

# THE WORLDPAD

12/19 [www.elsotanoperdido.com](http://www.elsotanoperdido.com)

MAGAZINE

Publicación gratuita. Prohibida su venta

## STAR WARS JEDI FALLEN ORDER™ EA

### Lucha por reconstruir la Orden Jedi

ESTAMOS JUGANDO | **Star Wars Jedi: Fallen Order** Ayudamos a Cal Kestis a prender la chispa que encenderá el fuego con el que arderá el Imperio.



#### Los mejores juegos de Star Wars

**ACTUALIDAD |** Intentamos ponernos de acuerdo para seleccionar **sus mejores títulos**.



#### ¿Qué es la gamificación?

**ENTÉRATE |** Te aclaramos definición, sus **tendencias y aplicaciones**.



#### Lado Luminoso vs Lado Oscuro

**ACTUALIDAD |** Te dejamos unos consejos para que decidas **como utilizar la fuerza sabiamente**.

CREATIVE®

“ Puede que los audiófilos no se fijen a primera vista en los Sound BlasterX Kratos S5, pero su calidad y la experiencia que ofrecen es sobresaliente en PC, tanto para gaming, como para contenido multimedia. Por su rendimiento como altavoces para PC le puntuamos 4 sobre 5 y lo premiamos como Altavoces Recomendados, gracias a su calidad gaming y a sus innovadoras características.

- Tech Radar

# SOUND BLASTERX<sup>®</sup> KRATOS S5

## ALTAVOCES GAMING PERSONALIZABLES USB 2.1 CON ILUMINACIÓN RGB

Sound BlasterX Kratos S5 entrega una experiencia de gaming asombrosa. Ofrece alta resolución de audio USB 24-bit/96kHz, drivers personalizados y cámaras acústicas de madera de calidad premium. Además, permite personalizar el audio completamente y ofrece sonido envolvente 7.1.



16.8 Millones de colores

USB AUDIO

120W PEAK

24-bit / 96 kHz Digital Audio



También disponible:

## SOUND BLASTERX KRATOS S3

### ALTAVOCES GAMING ANALÓGICOS 2.1

Los Sound BlasterX Kratos S3 contienen dos poderosos altavoces satélites de 2.75 pulgadas y subwoofer de 5,25 pulgadas con salida inferior. Están diseñados para aquellos usuarios que elijan la gama de entrada y que necesiten un sistema de audio gamer que mantenga unos altos estándares de calidad.

92W PEAK



blasterx.com

## SUMARIO

### EL MANDO RECOMIENDA

**03 BIENVENIDOS**  
¿Con qué lado de la fuerza te identificas?

**04 ACTUALIDAD**  
Los mejores videojuegos en la historia de Star Wars  
Carlos de Ayala

**05 El Lado Luminoso de La Fuerza vs. el Lado Oscuro**  
Jorge Coscarón @MightyKoska

### ESTAMOS JUGANDO

**06 ESTAMOS JUGANDO**  
Elric Ruiz @elricdecom

**08 ENTÉRATE**  
¿Qué es la gamificación?  
Carlos González Tardón  
@carlosgtardon

**09 CASCO Y MANDO: LO ÚLTIMO EN VR**  
Laura Roldán  
@Laura\_Roldan1

**SUELTA EL MANDO**  
Sky Doll y La Vision  
NinjaDy @dy\_ninja

### TECNOLOGÍA A ÚLTIMA

**10 Tecnología Gaming**  
Oscar Torroba @Oskart0

## The WorldPad Magazine

**DIRECTOR** Elric Ruiz  
**DISEÑO** Marcos Jiménez  
**EDICIÓN** Soraya Leal

### WEB Y CONTACTO

Redaccion@elsotanoperdido.com

### PUBLICIDAD

TWPM.publicidad@elsotanoperdido.com

### PRODUCCIÓN



**DÉPOSITO LEGAL:** MA383-2019

### SÍGUENOS EN

The WorldPad Magazine @TheWorldPad1

# ¿Con qué lado de la fuerza te identificas?

**NO TE LO PIERDAS** | Aunque pudiera parecer una pregunta fácil de contestar, ya verás como no te será tan sencillo decidirte tras evaluar los pros y contras que vas a encontrar en ambos lados.



**P**or esto, y porque estamos jugando con Star Wars Jedi: Fallen Order, nos planteamos con que bando nos identificamos más. Pero no nos desviemos, porque el protagonista absoluto de este número no es otro que el joven Padawan Cal Kestis, una promesa de la Orden Jedi que se esconde de la aplicación de la temida Orden 66. Esa que permite cazar a los jedi como a las codornices, pero con la temporada abierta todo el año. Un juego que reúne muchas papeletas para ocupar los puestos de honor en los listados de "Los Mejores del Año", que están por llegar.

