

The WorldPad

11/19

www.elsotanoperdido.com

Magazine

Publicación gratuita. Prohibida su venta

DEATH STRANDING™

Nos dejamos llevar por uno de los juegos más sorprendentes de los últimos tiempos

ESTAMOS JUGANDO | **Death Stranding**

Hideo Kojima firma una superproducción inimitable en lo narrativo y única en lo jugable.



Perfilando a uno de los gurús del entretenimiento

ACTUALIDAD |
Un excéntrico divo que no se muere la lengua al hablar de cualquier tema.



La evolución de Hideo Kojima

ACTUALIDAD |
Los juegos que no conocías del creativo japonés.



DLCs, las tres letras más caras en el mundo de los videojuegos

ENTÉRATE |
Pros y contras de los contenidos descargables.



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

Nos rendimos al Death Stranding

04 ACTUALIDAD

Los proyectos menos conocidos de Hideo Kojima

Kojima

Carlos de Ayala

05 DLCs: Las tres letras más caras del mundo de los videojuegos

Jorge Coscarón

@MightyKoska

ESTAMOS JUGANDO

06 ESTAMOS JUGANDO

Elric Ruiz @elricdecom

08 ENTÉRATE

Kojima, perfilando a uno de los gurús del entretenimiento

Gustavo Voces

@VocesFernandez

09 CASCO Y MANDO

Lo último en VR

Laura Roldán @Laura_Roldan1

Roldan1

SUELTA EL MANDO

Especial Frank Miller

NinjaDy @dy_ninja

TECNOLOGÍA A ÚLTIMA

10 TECNOLOGÍA

GAMING

Oscar Torroba @Oskart0

Nos rendimos al Death Stranding

NO TE LO PIERDAS | Aceptamos gustosos un nuevo trabajo en una mensajería muy especial, la que sirve para unir y vincular un mundo tan misterioso como sorprendente.



Orgullosos poseedores del mando, por fin estamos disfrutando de Death Stranding, uno de los títulos que marcará la generación de videoconsolas. Pero mientras llevamos paquetes, construimos puentes, cuidamos de BB, dejamos atrás Entes Varados y nos atiborramos de alguna bebida energética, nos preguntamos quién es Hideo Kojima. Para ello, repasamos su trayectoria y perfil más personal, nos preguntamos si se arroja bien por la noche cuando regresa a su Setagaya natal en Tokio y nos paseamos por sus juegos menos conocidos. Vamos, lo normal.

Todo esto lo acompañamos con una pregunta de profundidad insondable ¿Qué es un DLC? ¿Un auténtico extra que complementa la experiencia o un complemento a las arcas de editores y desarrolladores? Después de esto, lógicamente, nos quedamos para cazar moscas (con un increíble simulador científico para VR). Y rápidamente cambiamos de mando para ganar un par de partidas, jugamos a Call of Duty: Mobile en un Galaxy Note 10 y nos relajamos repasando alguna de las joyas del mítico Frank Miller. ¡Pasen y vean! En fin, esperamos que sea de vuestro agrado y que disfrutéis leyendo esta revista tanto, como nosotros haciéndola.

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

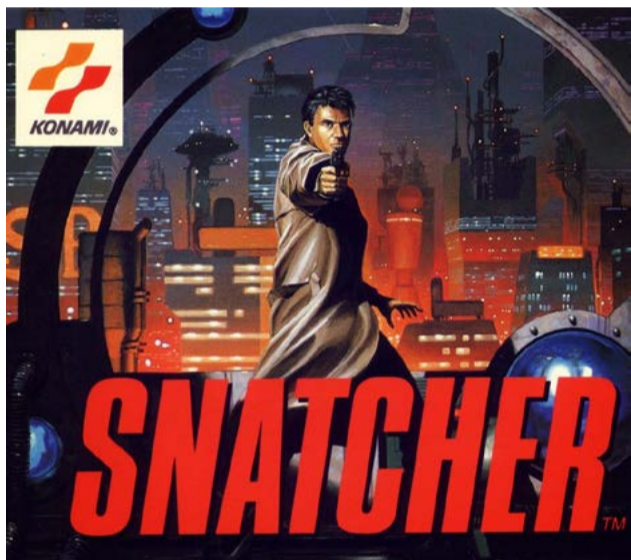
 The WorldPad Magazine  @TheWorldPad1



¿Hubo vida antes de Death Stranding?

ACTUALIDAD | **Rebuscamos entre los proyectos menos conocidos** en la trayectoria de Hideo Kojima intentando poner algo de orden.

Además de llevar ligado -por siempre jamás- el nombre de la serie Metal Gear, Hideo Kojima es una de las figuras más importantes en la industria de los videojuegos. Ahora mismo se encuentra de plena actualidad por el estreno del esperado Death Stranding, pero a lo largo de su carrera, durante los más de treinta años que abarca su paso por la industria, el diseñador y director ha participado en más de quince proyectos, algunos de los cuales ha podido pasar desapercibido para el público general. Con esta inquietud en mente, nos hemos puesto a realizar un listado con las obras menos conocidas del creativo japonés. Las otras obras de Kojima:



