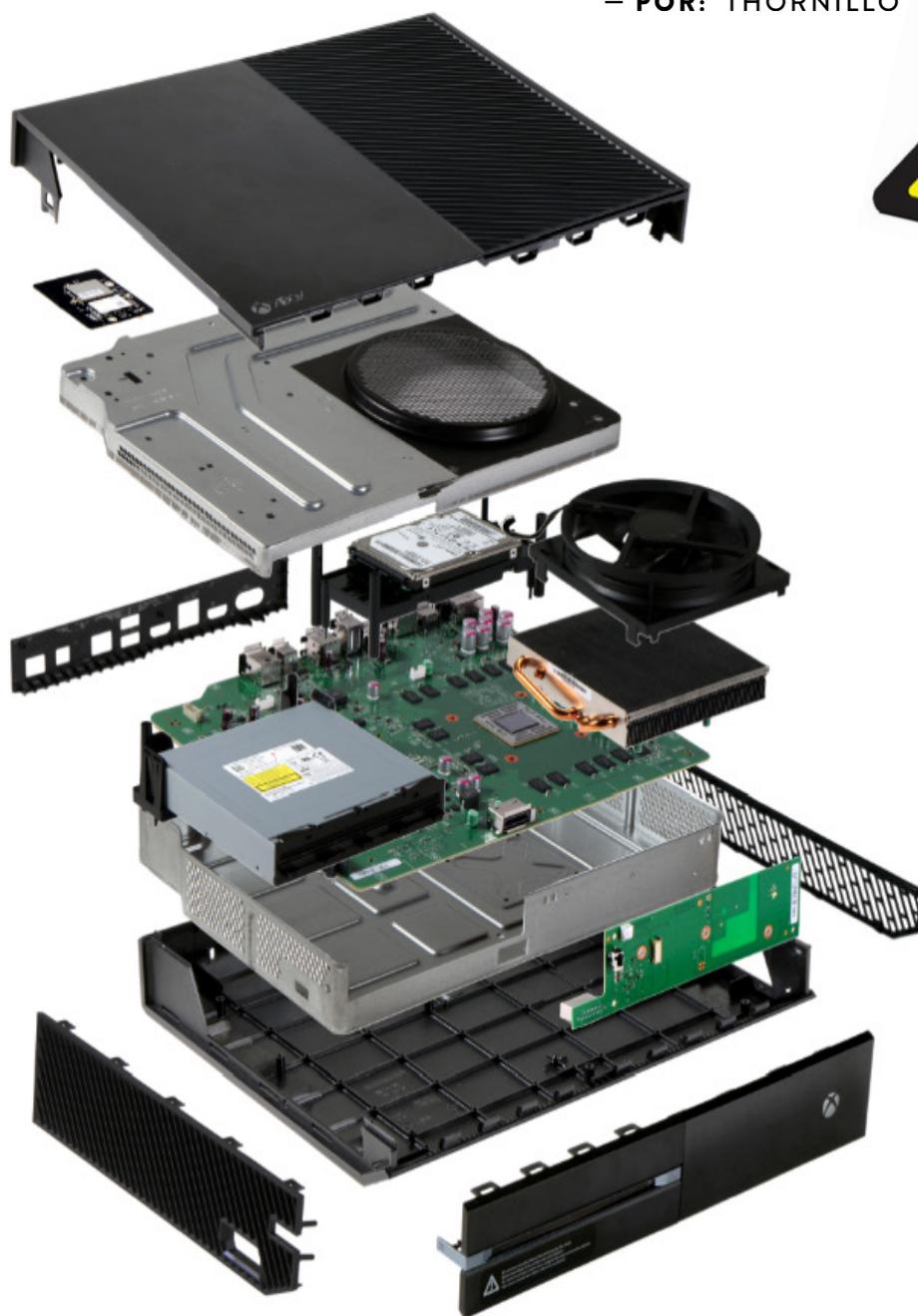
ARTE GRÁFICO: DRAGON BALL XENOVERSE

76



COMO CUIDAR TU CONSOLA

— POR: THORNILLO





SEAN MUY BIENVENIDOS UNA VEZ MÁS A LA SEGUNDA CRÓNICA DE “CUIDADOS DE TU CONSOLA”, EN DONDE TOCAREMOS UN TEMA QUE HA PERSISTIDO POR MUCHOS AÑOS Y QUE HA PROVOCADO UN DOLOR DE CABEZA Y DE BOLSILLO A MUCHOS GAMERS. PREPÁRENSE PORQUE HABLAREMOS DEL EMBLEMÁTICO “**SOBREGALENTAMIENTO**”.

EN ESTA CRÓNICA PASAREMOS A REVISAR DESDE EXACTAMENTE CUANDO COMENZARON LAS CONSOLAS A TENER ESTE TIPO DE INCONVENIENTES, CUALES SUELEN SER LOS SÍNTOMAS Y EL CÓMO PREVENIR PARA PODER ASÍ DARLE MÁS VIDA A NUESTRA AMADA CONSOLA Y QUE NO TERMINE CONVERTIDA EN UN LADRILLO GRANDE QUE NOS HA COSTADO MUCHO MÁS QUE EL DOBLE DE UN LADRILLO COMÚN. COMENCEMOS ENTONCES.

.

OVERHEATING?



2

SOBRECALENTAMIENTO

Hay muchas personas que extrañan los tiempos de PlayStation 2, básicamente porque en aquellos años el problema del sobrecalentamiento prácticamente no existía. Enfatizo en la palabra “prácticamente”, porque en mis años relacionados con el Hardware de diferentes consolas, jamás me tocó un caso de sobrecalentamiento de una PS2 o consolas como la misma Wii.

Si llegamos a comparar esto con las consolas actuales, podemos darnos cuenta de que son consolas totalmente diferentes, hasta sus prestaciones han cambiado por lo cual es normal que la exigencia sea mayor. Las cosas cambian y eso es un hecho, pero lo que jamás lo hará es el “cuidado” a tener con ellas.

Según mi base un tanto limitada acerca de experiencias en Hardware de varios años atrás, las primeras consolas que tuvieron problemas por sobrecalentamiento fueron las Xbox360 y si mal no recuerdo hasta algunas Xbox normales. Quizás los Gamers de toda la vida sabrán precisamente a lo que me refiero, ya que fueron múltiples consolas que presentaron este fallo. Luego con otros modelos se comenzó a disminuir en cierta parte el problema, pero aún así seguía y muy al acecho. Podríamos decir en definitiva que fue el inicio de las



Xbox360 donde todo comienza. Las PS3 también tienen este problema y bueno hasta las consolas de nueva generación lo presentan, con mucha menos frecuencia, por supuesto, pero en el caso de los modelos de 360 que se disminuyó el problema, pasando por PS3 en adelante, todas comenzaron a ser más fallas de usuario que de la consola en sí.

Comprendamos también los factores que llevan a una consola al sobrecalentamiento. Uno de los más comunes es que no se hace una mantención. Esto es fundamental para la consola, ya que con el paso del tiempo se va acumulando polvo dentro de ella, lo que hace que la ventilación que obtiene del aire que intenta enfriar el procesador, no sea igual a la que tenía cuando se comenzó a utilizar las primeras semanas. El polvo con el tiempo se acumula tanto que tapa no solo el procesador sino otros componentes pero el más afectado es el anterior mencionado y que se denomina como el Cerebro de las consolas, además de que la pasta térmica presente en todos estos artefactos con procesadores, con el tiempo, el uso prolongado y el calor se va secando, lo que hace de una mantención algo a tomar muy en cuenta. Otro factor es el



uso excesivo que tiene, jugar más allá de 3 horas continuas, porque esto supone una carga adicional para ellas, ya que se ven expuestas a un periodo demasiado prolongado de calor. Un error que no es tan recurrente pero que aún así se comete es tener la consola en un lugar cerrado, donde la ventilación prácticamente no existe, lo cual acelera mucho más el calentamiento casi como una sentencia a muerte para la consola.

Un dato importante es que lo que falla prácticamente es el procesador. Se llega a calentar tanto que termina cediendo y es por ello que luego aparece lo que en algunas consolas se denomina luz roja o luz amarilla,

entre otros nombres que también han recibido por ahí y dependiendo de la consola.

Como dato personal añadir que, ustedes no lo han notado, pero en base a mi experiencia reparando algunas de estas me he topado con algo que a simple vista el usuario ni siquiera se puede percatar. Cuando estamos en el menú de la consola, esta trabaja de manera normal, pero no siendo así cuando cargamos un juego, el procesador trabaja mucho más, porque las exigencias aumentan, es por ello que también sucede esto y si no tenemos el cuidado adecuado, es fatal.

Los síntomas de un posible





sobrecalentamiento son por lo general, que a los minutos de juego sea demasiado el calor que bota la consola o bien, que luego de un rato, se apague automáticamente. En algunos casos hay consolas que dan un aviso de sobrecalentamiento en donde se debe tomar la atención requerida.

Los cuidados a tener son simples. Hacer una mantención a la consola al menos una vez al año. No jugar por más de 3 horas continuas, aunque si quieres seguir jugando, deja que se enfríe por lo menos una media hora o cuarenta y cinco minutos y luego vuelve a jugar. Mantenla siempre en un lugar en donde la ventilación sea constante, jamás, pero jamás en un lugar cerrado. Si es verano y hace mucho calor, prívate un poco de jugar, al menos hasta que pase un poco,

« POSIBLEMENTE SE ESTÉN PREGUNTANDO SI EXISTE ALGUNA SOLUCIÓN EN CASO DE QUE YA LES HAYA SUCEDIDO EL PROBLEMA DEL SOBRECALENTAMIENTO. LA RESPUESTA ES QUE EXISTE UN MÉTODO CONOCIDO COMO EL **REBALLING** «



ya que también podría ser un factor. Con aire caliente entrando y saliendo de la consola no es mucho lo que se puede ventilar.

A modo de recuerdo, comentarles que todas las consolas vienen con un ventilador que permite disipar el calor del procesador, acompañado por supuesto de una pasta térmica. Que no podamos ver un ventilador en la consola, no es signo de que no exista dentro de ella.

