

The WorldPad

07/18

Magazine

www.elsotanoperdido.com

Publicación gratuita. Prohibida su venta

El esperado último acto de la trilogía que marca el renacimiento de Lara Croft

ESTAMOS JUGANDO | **Shadow of the Tomb Raider**
Así es como Lara se convertirá en una depredadora despiadada.



¿Por qué la gente se ha vuelto tan loca con Fortnite?
ACTUALIDAD | Lo estudiamos a fondo y te contamos sus secretos más oscuros.



La ¿futura? estigmatización del videojuego
ENTÉRATE | La Organización Mundial de la Salud incluirá el trastorno por videojuegos ¿Por qué?



Suelta el mando, toca leer
HAZTE UN CÓMIC | Llegan los volúmenes integrales de **Fatale** la obra conjunta de Brubaker y Phillips.

REPUBLIC OF GAMERS

La marca nº 1 en Gaming



ROG STRIX

SCAR EDITION GL703

PRECISIÓN ABSOLUTA

Pantalla Gaming
144Hz

Procesador Intel®
Core™ i7 de
8ª generación

Gráfica Nvidia
GeForce
GTX 1070



ASUS

SUMARIO

EL MANDO RECOMIENDA

03 BIENVENIDOS

04 ACTUALIDAD

Jorge Coscarón @MightyKoska

ESTAMOS JUGANDO

05 ENTÉRATE

Victor Moyano @PsiconautaEl

06 ESTAMOS JUGANDO

Elric Ruiz @elricdecom

08 ESPORTS/VR

Carlos de Ayala

BLU RAY/DVD

09 CÓMIC/BLURAY/SERIES

Laura Roldán @Laura_Roldan1

TECNOLOGÍA LA ÚLTIMA

10 TECNOLOGÍA GAMER

Elric Ruiz @elricdecom

11 OUTSIDERS

NinjaDy @dy_ninja

The WorldPad Magazine

DIRECTOR Elric Ruiz

DISEÑO Marcos Jiménez

EDICIÓN Soraya Leal

WEB Y CONTACTO

Redaccion@elsotano perdido.com

PUBLICIDAD

TWPM.publicidad@elsotano perdido.com

PRODUCCIÓN



SÍGUENOS EN

The WorldPad Magazine @TheWorldPad1

Lo primero es presentarse

NO TE LO PIERDAS | La muchachada enloquece con **Fortnite**. ¿Son de verdad **peligrosos** los videojuegos? La transformación definitiva de **Lara Croft**.



Damas y caballeros! ¡Niños y niñas! ¡Perros y gatos súper inteligentes que de algún modo hayan aprendido a entender el castellano escrito! ¡Sed todos bienvenidos al primer número de The WorldPad Magazine! Como un jugador de fútbol que en su debut en primera división marca en el descuento un golazo de chilena que le da la victoria a su equipo, nosotros también aspiramos a lo más alto en nuestro bautizo de fuego. Y eso en nuestro caso es convertirnos en tu revista gratuita de referencia en cuanto a videojuegos, ocio y tecnología. Aunque sabemos que no es un objetivo sencillo, el menú que os hemos preparado hará que nos vayamos ganando vuestra confianza. Para empezar analizamos todas las claves del último gran fenómeno digital: Fortnite; luego nos ponemos serios para hablar de la adicción a los videojuegos y su hipotética estigmatización y antes de que os deis cuenta ¡bam! temazo de portada con el esperadísimo Shadow of the Tomb Rider y el renacimiento de nuestra saqueadora de tumbas favorita, Lara Croft; de guarnición llevamos cine, series y cómics y para el postre, tecnología de vanguardia y una selección de juegos fuera de la ley que no deberías conocer. Todo rico y con fundamento. Esperamos que disfrutéis leyendo esta revista tanto como nosotros haciéndola. Buen provecho.



ESPORTS · EXPO · RETRO · CONFERENCIAS
COSPLAY · INDIE · CONCIERTOS · DESARROLLO
REALIDAD VIRTUAL · FREEPLAY · YOUTUBERS

COMPRA YA TU ENTRADA EN
WWW.GAMEPOLIS.ORG

20 | 21 | 22
JULIO 2018
PALACIO FERIAS MÁLAGA

¿Por qué la gente se ha vuelto tan loca con Fortnite?

ACTUALIDAD | Es gratis, es divertido y es todo un fenómeno a nivel mundial. Esto es lo que debes saber sobre el juego que arrasa entre los más jóvenes.



Fortnite, el juego de Epic Games, se encuentra disponible para PS4, Xbox One, PC/Mac y dispositivos iOS.

