

# The WorldPad

02/19 [www.elsotanoperdido.com](http://www.elsotanoperdido.com)

## Magazine

Publicación gratuita. Prohibida su venta



## Artyom, ahí fuera, bajo el cielo, tiene que haber un lugar habitable

ESTAMOS JUGANDO | **METRO EXODUS** Viajamos a la Rusia postnuclear con una sobresaliente entrega en un mundo tan grande como fascinante



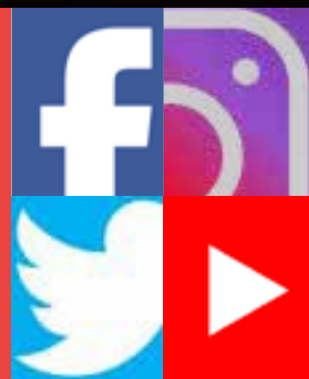
Desde Rusia con amor... por los videojuegos

**ACTUALIDAD |** Recordamos esos otros juegos ambientados en el Imperio Ruso.



¿Estás preparado para la escena profesional?

**ESPORTS |** El largo y duro camino del jugador de élite.



Videojuegos y redes sociales

**ENTÉRATE |** Una simbiosis perfecta que promueve nuevas formas de comunicación.

# DIRT RALLY 2.0™

ESTATE A LA ALTURA



26.02.19



## DAY ONE EDITION

INCLUDE PORSCHÉ 911 RGT RALLY SPEC, FIAT 131 ABARTH RALLY, ALPINE RENAULT A110 1600 S



[www.DIRTRALLY2.com](http://www.DIRTRALLY2.com)

XBOX ONE PS4 PC DVD ROM



© 2019 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters", "EGO", the Codemasters logo, and "DIRT" are registered trademarks owned by Codemasters. "DIRT Rally 2.0"™ and "RaceNet"™ are trademarks of Codemasters. All rights reserved. Under licence from International Management Group (UK) Limited. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Disc version distributed 2018 by Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. "X" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company.

## SUMARIO

### EL MANDO RECOMIENDA

#### 03 BIENVENIDOS

En febrero, un rato al sol y otro al brasero

#### 04 NO TE LO PIERDAS

Desde Rusia con amor... por los videojuegos

Jorge Coscarón @MightyKoska

#### 05 ENTÉRATE – Videojuegos y redes sociales, una simbiosis perfecta

Gustavo Voces @VocesFernandez

### ESTAMOS JUGANDO

#### 06 ESTAMOS JUGANDO

Elric Ruiz @elricdecoml

#### 08 eSPORTS

Víctor Moyano @PsiconautaEl

#### 09 VR / CÓMIC

Laura Roldán @Laura\_Roldan1

### TECNOLOGÍA LA ÚLTIMA

#### 10 TECNOLOGÍA GAMER

NinjaDy @dy\_ninja

#### 11 OUTSIDERS

Jorge Coscarón @MightyKoska

## The WorldPad Magazine

**DIRECTOR** Elric Ruiz

**DISEÑO** Marcos Jiménez

**EDICIÓN** Soraya Leal

### WEB Y CONTACTO

Redaccion@elsotanoperdido.com

### PUBLICIDAD

TWPM.publicidad@elsotanoperdido.com

### PRODUCCIÓN



### SÍGUENOS EN

The WorldPad Magazine @TheWorldPad1

# En febrero, un rato al sol y otro al brasero

**NO TE LO PIERDAS** | Este mes salimos a la superficie y dejamos el metro atrás, nos metemos con los juegos soviéticos y ponemos a prueba tu capacidad para la escena profesional dentro de los eSports, móviles, hardware gaming y mucho más.



**P**ara empezar, nos quitamos las telarañas y apagamos la linterna, porque salimos del Metro moscovita y descubrimos lo grande que es la estepa rusa en las entrañas del mejor tren en el que hayas montado. Para intentar paliar el frío -que para eso estamos en invierno- brindamos con un chupito de vodka mientras repasamos esos juegos producidos o enmarcados en Rusia, la unión soviética o que simplemente nos recuerden el sabor del Shashlyk, un plato tradicional preparado con carne y cebolla para chuparse los dedos.

Con algo más de calor en el cuerpo nos detenemos a mirar nuestras redes sociales y como el sector del entretenimiento

ha promovido indirectamente nuevas formas de comunicación. Nos preguntamos si realmente estamos capacitados para la escena profesional en los eSports y casi sin respirar, ¡Toma! nos pegamos con una Surface 6 Pro y nos da una paliza. Más tarde lo intentamos con el nuevo Xperia XZ3 y lo mismo; menos mal que contamos con el enorme Thor y sus leyendas Asgardianas para hacer una pausa. Con él nos sentamos a jugar como es debido a todos esos títulos que no encontrarás en ningún listado: los Outsiders. Como siempre, esperamos que la receta sea de vuestro agrado. Todo sin quitarnos el abrigo y con la punta de la nariz helada.