Posiblemente se estén preguntando si existe alguna solución en caso de que ya les haya sucedido el problema del sobrecalentamiento. La respuesta es que existe un método conocido como el “reballing”. Este proceso, en resumen, consiste en calentar el procesador con una máquina especial, a unos tremendos grados de calor, lo que hace posible quitar el procesador, luego quitar todo rastro de soldadura tanto del procesador como de la placa, para luego volver a dejar soldadura en el procesador y volver a calentar en la placa para que se vuelva a soldar, existe siempre un cincuenta y cincuenta por ciento de que la reparación sea exitosa. Esto es un resumen, en sí, de un proceso bastante complejo, por lo que hacerlo también es algo que tomará un tiempo. Comentado todo esto, y ya sabido por todos aquellos que han leído esta crónica y han sido informados, lo único que queda de momento es que sean precavidos y tomen los cuidados pertinentes. Por mi parte me queda solo despedirme y que nos sigan leyendo en la próxima entrega.

.

— POR: THORNILLO







LA IMPORTANCIA DE UNA BUENA HISTORIA

Hablar de la historia, trama, arco argumental, desarrollo de personajes y su importancia en los videojuegos, habría parecido absurdo hace 20 años, cuando la danza de 8 bits nos acariciaba las retinas, y sucumbíamos de forma simple pero adictiva a horas de juego en donde lo único importante era avanzar, rescatar la princesa, o acabar con los aliens amarillos que colmaban nuestra pantalla. Hoy, con obras de la talla de *The Last of Us*, *Heavy Rain* o los



*«**Evolve** es un tremendo juego, que analizamos este mes, y una clara muestra del norte más exitoso de los **videojuegos** hoy en día, el juego completamente **multijugador**»*

juegos de Bioware, como Mass Effect o Dragon Age, la importancia a dichos factores ha tomado la primera plana en varios equipos desarrolladores, si bien Nintendo continua abogando por la experiencia y gameplay por sobre una historia y la profundidad de sus personajes, las otras grandes compañías de videojuegos, y en especial Sony, han tomado como fuerza de batalla el sumergirnos en historias oscuras y absorbentes, donde sufrimos, lloramos, rabeamos o reímos junto a nuestro protagonista de turno y su diversa cruzada. ¿Pero es realmente la historia lo más importante de un videojuego hoy en día?



Las opiniones están divididas. Tenemos por un lado los gamers que prefieren la experiencia de juego como fuerza motora, mientras que la historia y complejidad de personajes, creen debiese estar relegada a otros medios de entretenimiento como el cine o los libros. Por otro lado tenemos el gamer generalmente maduro, cuyo punto de inflexión, yace en una historia sólida, personajes bien trabajados y ojalá una buena parte de giros argumentales, para albergar el juego en su corazón, incluso semanas después de haber culminado su experiencia. Si utilizamos las ventas, como parámetros de que opinión es la correcta, podríamos engañarnos, ya que no solo Nintendo ha aportado hoy por hoy en el juego simple y sin mucha historia, ya que Microsoft ha apuntado de forma considerable a un nuevo modo de juego que asoma con fuerza en esta nueva generación y que pone a los amantes de las buenas historias contra las cuerdas: El juego 100% Multijugador. Cuando Bungie se despidió de Halo, para comenzar su camino multiplataforma, lo hizo con su norte claro y abrazando también este nuevo boom, el resultado fue un juego que casi cumple como guía básica a lo que hoy por hoy es lo más vendible y comercial dentro del medio: Shooter + Multijugador + Multiplataforma, muchas expansiones, misiones genéricas pero con mucho loot o recompensas y listo, un súper-ventas con floja crítica, pero muy comercial. Quizás Telltale games ha sido la compañía que más ha destacado por mantener su narrativa concentrada en historias sólidas, donde sus productos logran cautivar tanto a la crítica





como a las masas gamers que los adquieren regularmente. Bioware es otro grande que con Dragon Age Inquisition, se mandó un golazo para todos los amantes de un videojuego con una buena historia, logrando con un título triple A, cautivar a todos por iguales, esto sin duda fue un gran tapadón de bocas para todos aquellos que decían que la historia en un juego es lo menos importante. Una historia bien estructurada, con personajes desarrollados y variados resulta impagable en un videojuego, y son aquellas historias las que recordamos con el tiempo y con un cariño anclado a nuestra memoria emotiva... quien no sufrió con algún Final Fantasy, o se maravilló con las vueltas de tuerca de los viejos Resident Evil y similares.

Para mí la historia y sus personajes es la piedra angular que me motiva a probar o no un juego, y me resulta un tanto difícil abrazar esta nueva moda multiplayer para todo, pero gracias a Telltale y Bioware, continúo con esperanza de que no se pierda la solidez narrativa en tanto juego online, que resulta como aquel éxito hollywoodense que sin duda veremos todos, pero que a los meses ya no será siquiera un recuerdo. Después de todo, si lo más vendido fuese efectivamente lo mejor, tendríamos elevado a Justin Bieber como el mejor músico de los últimos tiempos... algo que al menos a mí, me sentaría como una aberración.

— POR: DUENDE VERDE

BATTLEFIELD™

HARDLINE

CON STEVE PAPOUTSIS

POR: JORGE FARAH

Antes de comenzar a relatar una de para mí las aventuras más estresantes, pero gratificantes al mismo tiempo, quiero dedicar un espacio para que conozcan con quien tuvimos el placer de platicar.

Steve Papoutsis es actualmente el vicepresidente y gerente general de Visceral Games, en el pasado fue productor ejecutivo de Dead Space 2 y 3. Pero quizás el lado más extremo es que participaba de una banda de punk llamada "No use for a name o NUFAN" entre los años 1987 a 1995, que ya ha venido unas cuantas veces a Chile a tocar. Con esos antecedentes estábamos emocionados por poder hablar con él.

Como todos saben, la famosa ley de Murphy siempre llega en los momentos más inoportunos, esta vez me tocó a mí con el viaje al punto de reunión que era afuera del metro Los Dominicos. El metro se demoraba en pasar, cada estación se quedaba su minuto detenido y yo prácticamente llamando a todos lados avisando que llegare un poco tarde.

Por suerte me esperaron para comenzar la otra mitad del viaje, del metro los dominicos a una oficina temporal ubicada por la Dehesa, nunca pensé llegar a esos lados pero quién lo diría.

Llegando y viendo cómo se instalaba una Xbox One a una enorme



«Conversamos con **Steve Papoutsis**, quien es actualmente el vicepresidente y gerente general de **Visceral Games**»

pantalla, presentía que podríamos ver la Beta de Hardline que estaba a horas de su lanzamiento al mundo, siendo esto verdad, yo como no soy muy gamer de consola termine siendo más carne de cañón que actualmente alguien fructífero para el equipo. Pero ya de ahí pude notar como la mano de Visceral Games había cambiado de cierta manera el juego, las animaciones se sentían más fluidas, menos mecánicas u oxidadas, el gameplay más rápido y sin lugar a dudas la mayor gracia fue de sentir que los personajes conversan, se expresan entre ellos, mostrando un cierto “nexo”, no un simple jugador más callado y disparando, se sentía un giro especial en esta Beta, comparándola con la primera versión que salió aproximadamente hace 6 meses atrás.

No me gusta ser muy “dictador” en el sentido de colocar pregunta – respuesta de cada interrogante que pudimos hacerle, pero me gustaría escribir más por la sensación que nos dio al conversar, escuchar y comparar todo lo que se pudo hablar en esos momentos.

De un principio se pudo ver un gran ánimo, alegría de saber que tomaron una franquicia enorme que es Battlefield y cambiarla de la clásica imagen que siempre tenía que era de guerra entre nación X e Y. Transformarla en una nueva batalla, entre policías y ladrones, que puede sonar un poco como el juego infantil pero se le escuchaba animoso,





*Steve Papoutsis, informando los detalles de **Battlefield Hardline**.*

fuerte, agradecido de poder haber cambiado ese cuadro para algo más. Sabiendo que la primera beta fue para poder hacer un buen feedback de los jugadores, tomaron todas esas iniciativas logrando cambiar la imagen principal que se tenía, para poder mostrar ahora el trabajo que todos como equipo han hecho para poder marcar la mano de Visceral Games, mostrando una buena evolución dentro del juego, explicando alguno de los nuevos modos como Heist, en donde ambos equipos tienen que completar ciertos objetivos, los policías detener a los ladrones a toda costa, mientras los ladrones tienen que robar increíbles montos de dinero de cualquier manera, desde destruir el techo del banco o el clásico sistema de entrar por la puerta trasera. Steve con cada respuesta que daba demostraba pasión, orgullo y ánimos por demostrar que el equipo está haciendo el máximo para hacer de este nuevo juego una maravillosa experiencia. Falta muy poco para que este juego salga al mundo, el ánimo del equipo se ve bien encaminado. Esperando a ver el momento que su nuevo proyecto de frutos.

POR: JORGE FARAH

A character wearing a black balaclava and a dark tactical jacket is shown from the chest up. They are holding a submachine gun over their right shoulder. The background is a blurred urban environment with some lights and structures.

«**Steve** con cada respuesta que daba demostraba pasión, orgullo y ánimos por demostrar que el equipo está haciendo el **máximo para hacer de este nuevo juego una maravillosa experiencia**»

