

The WorldPad

11/21

www.elsotanoperdido.com

Magazine

Publicación gratuita. Prohibida su venta



FORZA HORIZON 5



Microsoft estrena la experiencia de velocidad definitiva

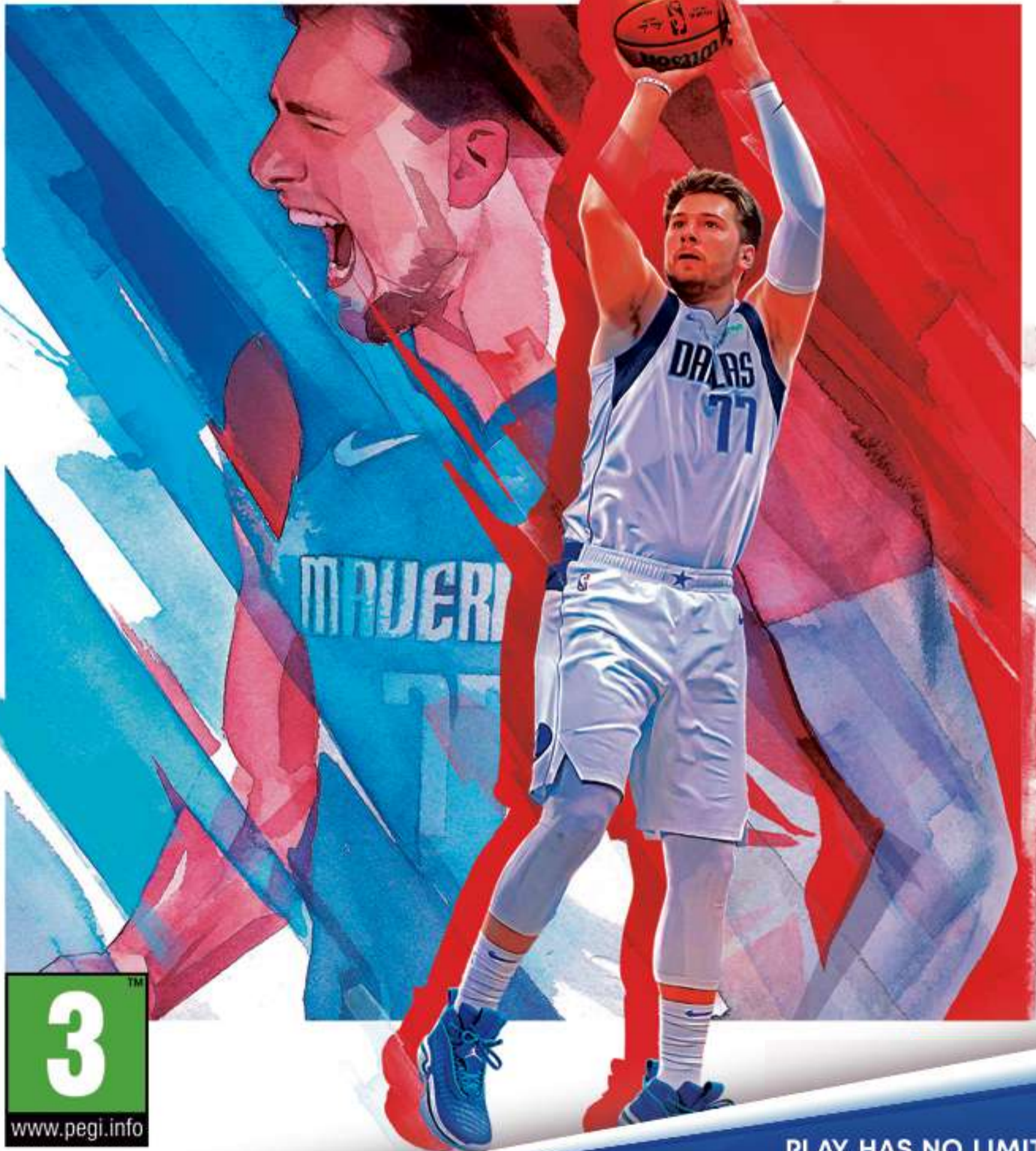
ESTAMOS JUGANDO | **Forza Horizon 5**

Recorreremos a toda velocidad las impresionantes tierras de México, donde variedad y espectacularidad se dan la mano

PlayStation



NBA 2K22



PLAY HAS NO LIMITS
JUGAR NO TIENE LÍMITES

SUMARIO

**EL MANDO
RECOMIENDA**

03 BIENVENIDOS
¡Viva México!

04 ACTUALIDAD
Celebramos el vigésimo aniversario de GTA III
Carlos de Ayala

05 NO TE LO PIERDAS
Joyas de la velocidad, el atractivo de la conducción en mundo abierto
Víctor Moyano

**ESTAMOS
JUGANDO**

06 ESTAMOS JUGANDO
Recorremos a toda velocidad las impresionantes tierras de México
Elric Ruiz @Elricdecom

08 ACTUALIDAD
Consolas lanzadas exclusivamente en China
Carlos de Ayala

09 ANIVERSARIO
Linux, el sistema operativo que cambió las reglas del juego
Carlos de Ayala

10 ESPECIAL
xCloud, los mejores títulos para jugar desde la nube
Elric Ruiz @Elricdecom

**SUELTA
EL MANDO**

11 CÓMIC
Brubaker y Sean Phillips, los nuevos padres del género negro
NinjaDy @dy_ninja

The WorldPad Magazine

DIRECTOR Elric Ruiz
DISEÑO Marcos Jiménez
EDICIÓN Soraya Leal

WEB Y CONTACTO

Redaccion@elsotanoperdido.com

PUBLICIDAD

TWPM.publicidad@elsotanoperdido.com

PRODUCCIÓN



DEPÓSITO LEGAL: MA383-2019

SÍGUENOS EN

The WorldPad Magazine @TheWorldPad1

La nueva generación comienza a coger la velocidad esperada

BIENVENIDOS ¡Viva México! Disfruten del festival, los coches, la velocidad, las vistas y todo lo demás