¡Pero no se vayan, que aún hay más!, también rebuscamos entre

lo más granado de la franquicia para recuperar y ordenar los mejores videojuegos del universo creado por George Lucas, y aunque hemos destacado algunos, todavía no hemos sido capaces de alcanzar un acuerdo. Enseguida nos ponemos algo más serios para intentar explicar que es la gamificación, sus tendencias y aplicaciones. No podía faltar la sección dedicada a las tecnologías de realidad virtual con el mismísimo Tony Stark de invitado, cómics, hardware, la prueba del nuevo OPPO, que vuelve con su gama Reno2 y mucho más. Esperamos, como siempre, que sea de vuestro agrado y disfrutéis tanto leyendo esta revista, como nosotros haciéndola.

ASUS

**TUF GAMING**

Durabilidad extrema  
Estética exclusiva



# Los mejores videojuegos en la historia de Star Wars

## ACTUALIDAD I

¿Cuáles son los mejores juegos de la franquicia galáctica?

Al igual que con las películas, hay mucho para elegir y la calidad es muy variable.

Desde usar la fuerza para derrotar al imperio hasta pilotar naves icónicas para surcar una galaxia muy lejana. A lo largo de las décadas se han publicado cantidad de juegos de Star Wars, pero al igual que sucede con las películas, unos videojuegos se recuerdan con más cariño que otros. Sin duda, superar una experiencia que te permite ser el héroe de la historia y dar forma a la galaxia como mejor te parezca es un reclamo muy difícil de superar, y el catálogo de títulos que configura la serie ha dejado sentir su fuerza en prácticamente todos los géneros de juego. Jedi Knight III: Jedi Academy, incluso te permite entrenar como aprendiz hasta convertirte en el héroe o villano que estabas destinado a ser. Pero hay videojuegos que se destacan del resto, donde la fuerza se percibe más poderosa. Para nosotros son estos:

### 1. STAR WARS EPISODIO I: RACER (1999) LUCASARTS

Nintendo 64, Dreamcast, Game Boy Color, PC

Aunque el Episodio I - La Amenaza Fantasma, está considerada la película más decepcionante del universo creado por George Lucas -pregunta por ahí-, en realidad fue el detonante de uno de los mejores juegos que hayan pasado por consola y PC. Quizá porque no siguió íntimamente las desventuras del joven Anakin y el controvertido Jar Jar Binks. Por fortuna, Racer construye su propuesta tomando como referencia una de las mejores escenas del film: la épica victoria de Anakin en la carrera de pod-races. El resultado es un juego repleto de acción y velocidad inspirado en F-Zero y Wipeout, donde con cada carrera ganada se obtiene dinero para ir comprando piezas más potentes y nuevas características para nuestro pod-racer. Es un concepto que lo ha llevado a convertirse en uno de los mejores juegos de Star Wars.

### 2. STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO (2005) LUCASARTS

PC, XBOX

En su lanzamiento, Republic Commando no dejó de correr grandes riesgos que, a fin de cuentas, terminaron dando sus frutos. Es un videojuego de disparos en primera persona que cronológicamente se establece entre el episodio II y el episodio III. El juego no presenta a ningún Jedi, y evita las mecánicas de la mayoría de los juegos de Star Wars para adoptar un formato táctico de disparos en primera persona, mientras lideras un grupo de élite de Clone Troopers -el escuadrón Delta-, en los albores de las Guerras Clon. Casi tres lustros más tarde, todavía no hay muchos juegos de disparos tan divertidos o innovadores como Republic Commando. De hecho, alguien debería plantearse una secuela o remasterización a la altura.

### 3. STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER (2001) FACTOR 5

GameCube

Ningún juego, a excepción de la experiencia en realidad virtual de Star Wars: Battlefront, nos ha dado la sensación más cercana de como sería tomar los mandos de un X-wing cómo Rogue Leader. Además, con el título entre los juegos de lanzamiento de GameCube, el salto gráfico que daba la generación dejó impactados a muchos de los jugadores de la época. La aventura abarca las tres películas originales de la primera trilogía

y nos invita a meternos en la piel de Luke Skywalker y Wedge Antilles, que junto a la Alianza Rebelde luchan contra el Imperio Galáctico en diez misiones a través de varios planetas. Ningún otro juego ha capturado de un modo más frenético el ataque a la Estrella de la Muerte, cruzando la zanja para lanzar los torpedos de protones en el conducto ventilación y destruir el complejo. ¡ZAS!