BATTLEFIELD™

HARDLINE

DRAGON BALL Z

— POR: JAVURR



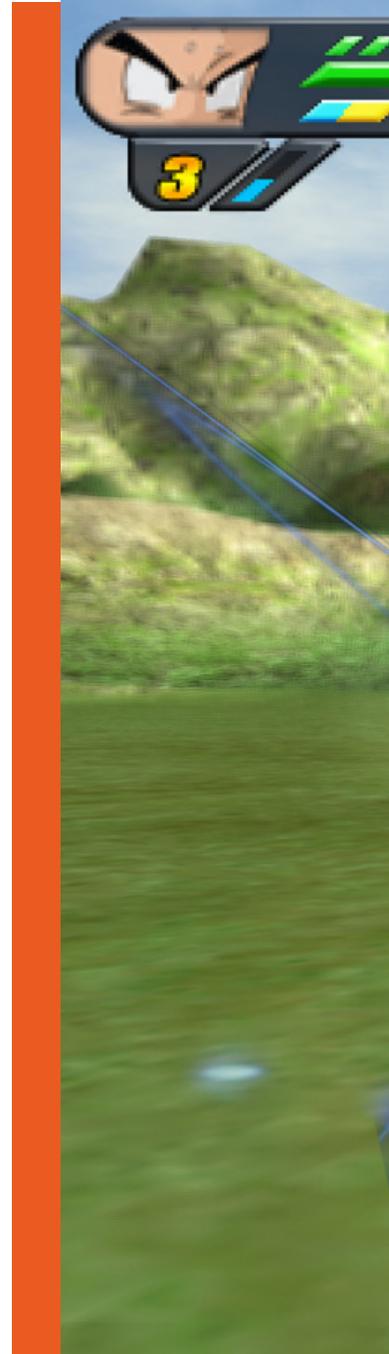


Dragon Ball es, para la gran mayoría, el mejor animé de la historia. Ese amalgama extraño que tiene la serie de toques futuristas, combinados con dinosaurios y mitologías de varios dioses hicieron que la serie tuviera un éxito inimaginado. Aunque el responsable principal de tal éxito fueron sus personajes, carismáticos, junto a un humor bien particular, sello de la serie, que te sacaba carcajadas junto con el nerviosismo que generaba las grandes batallas que se llevaban a cabo. Una serie de tal éxito, es imposible que no salgan productos varios, dentro de los cuales están los videojuegos. Los juegos relacionados con esta genial serie han sido extremadamente variable en calidad y éxito, debido en parte a que muchos de ellos se tornan repetitivos o carecen de fresca narrativa (cansa ver una y otra vez la misma historia de Freezer, Cell, Majin Boo), en las que creen nuevas sagas, nuevos villanos u otras opciones de libertad (como en los últimos con la posibilidad de crear nuestro personaje o los nuevos villanos vistos en Xenoverse). El primer juego de Dragon Ball fue el Dragon Ball: Dragon Daihikyō, un Shoot'em Up (que fue el único juego no relacionado con Bandai) lanzado en 1986 y consistía en ir disparando a enemigos mientras Gokú volaba en un nube. Después vino Dragon Power, que encapsuló las dos primeras sagas del manga, que culminaba en el primer deseo al Gran Shen Long y consistía en un juego de acción y exploración, en la que teníamos que cruzar diferentes áreas mientras derrotábamos a diferentes enemigos. Luego vino Dragon Ball: Daimaō Fukkatsu, que



«ESTOS JUEGOS DE LA SAGA BUTODEN ERAN DE LUCHAS EN DOS DIMENSIONES, Y QUE CAMBIABA LA PERSPECTIVA CON ALGUNO DE LOS MOVIMIENTOS DE LOS PERSONAJES.»

fue una extraña mezcla de juegos de cartas con rol, en que las peleas se hacían por un sistema de pelea en base a cartas y finalmente Dragon Ball 3: Goku Den que llegaba hasta la pelea de Piccolo junior. Estos cuatro juegos fueron lanzados en la década de los 80 y avanzaban argumentalmente a la par con el animé, que ya se convertía en todo un éxito. En la década de los 90, fue extremadamente fructífero en cuánto a juegos de Dragon Ball, ya que fueron lanzados 20 en total, en distintas consolas, desde la Nintendo, Super Nintendo y Sega Saturn, y distintos tipos de juego. No todos fueron de pelea como son en la actualidad, ya que comprendieron de RPG como Dragon Ball Z: Kyôshû! Saiyan, Dragon Ball Z: Super Saiya Densetsu, de cartas como Dragon Ball Z II: Gekishin Frieza, (con esa misma extraña combinación entre rol y combate por cartas). Los anteriores, tenían esa combinación de RPG por turnos y aplicación de cartas para los comandos y no salieron fuera de Japón. Lo anterior nos va mostrando que la serie era tan popular en su tierra que un juego se lanzaba cada año, incluso dos. Dragon Ball Z: Super Butôden fue el primer juego de pelea de la serie Dragon Ball y la primera en la serie Butoden y comprendía desde el final de Dragon Ball hasta el final de la saga de Cell. Dragon Ball Z III: Ressen Jinzôningen, Dragon Ball Z: Gekitô Tenkaichi Budôkai y Dragon Ball Z Gaiden: Saiyajin Zetsumetsu Keikaku fueron juegos creados para la Famicom de Nintendo y tenían como base el rol con el juego de cartas, el que cada uno de estos títulos constituía una actualización tanto de historia como en apartado gráfico. Después vino la época del Super Nintendo, con juegos como Dragon Ball Z: Super Gokuden: Totsugeki-Hen (desde el inicio de Dragon Ball hasta la batalla final con el rey Piccolo), Dragon Ball Z: Super Gokuden: Kakusei-Hen (desde la batalla con Piccolo jr hasta la pelea con Freezer), son juegos de acción y RPG que no salieron de Japón. Luego empezaron con los juegos de pelea, comprendiendo con la ya nombrada saga Dragon Ball Z: Super Butôden, que consistió en tres entregas, que tenían un modo historia de un jugador para vivir la historia de Dragon Ball hasta la saga de Cel junto con Broly, o modo versus, para pelear entre



**Budokai
Tenkaichi,**
objeto de culto
para muchos,
que fueron los
primeros en aplicar
el gameplay detrás
de cámara



amigos y pasar un buen rato, muy similar a lo que son hoy en día. Estos juegos de la saga Butōden eran de luchas en dos dimensiones, y que cambiaba la perspectiva con alguno de los movimientos de los personajes. Lamentablemente estos excelentes juegos no salieron en América y aterrizaron sólo en Francia y España. El último juego de Super Nintendo, Dragon Ball Z: Hyper Dimension, fue igualmente un juego de pelea, en el que el modo historia requería que los personajes terminaran las peleas con determinados poderes. Un detalle era



que si perdíamos algunas peleas fundamentales, nos permitían seguir en la historia, aunque con cambios radicales en la continuidad de la narración. Para la PlayStation salieron tres juegos, uno de ellos popular en nuestro país: Dragon Ball Final Bout, que fue un juego de luchas en dos dimensiones y estaba en todos los arcades para disfrutar entre amigos la mejor serie del momento. Después vendría la época dorada de los juegos de Dragon Ball, con la llegada del primer Budokai, que nos presentaba un gameplay de lucha en 2.5 dimensiones, con movilidad vertical y lateral y con varias técnicas que requerían entrenamiento. Este juego fue un éxito de ventas y salió para Playstation 2 y Gamecube en todo el globo. El éxito fue tal, que vinieron una seguidilla de juegos como el Budokai 2 y 3, los que tenían la misma mecánica pero distintos modos, además de sub sagas como los Shin Budokai para PSP. El juego final es el Infinite World, que es la mecánica de los juegos anteriores pero con posibilidad de exploración más amplia, con posibilidad de recorrer el vasto mundo de Dragon Ball. Luego vino el nacimiento de los Budokai Tenkaichi, objeto de culto para muchos (sobre todo el 3), que fueron los primeros en aplicar el gameplay detrás de cámara, dando una perspectiva en tres dimensiones. Fueron 3 en total que se lanzaron en diversas plataformas como Playstation 2, Gamecube y Wii, y son juegos cuya jugabilidad es fácil de aprender pero difícil de dominar. Para la anterior generación de consolas aparecieron títulos como Burst Limit, Raging Blast 1 y 2, Ultimate Tenkaichi y Battle of Z, cuyo resultado no fue el obtenido en las entregas de Playstation 2, ya que los sistemas de batallas no lograban la profundidad y la misma historia contada una y otra vez resultaba en muchas ocasiones cansadora. Esto, en parte, se debía a la falta de creación de nuevas narraciones u modo. Cabe señalar que otros muchos juegos salieron para portátiles de Nintendo Gameboy Advance y Nintendo DS, formando un total de 14, y que son muy variados en períodos argumentales que comprenden dentro del animé y de la jugabilidad, unos enfocándose en el rol, otros en la pelea y otros en la acción. Como hemos visto, la historia de Dragon Ball dentro de los videojuegos ha sido variada, con entregas con mucho éxito y otras que pasan al olvido, algunas que abarcan una parte argumental y otras se centran en otra. Es muy variada, pero que en las últimas entregas han evidenciado una fuerte carencia de creatividad que se espera, se revierta en el nuevo Xenoverse.