## OnePlus 6<sup>+</sup> Unlock The Speed

Sensor de huella dactilar en pantalla  
Desbloqueo de pantalla

Cámara dual de 16 + 20 MP  
Captura la noche

Snapdragon™ 845  
Hasta 8 GB de RAM

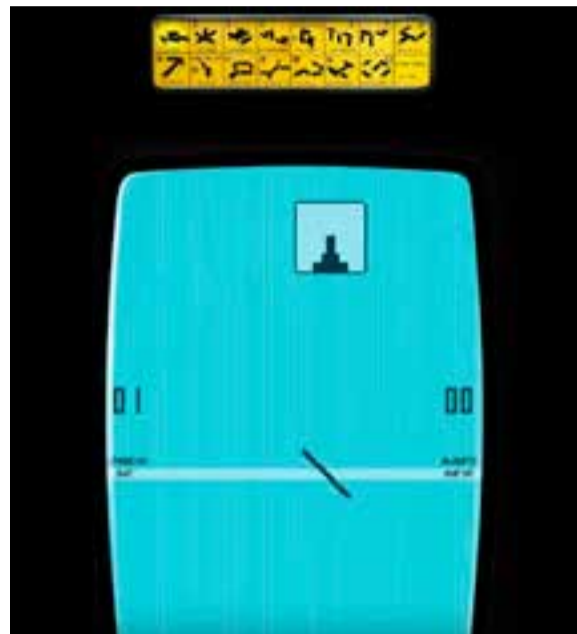


# Desde Rusia con amor... por los videojuegos

**NO TE LO PIERDAS** | Aprovechamos el lanzamiento del épico shooter en primera persona **Metro Exodus**, para recordar esos otros videojuegos **ambientados en el Imperio Ruso, la Unión Soviética o la moderna Rusia.**



**COMMAND & CONQUER: RED ALERT** En el universo alternativo de la saga Red Alert, Adolf Hitler nunca llegó al poder –por culpa de Albert Einstein– y la segunda guerra mundial nunca ocurrió. En su lugar, el bloque occidental se enfrentó a un supervillano armado de una hoz y un martillo: Josef Stalin. Puedes elegir si juegas con la malvada URSS que sueña con conquistar Europa o los aliados que defienden un Mundo Libre. ¡Estrategia distópica a gogo!



**GORODKI** El gorodki es un deporte tradicional ruso mezcla de bolos y el juego de la herradura en el que debes lanzar un palo contra otros palos. ¿Apasionante? ¡Puedes apostar tu granja de nabos a que sí! Grandes próceres rusos han sido fans de este juego, desde Tolstoi a Putin pasando por Lenin. Así que era obvio que cuando en los 80 los soviéticos se pusieron a hacer recreativas 'made in URSS', construyeran un 'Gorodki' a cinco rublos (es un decir) la partida. Quizá en el próximo bar de carretera a las afueras de Vladivostok por el que pases, te encuentres una.



**ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: RUSSIA** En el tercer episodio de la serie Assassin's Creed Chronicles nos toca ayudar a Nikolai Orelov durante los últimos momentos de la familia del zar frente al asalto bolchevique en 1918. Te tocará salvar a la princesa Anastasia y hacerte con un artefacto en disputa entre los asesinos y los templarios. Puedes jugar con ambos personajes haciendo uso de sus distintas habilidades mientras visitas San Petersburgo, Moscú y otras emblemáticas localizaciones rusas.



**METRO 2033** Estamos en 2033. Eres Artyom, nacido pocos días antes del bombardeo, pero criado bajo tierra. Un fatídico evento da comienzo a una misión desesperada en el corazón del sistema de metro para alertar a los últimos supervivientes de la humanidad sobre una amenaza inminente... Basado en la famosa novela homónima del escritor ruso Dmitry Glukhovsky, este juego combina elementos de acción, survival horror y shooter en un Moscú post-apocalíptico.



**KARNOV** Si eres fan de los juegos MUY vintage, deberías darle una oportunidad a esta joyita editada en 1987, el mismo año de la Perestroika. El prota es un forzado miembro de una república soviética de Asia Central sin determinar llamado Jinborov Karnovski, capaz de lanzar fuego por la boca, y que se enfrentará a todo tipo de loquísimos enemigos en su búsqueda de un tesoro legendario. Un Mario Bros. socialista en toda regla.



**TETRIS** Uno de los videojuegos más famosos de la historia comienza en la Plaza Roja. Por supuesto es el Tetris, cuya pantalla inicial eran las cúpulas de San Basilio. Damos por hecho que sabes de qué va este legendario título, pero, aun así, te dejamos un par de datos que quizá sí desconozcas: el nombre "tetris" deriva del griego "tetra", que significa "cuatro", y hace referencia a la cantidad de cuadros que componen las piezas y su autor, Alekséi Pázhitnov, lo programó, según cuenta la leyenda, en una sola tarde.

# Videojuegos y redes sociales, una simbiosis perfecta



ENTÉRATE | El sector del entretenimiento ha promovido indirectamente **nuevas formas de comunicación.**

Por mucho que no cuente con una notoriedad social, al igual que otras expresiones artísticas, y ni tan siquiera a veces sea considerado como tal, el sector de los videojuegos ha trascendido los propios soportes físicos y digitales de sus plataformas, para retroalimentar y formar su propio caudal comunicativo en las redes sociales. Como cualquier arte plástica, el mundo del entretenimiento gracias a su permeabilidad con las nuevas tecnologías, ha sido capaz de desarrollar sus propios mecanismos, o más bien se ha servido de las nuevas plataformas para conseguir una presencia permanente en los medios. La industria del entretenimiento no es ni mucho ajena a cualquier avance, sino que además promueve la creación o asentamiento de los mismos, bajo el prisma constante de encontrar nuevos nichos de mercado y nuevas formas de llegar a su público.

No se trata de un entorno unidireccional como suele ser habitual en los medios de comunicación de más rancio abolengo, sino que el cauce suele ser mucho más directo, con gran inmediatez y permite la conexión casi instantánea entre usuarios, compañías, desarrolladores, etc., existiendo, por tanto, una comunidad informativa muy implicada en el día a día. Se trata de un arma de doble filo para las editoras, ya que los usuarios siempre son muy exigentes con las que consideran sus propias licencias y, en contadas ocasiones, aceptan que estas evolucionen hacia gustos más actuales sin que preserve lo que para ellos son los rasgos más representativos de su identidad.