Si nunca has jugado a Fortnite Battle Royale, nos imaginamos al menos que el nombre te puede sonar o quizá te hayas topado con alguna noticia sobre él si has entrado en Internet durante los últimos meses. Pero a efectos prácticos vamos a asumir que no tienes ni pajolera idea de lo que te estamos hablando y comencemos por el principio. El Fortnite, para acortar, es un juego para consolas, PC y móviles que pertenece al género de los Battle Royale, o sea, cien jugadores caen desarmados en una isla desierta y deben pertrecharse para matar o morir hasta que, como en Los Inmortales, solo quede uno. Solo tienes una vida y puedes jugar solo o con tus colegas. El título, desarrollado por Epic Games, no ha sido el primero en subirse a este carro virtual. De hecho, se podría decir, ejem, que ha plagiado al Playerunknown's Battlegrounds, que partía el bacalao hasta hace no mucho. Pero en menos de un año, Fortnite se las ha arreglado para destronarlo. ¿Cuáles son las claves de este éxito tan repentino que incluso ha supuesto un punto de inflexión en la historia de los videojuegos?

Primero, al contrario que su rival que se vende por 30€, es gratis. Y lo gratis gusta. Su estética de dibujos animados que recuerda al Minecraft también contribuye tanto a hacerlo divertido como a presentar un aspecto menos violento, que tranquilice a los padres de los chavales. Lo podríamos llamar

un "Call of Duty para niños". Y es bien sabido que ningún juego popular que se precie puede prescindir de una buena campaña de padres-anti-videojuegos. ¡Hasta ahí podríamos llegar! Incluso ahora se habla de una campaña de ciberdelincuentes para obtener datos y dinero de los usuarios. Si es que no le falta de nada.

Pero además de ser divertido de jugar, también sus fans disfrutan viendo como otros juegan. No olvidemos que los chavales no se ponen a ver el telediario con sus padres por la noche, ven a los youtubers jugar. Ahí va un dato: hace pocas semanas, el archiconocido youtuber EIRubius consiguió reunir en su streaming, a través de YouTube, a un millón de personas para un torneo de Fortnite. Fue el tercer streaming más seguido en la historia y la partida de un videojuego más vista jamás. Toma jeroma.

En cuanto a juegos para móviles, te lo veías venir, arrasa también. Pese a ser, insistimos, un juego gratuito, en su reciente debut para dispositivos iOS –su salida a Android será en breve– ganó 15 millones de dólares en las tres primeras semanas y está presente en más de 11 millones de dispositivos. Ahora es el líder destacado en ganancias, por delante de clásicos consolidados como Candy Crush Saga, Clash of

Clans o Pokémon Go. Su éxito en este caso radica en ser una copia exacta del juego para ordenador o consolas y también que te permite jugar con los colegas entre diferentes plataformas, conservando los progresos. Otra diferencia con sus competidores es que las compras dentro del juego no te permiten avanzar más rápido, sino que son animaciones o trajes chorras, además de una suscripción de tres meses llamada Pase de Batalla.

Si aún no te has hecho una idea de las dimensiones enormes de este juego, te contamos que ya son 125 millones sus usuarios. ¡125 millones! Qué barbaridad. Y poco a poco se va incorporando a la cultura popular. ¿Que un jugador iraní hace una voltereta en un saque de banda en el Mundial? ¡Decimos que es un baile de Fortnite! ¿Que el luchador de la UFC Connor McGregor tiene un baile de celebración? ¡Lo incorporamos al Fortnite! Las celebrities de la música y el deporte participan en torneos y ya se habla de que pronto será un e-sport. Y lo mejor, si alguna vez necesitas entablar conversación con un adolescente y te ves un poco perdido, tienes una gran posibilidad de decirle "¿y tú también juegas al Fortnite?" y ya lo tengas entretenido un par de horas contándote batallas. Sí, es la versión moderna de tu abuelo en la Guerra Civil y tu padre en la mili.

La ¿futura? estigmatización del videojuego

ENTÉRATE | Tras más de 20 años sin revisar su Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE), la OMS incluirá el trastorno por videojuegos en su decimoprimer edición.

Los que llevamos décadas danzando alrededor de la industria del ocio interactivo sabemos, de sobra, el placer que supone estrenar un videojuego que llevamos meses –incluso años– esperando: abrir la caja, deleitarse (incluso olerla), dar una vuelta al manual de instrucciones y colocar el juego en su videoconsola. Rituales al placer previo de pulsar start. Esa sensación, analógica y sin sentido para los muggles del ocio digital, se comprende mejor una vez que se ve al jugador inmerso en su particular pasión: parece absorto, no responde a comunicación alguna y es capaz de estar en la misma postura durante horas. El jugador está, oníricamente, dentro de su universo.

La industria, por suerte, ha evolucionado para dejar atrás los repetidos mantras con los que crecimos los primeros jugadores. Contra todo pronóstico, las "maquinitas" no han frito nuestro cerebro, no nos hemos convertido en drogadictos o delincuentes y, ¡oh sorpresa!, tampoco hemos sentido la necesidad de comprar un arma para dar salida a la violencia interior. Con esto no se pretende negar los casos, que los hay, donde cualquier consumo en exceso se convierte en un problema para el jugador, su familia y entorno; pero, siendo críticos, habría que examinar a fondo la realidad social, cultural y personal de cada caso para culpar a un videojuego sobre el comportamiento de una persona.

Lo anterior viene como preludeo a lo que podría ser, en el futuro, una causa de alarma social: la Organización Mundial de la Salud ha decidido que, tras más de 20 años sin revisar su Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE), incluirá el trastorno por videojuegos (Game Disorder) en su decimoprimer edición, sin distinciones sobre si el videojuego es en línea o no.