— POR: JAVURR

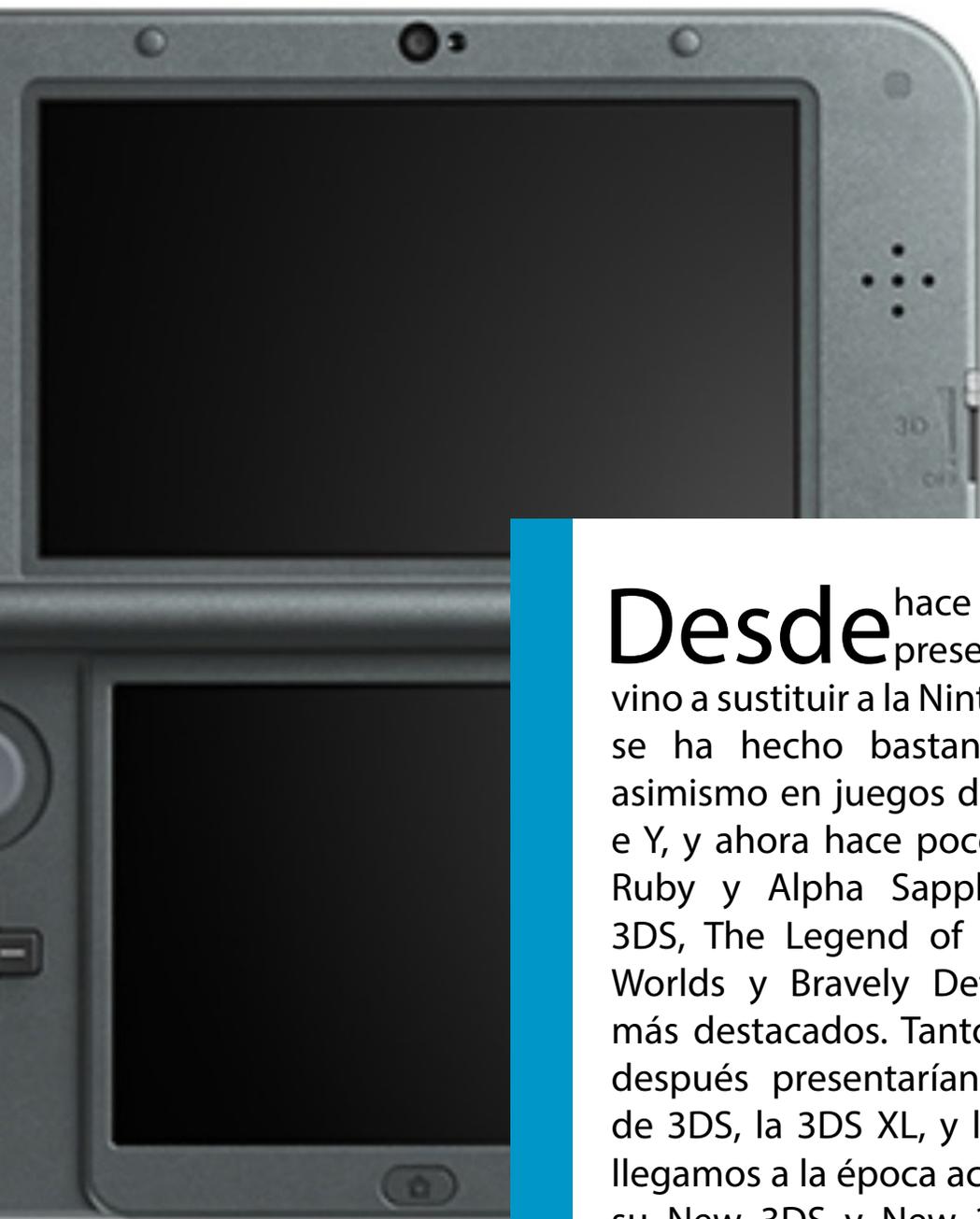




new NINTENDO 3DS



DS XL



Desde hace ya 4 años que Nintendo presentó su 3DS, portátil que vino a sustituir a la Nintendo DS. En ese tiempo, se ha hecho bastante popular, basándose asimismo en juegos de la talla de Pokémon X e Y, y ahora hace poco con Pokémon Omega Ruby y Alpha Sapphire, Smash Bros para 3DS, The Legend of Zelda: A Link Between Worlds y Bravely Default como sus juegos más destacados. Tanto ha sido el suceso que después presentarían dos versiones nuevas de 3DS, la 3DS XL, y luego la 2DS. Hasta que llegamos a la época actual y Nintendo anuncia su New 3DS y New 3DS XL. A nuestro país solo llegaría la versión New 3DS XL, dentro de pocas semanas, y trae varias novedades que pasaremos a detallar a continuación:

Partimos por lo más ligero, un segundo stick analógico pequeño, y dos gatillos ZR y ZL, los mismos que se presentaron con el Pad Pro, pero sin engrosar el tamaño de la portátil.

Sin embargo, quizás la novedad más grande que trae es una mejora en el nivel de estabilización y ángulo al efecto 3D sin gafas, usando una tecnología Eye Tracking, la portátil sigue mediante la cámara frontal los ojos del jugador, sin perder el 3D en ningún momento. Eso sí, aún no se logra una mejora integral, ya que aún presenta problemas, por ejemplo si el jugador usa gorras o algo en la cara, que impida a la cámara actuar con precisión, que haya luz directa sobre la cámara, o bien que el juego haga uso de la cámara frontal.

Las figuras amiibo también será fundamental en la New Nintendo 3DS, esto gracias a un chip NFS ubicado tras la pantalla táctil que sirve para transportar las figuras al juego en cuestión, similar a lo que hace el GamePad de WiiU. Los modelos antiguos recibirán una plataforma NFS para hacer uso de dicha tecnología.

Además, Nintendo sabe que un hardware no es nada sin juegos, y por ello presentará juegos que serán exclusivos de la nueva consola, siendo el primero de estos Xenoblades Chronicles, adaptación del RPG de Wii a la New Nintendo 3DS.

Dentro de los aspectos técnicos que incluye esta nueva versión, tenemos más memoria RAM, soporte HTML5 para el navegador, brillo autoajutable, mayor batería (la versión new 3DS XL, que es la que llegará a Chile, tendrá

**Esta es la nueva
Nintendo 3DS
XL.** Recuerda
que la fecha de
lanzamiento para
América y Europa
(solo de la versión
XL) es el Viernes 13
de Febrero





una duración estimada de entre 4 a 7 horas), y el cambio de las tarjetas SD por microSD.

EL gran problema que queda ahora es encontrarla, ya que a las tiendas de Chile estaban llegando ediciones limitadas de The Legend of Zelda: Majora's Mask, y otra de Monster Hunter Ultimate 4, las cuales agotaron sus preventas solo a horas de estar disponibles. Así que si no has reservado esta nueva consola, costara mucho encontrarla las primeras semanas que estén disponibles al mercado, ya que hasta sus versiones "normales" ya están con reservas agotadas en varias tiendas del país.

Recuerda que la fecha de lanzamiento para América y Europa (solo de la versión XL) es el Viernes 13 de Febrero.

— POR: BADSEED

GAMERVIP

ADVANCE



DRA
ドラゴンボール ゼ



La oferta de videojuegos de Dragon Ball Z en la pasada generación de consolas fue extensa, con juegos como Burst Limit, Raging Blast o Battle of Z, que seguramente pasarán al olvido por el gameplay repetitivo y la casi nula presencia de elementos nuevos que permitan reencantarse con esta popular franquicia. En parte esto es culpa de los usuarios, ya que seguimos comprando juego tras juego que sale a la vez de quejarnos de la pobre calidad del producto. Namco Bandai en este sentido no es tonta, y ha sobreexplotado sus franquicias que más ingresos le genera (algo muy similar a lo que pasa con la saga Naruto Ultimate Ninja Storm). Ante esto, es normal ser escépticos de la calidad del nuevo juego de Dragon Ball,

Xenoverse, ya que nuestra mente se remonta inmediatamente a esas pobres experiencias pasadas. Lo cierto es

DRAGON BALL XENOVERSE

ノバース

POR JAVURR

que, con lo que se conoce del juego, permite hacernos ilusiones que lo anterior cambiará y que Shen Long nos ha concedido nuestro deseo de ver un juego de Dragon Ball de calidad. En primer lugar, la historia empieza con tres puntos clave en la narración de Dragon Ball, siendo el primero la pelea entre Gokú y Freezer, el segundo contra Cell perfecto y el tercero contra Majin Boo pequeño. En las tres peleas que funcionan además como tutorial, se ve que han transportado bien lo único bueno de los juegos de Dragon Ball de la pasada generación de consolas, que es el diálogo durante la pelea. Esto sigue con la imagen de Trunks invocando a Shen Long una esperanza para la humanidad, ya que se nos muestra eventos que no





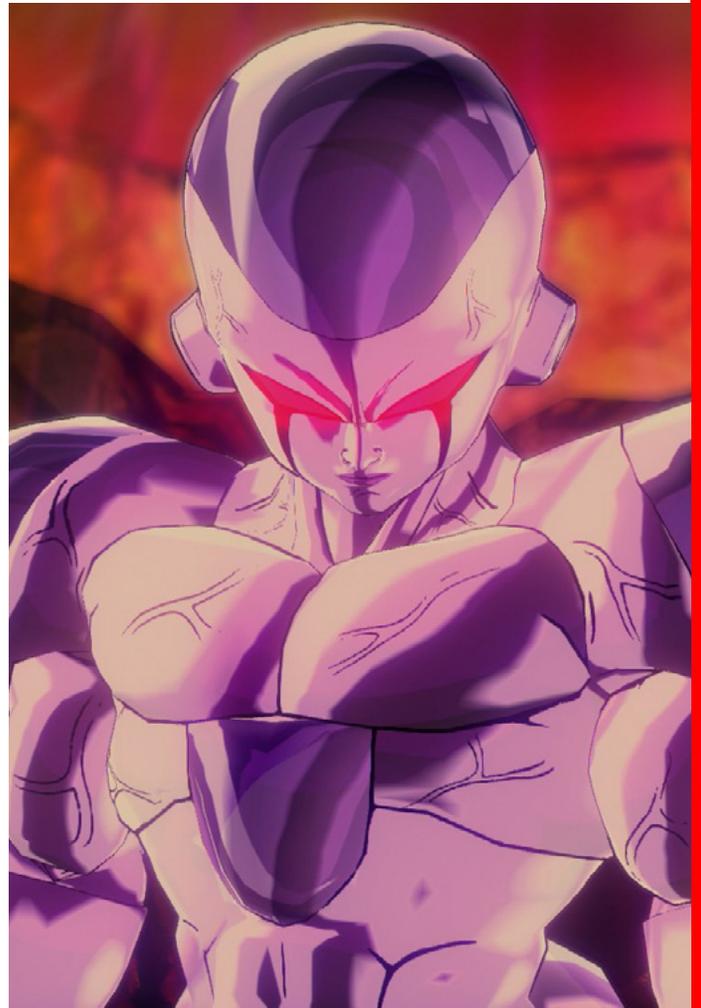


son canónicos (que cualquier fan de Dragon Ball sabrán de inmediato que no son así), como el triunfo de Vegeta y Nappa. A raíz del deseo de Trunks, nosotros hacemos acto de aparición con un personaje creado a nuestro antojo y con una misión principal de devolver todos los eventos acaecidos a su estado canónico. Nuestro guerrero creado tendrá que involucrarse en las múltiples peleas, como la de Vegeta y Nappa, y cuyas habilidades dependerán de la raza que escojamos durante su creación, las que son: Monstruo con mucha defensa y poca resistencia, Saiyan con muy poca vida pero con alto poder de ataque, los terrícolas que son los más equilibrados en defensa, vida y poder, los namekianos con mucha salud y

buena resistencia y la “raza de freezer” con gran velocidad y ataque bajo. Todo en el modo single player se desarrollará en Tokitoki City, el lugar en donde pasa todas las anomalías temporales y que se nos abre como un mundo abierto con tiendas, lugares de reposo, etc, como en un clásico RPG. El juego cuenta hasta ahora con cuatro modos confirmados, el Modo Universal que es lo que contábamos anteriormente con nuestro guerrero creado, el modo versus para luchas personales y amigos desde una sola consola, el modo multiplayer para luchas online y el editor, que es una novedosa herramienta que nos permitirá crear personajes para cada raza. Se dijo que en el modo multijugador, tendremos a nuestra disposición más de 450 items



para nuestro guerrero, 200 tipos de ataques y la opción de escoger a nuestro entrenador personal. Serán cerca de 47 personajes para escoger, con un nuevo personaje exclusivo conocido como Demigra, el villano de turno y el principal responsable del cambio en los acontecimientos. La jugabilidad será en tres dimensiones, con posibilidades de saltar, correr, volar y estar bajo el agua, todo bajo la base de un escenario absolutamente destructible y con cambios en la expresión facial de los personajes. Tendremos que hacer uso de todos los botones para los ataques en un sistema muy parecido a los Tenkaichi, con ataques livianos y fuertes, ataques de ki y carga de ki, además de correr hacia algún objeto determinado y hacerlo pedazos. Además estarán



los ataques especiales que podrán realizar teniendo en cuenta la distancia y dirección que se encuentre el enemigo (ya que un kame hame ha es muy fácil de esquivar mediante teletransportación si lo lanzamos sin analizar bien antes). Finalmente, el apartado gráfico promete, y es uno de los aspectos más recalcables de Xenoverse, con su característico Cel shading, y detalles que serán mucho más notorios en las versiones de next gen y PC, hacen que Xenoverse nos haga posible tener un poco de esperanza, aunque falta mucho para saber si el juego es lo bueno que esperamos y deseamos.