En Youtube los gamers han encontrado una plataforma ideal para la comunicación y la divulgación de los videojuegos. Mal que les pese a muchos, los youtubers, influencers o talentos, tal y como sus propias agencias de representación comienzan a catalogar a sus afiliados, se han convertido en pasquines de los nuevos lanzamientos, no sin llevarse a cambio en muchos de los casos su pequeña mordida por jugar durante un tiempo determinado a un título en cuestión. Los inicios en esta plataforma se sustentaban en ofrecer guías audiovisuales

para solventar los apartados más enrevesados de un determinado juego; pasó más tarde a ofrecer muestras graciosas de bugs de los juegos para luego ir evolucionando en el tratamiento hasta convertirse en pequeñas cadenas audiovisuales de contenidos. En la actualidad, a tenor de los cambios de políticas del medio, muchos de sus usuarios están haciendo las maletas a Twitch, donde actualmente cuenta con mayor libertad para monetizar sus intervenciones.

Por su parte Twitter aporta también un caudal importante de información y mantiene los paradigmas de los usos y maneras que las nuevas tecnologías aplican en la actualidad. Las compañías tienen un cauce perfecto para conocer de primera mano hasta qué punto llega el interés de los usuarios en un determinado videojuego, pueden recabar y llegar a congregarse a las comunidades para que aporten su granito de arena de cara al estreno del producto o simplemente ofreciendo su ayuda para replicar con otros usuarios los nuevos materiales, ya sean fotos o vídeos, que se están divulgando. En la vertiente negativa, tal y como ocurre en el resto de ámbitos de la sociedad, los gorjeos del pajarito azul amenazante, zafio, burdo y malencarado al que por desgracia tan acostumbrados estamos hoy en día y que, además, sirve para llenar horas de televisión. Fuera de los videojuegos y permitiéndonos un pequeño inciso para calibrar la relevancia de esta red de microblogging, los políticos suelen utilizar lo que denominan globos sonda, para calibrar el interés o no de sus votantes sobre determinado tema en cuestión, mensajes que además los propios medios tradicionales acogen como declaraciones de hecho y en otras ocasiones, como en el caso del presidente de los Estados Unidos, son más conocidas sus salidas de tono en Twitter que hasta sus propios discursos.

En cuanto a Instagram en el ámbito de los videojuegos pudiera bien considerarse como un gran escaparate de oportunidades, donde el propio producto comparte protagonismo con el influen-

cer. En un formato en el que priman las imágenes o los vídeos cortos (stories), no hay lugar para grandes parrafadas, más allá de una fotografía donde los interesados hacen referencia a que les ha llegado este o aquel producto, o simplemente muestran un material exclusivo que han recibido de esta o aquella compañía. El ámbito más voyeur de esta red social hace que sea la que mayor crecimiento está experimentando entre los usuarios que siguen de cerca la actualidad del sector del entretenimiento y más en particular de los videojuegos.

Facebook ha perdido un tanto la batalla como fuente principal de información. La primera red, y que, a modo de sinécdoque, homogeneizaría el epíteto social para referirse a todos estos nuevos cauces informativos, ha perdido relevancia en el ámbito de los videojuegos. Aunque son muy pocos en el mundo que no cuentan con un perfil en FB, en cuanto al tema que aquí tratamos la relevancia decrece en tanto y en cuanto ha pasado a ser un mero espejo de los contenidos que se han publicado a través de otros canales, nada que ver como fuente específica de mensajes únicos y originales. Algunos Youtubers han optado por pasarse temporalmente a realizar emisiones de vídeo en vivo a través de la herramienta de Mark Zuckerberg, a tenor de las diferentes restricciones de monetización en su canal original, pero no se han extendido lo suficiente como para considerarlo una amenaza, al menos en esta vertiente más multimedia.

Sea como fuere el uso que de las redes sociales se haga depende única y exclusivamente del propio usuario. En el habitual marmágnum informativo en el que vivimos las redes sociales suponen un soplo de aire fresco, con sus pros y sus contras, pero siempre con la posibilidad de encontrar lo que uno busca, en el momento que lo busca y, sobre todo, con la opción de contactar al momento con personas afines a nuestros gustos. Así que parafraseando una famosa película de Sydney Pollack, ¡comunicad, comunicad, malditos!



# La devastadora realidad del renacimiento

ESTAMOS JUGANDO | **Metro Exodus** – Acompañamos a Artyom en su travesía por la peligrosa Rusia post nuclear con el único amparo del cielo abierto, un puñado de hombres y algunas armas.

**T**ras haber jugado a Metro: Exodus, podemos afirmar sin miedo a equivocarnos que la entrega supone un punto de inflexión para la saga. No obstante, aunque hemos cruzado la Rusia post nuclear con Artyom embarcado en su mayor aventura, sería injusto no comenzar señalando el punto de madurez alcanzado por el equipo ucraniano de 4A Games, que se mide con un producto extremadamente ambicioso, decidido a ir más allá de los logros de sus predecesores y trabajando en nuevas soluciones narrativas.

Este nuevo episodio, inspirado en el universo que conforman las novelas de Dmitry Glukhovsky, se apoya en un guion completamente original que lleva al protagonista, Artyom, y al resto de sus compañeros, lejos de los infestados túneles del metro de Moscú, en un intenso viaje de redescubrimiento del nuevo mundo exterior. Esto indudablemente se refleja en la estructura de la aventura, menos lineal que en capítulos anteriores. Afortunadamente, el equipo de desarrollo ha optado por hacer todo lo posible para evitar alejarse demasiado de la configuración original, bajo un ritmo templado apropiadamente por los elementos de supervivencia, que se combinan perfectamente con el impactante escenario post apocalíptico.