Orgullosos poseedores del mando, llegan tiempos de frío y qué mejor que viajar a las impresionantes tierras de México para disfrutar del nuevo Festival Horizon mientras nos mantenemos recogidos al calor del hogar trasteando todo lo que nos dejen a mano. Nosotros nos hemos anticipado (un poco) y os aseguramos que el viaje está preparado, calculado y refinado a la perfección. Sin duda, Forza Horizon 5 se convertirá en uno de los mayores éxitos del año. ¿Por qué gusta tanto este tipo

de formato que mezcla mundo abierto? Pues también intentamos darle algún tipo de sentido. Inmediatamente, como por arte de magia, dejamos un momento las tierras mesoamericanas y saltamos hasta China. Aquí revisamos algunas de sus videoconsolas más extrañas y "perversas". Tampoco faltamos al cumplimiento de Linux y GTA III, a nuestra selección de lecturas, y mucho más. Como siempre, esperamos que la revista sea de vuestro agrado y que disfrutéis leyéndola tanto como nosotros haciéndola.



LG Gaming UltraWide



Grand Theft Auto III está de cumpleaños y lo celebra con una histórica trilogía

ACTUALIDAD | El volumen se lanzará a modo conmemorativo por la celebración del vigésimo aniversario del lanzamiento de GTA III

La serie más venerada de Rockstar Games recibirá una nueva trilogía que para nuestro deleite nos devolverá Grand Theft Auto III, Grand Theft Auto Vice City y Grand Theft Auto San Andreas, revisados y actualizados a las altas tecnologías en las que nos movemos. Escucha: la compilación se llamará Grand Theft Auto: The Trilogy - The Definitive Edition y se lanza para Xbox One, Xbox Series X/S, PlayStation 4, PlayStation 5, Nintendo Switch y PC a través de Rockstar Games. También está prevista una versión móvil para dispositivos iOS y Android, pero habrá que esperar un poco, ya que no se lanzará hasta 2022.

Los tres juegos son considerados clásicos de la franquicia, y, de hecho, con Grand Theft Auto III (2001) la serie



daba la bienvenida a la era tridimensional, que puede considerarse como la más popular en el universo contemporáneo

de los videojuegos. Después de dos títulos lanzados para PlayStation, con gráficos más simples y una vista completamente vertical mirando hacia abajo estilo 2D, el cumpleaños cambió las reglas de la franquicia.

Además, GTA Vice City (2002) y GTA San Andreas (2004) que con toda lógica son los que completan la trilogía lanzada por Rockstar, entregaron a la base de jugadores nuevas e increíbles mecánicas, como la compra de inmuebles, la posibilidad de modificar la apariencia del personaje en determinados aspectos, etc. Algo que durante la década del 2000 suponía una importante novedad. De todos modos, las celebraciones del aniversario continuarán en GTA Online con eventos especiales y sorpresas durante todo el otoño.



SXFI AIR GAMER

Cascos con micrófono para juegos Super X-Fi® USB-C con Bluetooth® 5.0 + CommanderMic

139.99-EUR **99.99 EUR**



CREATIVE®

OUTLIER AIR V3

Verdaderos auriculares in-ear inalámbricos resistentes al sudor con modo ambiental

69.99-EUR **59.99 EUR**



SOUND BLASTER PLAY! 4

DAC USB portátil Plug-and-play de alta resolución

29.99-EUR **24.99 EUR**



PEBBLE V3

Altavoces minimalistas 2.0 USB-C con Bluetooth® 5.0

37.99-EUR **32.99 EUR**



Joyas de la velocidad, el atractivo de la conducción en mundo abierto

NO TE LO PIERDAS | **Nos damos una vuelta** por aquellos títulos que, sin pisar la línea continua, marcaron el salto hacia el mundo abierto de carreras.



Los amantes de la conducción saben perfectamente que no hay nada más frenético que disfrutar de unas buenas carreras a los mandos de nuestra videoconsola favorita. Ahora que la tecnología acompaña y los estudios están por la labor, somos cómplices de velocidades de vértigo mientras transitamos entornos tan realistas que, en más de una ocasión, hemos confundido la realidad.

Conseguir el oro o el mejor tiempo es una satisfacción en sí misma, pero sabemos perfectamente que el género tiene potencial para ofrecernos más y mejores experiencias de juego. Y, en este sentido, vamos a repasar aquellas series que, sin pisar la línea continua, han decidido salirse de la carretera dando un salto hacia el mundo abierto, concepto generalmente asociado a otros géneros pero que, como veremos, encaja orgánicamente dentro del mundo del motor.



FORZA HORIZON SERIES

Quizá Forza Horizon sea una de esas series complementarias que terminan teniendo casi más peso que la original. En esta versión menos simulada de la serie Forza, los jugadores tienen manga ancha para conducir por donde les permita el terreno. México será el estado que podremos explorar en Forza Horizon 5, prometiendo un entorno un 50% mayor que el de su predecesor, con todo tipo de climatología dinámica, misiones que completar e incluso una zona de volcanes que promete aumentar las dosis de adrenalina.