POR JAVURR





AVANCE

FINAL FANTASY

Square enix nos trae con muchísimo desfase un esperadísimo juego que sin explicación aparente no apareció en occidente desde su lanzamiento. Se trata de Final Fantasy Type 0, que corresponde a un miembro original de la Nova Crystallis, compuestos por Final Fantasy XIII, Final Fantasy versus XIII (ahora conocido como Final Fantasy XV) y Final Fantasy type 0. A estos se sumaron el Final Fantasy XIII-2 y Lightning Returns. Type 0 fue hecho



POR: J A V U R R

para la Playstation Portable en el año 2011, por lo que debe esperarse muchísimos cambios en la jugabilidad y un apartado gráfico de acorde con la consola original de salida. El juego nos sitúa en un contexto de guerra, en una tierra dividida en cuatro naciones llamadas estados de cristal, que poseen cada uno un cristal de símbolo único que da símbolo a su emblema. Estos cristales tienen la habilidad de

«Esta versión en HD trae **mejoras gráficas**, jugabilidad adaptada y mejorada y la inclusión de una **dificultad menor**»



marcar a los humanos como sirvientes de su país, llamados l'Cie, mediante misiones específicas que deben cumplir y la habilidad de una vida más larga. Sin embargo, este poder viene acompañado de una maldición, ya que aquellos que se transformen en l'Cie irán perdiendo la memoria. El asunto se pone aún más triste si se considera que las personas del país tampoco recordarán a los caídos, para que no haya remordimientos y sigan aumentando la fuerza de sus almas a través del conflicto. El objetivo final es convertirse en Agito, una figura de

las leyendas que se dice aparecerá y destruirá la tierra, salvándola de Tempus Finis. Los personajes que podremos controlar en Type 0 es la clase zero, compuesta por catorce estudiantes de la Vermillion Peristylum, los que se verán involucrados en la crueldad de la guerra, sin que debieran estarlo, por eventos que no contaremos para no romper sorpresas. En cuanto a la jugabilidad, Type-0 usa un estilo de RPG acción parecido al Crisis Core Final Fantasy VII, teniendo la posibilidad de elegir a tres personajes de la clase zero, e intercambiables en cada momento de



la pelea, mientras que los dos restantes son controlados por la inteligencia artificial del juego. Cada uno de estos personajes tendrá un arma específica con habilidades únicas que se irán desbloqueando a medida que el personaje suba de nivel. Cada peleador podrá seleccionar un objetivo e ir cambiándolos, tanto entre otros rivales como con

«Además, cada personaje tendrá acceso a un tipo de invocación, que al igual que Final Fantasy

otros personajes. El grupo de combate que escojamos podrá realizar un ataque preciso llamado Break Sight, que causa un gran daño al oponente y el Kill Sight que elimina instantáneamente al enemigo (claro que a los jefes y rivales más poderosos esto no funcionará). Adicional a lo anterior, se nos permitirá manejar la estrategia de los tres personajes, de tal forma que ataquen a uno o más enemigos de manera simultánea. Entre los enemigos más recurrentes están los humanos, y algunos monstruos clásicos de la franquicia como los Tonberry, Cactuar

y Malboro, sólo por nombrar a algunos. Los enemigos derrotados nos darán Phantoma, cuyo color determinará que parámetro recobrará, o la vida o la magia. También nos servirá para subir de nivel, llamado Alto Crystarium, para mejorar la potencia de las habilidades mágicas de cada personaje. El crecimiento de las habilidades es mediante un sistema dividido en cinco partes, dependiendo del tipo de arma. Además, cada personaje tendrá acceso a un tipo de invocación, que al igual que Final Fantasy XIII se llaman eidolons, entre ellos Shiva, Ifrit, Golem, Odin, Diablos and Bahamut. En el apartado sonoro, tenemos a cargo a Takeharu Ishimoto, quien compuso la música de Before Crisis, Crisis Core y The World Ends With You. A diferencia de la versión de PSP, la que saldrá para la actual generación de consolas no tendrá multiplayer, ya que según los productores, habría costado otro año más de producción, lo que agregaron dicho contenido como single player. Esta versión en HD trae mejoras gráficas, jugabilidad adaptada y mejorada y la inclusión de una dificultad menor. El juego saldrá para Playstation 4 y Xbox One en marzo del presente año y vendrá con un demo del esperadísimo Final Fantasy XV.

— POR: JAVURR





48
48
54
22
52
2



Lv. 34

KING

CINQUE

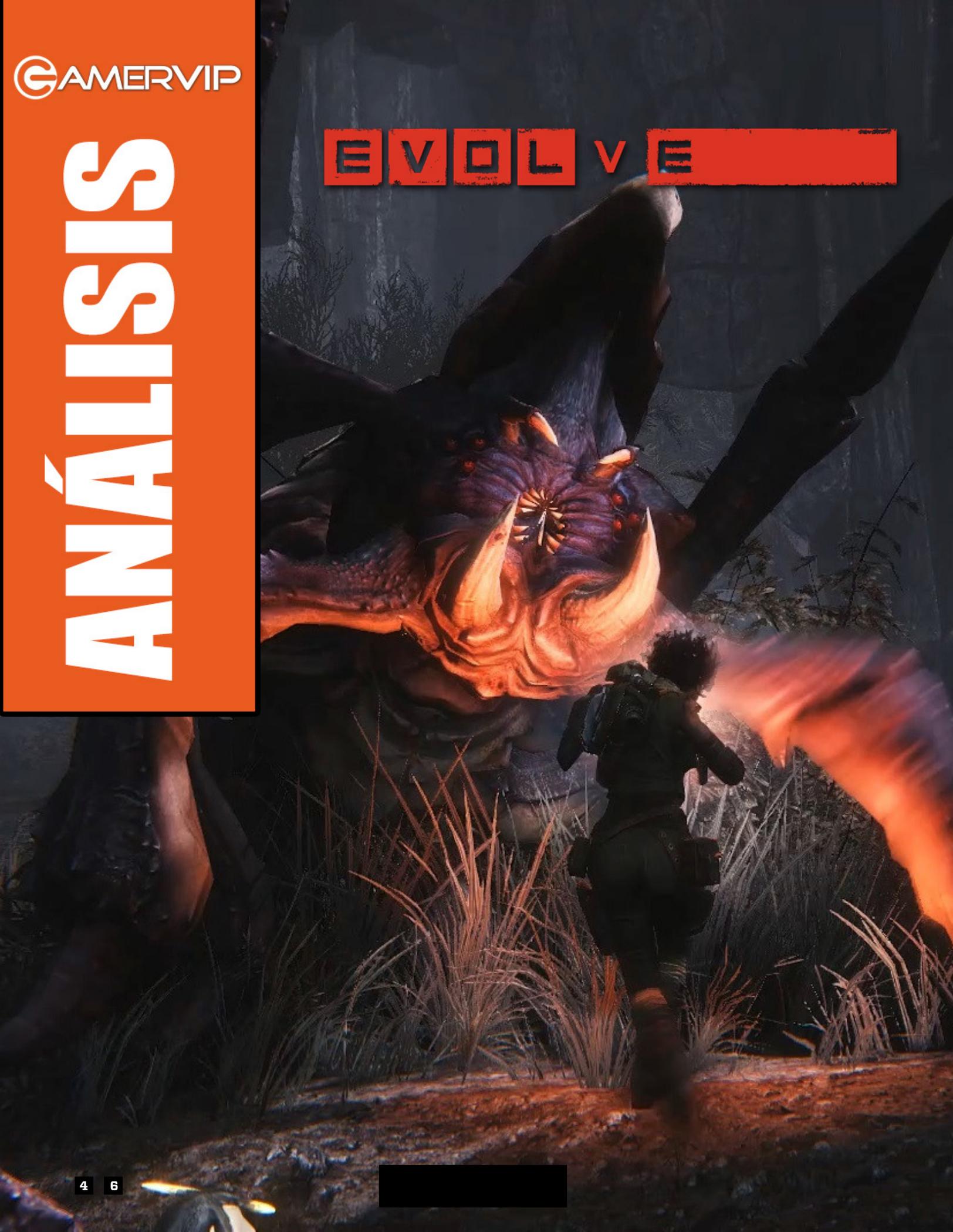
- ケアル
- サンダーSHG
- ダガー
- ファイアRF



- ウォール
- ブリザドBOM
- カード
- デッキオープン

ANÁLISIS

EVOLVE



EVOLVE

POR: JOTAPLAY

Desarrollador: Turtle Rock Studios Publisher: 2K Studios Plataforma: PS4 Xbox

Evolve es el último juego de la desarrolladora Turtle Rock, mayormente conocida por la exitosa franquicia Left 4 Dead, uno de los mejores títulos cooperativos de la pasada generación. Evolve es una idea novedosa donde el típico arena shooter toma un nuevo sentido gracias a la inclusión de un quinto jugador, el que tomara el papel del enemigo o en este caso el papel del monstruo. Evolve es un juego cooperativo 4 versus 1, es decir, un grupo de cazadores controlados por humanos o por la computadora intentara darle caza al quinto jugador que tomara el rol de un monstruo, el cual tendrá que alimentarse y esconderse para poder evolucionar y matar a sus enemigos.

