

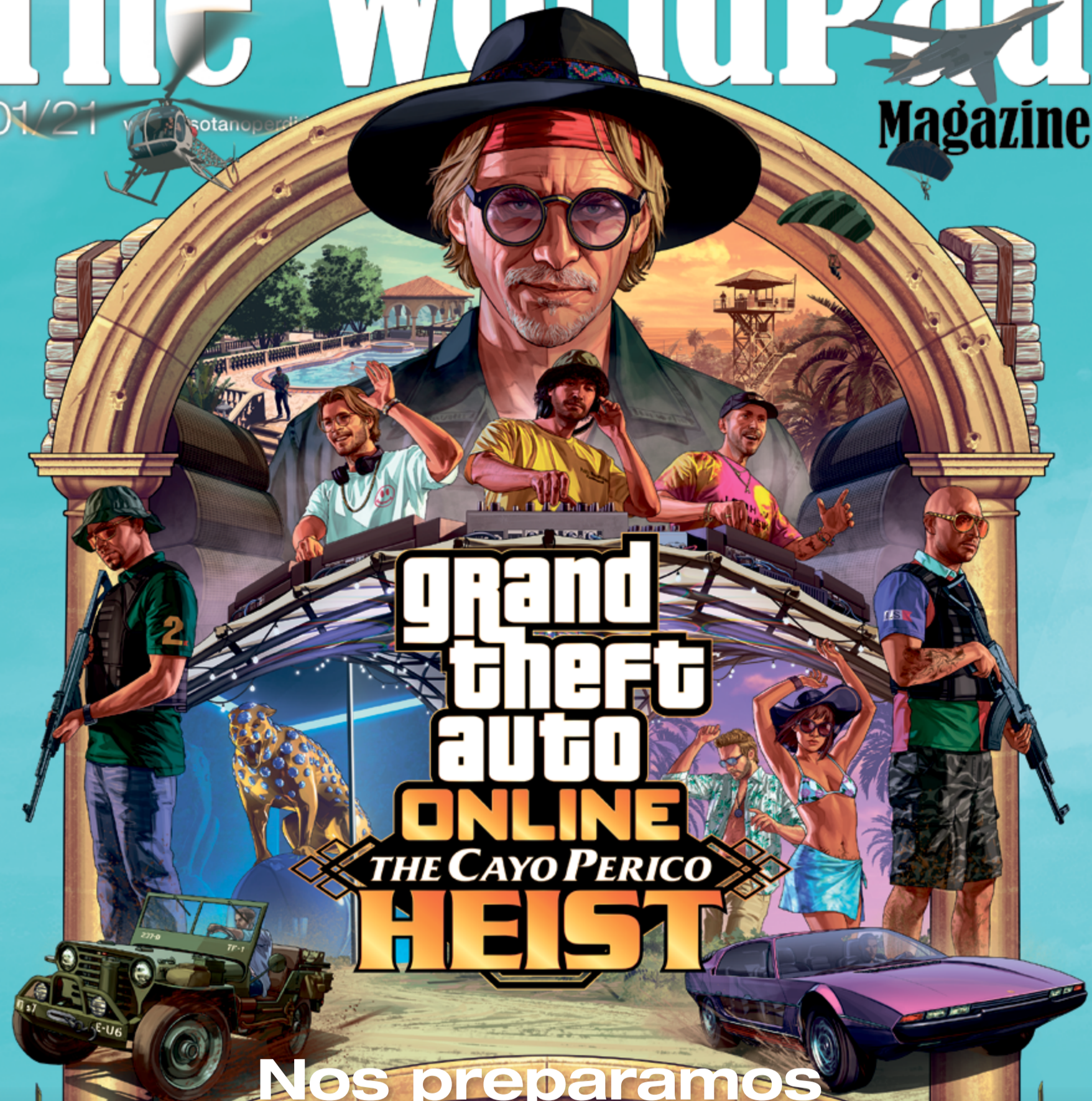
The WorldPad

01/21

notanoperdi

Magazine

Publicación gratuita. Prohibida su venta



grand theft auto ONLINE THE CAYO PERICO HEIST

Nos preparamos
para el golpe más ambicioso
de la historia de GTA

ESTAMOS JUGANDO | **GTA Online: Golpe a Cayo Perico**

La popular saga abre un año repleto de emociones con el "golpe del siglo", la última pieza de un soporte post-lanzamiento imponente que brinda a los asiduos de Los Santos momentos de pura exaltación y decenas de horas de diversión

**El mejor cómic independiente USA
está en Planeta Cómic.**

¡Ya en librerías!