Huyendo del laberinto de túneles donde los supervivientes de la guerra se habían refugiado, para finalmente establecerse como una especie de sociedad, Artyom logra alcanzar la superficie. El conflicto que explotó veintitrés años antes ha dejado heridas indelebles, destruyendo el germen de la sociedad y reduciendo las ciudades a enormes restos de hormigón y asfalto. La lluvia nuclear ha cambiado la flora y la fauna, generando monstruos y terribles deformidades. Sin embargo, después de un confinamiento tan agotador, Artyom y su grupo sienten que ha llegado el momento de recuperar la Tierra. Rusia es un territorio herido pero inmenso, que se extiende miles de kilómetros: debe haber algún lugar desde el cual comenzar de nuevo; un oasis inesperado y fértil en medio de la devastación, un rincón del mundo en el que construir de nuevo.

Y así, Artyom se embarca en su mayor aventura, liderando un puñado de Guardas Espartanos, pioneros que se desplazan en el vientre metálico de Aurora, una locomotora de vapor poderosamente militarizada. Con esta belleza descomunal nos moveremos a lo largo de la Gran Vía Transiberiana, un ferrocarril mitológico que cruza toda Rusia y conecta Moscú con Vladivostok: un viaje agotador hacia el Este, aferrados a la esperanza de un nuevo comienzo.

La historia de Metro Exodus, seguirá al grupo de Artyom durante un año entero. La aventura se divide en cuatro capítulos

distintos, cada uno vinculado a una de las estaciones del año y ambientado en un área específica de Rusia. En acción se presenta como un título intenso, opresivo, en el que disparas lo menos posible y avanzas con toda la cautela, enfrentándote a enemigos duros y exigentes, con extrema precaución y, cuando es posible, evitando las amenazas o las sorpresas de enemigos humanos.

Pero incluso cuando decides apretar el gatillo, en cualquier caso, Metro: Exodus presume de una distancia abismal con las actuales producciones de disparos. Por ejemplo, la relación con el arsenal es desagradable y el trato con las armas sucio: son pesadas y hay que enfundarlas para avanzar más rápido, además siempre ofrecen la impresión de estar a punto de romperse, tal y como se esperaría en el contexto de una catástrofe post nuclear que obliga a los supervivientes a usar todos los medios y materiales a su alcance.

Técnicamente hablando, el trabajo realizado por 4A Games es encomiable y la nueva versión de su motor parece haber mejorado. En Exodus, como en los capítulos anteriores, la diferencia no se marca tanto en las luces de sombreado (aunque sean de alta calidad), sino en la proliferación de pequeños detalles que conforman un conjunto sobresaliente tanto en los modelados como en los escenarios. El rendimiento también se lo puede apuntar el equipo de desarrollo como otro objetivo cumplido, ya que el juego se comporta de manera excelente en Xbox One y PlayStation 4, manteniéndose fluido y estable. Obviamente, en PC, el motor 4A ofrece lo mejor de sí mismo, superando los rangos de la consola al gestionar sombras y la resolución de texturas.

Por otro lado, y para finalizar, la variedad de situaciones y la excelente diversidad de los escenarios que iremos visitando, así como la presencia de secciones más enmarcadas y exquisitamente narrativas, hacen que Metro Exodus sea potencialmente interesante para todos aquellos que buscan un excelente juego e imprescindible para los seguidores de disparos en primera persona. ¡Buen viaje y no olvidéis coger ropa de abrigo!

Ya disponible para PC, PlayStation 4 y Xbox One  
[www.metrothegame.com/es/](http://www.metrothegame.com/es/)



# ¿Estás preparado psicológicamente para la escena profesional?

ESPORTS | El largo y duro camino del jugador profesional; altos niveles de presión, auto-exigencia y ansiedad que se multiplica en periodos de competición.



© ESL | Adela Szajder



© ESL | Helena Kristiansson



© ESL | Carlton Beener

En los últimos años hemos visto cómo el deporte de élite digital, es decir, los denominados eSports, han ido creciendo exponencialmente en todo el mundo. Siempre a diferente ritmo, pues en España todavía estamos a años luz de países como Corea del sur o Estados Unidos, el juego multijugador en línea ha ido separándose paulatinamente de la afición clásica hasta llegar a competir con su propio reglamento. Y, de hecho, no son pocas las compañías de videojuegos que emplean todos sus recursos en buscar la fórmula perfecta para su título multijugador, dejando a un lado las campañas tradicionales en solitario —que según los últimos informes acaban un porcentaje muy pequeño de jugadores— fragmentando así el mercado.

La tendencia es clara: cada vez son más los curiosos que saltan de sus videojuegos preferidos a las competiciones online, buscando aliados en línea y organizándose en clanes o grupos para lograr su objetivo: ser los mejores jugadores del mundo en un videojuego determinado. En España contamos con organismos como la Liga de Videojuegos Profesional (LVP), la Superliga Orange o la ESL Master España que dan forma a las necesidades de este particular segmento de la comunidad, con grandes eventos, torneos y premios que se disputan los mejores jugadores del país.

Pero... ¿cómo se llega a ser un jugador de élite? ¿Cuál es el camino a seguir? ¿Qué sacrificios debe hacer el jugador para entrar en la competición profesional? Desde fuera, y a ojos del

inexperto, puede parecer que este tipo de jugadores se pasa el día divirtiéndose delante de la pantalla. Los más clasistas incluso se preguntarán qué tipo de trabajo es jugar a la videoconsola y cómo se regula su producción a nivel institucional. Pues bien, la realidad es bien distinta: los jugadores de élite no juegan por diversión, sino por trabajo, trabajo que, según AEVI, generó más de 14 millones de euros el pasado año.