Evolve cuenta con distintos modos de juego ya sea el más común llamado Hunt que es el que acabo de detallar, donde los cazadores y el monstruo se enfrentaran por una supremacía en el mapa, u otros modos más rápidos como Nest, donde los cazadores intentaran romper huevos del monstruo antes de que este deje crías por todo el mapa, o el modo survivors, en el cual el monstruo tendrá que

«Evolve no es un shooter normal, es un juego con una premisa diferente, ya todos habíamos escuchado del nuevo modo 4vs1»

rápida mente cazar unos sobrevivientes antes de que sean evacuados, también tiene un modo de juego más complejo llamado evacuation el cual detallare a continuación. Evacuation es por lejos el modo a jugar dentro de Evolve, tomaras tu papel de monstruo o cazador y te enfrentarás a lo largo de 5 mapas diferentes y distintos modos, la gracia es que cada vez que gane el monstruo o



Los cazadores el podrá elegir el próximo modo a jugar y cada victoria o derrota cambiara las reglas del juego ya sea ayudando a los cazadores, con cosas como colonos del mundo tratando de capturar a la bestia, o torretas que te ayudaran a resistir, o si ganas como el monstruo tendrás ayuda infectando el agua del mapa con electricidad, que destruirán a los cazadores, o aves alienígenas que atacaran a los humanos todo esto dentro de 4 variados mapas, y con el gran final donde se jugara el todo contra todo, y donde como cazador tendrás que defender unas fuentes de poder para poder abandonar el mundo junto con algunos sobrevivientes, y dependiendo de cómo hayan salido los otros mapas tendrás algunas ayudas como portales para poder teletransportarte al siguiente punto a defender, o desventajas como que no solo habrá un monstruo para derrotar si no que serán cuatro, tres goliats más débiles y tu monstruo.

En Evolve contaremos con cuatro clases distintas de cazadores que son:
Asalto: este cazador es la fuerza bruta del equipo, es el encargado de dejar

« **Evolve** es un juego hecho completamente para jugarlo **online**, y si es con amigos mucho mejor»



a cualquier enemigo moribundo y para esto contara con 2 tipos de potentes armas, una granada con distintos efectos, ya sea daño por envenenamiento o minas antipersonales y también contara con la habilidad de ponerse un escudo para reducir el daño del enemigo.

Trampero: esta es la clase encargada del rastreo del monstruo de primeras tendremos a Daisy un “perro” rastreador que te ayudara a ver la trayectoria de tu enemigo para encontrarlo y cazarlo, esta clase también tendrá el domo para cuando encuentres al monstruo, este quedara atrapado dentro de una jaula, y para defensa personal tendremos una submachine gun que ayudara a sortear los peligros del mapa.

Soporte: el soporte contara con una gatling gun como defensa y un ataque aéreo el cual despejara la zona de peligros o causara bastante daño al monstruo, pero su mayor virtud será el hecho de proteger remotamente a tus aliados con un escudo para impedir el daño.

Medico: como se supone es el encargado de mantener al equipo con buena salud, también tendremos un francotirador para defensa el cual le dejara marcas al enemigo las cuales podrán ser ocupadas por tus otros compañeros para causar doble daño al monstruo, también contaremos con un tranquilizante el cual ralentizará los movimientos enemigos y también marcara al enemigo para que tus compañeros lo vean.

Y por supuesto tendremos lo más importante del juego tres clases de monstruos los cuales se encargarán de darle pesadillas a cualquier cazador, el monstruo necesita cazar animales o fauna para poder rellenar energía y escudo, y haciendo esto llenaremos la barra de evolución, lo que nos permitirá hacernos más poderosos, cada monstruo podrá evolucionar 3 veces y con cada etapa de evolución tendremos diferentes ataques especiales y causaremos más daño, sin contar que la barra de vida y de escudo se agrandarán.

Existen 3 clases de monstruos los cuales son:
Goliath: la fuerza bruta de la naturaleza, este enemigo contará con ataques poderosos y movimientos especiales basados en la brutalidad, un goliath nivel 3 es casi un tanque listo para la guerra.

Kraken: el kraken es el terror de los aires, un enemigo formidable con la habilidad de poder volar por algunos segundos lo cual desconcertará a cualquier cazador que siga su pista, el kraken cuenta con ataques eléctricos y daño a distancia, si te enfrentas a uno siempre mira al cielo ya que el peligro puede venir en cualquier momento.

Wraith: la muerte sigilosa, el wraith tendrá la habilidad de hacerse invisible de dejar señuelos para escapar y también podrá abducir a algún cazador despistado separándolo del grupo, el wraith es lejos el monstruo más letal en su tercera etapa, con un daño cuerpo a cuerpo que podrá eliminar cazadores con un simple ataque, si te enfrentas a uno de estos ten miedo y mira





para todos lados. Además vale recalcar que cada tipo de cazador tendrá 3 personajes distintos los cuales cambiarán las reglas del juego con distintos poderes y armas, pero seguirán cumpliendo la misma misión, está en ti encontrar el que más te acomode. Como se puede deducir, Evolve es un juego hecho completamente para jugarlo online, y si es con amigos mucho mejor, es un juego estratégico que nos separa completamente de otros FPS como Battlefield o COD, es un juego donde cada personaje tiene un rol que cumplir y no hacerlo significaría una muerte prematura.

Pero si no cuentas con amigos para jugar no te preocupes, Evolve también tiene modo de un jugador, donde jugaras con Bots con una inteligencia artificial notable, también podrás poner tus propias reglas en partidas customizadas ayudándote como cazador o como monstruo.

Destaco también su modo online, desde que recibí mi copia para análisis he jugado más de 20 horas de partidas online con amigos o con desconocidos y el juego corre como la seda, en ningún momento tuve problemas de lag o errores de conexión, que en un juego multiplayer pueden llegar a arruinarte completamente la experiencia (ejem, si COD Advance Warfare, te estoy hablando a ti).

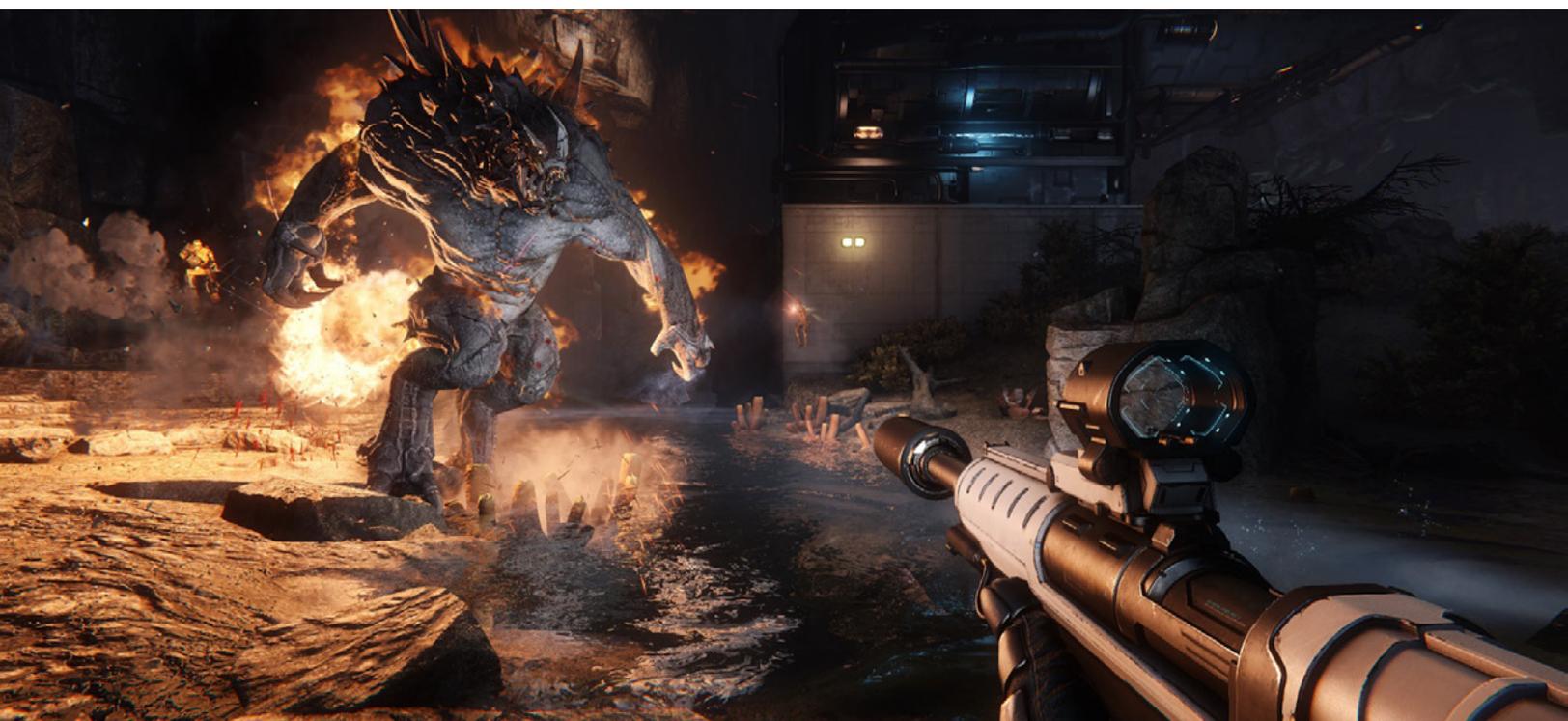
Mis impresiones de Evolve con las dos diferentes betas no eran muy buenas, no logre encontrarle la gracia al juego y creo que a muchos les pudo pasar, pero al tener el producto final en mis manos y dedicarle un poco de tiempo o al jugar con amigos, toda

mi opinión cambio, una vez que tu equipo se comporta como tal, las partidas llegan a ser absolutamente notables y cuando llegas al final, ganes o pierdas estarás apretando rápidamente el botón para comenzar otra.

Evolve no es un shooter normal, es un juego con una premisa diferente, ya todos habíamos escuchado del nuevo modo 4vs1, Dying light lo ocupo con su modo de Be a Zombie, o el nuevo Fable pronto a salir también hablo de este modo pero no es hasta cuando juegues Evolve que entenderás lo que los desarrolles realmente están pensando.

Evolve es un juego redondo, tiene todo lo que buscaba tener, entretenición, interacción con tu equipo, estrategia, gráficos a la par de lo que esperamos, diversos modos de juego, pero por sobre todo tiene lo que muchos esperábamos, poder ser el enemigo, ese implacable monstruo y trolea tranquilamente al equipo contrario sin que nadie te mande mensajes o se enoje contigo. Realmente una experiencia única que solo las mentes creadoras de la joya que es Left 4 Dead podían traer, júéguelo no se arrepentirán.

POR: JOTAPLAY





¿RECOMENDABLE?