Paper Girls



Saga

 **Planeta Cómic**

BLOG: www.planetadelibros.com/blog/comics

FACEBOOK/TWITTER/INSTAGRAM/YOUTUBE: [PlanetadComic](#)

SUMARIO

EL MANDO RECOMIENDA

03 BIENVENIDOS
Damos la bienvenida a un nuevo año

04 ACTUALIDAD
Los juegos más esperados de 2021
Elric Ruiz @Elricdecom

05 NO TE LO PIERDAS
Rockstar y sus mundos virtuales
Víctor Moyano

ESTAMOS JUGANDO

06 ESTAMOS JUGANDO
Golpe a Cayo Perico, el mayor evento de GTA Online
Elric Ruiz @Elricdecom

08 ACTUALIDAD

¿Qué es xCloud?
Reunimos todo lo que necesitas saber sobre el juego en la nube de Microsoft
Carlos de Ayala

10 ESPECIAL

El camino de la violencia, una historia que va mucho más allá de la polémica
Jorge Coscarón @MightyKoska

SUELTA EL MANDO

11 CÓMIC

Enero con buena y abundante lectura
NinjaDy @dy_ninja

The WorldPad Magazine

DIRECTOR Elric Ruiz
DISEÑO Marcos Jiménez
EDICIÓN Soraya Leal

WEB Y CONTACTO

Redaccion@elsotanooperdido.com

PUBLICIDAD

TWPM.publicidad@elsotanooperdido.com

PRODUCCIÓN



DÉPOSITO LEGAL: MA383-2019

SÍGUENOS EN

The WorldPad Magazine @TheWorldPad1

¡Hola 2021! Llega un nuevo año repleto de emociones

BIENVENIDOS | Y mientras tanto... nos preparamos para dar un golpe magistral de cara a **una esperanzadora temporada**



Orgullosos poseedores del mando, nada ha podido impedir que te encuentres ahora mismo leyendo estas líneas. Ni la alerta sanitaria, ni los confinamientos, nevadas, heladas, lluvias torrenciales, borrascas o "filomenas" han sido capaces de frenarnos. Para sortear todos estos obstáculos nos reunimos y resguardamos en el Kosatka, el submarino desde el cual, además de este maravilloso número de enero, planifica-

mos el golpe más ambicioso que ha vivido Los Santos. También nos preguntamos qué tienen los mundos abiertos de la casa de software tocada por una estrella y repasamos su trayectoria. De aquí nos vamos a jugar a la nube, nos enredamos con las novedades más esperadas del año y mucho más. En fin, esperamos que sea de vuestro agrado y como siempre, que disfrutéis leyendo esta revista tanto como nosotros haciéndola.

16
www.pegi.info

SEASON 07

JUEGA GRATIS AHORA*

* SE APLICAN CONDICIONES Y RESTRICCIONES. VISITA EA.COM/LEGAL PARA MÁS DETALLES.

Toma nota y apúntate los juegos más esperados de 2021

ACTUALIDAD | Los grandes estrenos de 2021 prometen desafiar el mercado y de paso, a nuestras carteras.



2021 llega a nuestras vidas con la promesa de aventuras (de las buenas) para los jugadores. Las flamantes PlayStation 5 y Series XIS podrán comenzar a demostrar su potencial y el público ya espera ansioso la aparición de nuevos títulos. Con esto en mente, a partir de ahora nos dedicamos a revisar los lanzamientos más esperados del año.