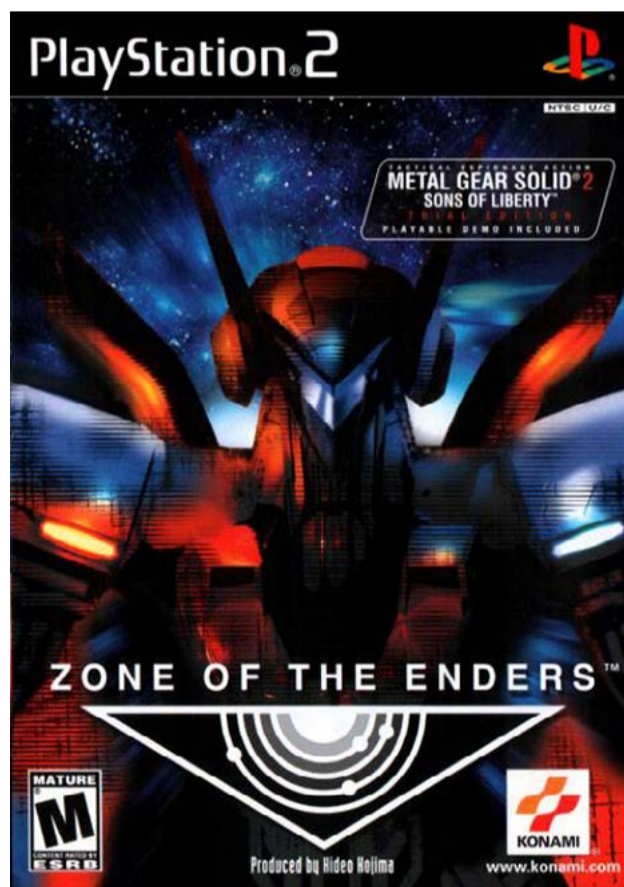
SNATCHER (1988)
NEC PC-8801/MSX 2

Si te encuentras entre los que opinan que la serie Metal Gear es más parecida a una película que a un videojuego, obviamente, no has jugado a todos sus títulos. Escrito y dirigido por Kojima, la idea básica de Snatcher guardaba mucho parecido con películas como Blade Runner, pero el juego se aleja mucho de su inspiración a medida que se desarrolla la trama. La historia se ampara en los parámetros clásicos de una aventura point and click, pero como en la mayoría de las obras del diseñador, involucra a la Guerra Fría y la Unión Soviética. La primera edición se lanzó en 1988, y no fue un gran éxito, especialmente en Norteamérica. Desde su estreno se lanzaron seis versiones diferentes del juego, cinco de ellas en Japón y tan solo una para América y Europa destinada a Mega CD en 1994.



POLICENAUTS (1994)
NEC PC-9821

También Policenauts toma una perspectiva en primera persona y emplea una interfaz point-and-click para que el jugador analice objetos del entorno o interrogue a otros personajes del juego. Una nueva aventura del autor que guarda más parecido con un cómic digital que con un videojuego (en el sentido más estricto del término). La mayor parte del tiempo, Policenauts te invita a explorar los escenarios, alternándose como en el anterior Snatcher, con segmentos de disparos donde hay que defender al protagonista. La historia futurista de detectives también deja para la posteridad varios homenajes a películas, el más obvio es el parecido físico de sus protagonistas a Riggs y Murtaugh de la saga cinematográfica Arma Letal.



ZONE OF THE ENDERS (2001)
PlayStation 2

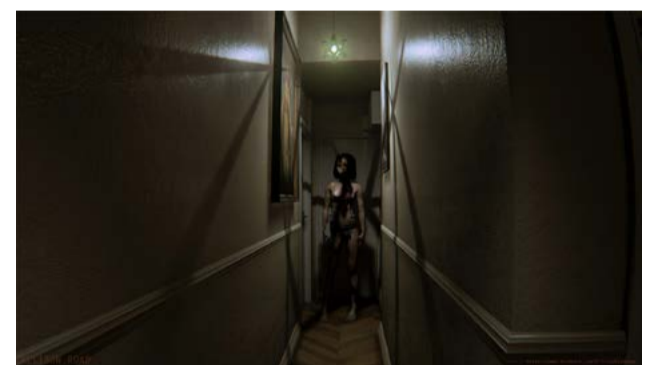
Zone of the Enders también es un juego fantástico que no guarda relación con la serie Metal Gear, pero aquí el trabajo de Yoji Shinkawa, el diseñador principal de la franquicia, ayuda a destacar el videojuego entre sus contemporáneos. Si bien Kojima desempeñó labores como productor y no como director, definitivamente deja sentir su sello personal de una manera más notoria que en otros juegos en los que ha participado. La franquicia está conformada por dos videojuegos para PlayStation 2, uno para Game Boy Advance, una serie de televisión anime de 26 episodios y una película. Se desarrolla en el siglo 22 y nos invita a viajar a través de las diferentes secciones de una colonia espacial que se encuentra orbitando Júpiter con el objetivo de garantizar la seguridad del perímetro. Para esto contamos con un avanzado prototipo de Orbital Frame: Jehuty, un imponente mecha equipado con increíbles armas, como una espada de energía. A medida que la trama avanza, el arsenal de Jehuty también aumenta y sus habilidades se expanden.



BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND (2003)
Game Boy Advance

Boktai es otro gran videojuego del japonés. Lanzado para Game Boy Advance en 2003 también guarda sus propias curiosidades, por ejemplo, el cartucho incluye un sensor de luz fotométrica que mide la cantidad de luz solar/rayos UV expuestos a la consola portátil. Esto tiene todo el sentido, porque el jugador se pone en el papel de un cazador de vampiros, que utiliza para defenderse un arma especial que dispara luz solar a los enemigos.