NEED FOR SPEED HEAT

El último Need for Speed hasta la fecha apostó también sobre la fórmula de mundo abierto en un videojuego que, con luces y sombras, entrelazó el día y la noche mientras andábamos quemando gasolina. Pruebas diarias en las que acumular dinero... para posteriormente gastarlo en modificaciones imposibles para nuestro vehículo y entrar en carreras ilegales por la noche mientras escapamos de la policía. Todo un lujo urbano mientras descubrimos una trama que entretiene como película de domingo.



THE CREW 2

La secuela del original, que vino a plantearnos los inmensos Estados Unidos de América en formato digital, siguió con el mundo abierto permitiendo no sólo explorar cada centímetro

de la tierra de la libertad por tierra, mar y aire, sino también -y, sobre todo- hacerlo acompañado de nuestro séquito. Los clubs, la importancia de nuestro propio sello y el hecho de dejar nuestra impronta en cualquier lugar dieron a The Crew 2 un sabor propio que todavía disfrutan miles de jugadores.

BURNOUT Paradise REMASTERED



BURNOUT PARADISE REMAKE

Burnout Paradise fue uno de los primeros videojuegos de conducción que exploró el concepto de mundo abierto, y de qué manera. Paradise City, la ciudad que recrea la canción de Guns N' Roses y que nos hizo vibrar en Xbox 360 y PlayStation 3, ha recibido una actualización para la nueva generación ofreciendo la misma diversión con gráficos mejorados: a 4K y 60 cuadros por segundo, lo que, sumado a la fantástica jugabilidad intocable de aquel entonces y sus contenidos descargables incluidos, hacen de este Remake una excusa perfecta para volver a pisar las calles del paraíso urbano.



MIDNIGHT CLUB

Nacido hace varias generaciones, la serie Midnight Club supone la entrada y continuidad de Rockstar en el género de la conducción. Más allá de Grand Theft Auto, la emblemática desarrolladora sabe perfectamente cómo construir videojuegos de larga vida, y Midnight Club es, de hecho, uno de los grandes dentro del género. A la espera de una hipotética -y no anunciada- versión para la nueva generación, Midnight Club Los Angeles recreó la emblemática ciudad dejándonos vía libre para conducir por ella, ya fuera de forma relajada, deleitándonos con el paisaje; compitiendo en carreras, contra amigos o enemigos; o, directamente, huyendo de la policía.

Recorreremos a toda velocidad las impresionantes tierras de México, donde variedad y espectacularidad se dan la mano

ESTAMOS JUGANDO | **Forza Horizon 5**
Playground Games estrena la experiencia de velocidad definitiva

Vaya por delante, que Forza Horizon 5 no incumple ninguno de los elementos que componen su poderosa fórmula y, de hecho, los adopta y amplía en todos los aspectos. Después de todo, ¿qué razón tendrían los chicos de Playground Games para cambiar nada? La estructura (perfeccionada a lo largo de los años) es tan convincente, y sobre todo se mantiene tan fresca y atractiva, que impugnar alguno de sus componentes, simplemente, sería un gran error. Es decir, con la intención de ampliar y extender el conjunto, el gran festival del automóvil se ha decidido trasladar de las verdes extensiones de Gran Bretaña a las impresionantes tierras de México, donde variedad y espectacularidad se dan la mano en una producción realmente digna de elogios.

El atractivo de Forza Horizon 5 es inmediato, fulminante. La nueva aventura deja patente sus intenciones desde el primer momento con una impresionante carrera en dirección a la localización troncal del Festival Horizon, cuya feroz dinámica se marca por cuatro “entregas” de vehículos. A nivel práctico, con esta secuencia inicial el jugador alterna el control de un conjunto de coches que literalmente te entregan desde un enorme y colorido Airbus A400m sobre diferentes regiones del entorno mesoamericano. Ya sea un Ford Bronco lanzado sobre las laderas de un volcán, o una pista todoterreno en mitad de una maravillosamente representada jungla pilotando un Porsche 911 adaptado, pasando por diferentes etapas hasta nuestra triunfal llegada al festival a lomos de un flamante Mercedes AMG One, la parte introductoria es realmente espectacular, pero también anticipa, en gran medida, la variedad de emociones que es capaz de promover.



Rápidamente pasaremos a la creación del personaje, una característica que avanza en relación a la inclusividad. Más tarde y una vez completadas las fórmulas habituales, como, por ejemplo, la elección del coche inicial o la personalización de la matrícula, el juego finalmente nos libera en el mapa. Durante estos primeros momentos las impresiones que causa la producción son fuertes e inapelables: la caracterización de los entornos en Forza Horizon 5 es impresionante y Playground Games logra capturar y aportar vida a cada localización como un entorno único.



Una vez recorridos los primeros kilómetros, (en nuestro caso con intenciones contemplativas), llega el momento de competir. En Forza Horizon 5 se mantiene la estructura a la que nos tiene acostumbrados la serie. Partimos con algunas historias para elegir: se trata de pequeños eventos con sus propios mini-arcos narrativos, que se centran en la historia del entorno, la recuperación de algunos coches míticos, adquiriendo vehículos, propiedades y alternando con extrema naturalidad actividades de mundo abierto y competiciones de todo tipo dentro del festival. Estas últimas representan el motor propulsor de una experiencia que avanza por fases, solicitándote la participación en competiciones, que fulmines récords o que rompas vallas publicitarias, antes de incentivarte a participar en las fases de cada sección del Festival. Una vez superados los eventos principales, se desbloquearán nuevas actividades en otra región del mapa, y así sucesivamente.