Para elaborar la lista hemos tenido en cuenta el peso de las franquicias, la ambición de los proyectos y, por supuesto, el interés que los jugadores han ido mostrando tras sus presentaciones. Enfréntate a la furia de los dioses nórdicos, rastrea un pueblo lleno de misterios, explora la galaxia o lucha por la humanidad. Pero antes, prepara un bloc de notas o ten a mano un bolígrafo si lo prefieres, ya que seguramente querrás tener anotados los juegos que marcarán tendencia en 2021, producciones de mucho calibre capaces de producir generosas sonrisas en los rostros de los jugadores. Atento:

1. GOD OF WAR

Plataformas: PlayStation 5 (PS4 no confirmado)

Género: Acción y aventura

Desarrollador: Santa Monica Studio

Editor: Sony

Anunciado por sorpresa en 2020, la secuela de God of War no tiene nombre confirmado, pero los seguidores de la veterana franquicia de Sony ya lo conocen como "Ragnarok", un título que se sugiere en el vídeo de presentación. En el anterior capítulo, cuando Kratos y Atreus se enfrentan a dioses nórdicos, padre e hijo despertaron la furia de Thor. Como indica una visión de Atreus al final del juego, el dios del trueno buscará a Kratos y a su hijo, al mismo tiempo que se desarrollará Ragnarok. Es probable que el nuevo viaje de Kratos y Atreus también cuente con la aparición de nuevos dioses nórdicos como el poderoso Thor. ¿Llegará en 2021?

2. HALO INFINITE

Xbox One, Xbox Series XIS y Windows

Disparos en primera persona

343 Industries

Xbox Game Studios

La secuela de una de las sagas más famosas entre los usuarios de los entornos Xbox llegará en 2021. Halo Infinite, cuyo lanzamiento estaba previsto para 2020, llegará a Xbox Series X con el objetivo de mostrar el potencial que puede alcanzar la nueva consola de Microsoft. El título también tendrá versión para Series S, Xbox One y Windows. Considerado el juego más atrevido de la serie, Infinite volverá a poner a los jugadores en el papel del Jefe Maestro, un personaje venerado por los segui-

dores de la franquicia. El héroe se enfrentará al enemigo más cruel que ha visto la serie. Con la humanidad amenazada y la esperanza perdida, tendrá que mostrar una vez más su fuerza, coraje y puntería, en un título muy esperado por el público. Aún no hay una fecha de lanzamiento establecida, pero se espera que llegue al mercado a mediados de 2021.

3. RESIDENT EVIL VILLAGE

PlayStation 5, Xbox Series XIS y Windows

Survival Horror

Capcom

Capcom

Hombres lobo, Chris Redfield y un oscuro pueblo (no demasiado remoto). El próximo juego de la franquicia de terror y supervivencia de Capcom seguirá la misma perspectiva en primera persona que RE7 y se acercará a la saga de Ethan Winters. Anunciado en el evento de presentación de PlayStation 5, Resident Evil Village generó cierta controversia después de su primer vídeo. Con nuevos elementos para la saga, el juego tendrá un enfoque centrado en lo oculto, e incluso contará con la presencia de hombres lobo. Entre críticas y elogios, Village ya es uno de los juegos más populares de 2021, y los seguidores ya promueven cientos de locas teorías antes de tener la oportunidad de comprobar lo que esconde el último capítulo de la franquicia.

4. BACK 4 BLOOD

PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series XIS y Windows

Survival horror/FPS/Cooperativo

Turtle Rock Studios

Warner Bros. Interactive Entertainment

Back 4 Blood, desarrollado por el mismo equipo responsable de Left 4 Dead, ya se considera el sucesor espiritual de la famosa serie de terror y supervivencia. El nuevo juego de Turtle Rock Studios es, de hecho, muy similar. En el título, cuatro jugadores tendrán que enfrentarse a hordas de zombis mientras intentan sobrevivir en mitad del caos, incluyendo la lucha contra enemigos casi idénticos a los oponentes encontrados en la serie de Valve. Back 4 Blood tiene previsto su lanzamiento el 22 de junio de 2021.

5. WEREWOLF THE APOCALYPSE: EARTH BLOOD

PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series XIS y Windows

RPG de acción

Cyanide

BigBen Interactive

Tomando el control de Cahal, los jugadores se enfrentarán a sangrientas y feroces batallas, mientras nuestro protagonista intenta destruir una corporación llamada Endron. El título promete mucha acción, violencia, diferentes habilidades, y otros elementos que los jugadores podrán emplear durante la aventura. En Earthblood, obviamente, te convertirás en una bestia poderosa y lucharás contra los enemigos como un verdadero hombre lobo. La sangrienta aventura llegará el 4 de febrero de 2021