Con el fin de cargar el arma, se debe jugar durante el día al aire libre, porque si el arma agota sus reservas de luz hay que cambiar de táctica y evitar a los enemigos. Antes de comenzar cada partida en Boktai, se tiene que modificar la zona horaria del jugador, para que el motor pueda determinar los ciclos día/noche y simular la posición del sol dentro del juego.



P.T. PLAYABLE TEASER (2014)
PlayStation 4

P.T. no es un juego, es una demostración que representa lo que podría haber existido si el desarrollo de Silent Hills no se hubiese cancelado. La demo, (retirada de PlayStation Store) se ha convertido en un elemento de culto, una secuencia jugable en primera persona del Survival horror que se estaba desarrollando entre Kojima y Guillermo del Toro. Se perfilaba como una experiencia de terror verdaderamente inquietante. Aquellos que llegaron a jugar la demostración te pueden contar lo escalofriante de la visita a la grotesca casa. Realmente la incorporación del capítulo a este listado no se justifica completamente, ya que tan solo se trata de una prueba de la cual tan solo quedan unas pocas copias instaladas, pero considerando su duración y el impacto que causó en su momento no hemos podido evitar cerrar el listado con algún grito de terror.

DLCs: las tres letras más caras en el mundo de los videojuegos

ACTUALIDAD | Debatimos con nosotros mismos sobre los pros y los contras de los contenidos descargables.

Es curioso cómo tan solo tres letras –D, L y C– pueden provocar tanta controversia en el mundo del ocio digital. Los DLCs o contenido descargable, están pensados en teoría para expandir los confines de un juego que ya ha salido al mercado. Más misiones, más mapas, más objetos, un nuevo corte de pelo para tu personaje favorito... Si el juego te ha enganchado y lo has devorado hasta el final, ¿qué puede ser mejor que descubrir que aún hay más por jugar?

Al menos esa es la teoría. O lo que a los desarrolladores les gustaría que pensaras. La realidad es más compleja. Buceemos un poco en su historia antes de poder emitir un veredicto razonable para condenarlos o declararlos inocentes. Los DLCs se han consolidado ya como una parte fundamental de la cultura gamer, lo que quiere decir que pese a que hace no tanto la práctica de cobrar extra por un contenido descargable era motivo de ira jugona, ahora es algo que se da por sentado.

No es fácil establecer una línea temporal de la creación del DLC moderno, pero uno de sus primeros exponentes fue el título de estrategia en tiempo real Total Annihilation que allá por 1997 lanzaba nuevas unidades cada mes para sus usuarios en PC. Algunos de los pioneros en los antes llamados packs de expansión fueron títulos como Warcraft II: Tides of Darkness y su ampliación en forma de Warcraft II: Beyond the Dark



Portal. Entonces, estos primigenios DLCs solían continuar el argumento original del juego con nuevas funciones, al estilo de lo que se hace ahora. Blizzard ha seguido explotando esta táctica con éxito en otras de sus franquicias como World of Warcraft o Diablo.

Pero, contrariamente a lo que pueda parecer, los precursores de los DLCs actuales no fueron aquellos packs de expansión de antaño: fueron los juegos de móvil y para escritorio. A menudo desdeñados por los jugones más hardcore, estos títulos no solían ofrecer grandes prestaciones a nivel de gráficos o historia, por eso dependían de constantes actualizaciones para seguir captando la atención de los usuarios.

Así que los DLCs no son algo nuevo y cuando los usuarios se quejan sobre ellos, no suelen criticar el concepto. Más bien atacan el obvio plan, más o menos maléfico, de los creadores por sacarles más dinero por el mismo juego. Es obvio que los DLCs son extremadamente rentables para la industria de los videojuegos suponiendo miles de millones de euros en beneficios y constituyendo además una herramienta contra la reventa, ya que suelen permanecer ligados a las consolas donde se compraron de tal modo que, si se revende un juego, el nuevo usuario tendrá que adquirir de nuevo los DLCs.

Hacemos un pequeño inciso para aclarar que el 'círculo del gasto del jugón' va más o menos en este orden: reserva, lanzamiento, pagos dentro del juego, micro-transacciones, DLCs de pago y pases de temporada. Aunque no todos los títulos completan este círculo de beneficio, la mayoría al menos participan de varios de esos puntos.

Si hay una regla básica en el mundo DLC es "no dejes de DLCear" (palabra pendiente de aprobación por la RAE). El mercado de los videojuegos está sobresaturado con lanzamiento tras lanzamiento, algo que choca con el poco tiempo y aún menos dinero de los usuarios, y un juego lanzado hace un mes puede ser ya una reliquia del pasado. ¿Cómo compite un desarrollador con eso? ¡Haciendo que tu juego tenga más juego! ¿O más jugo? Eso suena bien también.

El problema llega cuando esas actualizaciones de pago, en vez de proporcionar un nuevo y emocionante contenido, simplemente aparecen como un subproducto con el único fin de alargar la vida (financiera) de un título. Ojo, no todos son unos sacacuartos. ¿Quién no recuerda The Ballad of Gay Tony en GTA IV o La ciudadela de Mass Effect 3?

Resumiendo, pocos juegos llegan a alcanzar un nivel sobresaliente y logran dar a los compradores lo que desea: un desafío completo y brillante que puedan disfrutar una y otra vez. ¿Han logrado los DLCs que podamos alargar la vida de nuestros videojuegos favoritos? Desde luego. ¿Hay muchos DLCs que solo pretenden micro-robarte unos euros? Desde luego también. Los ames o los odies, lo que está claro sobre los DLCs es que funcionan (al menos económicamente).