Y aquí es donde comienza el duro y largo camino del jugador profesional. En la década de los 90, el psicólogo sueco K. Anders Ericsson planteó la hipótesis de que para ser un maestro en cualquier disciplina habría que dedicar un mínimo de 10.000 horas a la actividad. Eso supondría 27 horas diarias durante un año, algo materialmente imposible. El mito de la maestría cuantificada en horas ha sido contrastado y rechazado por diferentes estudios actuales, pero nos sirve para darle forma al tortuoso camino de la perfección.

Pero imaginemos que, realmente, queremos dedicarnos al mundo del videojuego profesional. ¿Qué se espera de nosotros y cómo podemos llevar a cabo tal titánica tarea? Pues bien, una media de ocho horas diarias de entrenamiento a un mismo juego, que se multiplica en periodos de competición; unos niveles de estrés y ansiedad homónimos a los de los deportistas de élite cuando se disputa un torneo; una dedicación casi exclusiva al mismo juego y, sobre todo, mucha tolerancia a la frustración. Y esto sólo si nos fijamos en la punta del iceberg.

Y es que como ocurre en cualquier competición o disciplina, los medios únicamente nos enseñarán los resultados, y no el proceso, creando una burbuja de romanticismo alrededor del cometido que nada tiene que ver con la realidad. Los jugadores parece que estén jugando al videojuego, cuando en realidad están dentro de él con todos sus sentidos: deben leer al contrario, anticiparse a los movimientos del equipo rival y compenetrarse a la perfección con sus compañeros para obtener un buen resultado en la partida. Los altos niveles de presión que se imponen los jugadores obligan, en muchos casos, a contar con asistencia psicológica durante el entrenamiento. La auto-exigencia también es un indicador de que, a nivel cerebral, los jugadores de élite mantienen unos niveles de presión por encima de la media. De hecho, muchas retransmisiones de partidas —incluso las amistosas— entre clanes cuentan con más espectadores conectados que muchos partidos de fútbol de la primera división española.

No son pocos los jugadores que han visto su salud mermada por el esfuerzo que implica ser un deportista de élite. La asistencia psicológica y el estrés se junta con la necesidad imperiosa de llevarse bien con los demás miembros del equipo. Las rencillas o toques entre compañeros tienen un impacto directo dentro de la partida, y cualquier paso en falso puede llevarnos a la derrota, una derrota vista por cientos de miles de personas y que pueden llegar a convertirse en verdaderas losas para la salud mental del jugador.

El camino es duro, muy duro, y más teniendo en cuenta que la media de edad de los jugadores profesionales es, en comparación con otros colectivos, muy baja. Los más pequeños pueden tenerlo más “fácil” al no contar con las obligaciones de la vida adulta, pero, aun así, los riesgos son evidentes. No es fácil compaginar una vida sana con una actividad obligatoriamente sedentaria: los nutricionistas o el deporte —ahora sí, físico— son imprescindibles dentro de la rutina del jugador de élite, pues es fácil olvidarse de nuestro propio cuerpo cuando estamos enganchados a una actividad mental.

No es de extrañar, a raíz de la exigencia del medio, que se hayan destapado casos de dopaje dentro del juego profesional. El consumo de estupefacientes o fármacos para mejorar la concentración y los reflejos del jugador pueden ser vías de escape cómodas para los jugadores menos éticos. Y, pese a que estos comportamientos están duramente castigados, no dejan de ser un reflejo del agotamiento y la fatiga mental a la que muchos se exponen cada día.

Queda claro que el camino para convertirse en profesional no es fácil, pese a que desde la óptica externa pueda parecer un camino de rosas o, al menos, no tan duro como podría ser el trabajo en una obra. Sin embargo, la realidad detrás de la competición de élite es mucho más compleja y llena de peligros de lo que puede parecer a simple vista. Si sabemos gestionar esto, ya no sólo como jugadores, sino también como seres humanos que dedican parte de su vida a un cometido, nuestra travesía por el deporte de élite digital será más fructífera. Si nos quedamos exclusivamente con los lujos y la fama que supone ser un campeón, los premios en metálico y el reconocimiento mediático, probablemente la caída hacia el abismo también será de élite.



# Las leyendas chinas se hacen hueco en realidad virtual

CASCO Y MANDO: LO ÚLTIMO EN VR | Viajamos hasta el **Triángulo del Dragón** para desentrañar un misterio milenario.



Nos adelantamos al lanzamiento de Immortal Legacy: The Jade Cipher (el proyecto de aventura y terror conocido anteriormente como 'Kill-X'), que debutará el próximo 20 de marzo para PlayStation VR, el dispositivo de realidad virtual de PlayStation 4. Desarrollado por el estudio chino Viva Games, el título estará disponible en formato digital a través de PlayStation Store y nos invita a participar en una aventura en primera persona en el contexto de una antigua leyenda china.

En este sentido, Immortal Legacy: The Jade Cipher nos presenta la historia de Tyre, un exsoldado de las fuerzas especiales que viaja a la isla de Yingzhou tras la misteriosa muerte de su progenitora. Junto con Ksana (una vieja amiga de su madre), Tyre tratará de descubrir la verdad oculta en su muerte y el enigmático pasado.

Pero en el camino de este exsoldado habrá muchas dificultades, pues la propia isla está estrechamente vinculada a la leyenda local al situarse en el corazón del misterioso Triángulo del Dragón.

Para defenderse, Tyre tendrá a su disposición un arsenal de 15 armas diferentes que el jugador controlará mediante el mando de movimiento PlayStation Move; pudiendo de esta manera escoger la forma que más se ajuste a su estilo de juego gracias a la libertad de movimientos por el entorno que brinda el título y a las propias capacidades de PS VR. Además, en 'Immortal Legacy: The Jade Cipher' también hay lugar para la exploración, la resolución de pequeños puzzles y acertijos, así como la desactivación de trampas para avanzar sin peligro por los diferentes escenarios que ofrece la isla de Yingzhou.