6. GHOSTWIRE: TOKIO

PlayStation 5 y PC

Acción/Disparos en primera persona

Tango Gameworks

Bethesda Softworks

Cuando una serie de misteriosas desapariciones reducen la población de Tokio en un 99%, comienza un viaje en busca de respuestas. El nuevo juego de Tango Gameworks, promete una trama que mezcla acción y aventura con elementos sobrenaturales, mientras inquieta a los jugadores y les proporciona un viaje misterioso con características propias. El hardware de próxima generación, ha permitido al equipo de Shinji Mikami dar forma al Tokio que estaban imaginando, con un resultado final que pretende sumergir al jugador en las diferentes atmósferas de la capital japonesa. El título se define como "un juego de acción y aventura" ambientado en una dimensión postapocalíptica dominada por una misteriosa fuerza oculta que está detrás de la desaparición de una gran parte de la población de Tokio. Está planeado para estrenarse en 2021.

7. CHORUS

PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox One, Xbox Series XIS y Windows

Acción espacial/Disparos en tercera persona

Fishlabs, Deep Silver Dambuster Studios

Deep Silver

Chorus, es un juego de disparos de ciencia ficción ambientado en el espacio profundo para consolas de la actual y próxima generación. En el título desarrollado por Fishlab los jugadores tomarán el control de Nara, una piloto con un pasado problemático, que, con su Forsaken, un caza estelar dotado con inteligencia artificial, se embarca en un viaje con una importante vertiente narrativa para aniquilar a los miembros del oscuro culto que asfixia a la galaxia. A partir de aquí, el formato nos invita a explorar localizaciones como estaciones espaciales y extraños planos de existencia más allá del nuestro. Participar en luchas sobre gravedad cero desde entornos con vistas cósmicas, hasta en estrechos corredores. Se espera en 2021.



Rockstar y sus mundos virtuales

ACTUALIDAD | Coherencia, conexión y técnica, así se configuran y comprenden los universos de Mundo Abierto.

Ocurre más de lo que nos gustaría: una empresa anuncia un videojuego de mundo abierto, quizá, el más grande construido hasta la fecha; se crea una expectativa -alimentada, también, por la compañía- que deja a la imaginación la cantidad de horas de juego; se ultiman los preparativos del lanzamiento, con vídeos promocionales y diferencias entre otros títulos similares; se lanza el videojuego y, después de unas maravillosas primeras horas la decepción es... mayúscula.

Construir un mundo virtual es una tarea titánica, sobre todo si el objetivo no es tanto colocar un escenario gigantesco sino confeccionar, casi de forma artesanal, un cosmos que se perciba vivo cada vez que entremos en la partida. Y esto es lo que Rockstar Games, a lo largo de las últimas décadas, ha ido perfeccionando con cada producción. Pero, ¿qué tienen los mundos de la casa de software que no tengan los demás? ¿Por qué los universos de la compañía estadounidense son los más visitados y se mantienen, incluso años después del lanzamiento, entre los primeros puestos de clasificación tanto en ventas como en crítica? Veamos cual es la chispa de esta vida virtual que engancha, en el buen sentido, a seguir descubriendo sus secretos una y otra vez.

Diseño y vida artificial van de la mano

La estructura de mundos vivos comenzó sus primeros pasos con la serie 'Grand Theft Auto', y su tercera parte marcó el salto evolutivo que cimentó las bases de lo que, en el futuro, se convertiría en un género aparte. La tercera obra llegó en un momento en

el que la tecnología se expandió a las tres dimensiones, lo que proforió nuevas mecánicas y diferentes estilos de juego. Explorados algunos conceptos y superada la novedad inicial, ¿qué es lo que hace revolucionario un mundo virtual? Pues, como se suele decir, la perfección se encuentra en los detalles.

Un mundo abierto significa que podemos explorarlo a nuestro ritmo. Sí, tenemos una serie de objetivos que cumplir, pero podemos montarnos nuestra propia aventura: echamos una hora para explorar, otra para cumplir misiones, otra perdiéndonos por lugares que nunca hemos ido, otra para hacer el cabra... la elección en este punto la pone el jugador. Pero lo que realmente atrae y atrapa de los mundos de Rockstar es la veracidad con la que se han construido.