### 4. STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST (2002) RAVEN SOFTWARE

PC, Xbox, Game Cube

Si el nombre Kyle Katarn no te suena de nada, esta es una buena oportunidad para descubrir Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast. El Jedi convertido en oficial imperial protagoniza uno de los mejores videojuegos de la franquicia jamás creados. Muchos juegos de Star Wars te permiten manejar un sable de luz y los poderes de la Fuerza, pero ninguno ha dominado tan bien la combinación en un título de disparos. Y aun menos han ofrecido tanta libertad para explorar la línea de tiempo posterior al Retorno del Jedi, como lo hace Jedi Outcast. Incluso se puede pasar algo de tiempo con Luke Skywalker en su nuevo templo de Yavin IV. Pero además de gloriosa acción con sables de luz, cuenta con una poderosa historia llena de poderes de la fuerza, giros y rompecabezas. Toda una joya.

### 5. STAR WARS: CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA (2003) BOWARE

PC, XBOX

Caballeros de la Antigua República logra algo que prácticamente ningún otro juego de Star Wars se puede permitir: tener una historia mejor que la mayoría de las películas. La narrativa sobre el crecimiento de tu personaje como Jedi y el gran giro de la historia, todavía son recordados hoy en día. Tampoco otros proyectos han sido capaces de brindar más posibilidades sobre el destino de la galaxia, permitiéndonos elegir entre salvar la República o gobernarla con puño de hierro. Es uno de los mejores juegos de rol de la serie para PC por muchas razones: su reparto, el gran uso de la licencia y el combate estratégico basado en grupos, además de una historia mejor que la mayoría de los guiones de George Lucas. Una narrativa que profundiza en aspectos que solo se insinúan en las películas, como los descendientes de Boba Fett o los Mandalorianos. Además, te unirás a un equipo de Jedi, te topará con contrabandistas, mercenarios y podrás pilotar tu propio Halcón Milenario, el Halcón Ebon.



# El Lado Luminoso de La Fuerza vs. el Lado Oscuro: ¡la batalla definitiva!

ACTUALIDAD | Elegimos bando y te dejamos unos consejos para que decidas sabiamente



Si te obligáramos, con un sable láser apoyado en tu cuello, a elegir entre el Lado Luminoso de La Fuerza o el Lado Oscuro, la respuesta parece tan fácil como obvia. Es más, para esto podíais haberos ahorrado las amenazas con armas Jedi, dirías con razón. “La Fuerza, por supuesto, la de Luke Skywalker”, asegurarías. Pero quizá esa decisión no es tan lógica. No corras tanto. Vamos a estudiar este asunto comenzando por saber de qué estamos hablando aquí exactamente.

La Fuerza, en el universo de Star Wars, es un campo de energía metafísico y omnipresente creado por las cosas que existen que impregna el universo y todo lo que hay en él manteniéndolo unido, y que da a los Jedi y a los Sith su poder.

Su Lado Luminoso es el elemento alineado con la sabiduría, nobleza y la justicia y hace que sus portadores se mantengan en paz y armonía con todo lo que les rodea. En cambio, El Lado Oscuro, también llamado Reverso Tenebroso, es el elemento alineado con la maldad, el odio, la ira y la venganza, y se usa enfocado en el control, la dominación y el exterminio proyectado hacia otros seres.

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana, un joven aprendiz de Jedi detiene su carrera, el sudor brillándole en la frente. En la espalda lleva a un viejo maestro Jedi que le susurra instrucciones al oído. El aprendiz le interrumpe con una pregunta: “¿es el Lado Oscuro más fuerte?”. Y, si tuviéramos que responder nosotros a esa pregunta, diríamos que sí, sí es más fuerte.

El Lado Luminoso de la Fuerza es el más puro y los Jedi siempre buscan el equilibrio en su uso. Tratan de controlar sus emociones, de no demostrar pasión ni odio. En cambio, los Sith promueven un uso contrario y corrupto de la Fuerza: el Lado Oscuro. Sus cualidades son la destrucción y el dominio. Como diría Darth Vader, “La fuerza del lado oscuro yace en el poder del individuo. La Fuerza viene desde dentro”. Sus usuarios trataban de aprovecharse del uso de sus emociones en vez de bloquearlas. De su pasión venía su fuerza. Pero tenía un alto precio.