Conexión y vinculación: Reconectando a la humanidad

ESTAMOS JUGANDO | Death Stranding El juego de Hideo Kojima impresiona con una narrativa redonda, gráficos asombrosos e integración social con una magnífica producción de marcado toque personal

Antes de partir hacia esta desbordante odisea, retrocedamos al momento de fractura entre Hideo Kojima y Konami, cuyo "trágico" final dejaba sin amparo varias de las marcas más respetadas de su catálogo. El creativo japonés es uno de los directores más famosos dentro del mundo de los videojuegos, toda una estrella. Y esa fama emergió de la originalidad de sus obras, especialmente lo tocante a la serie Metal Gear Solid, considerada como el impulsor del género Stealth, donde ser astuto y prudente resulta más efectivo que indiscreto y destructivo.

Liberado de sus ataduras y con Sony como editor, surge glorioso Death Stranding, uno de los proyectos más ambiciosos de la industria. Desde entonces, Kojima ha lanzado en dosis homeopáticas los detalles de la obra, que se ha ido perfilando como el bautismo de un género inédito que combina elementos conocidos: un universo muy definido, elementos de sigilo, supervivencia, combate, cooperación en línea y ... paquetes para entregar. Finalmente ha llegado el momento de salir de un mar de dudas. Después de todo, ¿qué es Death Stranding? ¿es tan solo un videojuego? ¿Kojima ha creado otro referente? ¿quizá una obra de arte? Sin duda, una obra para recordar.

Para hacernos una idea general, el título ofrece una experiencia diferenciada que funciona empíricamente, es decir, necesita ser probada para ser entendida y juzgada. Kojima prometió y cumplió: la historia es una de las más complejas jamás representadas en un videojuego. Aquí adoptas el personaje de Sam, un transportista cuyo trabajo es llevar paquetes de un punto a otro de lo que queda de Norteamérica y reconectar a la humanidad, devastada por Death Stranding, un evento apocalíptico que diezmo la población de la Tierra. Los pocos supervivientes viven en núcleos de población apartados en todo el mundo y dependen de compañías como Bridge, donde trabaja el personaje.



Ya disponible en exclusiva para PlayStation 4
<https://www.playstation.com/es-es/games/death-stranding-ps4/>



Todo se combina de manera orgánica y tanto la narrativa tiene efectos en la jugabilidad, como, al contrario.

Moverse con libertad durante las 45-50 horas de la obra no resulta sencillo para un mundo que todavía convive con los efectos de Death Stranding y el declive, una especie de lluvia que acelera el paso del tiempo y que marca la presencia de entes varados, unas criaturas invisibles que tan solo se pueden detectar gracias a BB, el bebé que portamos en una cápsula y a un escáner que nos orienta. Son los enemigos más peligrosos del juego junto a los Mula, libertadores que han perdido parte de su humanidad y solo quieren robarte la carga.

Con todo, este espacio deja mucho margen para conocer cantidad de interesantes personajes que nos hacen partícipes de historias paralelas capaces de crear una especie de enorme conjunto narrativo donde no falta combate, sigilo, pinceladas de terror y una historia extrema e impactante. Sin embargo, es importante enfatizar primero en la jugabilidad: después de todo, estamos hablando de una campaña muy larga que combina elementos sociales, numerosos peligros y muchos aspectos relacionados con el personaje.

Sam Bridges es un repartidor, sí, pero el personaje interpretado por Norman Reedus necesita ser más, ya que debe realizar todo tipo de funciones, desde conectar civilizaciones aisladas hasta construir puentes, probar armas químicas y tratar con terroristas, pero también te espera acción, la relación entre la vida y la muerte, temas sobrenaturales que fusionan multiversos, poderes especiales, misteriosos nonatos, mitología y muchas leyes naturales que cambian, en definitiva: ciencia ficción extremadamente bien escrita.

La gestión y planificación es vital en este punto: el personaje tiene un sistema de control de peso y estabilidad de la carga. Si se excede, su velocidad y equilibrio disminuyen, algo que incluso puede afectar la calidad del artículo que se transporta. Con esto, el jugador siempre debe priorizar, desde la carga principal hasta las armas y los elementos esenciales. Durante las primeras horas Sam solo se desplaza a pie. Más tarde, surgen otros medios de transporte y elementos que ayudan a nuestro personaje, como cuerdas y escaleras, esenciales al principio, pero que también ocupan espacio y añaden peso. Pero las misiones principales no son las únicas. Las tareas secundarias ofrecen aún más características y equipo nuevo. Al final de una entrega, Sam obtiene una espe-