## Suelta el mando

HAZTE UN CÓMIC | **Thor: Relatos de Asgard** – Nos enamoramos de la bárbara edición especial Marvel Gold

En el apogeo de la Era Marvel, Stan Lee y Jack Kirby reinventaron la mitología nórdica y la integraron en los cómics de La Casa de las Ideas a través de un apasionante serial en el que se detallaba desde el nacimiento de los dioses hasta su Ragnarok; desde la llegada de Odín y los suyos hasta las grandes batallas que dieron forma a Asgard; desde la niñez de Thor hasta sus primeras aventuras vividas en la Tierra.

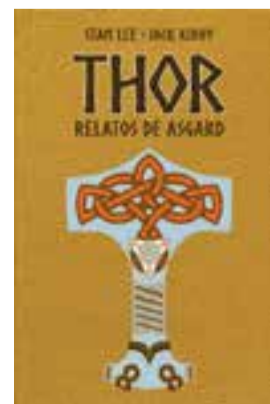
Relatos de Asgard es el ciclo de historias que lograron situar a Thor como uno de los grandes personajes de la editorial. La definición de sus

orígenes y el trasfondo del personaje fueron suficientes para que el Dios del Trueno se labrara una merecida fama y respeto que se extiende hasta la actualidad. Esto llevó a la editorial a vivir una de sus mejores etapas volcada en las aventuras del bárbaro.

En resumidas cuentas, el tomo es una compra obligada para cualquier lector interesado en los orígenes del Universo Marvel, más aún si tenemos en cuenta que el color con el que se ha restaurado esta edición es más fiel al original, y más acorde con el trabajo de Kirby, que anteriores ediciones. Además, el volumen es una belleza.

En esta edición se ha buscado el aspecto de un libro medieval, y para ello, los cantos de papel no satinado han recibido un tratamiento que simula la majestuosidad de un libro antiguo. Las hojas parecen haber sido cortadas por métodos artesanales en lugar del guillotinado industrial. Este proceso de fabricación posibilita que cada vez que cambies de página, el tacto y el roce de pliegues produzca sensaciones y un sonido que indiscutiblemente recuerda al de un libro muy antiguo.

La portada encuadernada en holandesa, con una impresión de fondo que simula materiales de cuero, tiene un agradable acolchado que permite disfrutar del libro sin la necesidad de abrirlo. El martillo de Thor, el Mjolnir que ilustra la portada, tiene un troquelado con un contorno elevado que da un aspecto sobresaliente. El libro publicado por Panini Comics incluye las historias de complemento de Journey Into Mystery 97-145 y Journey Into Mystery Annual 1 USA.



# Tecnología a la última

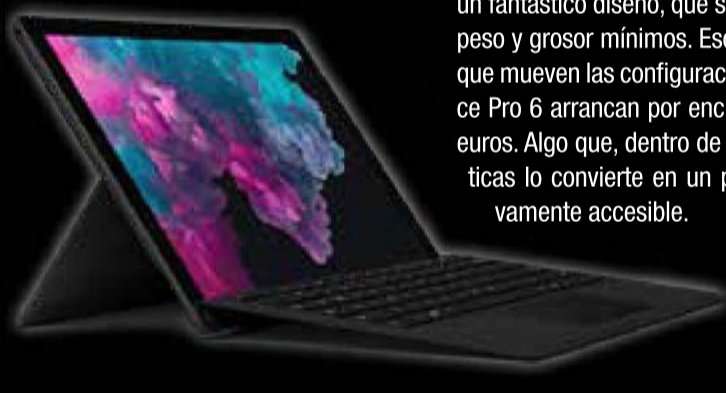
**HARDWARE** | Lo intentamos casi-todo con el irreconocible Sony Xperia XZ3 y nos llevamos de paseo lo último de la serie Surface, que viene más fuerte que un vinagre Gran Reserva.

## Ponemos a prueba el nuevo Surface Pro 6, el ejemplar más potente de la gama

Aprovechando el estreno en nuestro país del nuevo Surface Pro 6, nos llevamos de viaje la nueva joya de Microsoft, a ver qué tal se porta. De partida tenemos muchas esperanzas puestas en el dispositivo, porque, para comenzar, es el Surface más potente hasta la fecha, con un 67% más de velocidad que su versión anterior, todo gracias a la 8ª generación de procesadores Intel Core.

Surface Pro 6 supone la evolución de un modelo que destaca por su versatilidad y portabilidad e incluye, además, una batería que dura todo el día, tanto para trabajar como para disfrutar de aplicaciones y juegos. Con esta nueva versión, se potencia aún más la personalización, ya que, a los distintos accesorios como las fundas con teclado de distintos colores, se suma en esta ocasión un modelo en negro mate.

El dispositivo tiene un peso que ronda



los 770gr y unas dimensiones de 11,5" x 7,9" x 0,33" (292 mm x 201 mm x 8,5 mm) y opciones de unidad de estado sólido (SSD): 128 GB, 256 GB, 512 GB o 1 TB. Pantalla: PixelSense de 12,3" táctil con resoluciones de 2736 x 1824 (267 PPP) y relación de aspecto: 3:2. Memoria de 8 GB o 16 GB de RAM. Tarjeta gráfica Intel UHD Graphics 620 (i5) / (i7) y procesadores i5-8250U/ i7-8650U. Para un funcionamiento más cómodo incorpora un panel táctil: multi-touch de 10 puntos y una batería que se extiende por encima de las 13 horas de reproducción de vídeo local.