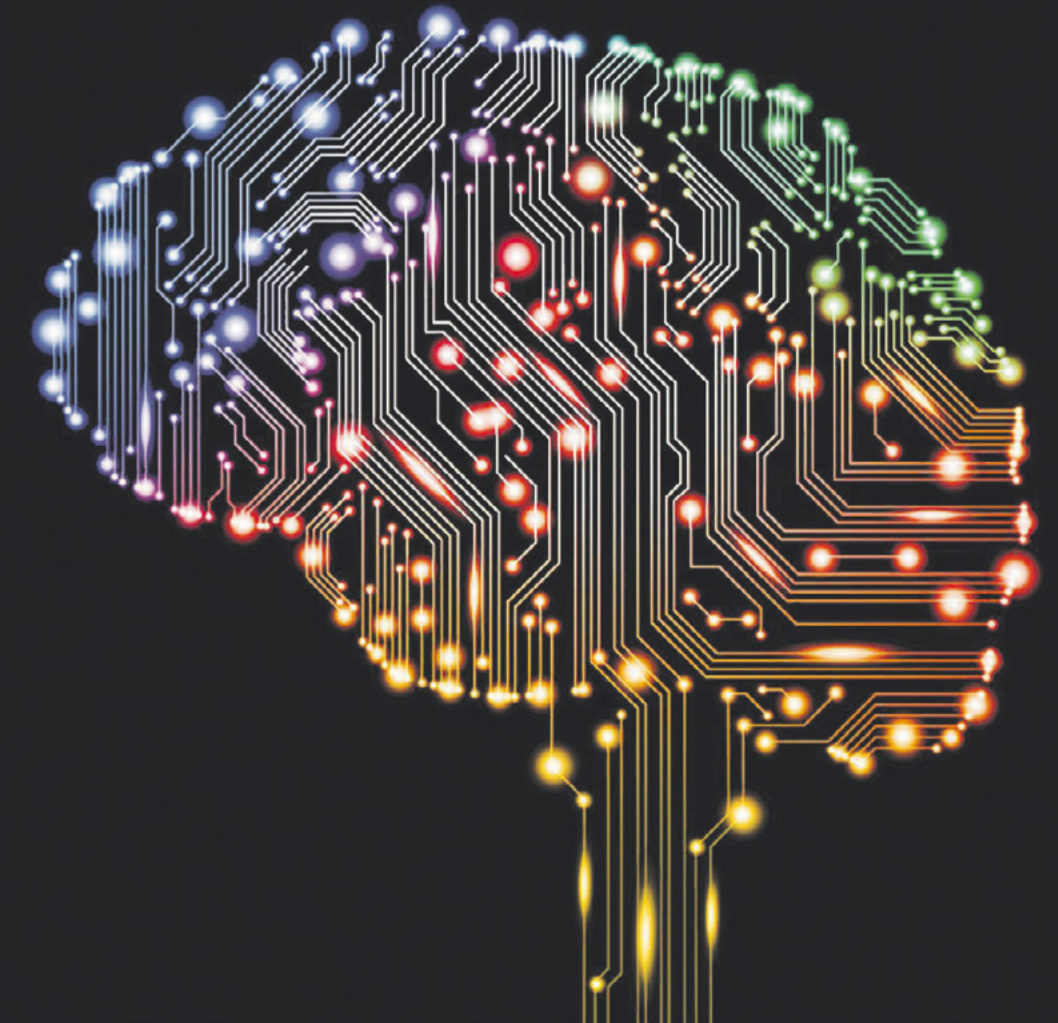
Introducido dentro del apartado de trastornos debidos al comportamiento adictivo y con idéntico redactado que el relacionado con la ludopatía, se requiere de un patrón que implique falta de control sobre el juego (frecuencia, duración, intensidad, etcétera), prioridad creciente hacia el juego en detrimento de otros intereses y actividades diarias y, por último, una continuación o escalada de tiempo jugando a pesar de ser consciente de sus consecuencias negativas. Estos criterios están supeditados a un deterioro significativo en áreas como la personal, educativa, ocupacional o familiar, siempre y cuando el comportamiento disfuncional supere los 12 meses de duración (aunque podrá reducirse si la sintomatología es grave).

Las voces discordantes no han tardado en aparecer, alegando que la base científica del concepto es muy baja; que la cantidad de falsos positivos entre niños y adolescentes puede ser alarmante, y, en definitiva, que no existe un consenso científico sobre la sintomatología y la evaluación del juego patológico que requiera de su inclusión en la clasificación.

Dejando de lado ciertas matizaciones, es una buena noticia que la comunidad científica preste atención a los videojuegos, pues, al fin y al cabo, lo podemos encontrar en cada uno de los aparatos electrónicos que nos rodean. Pero cuidado, porque una interpretación de la norma en

sentido estricto puede ser más perjudicial que beneficioso. Estar enganchado a Battlefield durante meses no es incompatible con llevar una vida saludable; tener un clan en 'Call of Duty' no te convierte en adicto (en el peor de los casos en "Campero"); y, por supuesto, echarle horas a un videojuego para ser el mejor entre tu círculo de amigos no lleva a nadie, por sí solo, hacia el camino de la amargura. Ante todo, sentido común, por favor.