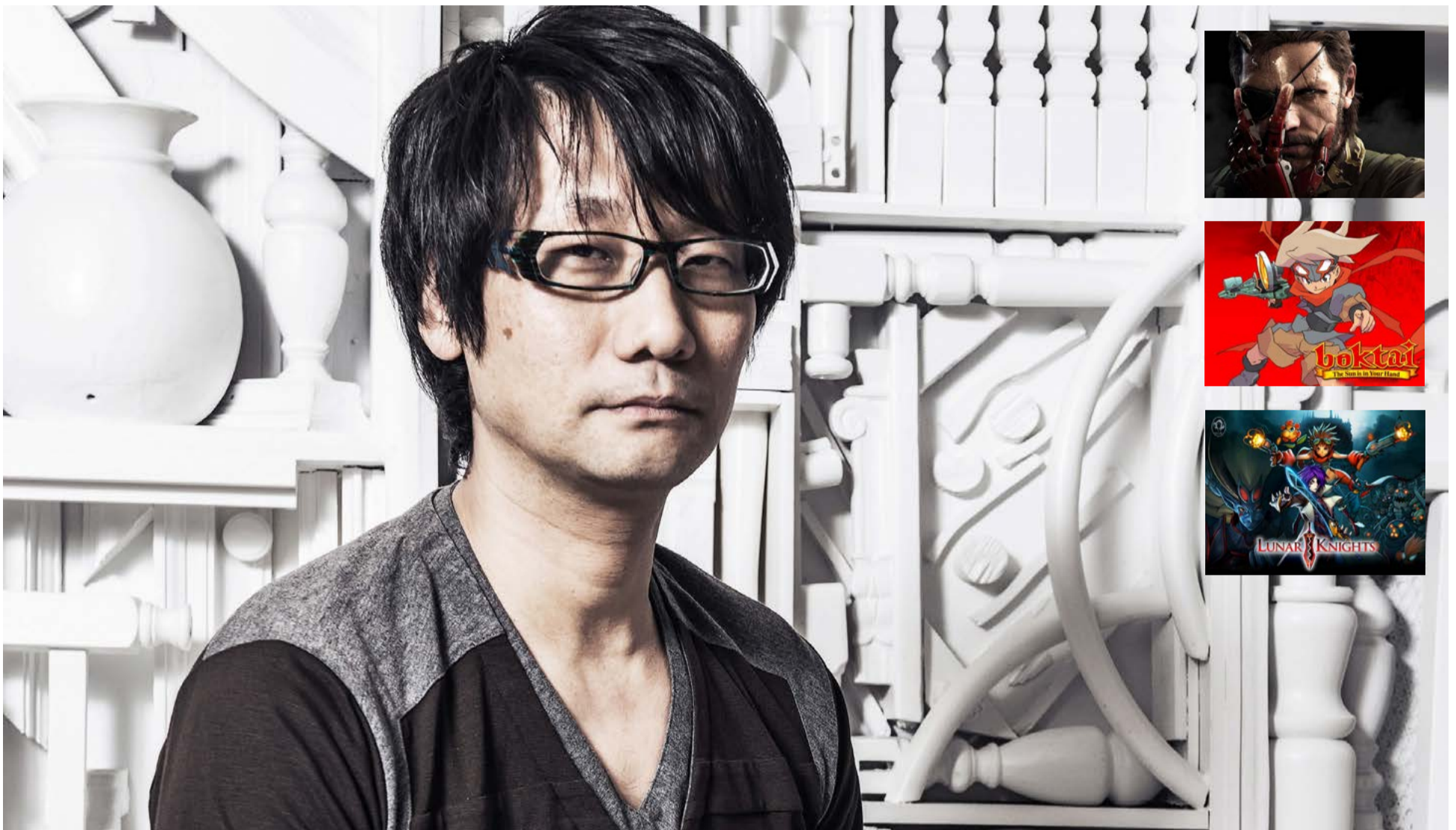
cie de clasificación, donde se evalúa una serie de elementos, desde el estado de carga hasta el tiempo de entrega.

Y esta combinación de características tan solo podría mejorar con otra parte inaudita: el multijugador cooperativo, el segundo elemento que marca el carácter de la obra. Es el elemento más sorprendente de toda la experiencia y refuerza de forma deliciosa el resto de los componentes. No estás solo. El mundo está conectado con todos los jugadores y puedes ayudarte tanto a ti mismo como al resto a lo largo del viaje. Puedes dejar mensajes en todo el mundo, pero también artículos, edificios e incluso paquetes a otros jugadores. Un enorme aliciente con infinitas posibilidades.

Death Stranding es, en términos gráficos, un vistazo a la nueva generación. El juego, si no ocupa el primer lugar de la lista, es uno de los más espectaculares de los últimos años. Las expresiones faciales son increíbles, la distancia de representación del mapa es gigantesca y todo parece extremadamente fotorrealista. En definitiva, Hideo Kojima logra revolucionar y crear un género único con uno de los juegos más sorprendentes de los últimos tiempos tanto en lo narrativo como a nivel jugable.

Hideo Kojima, perfilando a uno de los gurús del entretenimiento

ACTUALIDAD | **Un excéntrico divo que no se muerde la lengua** al hablar de cualquier tema, una especie de faro y guía para su legión de seguidores.



De la misma forma que Messi o Cristiano Ronaldo en el ámbito futbolístico son capaces de congregarse a millones de personas; al igual que Bill Gates se convirtiera en uno de los hombres más poderosos del mundo y hoy día transmutado en un celebrado filántropo; o más reciente el tristemente desaparecido gurú de Apple, Steve Jobs lograra cambiar el paradigma del sector informático convirtiendo cada presentación de producto en todo un acto de masas; la figura de Hideo Kojima se ha consolidado en el ámbito de los videojuegos en una especie de faro y guía para su legión de seguidores, que tienen al japonés en el altar de los desarrolladores, tanto para lo bueno como para lo malo.