Hay muchas personas que emplean ordenador y tableta, pero les gustaría tener un único dispositivo para todas sus tareas y el objetivo del nuevo Surface está claro: reemplazar a tu portátil, proporcionando versatilidad, rendimiento y la potencia de un sistema informático, con un fantástico diseño, que se alinea con un peso y grosor mínimos. Eso sí, los precios que mueven las configuraciones de Surface Pro 6 arrancan por encima de los 900 euros. Algo que, dentro de sus características lo convierte en un producto relativamente accesible.

## Jugando con el móvil - Sony Xperia XZ3

La casa japonesa renueva su smartphone insignia actualizándolo con las últimas innovaciones tecnológicas. El Sony Xperia XZ3 es una evolución del excelente Xperia XZ2 (que no desaparece del mercado) con una novedad importante: es el primer terminal de la casa japonesa con una pantalla OLED, y no una cualquiera, sino una OLED Bravia que tan buenos resultados ha rendido en los televisores de Sony.

Como teléfono inteligente de gama alta, el Xperia XZ3 se fabrica con componentes de última generación como el procesador Qualcomm Snapdragon 845, con una velocidad de reloj de 2.45 GHz, acompañado con 4 GB de RAM y 64 GB de memoria interna ampliable a través de MicroSD. Con un tamaño de 158 x 73 x 9.9 mm y un peso de aproximado de 193 gramos, destaca por su gran pantalla de 6 pulgadas con un ligero marco en el lado superior e inferior, cámara de 19 megapíxeles en la parte posterior y 13 megapíxeles en la parte frontal. Es un dispositivo que, como el resto de la serie, tiene una excelente recepción y estabilidad de señal, navega hasta la velocidad LTE y está equipado con Bluetooth 5.0, NFC y WiFi de banda dual.

A nivel estético nos ha dejado sin palabras: si con el Xperia XZ2 se abandonó el icónico diseño omnibalace, ahora la forma es tan solo un recuerdo. Incluso la pantalla se ha redondeado en los bordes izquierdo y derecho, una señal de que las preciosas formas cuadradas acompañadas de líneas rígidas ya no forman parte de la identidad



de la casa japonesa.

La pantalla integra resoluciones QHD+, pero sobre todo destaca por la tecnología OLED (a diferencia de los anteriores terminales de Sony con pantalla LCD). Para complementar las características del panel, el terminal dispone de una serie de tecnologías como X-Reality, contraste dinámico, HDR y Triluminos, que en realidad se pueden considerar como un valor añadido. El terminal, además es capaz de transformar contenido de SDR a una calidad cercana al HDR, de modo que siempre ofrece un rendimiento visual satisfactorio.

El nuevo top de gama de Sony tiene una batería de 3300 mAh y ofrece una autonomía ligeramente superior a la del XZ2, probablemente debido a la pantalla OLED de menor consumo en comparación con una pantalla LCD. Tanto, que es posible pasar 4 horas de juego ininterrumpido a lo largo de un día, llegando a las 5 horas en silencio. En cuanto a modos de funcionamiento ordinario, no tendrás problemas para llegar a la noche con algo de carga.

En general, el Xperia XZ3 es otro gran producto de la casa japonesa. No destaca por sus ninguna de sus cualidades en particular, pero funciona bien en todas las áreas y ofrece una experiencia multimedia agradable y completa para jugar en cualquier sitio. Una alternativa a estudiar teniendo en cuenta que entre los más destacados de su segmento tiene un precio muy atractivo.



# OUTSIDERS

Los juegos que **NO** encontrarás en ningún listado



## Astroneers

Viaja por el universo y visita planetas, pero estate en casa para la hora de la comida.

Los juegos de supervivencia, en cualquier entorno, son cada vez más populares y si unimos ese concepto con el de exploración espacial, enseguida nos viene a la mente No Man's Sky, un juego con un hype por las nubes que decepcionó en su lanzamiento pero que demostró que la fórmula, con las ecuaciones correctas, podía funcionar. Astroneers comparte esa idea de descubrir un mundo interestelar... con un giro interesante de los acontecimientos.

La historia es sencilla. Eres uno de los muchos Astroneers enviados a explorar los confines del espacio exterior en el siglo XXV. Tendrás que arriesgar tu vida en condiciones extremas para descubrir valiosos recursos y desentrañar los misterios del universo. Vale, no es el argumento más original pero sinceramente tampoco hace falta, ya que en este juego recorrerás planeta tras



planeta simplemente porque es divertido. Esta premisa también te quita esa presión por conseguir tus objetivos tan típica de otros títulos: aquí puedes hacer las cosas a tu ritmo.

La mecánica del juego es interesante también. Lo único que te debe preocupar es tu nivel de oxígeno y por eso para moverte por el espacio tendrás que ir conectando planetas para asegurarte el suministro. Algo útil por otra parte para saber dónde has estado y dónde no en la enorme galaxia.

Desde Terran, tu planeta inicial con poco más que un refugio a tu disposición, tendrás que apañarte para encontrar materiales que puedan ser usados para construir edificios y vehículos que te permitan continuar tu exploración.

Los gráficos son agradables de ver, no te hará falta el ordenador más moderno para jugarlo y básicamente podrás disfrutar-



lo un rato, ponerte a hacer otras cosas y volver tranquilamente cuando te apetezca jugar otra vez. Como unas vacaciones.



## Wargroove

La manida expresión “fácil de jugar, difícil de dominar” se aplica a la perfección en este caso a Wargroove, que gustará a los fans de las sagas Advance Wars y Fire Emblem en particular y a los amantes de los buenos juegos de estrategia por turnos en general.