Victor Moyano es Graduado en Psicología por la Universitat Oberta de Catalunya y licenciado en Criminología por la Universidad de Barcelona



Shadow of the Tomb Raider

VIDEOJUEGO DE PORTADA | Te adelantamos la transformación que terminará por convertir a Lara Croft en la saqueadora de tumbas que todos conocemos.

Shadow of the Tomb Raider será el último acto de la trilogía que marca el renacimiento de Lara Croft en el aspecto creativo. Su próxima aventura para Xbox One, PC y PlayStation 4, enfrentará a la heroína con un momento decisivo, que, de acuerdo con Square Enix y Eidos, supondrá el ápice de la transformación que terminará por convertirla en la saqueadora de tumbas que conocemos. Mientras en la primera entrega encontramos una Lara asustada y confundida, que simplemente hacía lo necesario para sobrevivir, como por ejemplo dar caza a distintos animales, en Rise of the Tomb Raider, vimos a Lara más segura de sí misma, ya no evitaba la realidad y la hacía frente con cierta cautela. En cambio, en Shadow of the Tomb Raider veremos un personaje endurecido que se no aleja de ningún desafío, sin importar los perjuicios que pueda ocasionar. Este viaje narrará la naturaleza más sórdida de Lara, obligándola a tomar decisiones que pondrán a prueba su humanidad y tendrá decidir lo que está dispuesta a sacrificar. La protagonista será personalmente responsable de algunos desastres que pondrán en peligro las vidas de miles de inocentes y se encontrará por primera vez con las consecuencias de sus acciones.

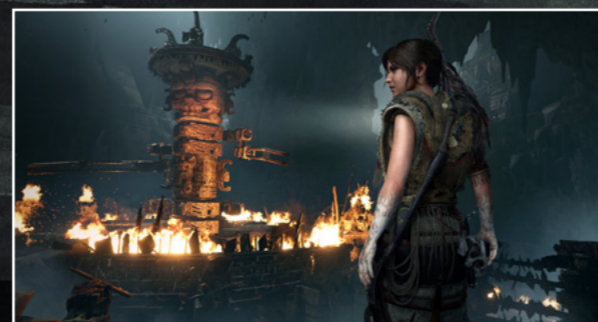
El proceso iniciado en 2013, sin embargo, no ha dejado de crecer en seguidores, complejidad y profundidad. Esta tercera entrega nace con una historia apasionante que ejercerá una enorme presión sobre el personaje para enmarcarlo en situaciones que permiten liberar un componente de sigilo más variado y complejo, por no hablar del notable incremento del alcance y la estratificación de los mapas del juego. Hasta el momento, muchos de estos elementos habían permanecido ocultos para la prensa y el público, pero afortunadamente Eidos Montreal se ha decidido a darnos una idea más clara de lo que vendrá después. Por ejemplo, si en el primer Tomb Raider para sobrevivir teníamos que conformarnos con un fuego de campamento y pequeños pueblos exiliados, esta vez podremos vagar por una ciudad real. Oculta en algún lugar de la gran selva amazónica, de hecho, se encuentra Paititi, un legendario reino inca localizado al sur de la Amazonia,

una ciudad mitológica perdida, que como Lara descubrirá, es más que una leyenda. El centro urbano está habitado por pueblos indígenas, y representa, a fin de cuentas, un punto de referencia para las principales culturas mesoamericanas de la antigüedad. En los diversos barrios de la ciudad se pueden reconocer influencias mayas, incas y aztecas en la arquitectura de edificios, templos y reflejado entre diversas estructuras.

La interacción con los personajes será fundamental en esta nueva aventura, ya que muchos de ellos podrían asignar a Lara algunas tareas secundarias. En Paititi también encontraremos comerciantes, a quienes podremos comprar materiales para fabricar municiones y consumibles, así como ropa nueva, pues la personalización estética será un factor muy importante. Lejos de la relativa seguridad que se puede encontrar en Paititi, Lara tendrá que enfrentarse a una peligrosa selva tropical. Un área mucho más salvaje que las atravesadas por nuestra arqueóloga hasta ahora, literalmente invadida por la vegetación y definitivamente intrincada desde el punto de vista de la estructura. A juzgar por lo visto, el esfuerzo por mejorar el diseño de las áreas dispuestas para explorar es innegable.

Dada la importancia que la exploración y la resolución de rompecabezas asumen en la producción, el equipo de desarrollo ha decidido apostar por la combinación de ambas, es decir, si en los capítulos anteriores había que conformarse con una gran sala central repleta de inscripciones y mecanismos con algún tesoro escondido, aquí cada cripta dispondrá un área explorable que también requerirá tiempo de cuidadosa espeleología virtual. Incluso las ahora famosas tumbas han recibido un tratamiento similar, pues serán más anchas, más amenazantes y más complejas.