Con el cine como guía

Inicialmente Kojima parecía encaminar sus pasos hacia el séptimo arte, ya que el cine supone para él una potente herramienta de comunicación artística que le ha inspirado a la hora de encabezar múltiples proyectos de videojuegos, primero dentro de Konami y más tarde con su propio estudio Kojima Productions, con el que ya está anunciando que realizará películas en el futuro. Además, en *Death Stranding* un buen puñado de estrellas de Hollywood colaboran y/o han trabajado de una forma u otra en el juego, tales como los actores Norman Reedus, Mads Mikkelsen, Léa Seydoux, Lindsay Wagner, Troy Baker o Guillermo del Toro, entre otros muchos.

El cambio empresarial no implicó nunca una variación de

su propia consideración como creador, ya que según él mismo destaca cada vez que concede una entrevista está llamado a crear productos ambiciosos que rompan esquemas y cánones ya establecidos. Cumple con todos los preceptos de personaje divo, excéntrico y que no se muerde la lengua al hablar de cualquier tema, no en vano en su intento de explicar la sociedad individualista que describe en su último proyecto *Death Stranding*, lo ha comparado con las políticas de Donald Trump y el Brexit en Reino Unido que lejos de unir dividen más a la sociedad.

Un longevo recorrido profesional

Lejos queda ya su dilatada carrera como desarrollador, productor y guionista de videojuegos, que alcanzó su cénit con la saga *Metal Gear*, entre cuyas innovaciones en la entrega de 1998 sorprendía al mundo con la utilización de gráficos 3D y las voces de actores para ofrecer una experiencia de corte cinematográfico, al tiempo que es considerada una franquicia pionera en los juegos de sigilo y enrevesadas tramas. Temas como el pacifismo, las guerras de Irak e Irán, el cine de Hollywood o la amenaza de la guerra nuclear, son algunos de los contenidos que concluyen en una franquicia con más de 50 millones de unidades vendidas. Dentro de Konami trabajó en otra serie de títulos como *Lunar Knights*, *Zone of the Enders*, la saga *Boktai* o el mítico *Snatcher*, una aventura cyberpunk donde un arma química causa la muerte de la mayoría de la población influenciada por películas como *Terminator* y *Blade Runner*.

Su última apuesta

Como cualquier obra artística que pretende revolucionar los paradigmas ya existentes, *Death Stranding*, su primer proyecto bajo el estudio independiente Kojima Productions se presenta, a priori, como un novedoso juego de acción, aunque el propio desarrollador admite no saber en qué género ubicarlo, donde los usuarios buscan salvar las diferencias en la sociedad y crear lazos con otros jugadores de todo el mundo. Una producción que juega a hacer pensar al usuario sobre de la frágil línea que separa la vida de la muerte, que plantea sentimientos humanos como la culpa, la paternidad y el devenir del paso del tiempo; que, además, parte de una historia en la que el hombre descubre empíricamente que tiene alma y que hay un lugar entre la vida y la muerte, un espacio extradimensional único y personal de cada cual. La tragedia que muestra es que algunas almas son incapaces de llegar al otro lado cuando sus cuerpos mueren. Para unos se trata de un innovador juego, otras consideran a bote pronto un título que se queda a mitad de camino de todo y que se olvida de la diversión.

Lo que nadie puede negarle a Kojima es que su afán por romper esquemas preestablecidos y conseguir crear mucho ruido a su alrededor lo consigue con creces. Al fin, cualquier proceso creativo no tiene asegurado ni mucho menos el éxito inmediato. Así que Hideo Kojima es un personaje que seguir paladeando, removido, pero no agitado.

¡Que divertido es comer moscas en Realidad Virtual!

CASCO Y MANDO: LO ÚLTIMO EN VR | Un videojuego que ayuda a los investigadores a comprender las tácticas de los insectos para escapar de anfibios y reptiles

Aunque parezca increíble, las tecnologías basadas en Inteligencia Artificial no dejar de ganar atribuciones de lo más insospechadas. Vamos con una novedad que no te va a dejar de sorprender: un grupo de científicos ha desarrollado un software, más específicamente un videojuego para realidad virtual, destinado a comprender mejor los movimientos de los insectos mientras son objeto de caza.

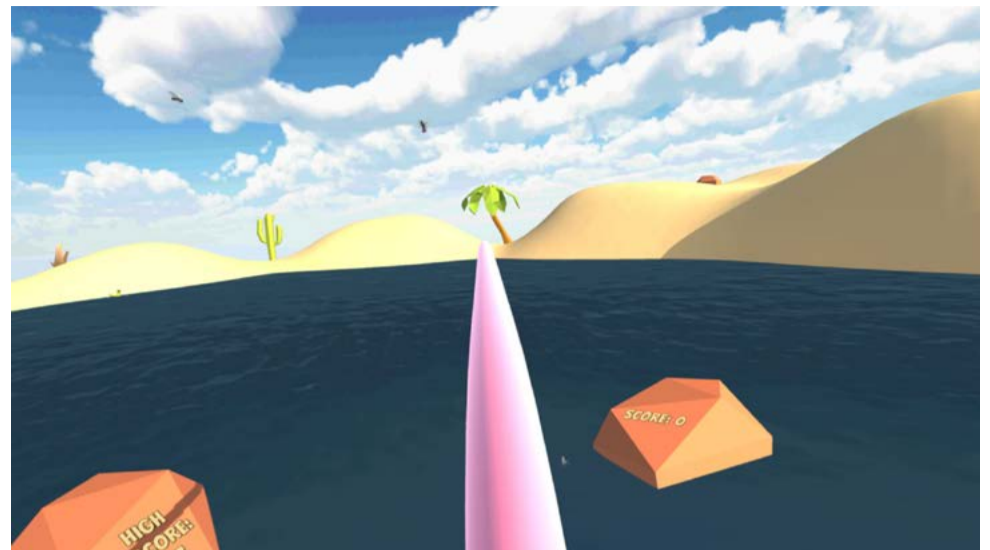
Tras los simuladores de ovejas y gansos es el momento de experimentar como se siente un anfibio o reptil hambriento mientras busca presas y se deleita con sabrosas moscas y otros insectos. El juego