Ambas opciones tienes sus pros y sus contras, claro. El Lado Luminoso carecía de poder y capacidad de dominio y el Lado Oscuro es difícil de controlar y dañino para el alma. En cuanto a los pros, la capacidad de sanar con La Fuerza es uno de los poderes principales del Lado Luminoso, algo que incluso un Lord Sith no puede lograr. En palabras de Yoda, “[La vida eterna] es el máximo objetivo de los Sith, aunque nunca podrán conseguirlo; sólo viene a través de la liberación de uno mismo, no de la propia exaltación. Viene a través de la compasión, no de la codicia. El amor es la respuesta a la oscuridad”. Entre las ventajas del Lado Oscuro por supuesto está su tremendo poder: ¿a quién no le gusta estrangular a distancia a un esbirro incompetente por ejemplo?

Entonces, ¿cuál es la opción correcta? ¿Apostar por un Lado Oscuro que te garantiza fuerza y poder, pero una vida corta o elegir el Lado Luminoso de La Fuerza que aporta calidad sobre cantidad? ¿Si el poder tiene un coste demasiado elevado, vale realmente la pena acceder a él?

Ojo, siempre está la opción de elegir el camino de en medio, como los Jedi Grises, que podían ser tan sabios y disciplinados como un Jedi y tan poderosos y fuertes como un Sith. Ciertamente, elegir esta opción —que nos hemos sacado de la manga por sorpresa— va en contra de lo que proponíamos en el título. Pero es nuestro balón-artículo, y si no te gusta, recogemos y nos vamos a casa.

Vale, venga, ¿nos obligas a quedarnos con una opción? Lado Oscuro. Vente con nosotros. Es muy fácil: lo único que necesitas es tomar el camino del miedo, el cual te llevará a la ira, de la ira irás al odio y del odio al sufrimiento, lo que finalmente te conducirá al Lado Oscuro y a las posibilidades ilimitadas que éste brinda. Además, tenemos helado oscuro. ¡Un bonus delicioso!



# Cal Kestis prende la chispa que encenderá el fuego con el que arderá el Imperio

ESTAMOS JUGANDO | **Star Wars Jedi: Fallen Order**

El Imperio quiere erradicar a todos los Jedi tras la ejecución de la Orden 66. Tú, un padawan ahora convertido en fugitivo, deberás luchar por sobrevivir y reconstruir la Orden.

**E**n el núcleo de casi todas las historias derivadas de 'Star Wars' no faltan conceptos como rebelión, lucha y esperanza. El epicentro de este torbellino de recursos lo ocupa el eterno conflicto entre el bien y el mal; luz y oscuridad; rebelión e imperio; Jedi y Sith. El viaje de Cal Kestis en Star Wars Jedi: Fallen Order, como en la mayoría de las historias ambientadas en el universo expandido tiene la obligación de revelar los acontecimientos sucedidos en el vacío que se deja entre una trilogía principal y la siguiente. Precisamente, el proyecto de Respawn Entertainment y Electronic Arts se enmarca inmediatamente después de la denominada Purga Jedi, el tremendo genocidio llevado a cabo por los servidores de Palpatine haciendo cumplir la Orden 66. Vamos a sumergirnos en la epopeya de Cal con la intención de ayudarlo en la supervivencia de la orden Jedi con una aventura que no te dejará indiferente ¿Nos acompañas a una galaxia muy lejana?

Nos encontramos inmediatamente después de los eventos del Episodio III - La venganza de los Sith (2005), un escenario donde el recién nacido Imperio Galáctico extiende sus dominios sobre el universo, mientras los últimos sirvientes de la Luz son testigos impotentes del triunfo de la oscuridad escondiéndose como criminales de las garras de Palpatine y Vader. El Padawan interpretado por Cameron Monaghan, se oculta en los astilleros industriales de Bracca. No puede obviar el hecho de que fue aprendiz de la antigua Orden Jedi.

Los ojos del Imperio están en todas partes y con los Inquisidores -cazadores de Jedi- al acecho, ningún lugar es seguro para él una vez ha sido descubierto usando la Fuerza.

Seguiremos a Cal no solo en su lucha contra las fuerzas del mal, sino también en un viaje de formación que lo llevará a descubrir los secretos más ocultos de los caminos de la Fuerza. Después de todo, nunca fue un Caballero Jedi completamente formado, ya que su aprendizaje fue interrumpido abruptamente por el exterminio llevado a cabo por Anakin Skywalker en la academia de la Orden, de modo que se verá obligado a explorar la Luz de la Fuerza y comprender el Lado Oscuro.