Así, el diseño arquitectónico, ya sea una gran ciudad en Grand Theft Auto o el salvaje oeste en Red Dead Redemption, se mezcla a la perfección y cobra sentido con la vida que habita cada lugar. Si fuéramos un observador externo, y no interactuaríamos con los personajes, nos daríamos cuenta de que cada persona tiene sus propias rutinas: unos van de compras, otros a trabajar, una pareja está disfrutando del sol en la playa, etcétera. Más aún, si nos adentramos en el oeste, veríamos a los animales atacándose entre sí, luchando por sobrevivir.

El punto que lo enlaza todo, en este sentido, es el jugador. Es él quien, con su mera presencia (y lo que lleve a sus espaldas), lo que modifica el campo de juego, generando así multitud de variables que nos dejan con la boca abierta. Es por eso que dependiendo de si atacamos a un personaje y alguien nos ve a

lo lejos dará la voz a las autoridades en Red Dead Redemption; es por eso que en Grand Theft Auto las estrellas de la policía van aumentando en función de nuestra peligrosidad. Es el jugador quien, con sus actos, genera una reacción en el juego que es devuelta (de una u otra forma) al jugador y le anima, así mismo, a seguir explorando ese camino o a probar otra técnica.

Explosión de sentidos

Si los videojuegos nos permiten explorar mundos cada vez más complejos, también tiene sentido que nos quedemos boquiabiertos ante la sencillez de una puesta de sol. He aquí el paralelismo entre Grand Theft Auto y Red Dead Redemption: el primero, nos permite vivir la vida conectada, con cientos de personajes metidos en una urbe turbia y repleta de vicio; el segundo, con más conexión con la naturaleza, nos permite maravillarnos con la sencillez del mundo pre-industrial.

Y en este sentido, ambas franquicias mantienen un elemento común indispensable: coherencia. Los mundos de Rockstar están contruidos bajo esta premisa, y por mucho que difieran en su puesta en escena, ambos están conectados en el sentido en el que todo está colocado donde debe estar. Por ello nos emocionamos a caballo en Red Dead Redemption viendo como desaparece el sol al horizonte; por ello sentimos el frenesí de una persecución policial en Los Santos.

A partir de esta coherencia se construye un mundo audiovisual que, generalmente, sienta cátedra. Gráficos, técnica, sonido y banda sonora van buscando su sitio dentro del mundo hasta que, finalmente, cobra vida de forma orgánica. Y lo mejor de todo esto es que, generalmente, la compañía no suele dar detalles de lo que ocurre dentro del título, sino que es el jugador el que va descubriéndolo con cada hora de juego. Así nos enteramos, por ejemplo, de cómo influían nuestros movimientos en la bolsa de Grand Theft Auto V, y, a partir de ahí, hasta intentar invertir en ella para llevarnos unos cuantos miles de dólares atacando las empresas rivales.

Micro Vs Macro

Quizá, es el denominador común que tienen los mundos de Rockstar: más vale calidad antes que cantidad. El jugador, ya sea ocasional o no, está cansado de contemplar mundos gigantes en los que ir de un punto A a un punto B, y esto no es un problema de diseño per se, sino un problema de reacción: si el mundo no responde ante nuestros pasos, tampoco reaccionará el jugador, perdiendo así el interés y las ganas de seguir explorando.

Es en esta respuesta donde la desarrolladora entiende y comprende cómo construir el mundo alrededor de una historia, mezclando así un hilo argumental y un universo que se configura de lo particular a lo general, y nunca a la inversa. Construir algo de forma inversa supone lo que hemos visto en multitud de títulos genéricos: mundos bonitos, grandes y con ciertos matices que se sienten fríos, vacíos y, lo peor de todo, aburridos.

Así se explica el éxito de los videojuegos de la casa de la estrella. Así se explica que Grand Theft Auto V, con siete años a sus espaldas, siga siendo tendencia a día de hoy. Así se explica el éxito de Red Dead Redemption 2 y su maravillosa visión del salvaje oeste y sus millones de horas jugadas. Y así deberían ser, como mínimo, todas las producciones que se atrevan a llevar la etiqueta de Mundo Abierto.



Golpe a Cayo Perico, el mayor evento de GTA Online en sus siete años de historia

ESTAMOS JUGANDO | Rockstar Games cierra un año repleto de emociones con el “golpe del siglo”

Que Grand Theft Auto es sinónimo de calidad, en mayúsculas, no debería sorprender a nadie. La seña identitaria de Rockstar Games, armada hasta los dientes de cariño, ha sabido satisfacer las oscuras plegarias de sus jugadores tanto en el terreno narrativo, como en los suburbios del multijugador a base de continuos paquetes de contenido (siempre gratuitos) que han ampliado las facetas criminales de la obra hasta convertirse, por méritos propios, en una de las experiencias más completas y complejas que puedas encontrar más allá del pavimento real.