ha sido desarrollado por investigadores de la Universidad de Lincoln en UK y se puede descargar de forma gratuita desde muchas plataformas digitales para sistemas VR. Una vez en FlyCatcher, es posible identificarse con una de las muchas especies de depredadores, de hecho, podemos elegir entre ranas, salamandras o camaleones con el objetivo de devorar tantos insectos como sea posible empleando la lengua retráctil de estos animales para apuntar y cazar.

Si el objetivo es correcto, el insecto será devorado y posteriormente el jugador obtendrá puntos. El número de moscas aumenta con cada fase y la tarea del jugador consiste en atra-

parlas todos en el menor tiempo posible. Pero ¿qué beneficios científicos aporta este videojuego?

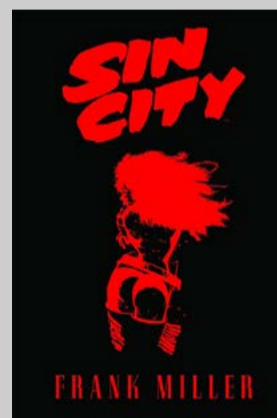
El rendimiento de los jugadores se envía, de forma completamente anónima, al grupo de científicos de la universidad, que tratarán de analizar y comprender, en función de los datos del juego, cómo los movimientos de las presas, en este caso las moscas, pueden influir en su capacidad para escapar de los depredadores y qué estrategias pueden aumentar las posibilidades de supervivencia después del ataque. Sin duda un apetecible videojuego ¡Bon Appétit!



Suelta el mando

HAZTE UN CÓMIC | Repasamos algunas de las obras más conocidas del legendario Frank Miller y nos dejamos llevar de su mano por la cocina del infierno, no sin antes, hacer parada en Basin City.

Frank Miller, es otro de los legendarios autores que han revolucionado el medio creando obras con personajes propios o bajo los dominios de grandes editoras con libros tan populares como Batman: El Regreso Del caballero Oscuro o Born Again. Pero Miller realizó su primer trabajo para Marvel Comics en 1979 en Spectacular Spiderman. Gracias al cruce con Daredevil, se dio a conocer como joven promesa en la serie del hombre sin miedo entre finales de los setenta y principios de los ochenta. Mas adelante llegarían éxitos como 300, Ronin o Sin City.



La etapa completa de Frank Miller y Klaus Janson se puede encontrar en un único tomo publicado por Panini Comics y recoge la llegada a la serie del artista que cambió para siempre la manera de representar a los superhéroes. La edición cuenta con 880 páginas en tapa dura y encuadernación holandesa, donde se recopila la etapa inicial de Frank Miller en Daredevil, desde su primer número en Daredevil #158, 1979, (en el que Miller se limitó a las labores de dibujante, con guion de Roger McKenzie) hasta Daredevil #191 y What If #28 y #35 USA. Materia obligatoria para cualquier lector de cómics que se precie.

Sin City, es otra magnífica serie de Miller que puedes encontrar en nuestro país recopilada en dos volúmenes integrales en cartón forrado con tela. Todas las historias de este violento universo de amargos contrastes se desarrollan en la ciudad ficticia de Basin City, alternando el protagonismo entre diversos personajes recurrentes. En el primer volumen se encuentran las primeras historias de esta serie, que ha sido adaptada al cine por Robert Rodríguez con Bruce Willis, Benicio del Toro y Jessica Alba. La segunda y última entrega de las violentas historias de la ciudad del pecado creada por Miller Incluye Valores familiares, Alcohol, chicas y balas, Ida y vuelta al infierno y El arte de Sin City en un volumen que acumula 728 páginas con todo el género negro que puedas soportar.

Tecnología a la última

HARDWARE | Nos lanzamos a probar uno de los smartphones más potentes de la temporada y trasteamos con eSwap Pro Controller, precisión y velocidad para PlayStation 4.

Thrustmaster se desmarca con el eSwap Pro Controller, diseñado para jugadores competitivos

Eficiencia e innovación son valores que parecen pasar a un nuevo nivel con el **eSwap Pro Controller**, la última maravilla de la marca de hardware Thrustmaster. Este novedoso mando para PlayStation 4, se ha diseñado para cubrir las necesidades de los gamers competitivos deseosos de luchar al máximo nivel. Se nota que la empresa ha trabajado estrechamente con Sony para optimizar el mando profesional, garantizando un rendimiento y una compatibilidad perfectos.