Para hacerte una ligera idea de su potencial, nuestro Padawan puede desatar una generosa cantidad de combos con tan solo desenvainar su sable de luz. Durante los enfrentamientos, no solo los cortes letales encuentran espacio entre las mecánicas de combate, puesto que también se pueden liberar poderes de atracción y repulsión vinculados al uso de la Fuerza. Estas habilidades te permiten manejar con extrema eficacia incluso a un nutrido número de enemigos, pero más allá de la propensión para desencadenar secuencias de batalla muy



Ya disponible para PlayStation 4, Xbox y PC  
<https://www.ea.com/es-es/games/starwars/jedi-fallen-order>

espectaculares, el máximo baluarte de 'Star Wars, Jedi Fallen Order' radica en su disposición a centrarse, sobre todo, en la gestión del espacio y el tiempo. Superar los desafíos de la producción ileso conlleva una buena conciencia del posicionamiento de los enemigos manteniendo un elevado estado de alerta, mientras el desarrollo de Cal se ramifica en tres segmentos diferentes de un árbol de habilidades relacionado con el dominio del sable de luz, el control de la Fuerza y sus habilidades.

Aunque cuenta con dinámicas espectaculares y suficientemente punitivas, las batallas no son el único elemento central de Star Wars Jedi: Fallen Order. De hecho, hay un sustancial componente ligado con la exploración que juega un papel predominante en la obra, que nos lleva a varios planetas de la galaxia. En este sentido, el juego de Respawn adopta un sistema de fases alternas en las que podemos participar en secciones de disparos, exploración, escalada dinámicas, saltos espectaculares y resolución de rompecabezas.

Desde la nave espacial que actúa como eje central, el protagonista puede hacer saltos al hiperespacio para llegar

a diferentes planetas con una extensión realmente sorprendente, que también se ramifican verticalmente tanto entre montañas y fortalezas como en el interior de edificios y cuevas. La estructura está diseñada para favorecer una exploración acompañada, dictada por la curiosidad del usuario y los ritmos de progresión. De hecho, a medida que desbloqueamos nuevas características, podemos volver sobre nuestros pasos y tomar caminos que anteriormente eran inaccesibles, revelando, por ejemplo, sectores inéditos y objetos útiles para la personalización estética del sable de luz, el droid BD-1, Cal y la propia nave espacial.

El apartado técnico, sin duda, merece un entorno visual digno de su fama y la desarrolladora ya ha alcanzado límites muy elevados en anteriores producciones con la ayuda de Unreal Engine, que da forma a un sector vigoroso y sustancial, lleno de detalles y envuelto en una ambientación bastante sugerente. Jedi: Fallen Order es un título en el que cada elemento contribuye a componer un mosaico homogéneo, intrigante en el diseño de niveles, vibrante en el sistema de combate y cautivador en la vertiente visual. Sin duda, la fuerza fluye poderosamente en Star Wars Jedi: Fallen Order.



# ¿Qué es la gamificación?

ENTÉRATE | Te aclaramos, además de la propia definición, **sus tendencias y aplicaciones.**



La gamificación es una palabra cada vez más común en ambientes educativos, eventos didácticos, medios de comunicación, influencers, etc. Aunque está en boga, hay bastante confusión sobre su definición, ya que existen diversas formas de entenderlo según corresponda al apartado de la persona que lo aplica. Lo anterior significa que se han segmentado las tendencias en:

- La que surge de los juegos de mesa y/o de rol, muy vinculada al juego "serio".
- Aquella que busca el desarrollo desde los juegos clásicos físicos y las experiencias lúdicas, habitual del ámbito de las ludotecas.
- La centrada en la narrativa, como subproducto de estrategias de story telling.
- Y la que trata de transferir las características de los videojuegos a otros ámbitos.

No hay una tendencia mejor que otra, sino sectores y usuarios que son más proclives a una forma de entenderlo. Este artículo se centra en la gamificación como transferencia de estrategias del videojuego a ámbitos no lúdicos, e incluso no tecnológicos. La gamificación, según la entendemos, se mantiene erguida bajo cuatro pilares fundamentales: el objetivo, las reglas, retos y los refuerzos, y castigos.

El objetivo es la meta que se quiere alcanzar, y tener esto claro es la parte más importante durante la creación de un

proyecto gamificado. Algunos ejemplos de objetivos típicos en la gamificación los podemos encontrar en mejorar la participación en clase, optimizar estructuras de recursos humanos, hacer más ejercicio, crear relaciones sanas en el trabajo, favorecer el intraemprendimiento en una empresa, o movilizar a partidarios de una idea, por poner algunos ejemplos. Igual que en los videojuegos, el objetivo tiene que estar claro para el usuario y mantener unas pautas que le indiquen dónde está, cuánto le queda y cómo puede avanzar en su consecución.