Sin duda todos los seguidores de Lara Croft esperan impacientes la llegada del 14 de septiembre, fecha en que Shadow of the Tomb Raider debutará en Xbox One, PS4, y PC para cerrar la épica trilogía desarrollada por Crystal Dynamics.



Disponible el 14 de septiembre para Xbox One, PlayStation 4 y PC.
www.tombraider.com

Esports

ESPORTS | La **League of Legends Championship Series Europe** se celebrará los días 8 y 9 de septiembre en el Palacio Vistalegre de Madrid.



Si, la competición más importante de League of Legends en Europa: la Championship Series Europe se celebrará los días 8 y 9 de septiembre en Madrid en el Palacio Vistalegre, con capacidad para 15.000 personas.

Se trata del evento de eSports más grande que ha acogido España nunca. La Comunidad de Madrid toma así el testigo de París, sede de pasadas ediciones de una modalidad de deportes electrónicos que, no solo genera audiencia, sino que supone un aliciente económico y laboral.

Cada mes, más de 100 millones de personas juegan a

League of Legends, el videojuego de Riot Games, cuyos campeonatos mundiales se celebran en grandes estadios y son seguidos por millones de personas. La LCS EU es la máxima competición profesional del título en nuestro continente. En ella participan los diez mejores equipos de la región, que luchan por ser los campeones de Europa y logran un billete al Campeonato Mundial de 2018.

No es la primera vez que la LCS EU elige Madrid como sede de unas finales. En 2015, la capital fue el destino escogido para celebrar la fase final del split de primavera. En esta



oportunidad, se trata del split de verano, que empezará el próximo 15 de junio y tiene una mayor trascendencia; puesto que el ganador se clasifica de manera directa para el mundial. Fnatic, campeón de primavera, parte como favorito. Sin embargo, todo puede pasar en la competición. Por todo ello, habrá que estar muy atentos a lo que sucede en los próximos meses de competición, para conocer qué equipos estarán en septiembre en Madrid luchando por convertirse en los campeones de la LCS EU.



El shooter táctico de PS VR

CASCO Y MANDO: LO ÚLTIMO EN VR | **Firewall Zero Hour.** El inmersivo shooter de realidad virtual estará disponible desde el próximo 29 de agosto de 2018.

Ya va quedando menos para la llegada del inmersivo shooter Firewall Zero Hour para el dispositivo de realidad virtual PlayStation VR. El juego llegará a las tiendas españolas, tanto en formato físico como digital a través de PlayStation Store, el próximo día 29 de agosto de 2018. La versión física también contará con un bundle que, además del propio título, añade el mando pistola PS VR AIM Controller. Pero no hay que preocuparse, porque también es compatible con el DualShock 4.

Si no conoces el proyecto, Firewall Zero Hour, nos invita a adoptar el papel de un mercenario a nuestra elección (habrá un total de 12 para elegir) en combates 4 contra 4 donde según sus creadores, la estrategia, coordinación y elección de equipamiento y armamento serán las prioridades para completar con éxito la misión. Los objetivos variarán entre atacar la posición enemiga para localizar el portátil e iniciar el hackeo y obtener los datos, o bien, proteger dicha posición evitando a toda costa que el enemigo se haga con ellos. Dependiendo del tipo de misión, la estrategia y táctica variarán según propongan los diferentes escenarios que incluye el título: desde rascacielos, pasando por callejones o enormes almacenes.

En este sentido, el título se centra principalmente en el modo multijugador online, ya sea en modo cooperativo en el que jugadores humanos se enfrentan a soldados controlados por la I.A. o bien en modo competitivo que enfrente a equipos de jugadores contra jugadores. Además, también se incluye un modo entrenamiento para un solo jugador.

Cine + mando

ESTAMOS VIENDO | **Black Panther.** La Pantera negra de la Casa de las Ideas también se reivindica en el salón de casa

Después de su incontestable éxito en pantalla grande, la edición Blu-Ray de Black Panther nos vuelve a llevar de aventuras a su hogar, la nación de Wakanda. Allí, el portador de la máscara negra ocupará su lugar en el trono. Pero la tranquilidad sólo es una apariencia, porque un viejo enemigo entrará en acción poniendo a prueba a T'Challa. Todo esto y mucho más lo puedes encontrar en una edición que viene repleta de extras, como comentarios del director Ryan Coogler y la diseñadora de producción Hannah Beachler.