SÍ

Pero ten en cuenta que es
un juego para disfrutar
online y con amigos



DYING LIGHT

GOOD NIGHT GOOD LUCK



TECHLAND®



DYING LIGHT

POR: NOOBFATHER

*Desarrollador: Techland Publisher: Warner Brothers Games
Plataforma: PS4 Xbox One*

¿Esto es Dead Island? Espera, esto se ve mucho mejor...
Quise comenzar con esa frase ya que fue mi primera impresión la primera vez que salió al mundo, pero haciendo un poco de investigación, Dying Light es la creación del grupo original que estaba detrás de Dead Island, pero por problemas con Deep Silver decidieron irse y Warner Games los acogió para crear esta nueva experiencia.

La historia es un poco clásica, en donde el héroe llamado Kyle Crane es una persona contratada por una agencia para buscar un archivo ultra secreto que posee Kadir "Rais" Sulaiman, que si es revelado puede destruir la reputación completa de dicha asociación. En donde tienes que mezclarte con los sobrevivientes y comienza la lucha interior si es enfocarse en la misión o ayudar a los sobrevivientes de Harris Becken, que viven en "la torre".

El comienzo del juego es un poco más lento de lo normal, presentándote algunos de los personajes más importantes, así como las mecánicas parkour básicas que van a ser tus mejores armas para poder sobrevivir en la catástrofe que se puede apreciar afuera y que ha eliminado a muchos corredores, llamados así todas las personas con habilidades para poder salir e intentar buscar cosas para sobrevivir. Cuando sales al mundo la primera mecánica que es la más importante es sobre el día y la noche, mostrándote las diferencias gigantes entre ambas. Durante el día tienes zombies que se mueven lentos, algunos que se están transformando son más agresivos, persiguiéndote y escalando, otros que siendo más grandes tienen unas armas lentas pero que golpean duro, otros pequeños que te escupen una especie



de sustancia gelatinosa que además de hacer daño por segundo, atrae hordas de zombies, entre muchos otros. Y si ya con todo eso pensamos que el día es complicado, la noche se vuelve un nivel de sobrevivencia altísimo, junto a todo lo anterior, se suma un zombie que además de perseguirte al máximo, alcanzándote fácilmente, tiene un rango de detección, en donde cada ruido, correr, saltar puede llamar su atención y ahí es donde el infierno comienza. Al principio no vas a poder contra uno solo, el conflicto es que al gritar, alerta a otros de su misma "especie", lo cual se transforma en literalmente una cacería de brujas en donde tú eres el objetivo principal.

Siendo ese gran cambio lo más notable dentro del juego mismo, tenemos muchas actividades por hacer, desde misiones secundarias para conocer un poco el nivel de desesperación que se vive dentro de la ciudad de Harran (basado en la antigua Turquía), otras que medirán tu agilidad de llegar a ciertos puntos específicos antes de que se acabe el tiempo, probar armas nuevas matando hordas de zombies, además de eventos aleatorios como proteger a sobrevivientes que intentan escapar de zombies o matones y rescatar cajas que envían por avión con suministros.

Como tendremos que enfrentarnos a enemigos extraños, tenemos la capacidad de usar armas tanto cuerpo a cuerpo como de fuego, pero con algunas





diferencias que podemos hacerles mejoras como dar una chance que cuando golpees los electrocutes, quemes o hasta exploten. En nuestro arsenal hay alrededor de cien armas diferentes entre las que encontramos en la ciudad, como las que podemos crear gracias a muchos planos distribuidos por todos lados.

Podemos experimentar la historia ya sea de un jugador, cooperativo hasta 4 jugadores, y, para los que quieren ser los malos de la película, puedes ser el zombie, cuya misión es aniquilar con todos los sobrevivientes posibles, transformando el juego en donde cambia tu objetivo como corredor a tener que destruir los "nidos" de donde tu enemigo puede salir, siendo tu mejor amiga una linterna con rayos UV, que logra detener a tu enemigo por unos segundos. Mientras que por el otro lado, debes acabar con todos los humanos, junto a tus habilidades como saltar distancias enormes, moverte rápido, golpearlos sin que se den cuenta y si te gusta cazarlos de manera más furtiva puedes saltarles encima de sorpresa dejándole pocos segundos para reaccionar sino morirán de la peor manera.

Lo único que se siente repetitivo son algunas de las misiones secundarias que son un poco planas y aburridas, como ir a buscar un número de cosas, para volverlas a dejar, ser botánico buscando plantas, entre otras. Aunque se ve que Dying Light nos muestra además de un mundo con graficas increíbles, mecánicas bien hechas con una historia principal, algo cliché, pero buena a fin del día.

POR: NOOBFATHER





GAT OUTTA HELL

Desarrollador: Volition y High Voltage Software

Publisher: Deep Silver Plataformas: Xbox One, PS3 y PS4

La banda más popular, divertida y destructiva vuelve en la continuación de la historia después de haber vencido al malvado Zinyak y haber vengado la destrucción de la tierra.

Pasando el tiempo en el interior de la nave en donde viajan los famosos Saints, se dan cuenta que se acerca el cumpleaños de uno de sus integrantes, Kinzie Kensington una chica experta en hacker y en pocas palabras la "nerd" del equipo. Y uno de sus compañeros Alistar Crowley no se le ocurre nada mejor que para celebrar, ¿porque no jugar con la Ouija? Que podría salir mal. Pero sin querer al preguntar que quien va a ser la mujer/hombre (dependiendo de tu avatar en Saint's Row 4), resulta ser que se contactaron con nada menos que Satan y aprovechándose del pánico abre un portal y raptan al presidente, haciendo que Tony Gat, uno de los mejores amigos, veterano de los Saints junto a Kinzie toman el portal para ir a salvar a su querido compañero, jefe.

Mientras va transcurriendo la historia, todo se centra en que el infierno no es más que cualquier ciudad (desde el punto de vista de la banda) llena de personas zombies, que deambulan por la ciudad, manejan en vehículos casi destruidos y los edificios a maltraer. Buscando se encuentran una empresa llamada Corporación Ultor y resulta ser que el dueño de dicha empresa es nada menos que un antiguo enemigo, Dane Vogel, al confrontarlo





dice que no está detrás del secuestro pero presenta una invitación a la boda de la hija de satanás Jezebel con el presidente. Y ahí es donde comienza la aventura para detener la boda, ¿podrán hacerlo tan solo Tony y Kinzie?

Comenzando la aventura, como la corporación Ultor se aprovecha de la economía del infierno, te entrega un invento que te entrega poderes especiales muy similares a los de Saint Row 4, como correr rápido, saltar alturas inimaginables pero con una diferencia, ahora vamos a poder volar por toda la ciudad gracias a unas alas que vienen con el "Pack".

Con la libertad característica de los Sandbox, tenemos un mapa enorme por donde hacer un montón de actividades, por desgracia Gat Out Of Hell posee uno mucho más pequeño que Saint's Row 4, pero aun así son muchas horas de diversión, con actividades ya clásicas





«**Gat Out Of Hell**, es un buen juego para todas las personas que quieran continuar la historia, dejando **muy claro** que probablemente tengamos una nueva entrega»

como provocar la mayor destrucción posible, aguantar oleadas de enemigos y la de fraude que es usar una persona zombie lanzarte frente a autos, chocar, envolverte en llamas y cobrar el seguro del infierno.

Lo principal y que realmente ha tenido Saint's Row en un buen nivel es el Guión, tiene una historia precisa y divertida, parodiando muchas cosas que hemos visto o escuchado antes, junto a armas exclusivas que describen los siete pecados capitales, como una silla en donde estas flojeando pero a los costados tiene dos ametralladoras automáticas destruyendo todo a tu lado, mostrando la pereza, una pistola que disparas saliendo corazones, transformando a todos los enemigos, hasta zombies de la calle comiencen a moverse sensualmente, acariciándose los pezones demostrando la lujuria, entre muchas armas más que demuestran el énfasis en la idea del infierno, entregando muchas horas de diversión.

De comienzo a fin la historia atrapa y entrega muchos minutos de risa, en el giro como en el enfoque de cada personaje. Manteniendo a Tony como el clásico matón que solo piensa en poner una bala en la cabeza, Kinzie la "Inteligente" que analiza todo antes de actuar, Jezebel como la pobre hija obligada a

casarse con el presidente por ser el peor ser humano de la historia y finalmente Satanás que es despiadado, impulsivo, además de aprehensivo con su hija al máximo.

Saint's Row nunca ha sido su fuerte tener las mejores graficas del mundo, pero el grupo de Volition y High Voltage siempre con su historia, música, gameplay, muestran que son capaces de crear un mundo divertido para disfrutar.

Un punto que no se muestra en esta entrega es la opción de crear al avatar como quieres, aquí solamente tienes la opción de usar solamente a esos dos personajes ya diseñados, lo cual limita un poco la experiencia dentro del juego mismo si no te gusta ninguno de esos dos personajes, al igual que en duración es muy corto comparado con sus entregas anteriores, que para lograr terminarlo por completo durará aproximadamente unas 7 horas. Mientras su antecesor eran 15, lo cual deja un poco de gusto a poco.

Gat Out Of Hell, es un buen juego para todas las personas que quieran continuar la historia, dejando muy claro que probablemente tengamos una nueva entrega. Para describirlo simplificado es divertido, historia para disfrutar y reír, personajes carismáticos para todos los fans de la franquicia. Muy bien logrado la unión de las historias lo que logra una conexión con los fans que vale la pena disfrutar.

POR: NOOBFATHER





¿RECOMENDABLE?

SÍ

Pero ten en cuenta que está dirigido principalmente a los fans de la franquicia.



HEROES OF THE STORM™

© 2013 BLIZZARD ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.

HEROES OF THE STORM

Desarrollador y Publisher: Blizzard Entertainment Plataforma: PC

Blizzard Entertainment ha presentado un nuevo juego que está próximo a alistarse en sus filas, en donde el trabajo en equipo, comunicación y peleas épicas se encuentran a la orden del día.

El Nexus, un lugar en donde todas las grandes franquicias de Blizzard chocan y los más valientes héroes son elegidos para entrar, sobrevivir, y también demostrar porqué son llamados los más grandes héroes de todos los tiempos.

Entrando en este nuevo universo, tenemos a nuestra disposición todos los iconos que han marcado la historia de Blizzard, nadie puede olvidar a Diablo, señor del terror que ha sembrado desesperación por todo Santuario, Thrall, el orco que liberó a su raza y luchó durante mucho tiempo en Azeroth por un lugar donde vivir. Sin olvidar a Jim Raynor, el líder de los rebeldes que lucha fervientemente para liberar a los humanos de la fuerza del Dominio y su sueño de querer liberar a Kerrigan de su mutación con la raza alienígena Zerg.