El segundo paso es diseñar las reglas, que tienen la responsabilidad de gestionar a los participantes dentro del sistema. Una regla es una estructura de causalidad simple similar a un "si haces esto, pasa aquello". Por aclarar el concepto tenemos el ejemplo para conseguir que los estudiantes lleguen puntuales a clase (objetivo): se marca una regla sencilla en la cual, si llegan puntuales, ganan 1 punto, si se retrasan entre 1 y 10 minutos, 0,5 puntos, y en el resto de casos 0 puntos. Un elemento que no se debe olvidar al construir estructuras de reglas es que deben ser justas, siguiendo con el ejemplo, igual que se exige puntualidad a los alumnos se les asegura la puntualidad del docente para mejorar la percepción de justicia.

Una vez estructurada la base del juego pasamos a los retos, es decir, las acciones que pedimos a los usuarios para que

consigan adquirir las habilidades, comportamientos o conceptos que queremos alcanzar con la estructura. Al usuario se le puede pedir una gran variedad de acciones para lograr el objetivo fijado, desde hacer flexiones a publicar en Twitter, pasando por resolver problemas de diversa índole. La única limitación es la imaginación del diseñador y la habilidad del usuario, de modo que hay que generar una curva de dificultad ajustada, al igual que en los videojuegos.

Por último, tenemos los refuerzos y castigos, que es el feedback que recibe la persona y sirve para hacerle entender qué está pasando en la estructura gamificada. Hay de muchos tipos y su eficacia depende de cómo sea nuestro usuario-jugador, tenemos desde puntos de experiencia a insignias, pasando por premios como camisetas o reconocimientos basados en rankings.

Como resumen de este artículo, entendemos la gamificación como una forma de creación de experiencias significativas con base a lo aprendido del diseño de videojuegos, que trata de crear estructuras óptimas y comprensibles de objetivos, reglas, retos, refuerzos y castigos, que lleven de una forma amable al usuario a adquirir actitudes, aptitudes o conceptos que no son del ámbito lúdico puro. O como diría el famoso entrenador Tom Landry es "motivar para que hagan lo que no quieren hacer, para conseguir lo que sí quieren conseguir".

**Carlos González Tardón. Fundador de People&VIDEOGAMES. Profesor Doctor Permanente en Tecnocampus-UPF**



# Iron Man vuelve dispuesto a proteger los cielos en Realidad Virtual

CASCO Y MANDO: LO ÚLTIMO EN VR | **Surcamos los cielos con un traje Mark III** que nos ha prestado el propio Tony Stark.

Seguro que existen muchas, pero si hiciéramos una clasificación de los superhéroes más queridos de la Casa de las Ideas, probablemente Iron Man sería merecedor de las más altas posiciones. Después de todo, la cultura pop de la última década se ha ligado invariablemente a la línea marcada por el Marvel Cinematic Universe, que inauguró una tendencia que ha culminado con Avengers: Endgame. No es casualidad, por tanto, que los proyectos que involucran a personajes de la factoría de ficción norteamericana lleguen a plataformas como PlayStation VR.

Se trata de Marvel's Iron Man VR, un proyecto que tiene como destino el sistema de realidad virtual de Sony. Este nuevo videojuego de acción en primera persona basado en Tony Stark, personaje interpretado por Robert Downey Jr., está siendo desarrollado por Camouflaj (Republique) y llegará a la plataforma con la misión de crear una experiencia inmersiva donde los jugadores experimenten de una forma natural y potente la sensación de ser el propio súper héroe.

El nuevo traje de Iron Man para la aventura combina la estética clásica de los cómics con un toque ultramoderno. Ha sido elaborado por el ilustrador y diseñador de vestuario Adi Granov y pretende dejar patente como se quiere ir más allá de simplemente contar una historia sobre los orígenes del personaje creado por el mítico Stan Lee en los primeros años de los 60. En Marvel's Iron Man VR, aquellos que se blinden con el Mark III y adopten el papel de Tony Stark se enfrentarán a sus fantasmas del pasado: fuerzas que amenazan con destruirlo a él y a todo lo que le importa.

Lógicamente contará con aliados y tendrá que enfrentarse a supervillanos emblemáticos a medida que se recorre el mundo completando misiones para salvar a Industrias Stark y a la humanidad, no sabemos si en este orden. En relación con su jugabilidad, la fluidez de vuelo, la sensación de potencia, la eficacia de los movimientos y un insuperable nivel de inmersión, puede suponer un nuevo ejemplo de cómo la realidad virtual puede difuminar algunos límites.