La capacidad innata de Forza Horizon 5 para hacer girar sin descanso un vórtice inagotable de eventos y misiones, ya se trate de competiciones en circuitos o “carreras” sobre infernales firmes, pedregosas pistas o lodazales por caminos, logra eliminar cualquier tiempo muerto manteniéndote pegado a la pantalla. De hecho, cada localización replicada en ‘Forza Horizon 5’ ofrece diferentes sensaciones en su relación con el tipo de superficie. Cada rincón se ha dotado con una identidad propia y una personalidad elocuente, desde las típicas estepas salpicadas de cactus, los pequeños pueblos encaramados a la montaña, las proximidades de un volcán e incluso, dejándote impresionar por las majestuosas pirámides mayas, cada superficie exige un comportamiento diferenciado.

La ambientación es realmente impactante y se han replicado hasta once biomas diferentes que contribuyen a diversificar las posibilidades del mapa. A esto, obviamente, hay que sumar el sistema de variaciones estacionales, una característica monumental, tanto en lo que respecta a variedad visual como en relación con la conducción. Una vez en el centro de la tormenta, la única solución es mantener las manos firmes en el volante y mostrar una determinación

de hierro ante las espectaculares y dinámicas disputas con la climatología. Manteniendo la actitud arcade que caracteriza la franquicia, la exigencia es seria y la diferencia entre los coches también se hace sentir: hay deportivos antiguos que se niegan a tomar una curva con el ímpetu necesario, roadsters ágiles, nerviosos cupés propensos a la deriva fácil y bestias de tracción a las cuatro ruedas. La elección de un vehículo adecuado es determinante. Pero no temas, la flota de Forza Horizon 5 no solo es enorme -hay más de 500 modelos para desbloquear-, además están perfectamente replicados. Por otro lado, la accesibilidad del sistema de conducción (amplificada por la cantidad de opciones ligadas a la dificultad) invita al usuario a prestar la necesaria atención, mostrando las diferencias en pista entre una tracción delantera y una trasera. Gracias a esto, cada nuevo coche que alcanza nuestra colección es una pequeña sorpresa, un motivo de prueba en el próximo evento, o para lanzarlo a toda velocidad entre el desierto y el chaparral.