También hay tomas falsas, escenas eliminadas y diversos materiales que nos permiten

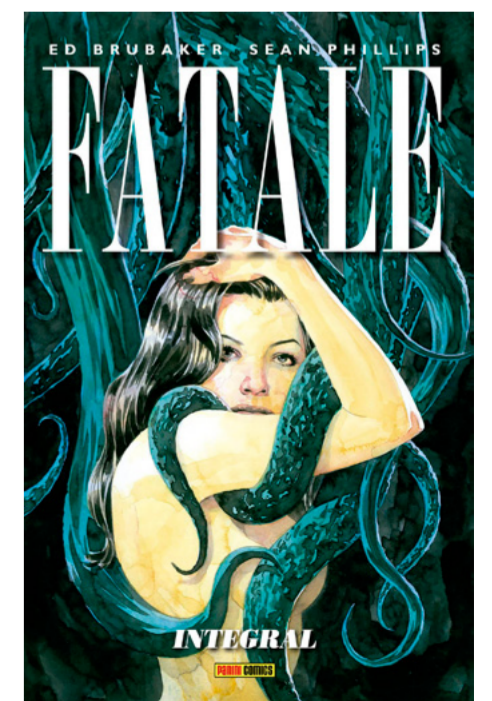
echar un vistazo a las costumbres, tradiciones y problemas sociales que inspiraron Wakanda, explorando lo que esta nación significa para el mundo ahora que ha salido de su escondite. Una de las fortalezas y características definitorias de Black Panther como película, es su visión singular de este mundo y sus personajes. La pieza explora lo que hace que el protagonista sea tan diferente del resto de los héroes de Marvel Cinematic Universe (MCU), a través de conversaciones con Ryan Coogler, Joe Robert Cole, Nate Moore, Christopher Priest, TaNehisi Coates y Don McGregor.



Suelta el mando

HAZTE UN CÓMIC | **Fatale.** Llegan los volúmenes integrales de la obra conjunta de Brubaker y Phillips.

Por fin, Panini se ha decidido a publicar los integrales de Fatale, la obra maestra de Brubaker y Phillips, los autores de Criminal e Incognito. En Fatale se dan cita secretos, mentiras, terror, lujuria y monstruos de la noche de los tiempos. En la actualidad, un hombre se obsesiona con una mujer. Mientras tanto, en los años cincuenta, la misma mujer destruye la vida de todos aquellos que se cruzan en su camino. ¿Qué horrible secreto oculta? Sólo ellos podrían haber unido el género negro con el terror de H. P. Lovecraft.



Hazte una serie

TELEVISIÓN | **Final Space.** El arma más destructiva del universo es verde y esponjosa.

El 8 de junio, TNT estrenaba en nuestro país la serie de animación Final Space, una propuesta de ciencia ficción que mezcla humor, acción y aventura creada por Olan Rogers, un joven talento que reúne a una multitud de se-

guidores en internet con sus vídeos en YouTube. La serie está protagonizada por Gary, un astronauta que está cumpliendo sentencia en una estación espacial donde hace muy buenas migas con Mooncake, su nuevo y colorido amigo extraterrestre. Pero lo que Gary desconoce es que este adorable alienígena es un arma de destrucción masiva codiciada por un genio del mal que no se detendrá ante nada



ni nadie hasta capturar y usar a Mooncake para sus fines maléficos. Si no conocías la serie, te alegrará saber que la primera temporada de 10 capítulos también estará disponible en vídeo bajo demanda.

Tecnología a la última

HARDWARE | Probamos el portátil gaming con el procesador más rápido de Intel y pasamos semanas jugando con los Galaxy S9.



Razer, presenta un portátil gaming de ensueño y reducidas dimensiones

Nos desplazamos hasta Irvine, California, para probar la nueva bestia de Razer, un portátil que cuenta con una pantalla de 15.6" Full HD (1920 x 1080), tasa de refresco de 144 Hz y mejora la visualización de juegos con unos gráficos de movimiento fluido a pantalla completa y color 100% sRGB color. Con esto se podrá obtener una resolución de hasta 4K (3840 x 2160) con funcionalidad táctil y soporte de color 100% Adobe RGB.

Controlar la disipación del calor sin sacrificar el rendimiento en un tamaño tan reducido no es tarea fácil, pero la compañía utiliza tecnologías de cámara de vapor para dar una solución de enfriamiento que sustituye a los tradicionales canales de calor que se utilizan en los actuales portátiles para juegos.

El **Razer Blade** presenta la nueva 8ª generación de procesadores Intel Core i7-8750H, así como la gráfica NVIDIA GeForce GTX 10 Series. La nueva CPU Intel 6 core eclipsa a su predecesora en rendimiento y capacidad de respuesta, con velocidades de Turbo Boost de hasta 4.1

GHz. Para impulsar las velocidades de tasas de frames, se podrá elegir entre una tarjeta gráfica GeForce GTX 1060 o una GeForce GTX 1070, que cuentan con un diseño Max-Q para una experiencia de juego optimizada. Para realizar multitarea a alto nivel, también incluye 16 GB de memoria de doble canal a 2667MHz con disco duro PCIe SSD con configuraciones de hasta 512GB, con posibilidad de ampliación a 32 GB de memoria de 2 TB de disco duro.

Como opciones de conectividad, tenemos la capacidad de mostrar hasta 3 pantallas externas a través de sus conectores Mini DisplayPort, HDMI, y Thunderbolt 3. Se podrán conectar dispositivos y periféricos gracias a sus 3 puertos USB 3.1 Gen 1. Para una mayor comodidad de visualización y organización del escritorio, el portátil incorpora soporte Chroma con una franja de luz delantera y 3 puertos USB en la parte posterior. Históricamente la gama Blade ha destacado por su potencia, portabilidad y diseño, y este nuevo producto parece que no va a ser la excepción.