El gamepad ofrece un nivel de precisión y velocidad de respuesta superior, combinado con un diseño modular para lograr resultados destacados a raíz de la tecnología T-MOD, que básicamente es el resultado de un estudio en profundidad de las maneras en que los jugadores usan sus gamepads. La función Hot-Swap y la posibilidad de intercambiar instantáneamente los módulos en cualquier momento, permite que ahora se pueda configurar el mando de control para adecuarlo a cada juego. Se puede modificar la configuración y el diseño sin problemas justo

antes de que empiece una partida para adaptarse mejor al estilo de juego de equipo, al elegir un nuevo personaje entre partidas o incluso hacer un cambio justo en medio de la acción. Es decir, permite sustituir instantáneamente los módulos clave durante las reñidas y prolongadas sesiones competitivas.

El eSwap Pro Controller se ha diseñado para que se pueda adaptar la configuración de forma rápida e intuitiva con unos módulos que son compatibles para incorporar tact switches súper sensibles, que proporcionan una precisión extrema, tiempos de respuesta cercanos a cero, y una mayor sensación de control en los juegos. Cada una de las direcciones del D-pad y los botones del gamepad se puede activar más de 5 millones de veces en su vida y más de 2 millones de veces para los mini-sticks analógicos precalibrados, que incorporan un diseño más corto para lograr una precisión óptima. El objetivo es permitir desbloquear todo tu potencial, mejorando el rendimiento con un gamepad que se adapte realmente al gamer.



Jugando con el móvil – Galaxy Note 10, una súper opción para jugar

La serie Galaxy Note de Samsung siempre se ha distinguido por situarse en la parte superior de la gama alta del segmento y cualquiera que haya tenido la oportunidad de utilizar alguna de sus versiones, sabe que son equipos sólidos y potentes. Sin embargo, durante los últimos años, la competencia recorta terreno peligrosamente con modelos y configuraciones que se acercan mucho en términos de calidad y rendimiento, algo que ha incitado a la marca surcoreana a desarrollar un terminal para ocupar la cima. Nos referimos al **Galaxy Note 10**.

En esta ocasión no vamos a centrarnos tanto en los detalles técnicos y sus gloriosas características, pero en cambio, ponemos la atención en cómo se traducen para el usuario de videojuegos, que busca el máximo rendimiento de un terminal que incluye un procesador de ocho núcleos Exynos 9825 2.33 GHz, GPU Mali-G76, 8 gigabytes de RAM y 256 GB de memoria interna. La pantalla AMOLED ofrece 6,3 pulgadas de vivos colores, mientras que la batería rinde de manera sobresaliente con 3.500 mAh. A nivel fotográfico encontramos una triple cámara trasera de 12.0 MP + 16.0 MP + 12.0 MP, lente frontal de 10.0 MP y resolución de grabación de vídeo UHD 4K (3840 x 2160) @60fps.

Gracias a la tecnología de pantalla, los colores desplegados por el Note 10 te dejarán boquiabierto. La calidad permite que ver películas y jugar sea una experiencia genial, especialmente en títulos que requieren precisión, como Call of Duty: Mobile o Fortnite. Los juegos se



ejecutan de manera fluida y rápida, pero si a eso le sumamos que se han incluido mejoras que ayudan a que las aplicaciones más usadas carguen más rápido y que los juegos corran de manera más eficiente, sin aumentar la temperatura y controlando de manera excepcional la RAM, el Note 10 es actualmente una de las plataformas más estables para jugar. A mayor estabilidad, mejor desempeño y más letal te volverás en el campo de batalla virtual.

Si en cambio lo estás evaluando para un uso más profesional o simplemente necesitas tener a mano un dispositivo para tomar notas de manera accesible, el Note 10 te permitirá hacerlo rápidamente con su stylus. Un excelente detalle y un elemento muy útil para profesionales de todo tipo, ya que ahora el teléfono reconoce la escritura sin importar lo rápido o destartado de las notas, convirtiéndolas rápidamente en texto editable.

A fin de cuentas, el Note 10 es un teléfono extraordinario, súper poderoso, perfectamente construido para realizar hasta las tareas más difíciles y todo esto, con un notable tiempo de vida de la batería. Si estás buscando un smartphone de gama alta que vaya con tu estilo de vida gamer, el terminal de Samsung es una excelente opción.



LG Gaming UltraWide



Cuando ves un 32% más y juegas a 1ms, cambia la historia



FOR GAMERS. BY GAMERS.™

No es solo un eslogan. Es una misión. Es exactamente lo que impulsa a Razer a crear productos que inclinan la competición a nuestro favor. Desde detrás del primer boceto en la mesa de dibujo hasta la gran competición, cada paso controlado por el deseo de todos los gamers de ganar siempre.



RAZER KRAKEN PRO V2

Conviértete en un profesional de los Esports con estos auriculares



RAZER BLACKWIDOW CHROMA V2

Teclados gaming de calidad profesional para competiciones



RAZER FIREFLY

Superficie microtexturizada para una mejor velocidad y control



RAZER BASILISK

El ratón gaming perfecto para juegos FPS en primera persona

[razer.com](https://www.razer.com)

Copyright © 2018 Razer Inc. All rights reserved. Actual product may differ from pictures. Information correct at time of printing.

DESCUBRE EL ESPECTACULAR ARTE DE GOD OF WAR Y UNA HISTORIA INÉDITA DE KRATOS EN CÓMIC



Síguenos en:
www.NormaEditorial.com
www.NormaEditorial.com/blog

Facebook: [NormaEditorial](https://www.facebook.com/NormaEditorial)
Twitter: [@NormaEditorial](https://twitter.com/NormaEditorial)
Instagram: [norma_editorial](https://www.instagram.com/norma_editorial)

NORMA
Editorial