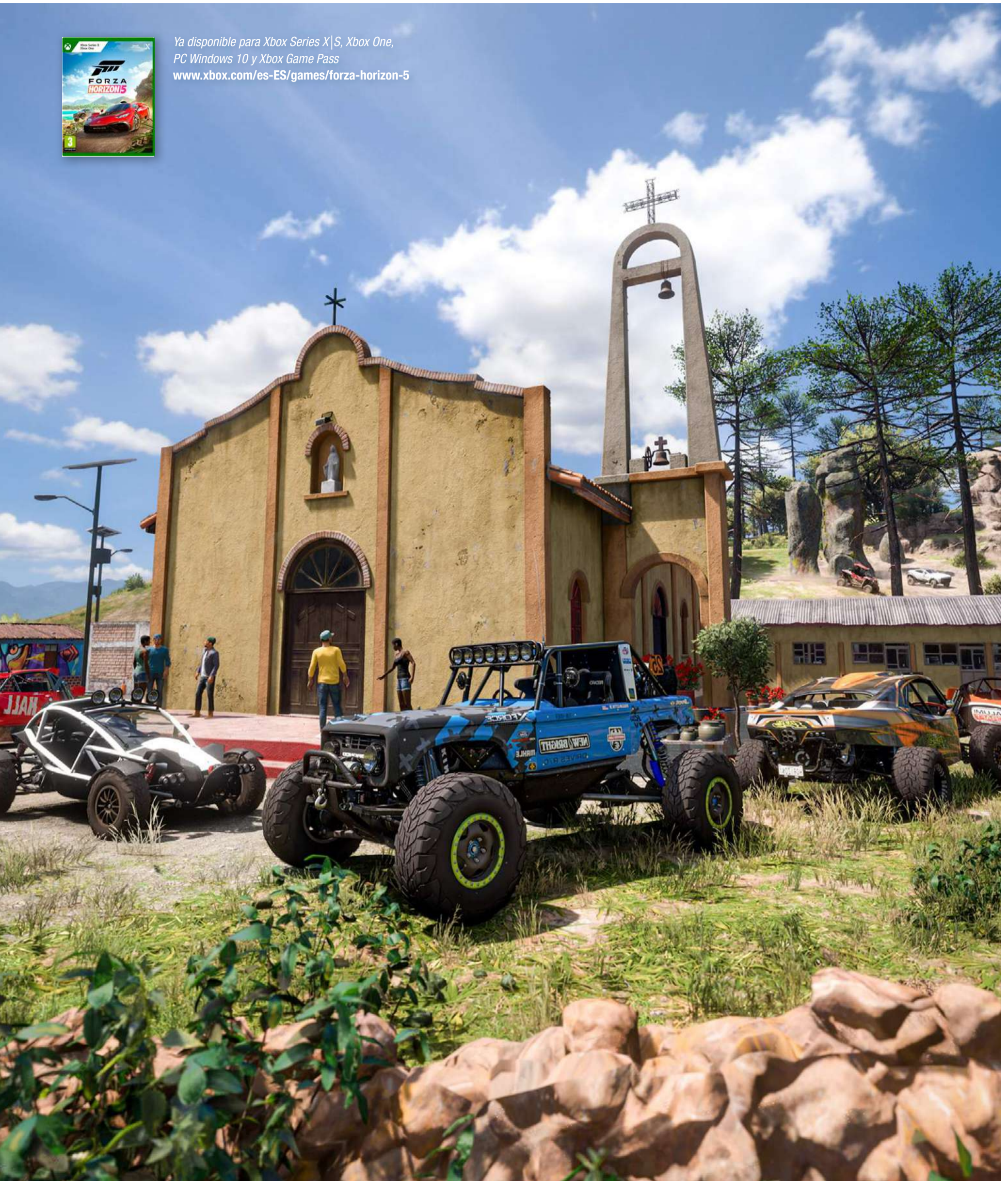


El sistema de progresión también contribuye: cada acción, cada carrera, cada roce de chapa y cada curva trazada a la perfección, suma y añade puntos al recuento de experiencia, que se puede invertir en los distintos coches para obtener bonificaciones. La acumulación de créditos está calculada con una coherencia razonable para mantener el ritmo de desbloqueo de nuevos vehículos y aunque tus logros no sean excepcionales, siempre puedes contar con una “ruleta de la fortuna” con jugosos premios que incentivan nuevos objetivos.

En la parcela gráfica, Forza Horizon 5 te deja literalmente sin palabras desde el comienzo. La niebla y los efectos volumétricos, combinados con una iluminación de última generación, aportan una plenitud inigualable a los escenarios manteniendo la increíble profundidad del horizonte. Los activos de altísima resolución promueven que cada material sea creíble, los reflejos en la carrocería son precisos y la densidad de los escenarios es asombrosa. Ahora sí, podemos decir sin miedo a equivocarnos que hemos encontrado un producto donde el salto generacional se percibe nítidamente.



Ya disponible para Xbox Series X|S, Xbox One,
PC Windows 10 y Xbox Game Pass
www.xbox.com/es-ES/games/forza-horizon-5





Lanzada en 2014 por la empresa de telecomunicaciones ZTE, Fun Box fue una de las consolas comercializadas en el país como "sistema de entretenimiento". Montando un sistema operativo Android 4.3, un procesador gráfico GeForce de 72 núcleos con 2 GB de memoria DDR3L, 8 GB de memoria Flash y un precio muy razonable, permite ejecutar juegos disponibles en Google Play Store. Irónicamente, el dispositivo presenta un diseño en forma de cubo que recuerda ligeramente a la actual Xbox Series X. A diferencia de la consola de Microsoft que se sustenta sobre las más punteras tecnologías, Fun Box fue un sistema diseñado para llevar pequeños juegos móviles a la comodidad del hogar en un momento en el que adquirir una consola en China era muy complicado.

En 2018 Huawei lanzaba al mercado un teléfono inteligente con crisis de identidad que se parecía mucho a Nintendo Switch. El Mate 20X cuenta con una pantalla OLED Full HD de 7.2 pulgadas, 6 horas de duración de batería y un chipset Kirin 980, acompañado de 6GB de RAM y 128GB en su configuración más básica. De hecho, se promocionó como una versión más potente de la híbrida de Nintendo, con soporte para botones físicos y control analógico.

De nuestra lista, seguramente sea el dispositivo más fácil de identificar ya que se puede comprar vía China, donde se promociona sin tapujos, como "Una consola portátil superior". No obstante, a pesar de tener una pantalla muy grande, el Mate 20X sigue siendo un teléfono.

Huawei Mate 20X



Consolas lanzadas exclusivamente en China que probablemente no conoces

ACTUALIDAD | Acostumbrados a tratar con nuestras Nintendo, PlayStation y Xbox, las videoconsolas chinas son un poco diferentes de lo que imaginamos.

En 2020 China fue el país con mayor gasto en videojuegos. Además de su escenario altamente competitivo en deportes electrónicos, los juegos para PC y dispositivos móviles son una realidad diaria para buena parte de la población, tanto, que el gobierno interviene adoptando medidas de control contra el abuso de videojuegos. Sin embargo, debido a varias políticas económicas, muy diferentes a las que estamos acostumbrados en Occidente, incluida la prohibición de ven-

der consolas que terminó en 2015, en realidad desconocemos muchas de las peculiaridades del universo Gamer en China. Aquí te presentaremos algunas de sus consolas más extravagantes, de las que probablemente nunca hayas oído hablar. Tenemos una "Fun Box" diseñada en 2014, que irónicamente se parece a la actual Xbox Series X de Microsoft, una fusión de PlayStation 4 con controlador Xbox e incluso un teléfono inteligente que sueña con ser una Switch.



Subor Z+

Anunciada en 2018, Subor Z+ es un híbrido entre consola y PC desarrollado en colaboración con AMD que prometía resultados similares a los de PS4. La consola presenta un diseño realmente estilizado, ejecuta una versión personalizada de Windows 10 como sistema operativo y cuenta con su propia GPU, llamada Fenghuang. La compañía prometió juegos exclusivos que nunca llegaron a lanzarse, ya que el proyecto se suspendió en 2019. El equipo que trabajaba en el proyecto encontró dificultades financieras para completar el desarrollo de la consola.