## Suelta el mando

HAZTE UN CÓMIC | Nos perdemos por las cuidadas ediciones que se publican en nuestro país de **dos de las historias modernas que mejor definen el carácter de la humanidad**, ya sea desde la perspectiva de una robot o de un conocido androide con inteligencia artificial: Sky Doll de Barbucci y Canepa, acompañado de La Vision de King y Walta. Pasen y lean:

Puede parecer precipitado, pero teniendo en cuenta que prácticamente se nos echan encima las fiestas de empresa, comilonas, reuniones familiares, etc, no está de más ir adelantando, con tiempo, algunos de esos regalos para no pifiarla. Partiendo de esta base, los cómics son de los mejores regalos y siempre hay uno indicado para cualquiera de las personas que conoces, aunque todavía no lo sepan. Así que, ante lo que nos espera, te dejamos un par de recomendaciones en forma de preciosos volúmenes, que son capaces de alegrar y emocionar a cualquiera. Tampoco pasa nada si prefieres regalártelos a ti mismo.



Tras años de colaboración con Disney, Alessandro Barbucci y Barbara Canepa, publicaban Sky Doll en 2002, lo que supuso todo un acontecimiento. Tremendamente innovadora e influenciada gráficamente por las tendencias más importantes del cómic, animación y la cultura pop, la obra ha conquistado, con el paso de los años, a lectores y creadores de todo el mundo. El resultado es una historia emocionante y espectacularmente dibujada, cuya protagonista, (la robot Noa), escapa de una teocracia para conquistar un alma tan humana como la de las personas que la rodean. A veces, incluso, más. Desde entonces, el destino de la muñeca sintética no ha cesado de ser objeto de culto. Norma recoge la obra en nuestro país con un cuidado volumen en cartón que además de una cubierta inédita, cuya camisa puede desplegarse para formar un poster de gran tamaño, reagrupa los cuatro álbumes de la serie.



Visión es un personaje con cierto aire de misterio incluso dentro del Universo Marvel. A pesar de prestar continuidad desde el siglo pasado, los intentos de humanizar al personaje siempre se han quedado cortos. Hasta que llegaron Tom King y el melillense Gabriel Hernández Walta con una historia inteligente, perspicaz y profundamente humanizada del androide más famoso del Universo Marvel. La trama sigue a Vision, lejos de los Vengadores, en los suburbios de Washington DC, donde se muda junto con su familia, una que él mismo crea. Tiene esposa, hija e hijo: Virginia, Viv y Vin. Creó para sí mismo a los tres personajes que componen su familia a fin de obtener una mejor comprensión de la humanidad. La mayor parte del tiempo, Los Vision intentan asimilar situaciones habituales lo mejor que pueden, como el trato con el vecindario, con los compañeros de escuela y el trabajo, pero pronto comienzan a surgir complicaciones. Aprovechando la publicación de un integral cargado de extras deberías tomarte tiempo para descubrir uno de los libros más inteligentes y emotivos de la década. Si todavía no lo has hecho.

# Tecnología a la última

**HARDWARE I** Ponemos a prueba el OPPO Reno2, que nos ha convencido sin renunciar a sus premisas y nos empleamos a fondo con los nuevos Basilisk Ultimate.

## Razer Basilisk: la latencia más baja por click en wireless

**D**urante su presentación, hemos podido pasar unas horas jugando duro con los nuevos **Razer Basilisk Ultimate** y **Razer Basilisk X HyperSpeed**, que armados con nueva tecnología inalámbrica HyperSpeed, prometen velocidad, precisión y rendimiento. Ambos ratones funcionan un 25% más rápido y con la latencia por Wireless más baja por click, lo que produce una velocidad de transmisión por registro de forma instantánea. Con la frecuencia adaptativa se proporciona una conexión inalámbrica libre de retrasos, escaneando los canales de frecuencia disponibles en busca de cualquier señal mejor para hacer un cambio en tiempo real.

El Basilisk Ultimate está equipado con el sensor óptico Focus+ de hasta 20.000 DPI, el mismo del reciente Viper Ultimate. Además de tener las especificaciones más altas en un sensor hasta la fecha, presenta nuevas funciones inteligentes como Smart Tracking, Asymmetric Cut-Off y Motion Sync para una mayor precisión de seguimiento del

movimiento durante las partidas.