Jugando con el móvil

Hoy en día, el usuario gaming demanda que su smartphone disponga de la última tecnología, la mejor calidad de imagen, procesadores que le permitan ejecutar grandes juegos y herramientas que se adapten a sus necesidades. En este caso los nuevos modelos **Galaxy S9 y S9+** de Samsung ofrecen una solución magistral en materia gaming.

Hemos pasado unas semanas pegando tiros en PUBG Mobile, pasando miedo con Dead Trigger 2, aprendiendo magia y hechicería con Harry Potter: Hogwarts Mystery y nos hemos ganado el sustento cazando todo lo que se movía en Oddworld: Strangers Wrath. Después de este tiempo, algo que nos ha quedado claro es que jugar con un smartphone no tiene por qué convertirse en un ejercicio frustrante, siempre, claro que cuentes con un teléfono con gran pantalla y altas prestaciones, que además pueda combinar accesorios, como mandos de control para potenciar la experiencia o una base de sobremesa para jugar en cualquier parte como si se tratase de una consola con pantalla incorporada. Aquí podemos optar por la nueva DeX Pad, con la cual se pueden conectar otros dispositivos a un monitor

externo, con un aumento de la resolución a WQHD.

La cámara también participa de forma activa en muchos de los juegos que tenemos a nuestra disposición, y tanto el Galaxy S9 y S9+ de Samsung incorporan tecnologías Super Speed Dual Pixel. Además de la cámara, los altavoces de los nuevos Galaxy portan sonido premium estéreo calibrados por AKG, soporte Dolby Atmos y sonido envolvente 360 grados. La experiencia de juego se complementa con la pantalla infinita del fabricante, con mejora del contraste adaptativo incluso bajo la luz directa del sol.

Sin duda, los especímenes más completos de la marca nos han ofrecido resultados sobresalientes en todas y cada una de las duras experiencias de juego a las que se han visto sometidos, gracias a la integración de procesadores de ocho núcleos con una memoria RAM de 4GB en el caso del modelo estándar y de 6GB en la versión plus. Por otro lado, en relación al tema de almacenamiento, que siempre es un dolor de cabeza, la capacidad interna se presenta en varias opciones, de 64, 128 y 256GB, en ambos casos, que pueden ampliarse con una tarjeta micro SD hasta 400 GB.

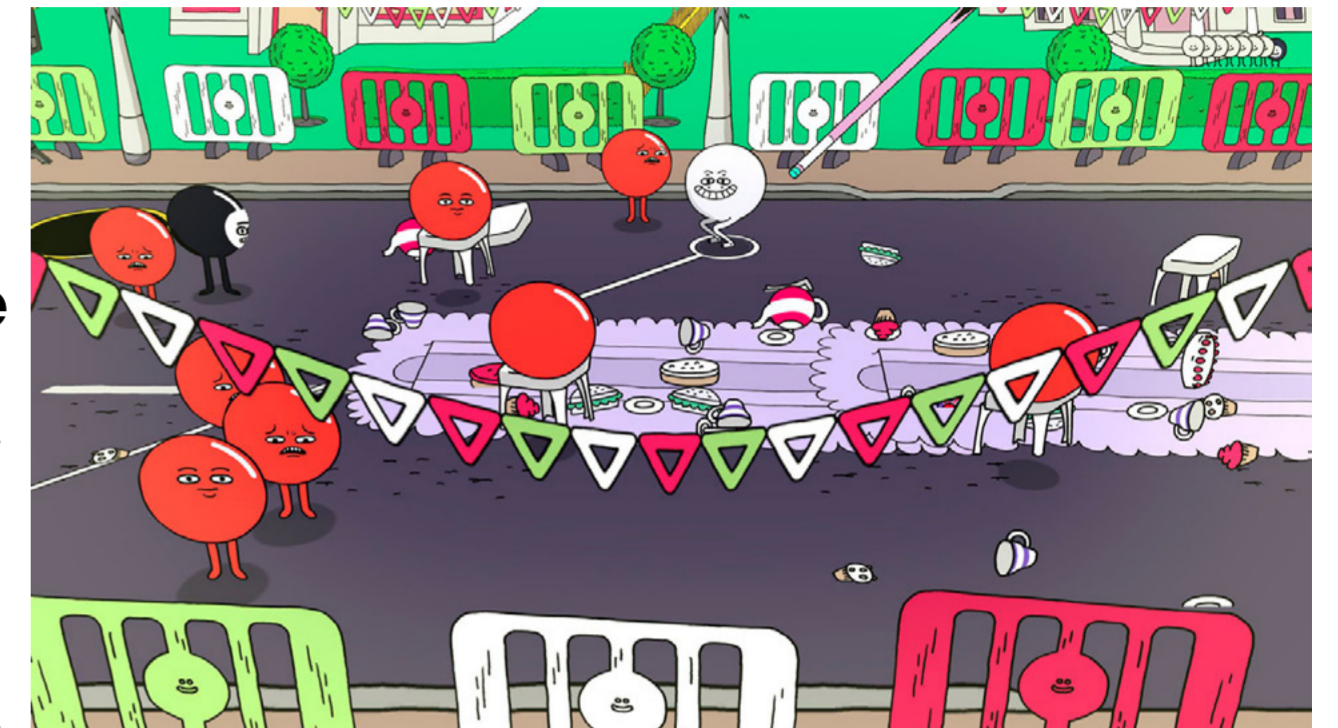


Outsiders

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

Así de maravilloso es **Pool Panic**, el peor simulador de billar del mundo

Sus opciones de juego se limitan a apuntar y disparar ¿Qué más se necesita para empezar cualquier tipo de fiesta?