Lenovo eeDoo iSec

Desarrollada por Eedoo en asociación con Lenovo, iSec es otra de las consolas que se vendían camufladas como "sistema de entretenimiento". El dispositivo se desarrolló en 2012, una época en la que las consolas estaban prohibidas, pero aun con todo se comercializó apoyado en periféricos tipo Kinect y sensores de captura de movimiento. En realidad, no fue bien recibida por el público chino. Al año siguiente, Eedoo se vendió a un conglomerado empresarial y todas las esperanzas de que la consola pudiera reponerse de su mal comienzo se desvanecieron.



FUZE Tomahawk F1

Hemos dejado el ejemplar más extraño del mercado chino para el final. Fabricada por Fuse, el Tomahawk F1 es una fusión de PlayStation 4 con el controlador Xbox y un sistema operativo Android. Lanzada en 2016, la consola cuenta con un procesador Nvidia Tegra K1 4 Core A15 2.2GHz, GPU Nvidia Kepler, 4GB DDR3 RAM, 500GB HD, puertos HDMI, USB 3.0 y entrada Ethernet. En cuanto a las especificaciones, a pesar de la apariencia similar al hardware de Sony, Tomahawk F1 tiene aproximadamente la mitad de la capacidad de PS4, pero todo el encanto que puedas imaginar.

El sistema operativo que cambió las reglas del juego cumple 30 años

ANIVERSARIO | **Linux.** La versión de código abierto fomentó el compartir, la resolución de problemas y la integración de diferentes puntos de vista bajo un objetivo común

La digitalización está más presente que nunca en nuestras vidas. Sabemos que Windows y MacOS se llevan la palma en cuanto sistemas operativos de consumo se refiere. Sin embargo, pocos saben que, sin el nacimiento de Linux, allá en 1991, la tecnología que conocemos a día de hoy sería completamente diferente.

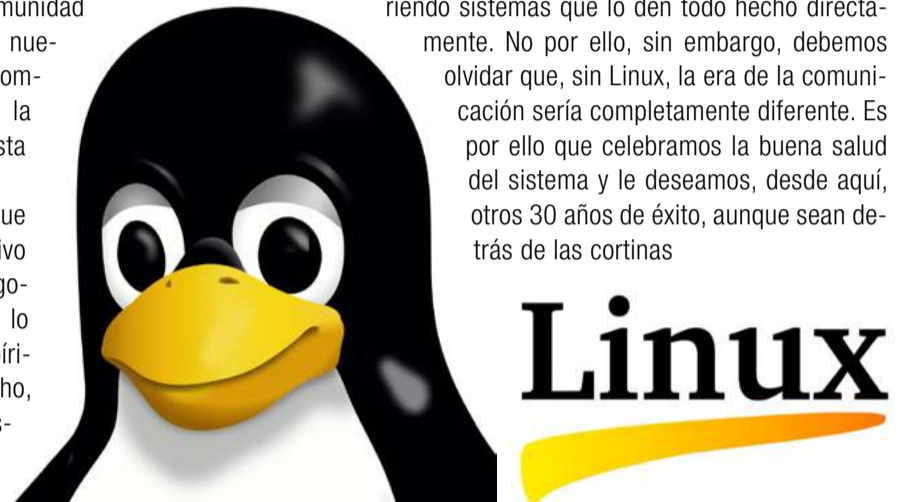
La mente detrás de este sistema operativo alternativo, libre y de distribución gratuita, es Linus Torvalds, un finlandés que quiso, con ayuda de sus compañeros, crear un sistema operativo de código abierto que rompiera con las barreras establecidas hasta entonces: las licencias de uso, el contenido de pago y el control. Recordemos que la informática, en la década de los 80, estaba relegada a los militares, las grandes empresas y, en menor medida, las universidades, y no tenían un interés tácito en el que el grueso de la masa pudiera, de forma libre, acceder a ella.

Fue en 1991 cuando se distribuyó, de forma libre y gra-

tuita, la primera versión de Linux, un derivado de Unix libre de toda carga. Más aún, el hecho de que fuera de código abierto permitió a toda la comunidad poner sus conocimientos en favor de nuevas versiones, lo que fomentó el compartir, la resolución de problemas y la integración de diferentes puntos de vista bajo un objetivo común.

30 años después Linux está, aunque podría parecer lo contrario, más vivo que nunca. Las grandes empresas, gobiernos e incluso la propia Microsoft lo utilizan en aras de mantener un espíritu abierto, creativo y gratuito. De hecho, que podamos tener Android en nuestros teléfonos móviles es resultado de esta versión de Unix.

Y sí, sabemos que el grueso de consumidores quizá no tiene interés en aprender a gestionar lo propio, prefiriendo sistemas que lo den todo hecho directamente. No por ello, sin embargo, debemos olvidar que, sin Linux, la era de la comunicación sería completamente diferente. Es por ello que celebramos la buena salud del sistema y le deseamos, desde aquí, otros 30 años de éxito, aunque sean detrás de las cortinas



EL TÍTULO MÁS ESPERADO

TOWER OF GOD

1

Tower
of
God

1

SIU



Tower of God © 2010. SIU All Rights Reserved

Llega a España uno de los manhwa más leídos a nivel mundial, un título que no te dejará indiferente. La primera temporada ha sido una de las series anime más vista del mundo en 2020. Y, la segunda, se estrena este mismo mes en Crunchyroll, el catálogo de anime más grande que existe. Disfruta de él 14 días gratis con el código que regalamos en la primera edición.

¡NO TE LO PUEDES PERDER!