El ratón está equipado con switches ópticos. Estos no requieren contacto físico para enviar las señales eléctricas de activación al PC, eliminando la necesidad de retrasar el rebote y causando cero errores. También permite hasta 5 perfiles de memoria integrados, con lo que se tiene acceso instantáneo a configuraciones personales, donde sea que vayas a jugar. El ratón puede funcionar al máximo rendimiento hasta 100 horas seguidas. También incluye un puerto de carga que indica el estado actual de la batería o nivel de carga a través de luz.

Su ergonomía permite contar con 11 botones totalmente programables, incluido el gatillo extraíble y multifunción para configurar el uso que queramos darle en juegos u ofimática. Equipado con 14 zonas de iluminación, cada LED también se puede programar individualmente. En definitiva, ratones perfectos para gamers que desean un control total wireless y la mejor capacidad de respuesta.

## Jugando con el móvil – OPPO vuelve con su nueva gama Reno2

**D**espués del OPPO Reno, un teléfono inteligente que aterrizaba en nuestro país en el primer trimestre de este año, parece que ha llegado el momento de ampliar la familia con su sucesor directo, el **OPPO Reno2**. A primera vista, se puede apreciar que el terminal ha cambiado poco en relación con el primer modelo, sin embargo, probando a fondo el teléfono nos encontramos frente a un dispositivo que nos ha sorprendido gratamente desde muchos puntos de vista.

El teléfono tiene unas dimensiones de 160x74.3x9.5 mm, y un peso de 189 gramos. Por lo tanto, nos enfrentamos a cifras ligeramente superiores al promedio que hacen que el dispositivo no sea del todo cómodo para manejar con una sola mano. Sin embargo, como ya sucedía con su predecesor, este peso ligeramente superior se deriva de la presencia del mecanismo de la cámara emergente y a los materiales utilizados: metal y vidrio, que aportan al terminal una excelente calidad. Decididamente, el OPPO Reno2 no renuncia a sus premisas.

El principal punto fuerte del terminal es sin duda el sector fotográfico, donde encontramos una cámara emergente frontal de 16MP (f/2.0) y una cámara trasera cuádruple de 48MP (f/1.7) + 13MP (f/2.4, zoom) + 8MP (f/2.2, gran angular 116 grados) + 2MP (f/2.4). La configuración permite grabar video en 4K a 30 fps, mientras que la lente frontal alcanza Full HD/30 fps.

OPPO Reno2 funciona con un procesador Qualcomm Snapdragon 730G de ocho núcleos

que permite una frecuencia máxima de 2.2 GHz (2 x 2.2 GHz + 6 x 1.8 GHz), flanqueado por una GPU Adreno 618 y 8GB de RAM. Como sucedió con el Reno original, nos enfrentamos a una configuración que no compite con los mejores terminales, pero que es muy capaz de ejecutar juegos fluidos y sin problemas. Se ha aumentado la RAM de 6 GB a 8 GB y también ha mejorado varios aspectos de la memoria interna con 256 GB de UFS ROM 2.1.



En cuanto a la pantalla, encontramos un panel AMOLED de 6.5 pulgadas con resolución Full HD+ (2400 x 1080 píxeles), relación de aspecto 20:9, protección Corning Gorilla Glass 6 y relación pantalla-cuerpo de 93.1%. La compañía ya había hecho un buen trabajo con el primer Reno, pero aquí se ha superado a sí misma. De hecho, la pantalla sorprende desde el primer encendido gracias a sus colores equilibrados y el excelente nivel de brillo. Pasamos a la autonomía. Otro acierto, porque OPPO finalmente se decidió implementar una batería de 4000 mAh. En cuanto a la parcela de conectividad, todo está en su lugar: 4G LTE, Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, NFC y Bluetooth 5.0. Un terminal para tener muy en cuenta.

## THRUSTMASTER®

eSwap  
PRO CONTROLLER  
BORN TO BE RANKED



**Software Thrustmapper**  
Domina y ajusta todas tus configuraciones esenciales



**Enorme capacidad de respuesta**  
Sensación de "clic claro"



**Máxima versatilidad**  
Tecnología Hot-Swap



for  
PS4

# SAMSUNG

SSD 970 EVO Plus

## Unreal Performance, Realized.



# ¡Los títulos más destacados del 2019!



**SMART GIRL**  
9788491678106



**EL VIEJO Y EL NARCO**  
9788413341118



**LA PIEZA**  
9788491676126



**PEPE MALONE**  
Apocalipsis / Una casa  
de reposo en las afueras  
9788413341927



**CAPABLANCA**  
9788491678410



**GANDHI**  
9788413340999



**MIS HÉROES SIEMPRE  
HAN SIDO YONKIS**  
9788491679585

¡Descarga el previo Mis Heroes Siempre han sido Yonkis!