En este mundo de fantasía medieval deberás elegir al comandante que guíe a tus huestes entre las facciones que lidian una guerra a cuatro bandas. Cada uno dispone de una habilidad especial llamada “groove” que se puede activar cuando su medidor se llena al 100 % y van desde sanar a las unidades contiguas a conjurar a los no-muertos y así generar una nueva unidad. Nuestro favorito, por supuesto, es el general golden retriever que inspira tanto a sus tropas que consiguen un turno extra. ¡Guau!

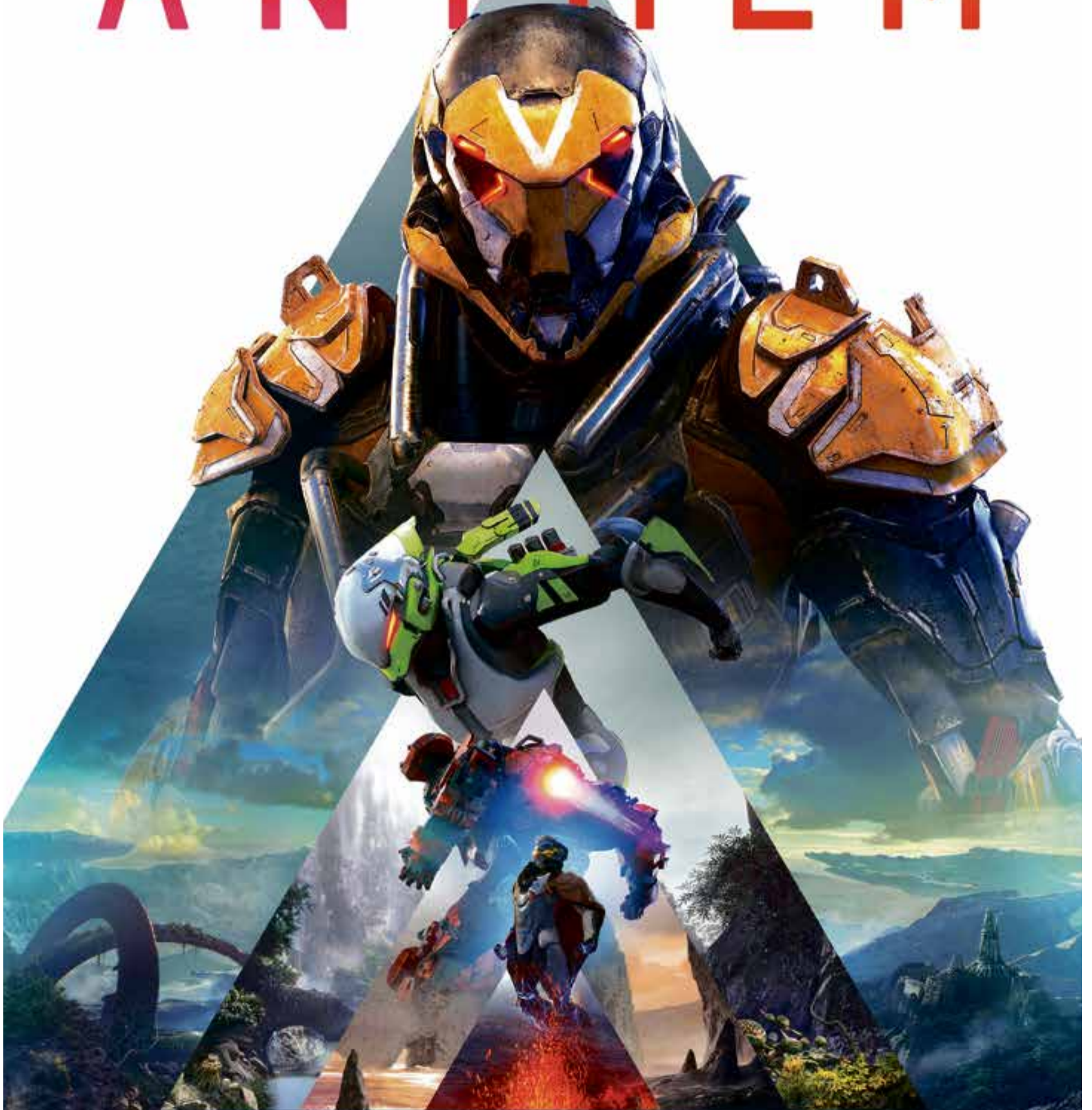
En el colorido y pixelado campo de batalla de Wargroove, es muy fácil tomar el control de los acontecimientos con unos controles sencillos y unos objetivos muy claros. Pero una vez terminas las misiones del tutorial, los desafíos aumentan de dificultad. Vamos, que vas a tener que currártelo. Tendrás que entender

cómo funciona cada unidad, controlar los golpes críticos de cada una, vigilar que a tu comandante no le pase nada y no cometer ni un fallo para ganar cada batalla.

Lo mejor del juego es la variedad y la inventiva a la hora de resolver de maneras diferentes cada pantalla, gracias sobre todo a las habilidades únicas de cada comandante, pero también a las distintas unidades a tu servicio, desde dragones hasta cachorritos exploradores.

Aunque es obvio que Advance Wars es la inspiración básica de este título, estas vueltas de tuerca hacen que Wargroove tenga su propia personalidad. Además, tiene mucho que ofrecer, ya que sumado a la campaña principal hay un modo arcade, un multiplayer y hasta un editor de mapas para que crees tus propias misiones. Con muchos perretes, por supuesto.

# ANTHEM™



16



XBOX ONE



PS4



© 2014 Electronic Arts Inc. "Anthem" is a trademark of Electronic Arts Inc. "EA" is a logo of EA. The Xbox One logo is a registered trademark of Microsoft Corporation. The PlayStation logo is a registered trademark of Sony Interactive Entertainment Inc.

BioWare