¿Cuál es tu mayor deseo? ¿Dinero y poder?
¿Orgullo y honor? ¿Venganza...?
¿O quizás algo más trascendente?
No importa cuál sea, la respuesta está
en la cima de la **Torre de Dios**.
Solo tienes que llegar hasta allí.

• 288 páginas a color • 145x200 mm • 15 € • ISBN 9788413349992
• noviembre 2021 • periodicidad bimestral

xCloud: Los mejores títulos para jugar desde la nube en condiciones de red mejorables

ESPECIAL | ¿No tienes una buena red de internet a mano y quieres jugar tus títulos de Xbox? No te preocupes, te recomendamos una buena selección de éxitos e imprescindibles que no demandan un flujo de datos excesivo para ofrecer experiencias de primera magnitud.



Pocos meses después de su estreno en tierras europeas, xCloud, el servicio de transmisión de juegos de Microsoft, sigue creciendo y causando sensación. Aunque se encuentra en una etapa inicial, su catálogo acoge más de un centenar de títulos, además, muchos de ellos se están adaptando a las características táctiles propias de un dispositivo móvil. Hasta que las redes 5G no se implanten definitivamente, la preocupación de muchos jugadores apunta a la calidad con la que se ejecutan los juegos en la nube, después de todo, la velocidad de Internet es un valor determinante cuando se trata de brindar una experiencia satisfactoria, y no en todas las ocasiones contamos con planes o una conexión tan rápida o estable como sería deseable.

Cuando estás transmitiendo un juego en xCloud, se reproduce desde el hardware de Xbox en un centro de datos de Microsoft. Esto significa que puedes conectarte con amigos y jugar a través de la red Xbox como siempre. Las partidas guardadas son las mismas y en cualquier momento se puede retomar el juego desde donde lo dejaste. Pero incluso sin la mejor conexión posible se puede disfrutar de muchos de estos juegos. Estamos hablando de grandes títulos con un ritmo más tranquilo, por turnos o de simulación, que garantizan una experiencia excelente, incluso si tu conexión con los servidores de Microsoft es mejorable.



A PLAGUE TALE: INNOCENCE

Este sobresaliente juego desarrollado por Asobo Studio y publicado por Focus Home Interactive, se centra en su conmovedora historia. Avanzar por el título implica un ritmo pausado y contemplativo, de modo que no tendrás problemas para ejecutarlo incluso con una conexión inestable. La impactante obra relata una sombría y emocional historia combinada con acción y aventura, donde debes sobrevivir a un mundo cruel y despiadado. En el papel de Amicia De Rune, debes proteger a tu hermano Hugo y a ti misma de enfermedades mortales, enjambres de ratas y guerreros despiadados.



HALO WARS: EDICIÓN DEFINITIVA

Con una jugabilidad más táctica pero altamente adictiva, Halo Wars: Ultimate Edition (y Halo Wars 2) ofrece horas de diversión sin exigir rápidos reflejos. Este estilo de juego denominado RTS o estrategia en tiempo real invita al jugador a administrar recursos y lidiar con enemigos repartidos por la escena. Se trata de un excelente juego de género que además propone el universo Halo como telón de fondo. Si eres seguidor de las aventuras del Jefe Maestro, sin duda tienes una enorme oportunidad de disfrutar de Xbox Game Pass Ultimate incluso si la conexión no es la mejor.



HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

Aunque nos topamos con un juego de acción, Hellblade: Senua's Sacrifice no imprime un ritmo tan frenético como otros exponentes del género. El título de Ninja Theory, de hecho, es de una de las mejores opciones disponibles en xCloud, prácticamente obligada si tienes una suscripción al servicio. Además de ofrecer momentos de acción memorables, la resolución de elaborados rompecabezas y una historia muy emotiva centran la mayoría de sus opciones lúdicas. Teniendo en cuenta que hay de camino una secuela, es una opción muy recomendable para disfrutar de la plataforma de transmisión en la nube.



OCTOPATH TRAVELER

Este JRPG (Japanese role-playing game) de Square Enix rinde homenaje a los juegos de la era 16 bits y ofrece una historia muy inmersiva. El jugador sigue ocho narrativas desde la perspectiva del mismo número de personajes jugables, ofreciendo un sistema de batalla complejo, pero muy adictivo. Es capaz de ofrecer más de 60 horas de juego y no demanda un excesivo flujo de datos, lo que le convierte en una excelente opción para aprovechar xCloud. Además de belleza gráfica y personajes inolvidables, también puede presumir de una banda sonora excelente para disfrutar con auriculares.



LOS SIMS 4

Los Sims prácticamente no necesitan presentación. El simulador social de Electronic Arts y Maxis es uno de los juegos más populares de todos los tiempos y acumula millones de seguidores en todo el mundo. Los Sims 4 tiene nuevos sistemas, herramientas de construcción totalmente innovadoras y la capacidad de aprovechar una gran cantidad de expansiones disponibles en xCloud. Otra opción segura.



TWELVE MINUTES

Estrenado recientemente, Twelve Minutes, se ha convertido en todo un fenómeno. Se trata de la última apuesta de Luis Antonio (director artístico de The Witness) y Annapurna Interactive. Es un juego basado en el tradicional apuntar y hacer clic, pero ofrece una intrigante historia que se aprovecha de un bucle de tiempo. El protagonista se despierta varias veces en el mismo punto de camino a su hogar. De repente, un policía irrumpe en la casa y amenaza de muerte a su mujer. Con cada ronda, de 12 minutos, existe la posibilidad de cambiar el curso de los acontecimientos y salvar, o quizá no, a nuestra pareja.