¿Qué pensarías si te presentasen un juego de billar en el cual solo hay que mirar y golpear? Probablemente, que se trata del simulador interactivo más simple que haya dado este deporte. Pero este no es el caso de Pool Panic, un juego destinado a PC y Nintendo Switch de Adult Swim Games que emplea precisamente esta temática para crear una aventura muy divertida y creativa. Aunque os podemos asegurar que a nivel jugable es el simulador de billar menos realista del mundo, esta particular obra tiene otros atractivos. Para comenzar nos invita a jugar como una inconsciente bola blanca en una mesa de billar gigante que se extiende a través de 100 niveles sobre un mundo de coloridos dibujos animados.

Nuestra sucia bola blanca visitará de junglas a desiertos, hasta carnavales y ciudades, todo, mientras tan solo golpeamos un peculiar elenco de bolas de billar, la mayoría de las cuales no apreciarán que falles.

Todos los niveles de Pool Panic tienen una bola 8, y como no podía ser menos, esta no se quedará esperando. Los combates, por ejemplo, se desarrollan exactamente como en este deporte de precisión: apuntas y golpeas a los enemigos con la bola blanca, que es la protagonista del juego. Sin embargo, al tratarse de un indie de aventuras, a cambio ofrece un mundo entero para explorar, muchos personajes, niveles y un universo desenfadado y colorido.



Abúrrete como nunca en el espacio con **Objects in Space**

Es un batiburrillo de ideas, pero comienza su andadura en PC y nos encanta



Objects in Space es un juego espacial de estilo retro en mundo abierto y merecedor finalista de todo un GDC. Lo traemos aquí porque recientemente comenzaba su andadura comercial gracias al Acceso anticipado en Steam y GOG para PC y Mac. Lo vamos a intentar explicar... Es una obra espacial de acción-sigilo en mundo abierto 2D que se desarrolla en Apollo, un enorme cúmulo de galaxias a docenas de años luz de la Tierra. El jugador desempeña el papel del capitán de una nave que se dedica a la compraventa para hacerse con algo de dinero y que, permite, además, la posibilidad de construir (en casa), puentes de mando personalizados con piezas físicas. ¿Vale?

No en serio, en Objects in Space los jugadores tienen su propia nave y deben abrirse camino en el sistema Apollo (un nuevo hogar que lleva casi cincuenta años desconectado de nuestro sistema solar), un lugar apartado en el que ha surgido una nueva era para que la humanidad prospere en condiciones desoladoras. Todo ello transcurre sobre un mundo abierto con plazo de tiempo donde la acción sucede durante tres meses. De acuerdo con el equipo de desarrollo, se ha logrado que este mundo abierto sea "único", un mundo en el que los jugadores "existen" durante un tiempo, pero que no siguen un guion principal. Vamos, ¡de culto! ¿Ni una pizca de curiosidad? Pues es un juegazo, vosotros mismos.

U-tad

ÚNETE AL CENTRO UNIVERSITARIO
MÁS PREMIADO EN VIDEOJUEGOS

GRADO UNIVERSITARIO OFICIAL EN

DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS

MÁSTERES EN ARTE, GAME DESIGN Y PROGRAMACIÓN

PLAZAS
LIMITADAS

www.u-tad.com

900 373 379

info@u-tad.com

Calle Playa de Liencres, 2.
Complejo Europa Empresarial 28290 Las Rozas, Madrid


Centro adscrito a
Universidad
Camilo José Cela

Programa colaborador por el Ministerio de Educación y Ciencia

EDICIÓN 20 ANIVERSARIO



2K19


REY
 STRIVE
 -FOR-
 GREATNESS
 JUST
 ICIA
 MAN IN THE
 ARENA
 → X ←
 27/8mm 2-5
 Larga vida al Rey 5

330↑EL
 ELEGIDO
 DETERMINACIÓN
 I Promise
 #4HM
 RWTW
 G.O.A.T
 JAMES GANG
 BRONNY · BRYCE
 - ZHURI -
 ST-V-M
 POTENCIA

JUEGA 4
DÍAS ANTES
 7 DE SEPTIEMBRE



**¡RESÉVALO YA Y LLÉVATE
 UN BALÓN SPALDING ORIGINAL
 DE REGALO!***

*Promoción válida en el territorio español y vinculada a la reserva de NBA 2K19 Edición 20 Aniversario. Sujeto a disponibilidad. Unidades limitadas.
 ©2018 Take-Two Interactive Software, Inc. © 2018 2018 NBA Properties, Inc. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.