Junto a un elenco mucho mayor que cada momento continúa creciendo, se agregan muchos más héroes a la batalla, llenando de expectación sobre quién será el siguiente en cruzar.

Esta entrega es el primer Team Brawler, el que toma mecánicas básicas del género MOBA, que son líneas en donde la base va a invocar a un grupo de soldados donde su misión es la de luchar contra el grupo opuesto e intentar destruir la base enemiga. Junto a una clasificación de los héroes en donde se diferencian los roles que tiene cada uno, como Diablo, que es un guerrero, en donde sus habilidades se enfocan en absorber daño y ser el primero en lanzarse al combate para sembrar el terror. Por otro lado, tenemos a Jim Raynor, en donde con su rifle

automático y armadura, se enfoca en hacer daño de rango, transformándolo en un asesino que es capaz de llamar hasta su nave imperial Hyperion para ayudarlo. Otros héroes prefieren no enfocarse en hacer daño, sino que entregan su fuerza para aliviar y curar a sus aliados, como es el caso de Uther the Lightbringer, que siendo un paladín que lucha por la justicia, sus habilidades se enfocan en ayudar al equipo en sobrevivir las duras batallas. Y para finalizar, tenemos a los héroes que prefieren la destrucción de la base enemiga lo más rápido posible, en donde sus habilidades se enfocan en aniquilar todas las estructuras como si fueran un simple juego de niños, como en el caso de Azmodan Lord of Sin, que llama a legiones de sus demonios para que hagan el trabajo sucio y siembre ruina por todo lo que se le ponga en frente.

Muchas personas al ver aspectos básicos del género MOBA en este juego, tienden a generalizarlo y a creer que es parte de éste, pero realmente ¿Qué diferencia a Heroes Of The Storm?

En primer lugar, como es un Team Brawler, todo el sistema de subir niveles es grupal, en donde todo el equipo sube a la par, como también no existe el famoso "Último golpe". Si en una pelea por equipos alguien del equipo contrario muere, todos los que contribuyeron, ya sea curando, paralizando y dañando a dicho enemigo, recibe la bonificación. Se transforma totalmente el tipo de juego a uno en donde no existe el "Yo" en el equipo, haciéndolo más táctico como a su vez más complicado por temas de comunicación entre todos los jugadores. Se suma a este gran cambio, el hecho de que los equipos al llegar a un cierto nivel, se desbloquean





«**Heroes Of The Storm** actualmente ha entrado en su fase Beta, lo que quiere decir que está a muy pocos pasos para salir a la luz, lo que llena a todos los fans de alegría al tener a todos los grandes héroes de **sus franquicias favoritas** dentro de una sola





habilidades únicas y/o nuevas que sirven para modificar a tu héroe de manera tal que pueda ayudar mejor al equipo, poder mejorar su rol, hasta para poder hacer frente al equipo contrario sin sufrir las consecuencias, cambiando la batalla en cada momento que se llega a esos escalones y ayudar a los equipos a tener una mayor chance de ganar.

Otro factor por el cual Heroes es diferente, es sobre la temática de los mapas. El enfoque de cada mapa tiene un objetivo, como es el caso de Sky Temple, en donde cada cierto tiempo unos templos antiguos se activan, en donde los equipos deben pelear por controlarlos para ganar su poder, de manera tal que



pueda ayudar mejor al equipo, poder mejorar su rol, hasta para poder hacer frente al equipo contrario sin sufrir las consecuencias, cambiando la batalla en cada momento que se llega a esos escalones y ayudar a los equipos a tener una mayor chance de ganar.

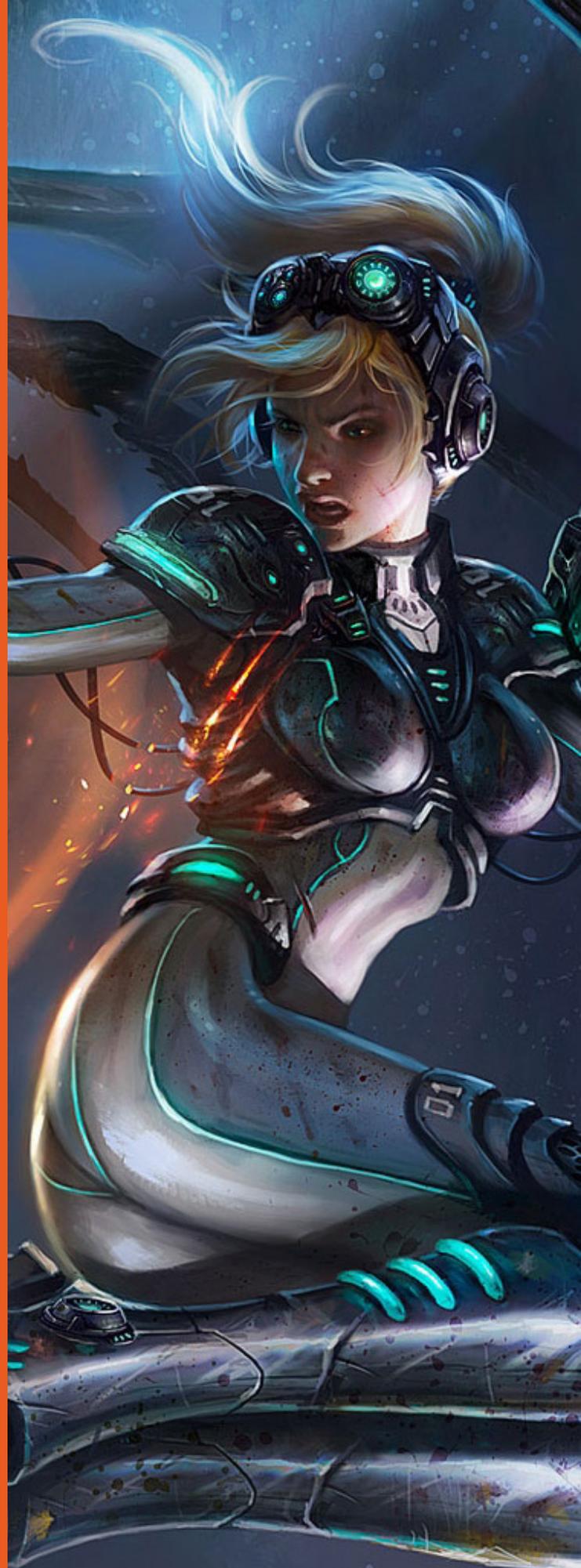
Otro factor por el cual Heroes es diferente, es sobre la temática de los mapas. El enfoque de cada mapa tiene un objetivo, como es el caso de Sky Temple, en donde cada cierto tiempo unos templos antiguos se activan, en donde los equipos deben pelear por controlarlos para ganar su poder, que logra desatar destrucción en las bases enemigas. Pero los guardianes de dichos templos van a salir a defenderlo a toda costa también, armando un abanico de maneras para poder entrar a luchar, cómo luchar y qué objetivos priorizar. Por otro lado, está Dragon Shrine, un mapa en donde podemos ver tres filas pero a que a los extremos norte y sur hay dos santuarios, que al activarse, al defenderlos logras tomar el poder del Dragon Lord, que con su fuerza y llamas, puede dar un giro enorme para ayudar a terminar la batalla a nuestro favor, entre otros.

Con todos estos objetivos, además contamos con campamentos que están distribuidos alrededor del mapa, los que al enfrentarlos y vencerlos, no solamente te permite ganar experiencia para el equipo, sino que también ellos se unen

a la batalla, entregando su ayuda para destruir todo lo que se ponga por delante de tus fuerzas, ajustando aún más la balanza y pudiendo cambiar el destino del juego.

Pero como todos sabemos, a Blizzard les gusta innovar. Junto a sus mapas y mecánicas, se suman los estilos de juegos que han logrado integrar héroes totalmente diferentes, como por ejemplo tenemos a Abathur, el famoso ayudante de Kerrigan que se enfocaba en la evolución de las unidades Zerg. Llega a ayudar de una manera muy indirecta que cualquier fan de starcraft y de los juegos estrategia en tiempo real va a adorar, sus habilidades se enfocan en vigilar el mapa por completo, con sus nidos explosivos que puedes dejar "marcas" en todos los puntos importantes, se puede mezclar con cualquier héroe en cualquier posición del mapa gracias a su habilidad Symbiote, que al mezclarse puede ayudarlo con daño o salvarlo con un escudo defensivo, pero su habilidad más especial es que puede clonar a cualquier héroe de su equipo para ayudar en las peleas más importantes, logrando un cambio total.

Otro gran personaje que llegó para quedarse y ha logrado recibir mucho cariño, como odio también dentro de los jugadores, es Murky. El pequeño bebe murloc, inocente de imagen,



pero que puede llegar a acarrear mucho dolor y malestar, como una piedra en el zapato. Puede dejar un huevo en cualquier parte del mapa, en donde, si llegase a morir, simplemente suena el despertador y después de 3 segundos podemos verlo dar vueltas por el mapa de nuevo como si aquí no ha pasado nada. Tira un pez globo que después de unos segundos explota, haciendo un daño gigante a quien este en su rango, libera una burbuja que lo hace inmune al daño por unos segundos y para finalizar, es un bebe murloc, tiene pañales, del susto puede que se le escape más de una sorpresa también con cual atacar. Y como último recurso, puede llamar a un calamar gigante que atrapa a un enemigo, o de lo contrario, llamar a sus hermanos murlocs para que atrapen, abofeteen y se amontonen sobre ellos para que se muevan más lentos.

Heroes Of The Storm actualmente ha entrado en su fase Beta, lo que quiere decir que está a muy pocos pasos para salir a la luz, lo que llena a todos los fans de alegría al tener a todos los grandes héroes de sus franquicias dentro de esta entrega, ideas creativas que hacen mucho más ameno el juego y un diseño que demuestra el cariño de la empresa en sus personajes.

Falta mucho aún por descubrir en el Nexus, pues conociendo al equipo encargado, siempre nos va a tener una sorpresa bajo la manga.

POR: JORGE FARAH





¿RECOMENDABLE?

SÍ

Un acierto imperdible de Blizzard, que sin duda será un deleite para cualquier gamer.

ARTE GRAFICO





DRAGON BALL XENOVERSE

ボール ゼノバース



XBOX ONE XBOX 360 STEAM















GAMERVIP

GamerVip Año 4 - Nº 30 | Distribución gratuita | www.gamervip.cl