Ed Brubaker y Sean Phillips, los nuevos padres del género negro

SUELTA EL MANDO | Gracias al trabajo de creadores como Brubaker y Phillips, el género negro vuelve a estar en auge y, para celebrarlo, repasamos sus obras más significativas.

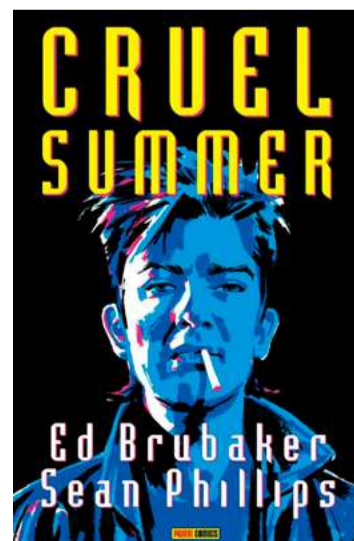
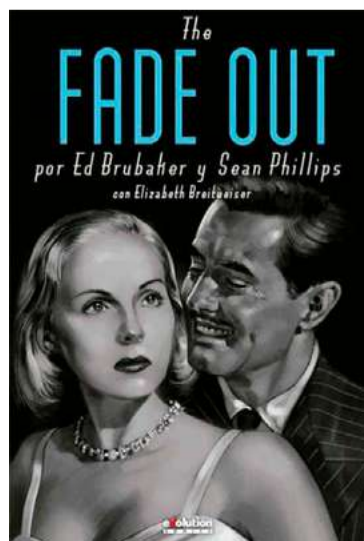
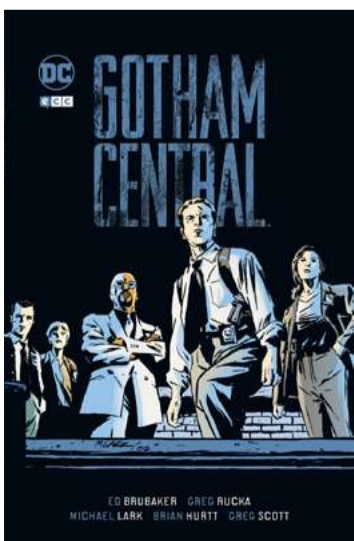
El dúo Brubaker/Phillips se especializa en la narración de personajes moralmente ambiguos en escenarios decadentes. Esta literatura que mezcla subgéneros como el crimen negro, la novela policíaca y el thriller de espías a los que se les aporta giros llenos de acción es su especialidad. Pero los cómics sobre crímenes son un género anterior al superhéroe, un género que fue brutalmente silenciado con el establecimiento en 1954 de la Comics Code Authority, la regulación de la industria en Estados Unidos que prohibía cualquier tipo de violencia gráfica en las publicaciones. A finales de la década de 1980 el sello censurador ya se tornaba más irrelevante, allanando el camino para el renacimiento del género criminal. Títulos como *100 Balas* (ecc) de Brian Azzarelli y Eduardo Risso, *Sincity* (Norma Cómics) de Frank Miller, y la serie *Criminal* (Panini Cómics), entre muchos otros como *La Prórroga* (Norma Cómics) el thriller de Jean-Pierre Gibrat, forman parte incuestionable de este renacimiento y gracias al

trabajo de sus creadores, el género vuelve a estar en auge. Para celebrarlo, repasamos algunas de sus obras más celebradas. Seguro que no te decepcionará.

En 2003, Brubaker y Phillips crearon *Sleeper* (ecc Integral) para DC Comics. Para Image, dieron vida a la serie *Criminal* en 2006 (Panini Cómics Integral). Este universo fue merecedor de premios Harvey y Eisner al mejor guion y todavía se siguen publicando diferentes historias con conexiones entre ellas. *Fatale* (Panini Cómics Integral) es una serie de 2012 para Image Comics, que también ganó varios premios Eisner en diferentes categorías. Se anunció para 12 números, pero debido al éxito de ventas se extendió hasta los 24.

El propio Brubaker, en esta ocasión junto al gran Greg Rucka, se lanzaba al universo Batman con *Gotham Central* (ecc Integral) para DC Comics. Una serie sin igual que centra la atención en los agentes de la policía de Gotham y pone el foco en la figura de los superhéroes como elementos por encima de la ley.

The Fade Out (Panini Cómics Integral), publicado en 2014, es la primera serie del dúo tras firmar un nuevo contrato con Image que establece que la editorial no interferirá en el material, es decir, se publica de la forma que los autores desean (el contrato se extiende hasta 2023). El guionista de Hollywood Charlie Parish se despierta en la escena de un crimen sin recordar lo sucedido. Entre secuencias de cine negro y la atmósfera mafiosa de los estudios cinematográficos de la década de 1940, Brubaker y Phillips no tienen prisa por desentrañar este insondable misterio. *Kill or be Killed* (Panini Cómics Integral), de 2016, es una especie de *Breaking Bad* con justicieros enmascarados. Dylan es un estudiante universitario deprimido y enamorado de la novia de su compañero de cuarto, tras un intento de suicidio, un demonio le comenzará a obligar a matar gente "mala", en caso contrario el muerto será él. Terminamos con *Cruel Summer* (Panini Cómics Integral), una obligada colección de historias de la serie *Criminal*.





HALO INFINITE



16TM
www.pegi.info

8 de diciembre en Xbox Game Pass

©2021 Microsoft. Developed by 343 Industries. All right reserved

SERIES **X|S**