El título de Rockstar Games, disponible para PC, Xbox One, PlayStation 4, y compatibilidad retroactiva en PS5 y Xbox Series X/S, se atreve con ‘Golpe a Cayo Perico’, su último y más ambicioso paquete de contenido descargable gratuito para la vertiente multijugador de ‘GTA V’. La expansión es la última entrega de un soporte post lanzamiento impecable, que con el tiempo ha logrado transformarse en un lugar de reunión para millones de jugadores, una cita diaria para comprobar nuestra economía, empresas, recursos, planes criminales, y también, para ser testigo de cómo evoluciona una comunidad sin aparente freno expansivo.

Golpe a Cayo Perico es la experiencia online que cierra el año de ‘Grand Theft Auto Online’ y es, de lejos, el contenido más complejo y variado hasta la fecha. Para comenzar, estrena una nueva ubicación inspirada en una isla caribeña y nos invita a sentir la tentación que se deriva de una oferta de “trabajo” con la que llevarnos millones de dólares mientras pasamos un buen rato delante de la pantalla. ¿Sí? Prepárate para lo bueno.

Nuestra aventura levanta su telón con una fastuosa fiesta bajo los sonidos que brotan de los altavoces del The Music Locker, el club más exclusivo de la ciudad y lugar de encuentro habitual para los DJs más populares, los ricos, poderosos y amantes de los negocios que suelen traer las noches de cualquier ciudad. Ofertas de señores del crimen que buscan profesionales entre los más diversos oficios. Bajo estas cir-

constancias conoceremos al vástago de los Madrazos, Miguel, que para escalar en el negocio familiar debe resolver un problema que tiene muy preocupado a su padre, jefe del más poderoso cártel de Los Santos.

El Rubio, su principal proveedor y un narcotraficante que controla gran parte del tráfico ilegal de las costas es el epicentro del problema. Pero acercarse al capo no es tarea fácil, ya que dirige la organización desde su fortaleza tropical

En primer lugar, hay que infiltrarse como parte del equipo del DJ, recopilar información sobre las operaciones de El Rubio y de paso, reducir sus pertenencias: algo de efectivo, oro y alguna que otra obra de arte, procurando recoger por el camino archivos incriminatorios.

Un jet privado que funciona como discoteca aérea nos llevará, infiltrado, hasta el lugar, y a partir de ahí tendremos que lidiar con un fuerte dispositivo de seguridad compuesto por profesionales del sector, sistemas de vigilancia activa, y multitud de narcos e interesados que van moviendo el perico de un lado a otro.

La preparación de un golpe lo es todo (como ya sabrán los más experimentados), por lo que será necesario trazar un plan con el apoyo, las armas y herramientas óptimas para ejecutar el golpe con un mínimo de garantías. ¿Y dónde planearemos el atraco? Pues en territorio marítimo: un submarino soviético nos servirá de base completamente equipada para navegar y trazar el plan a nuestro gusto. ¿Armas? ¡Por favor...! MKII, misiles guiados, camarotes privados para vestirnos en cada ocasión e incluso una piscina para tomar la última antes del atraco, son algunas de las posibilidades que nos ofrece este portentoso acuático.

La actualización añade, además, nuevas emisoras de radio al formato, como KULT 99.1 FM, locutada por Julian Casablancas de The Strokes, así como playlists actualizadas creadas por Gilles Peterson y Flying Lotus para Worldwide FM y FlyLo, respectivamente. Mientras tanto, los conductores del

área de Mirror Park de Los Santos pueden escuchar transmisiones clandestinas de la radio pirata de Joy Orbison, Still Slipping Los Santos.

La inauguración de The Music Locker también abre con estilo un espacio social que contará con sesiones regulares de grandes artistas que han debutado con Modymann como DJ residente del club.

Resumiendo, Golpe a Cayo Perico es el mayor y más elaborado paquete de contenido gratuito puesto a disposición de la vertiente multijugador, que además de debutar como juego independiente del incombustible ‘Grand Theft Auto V’, nos permite, por primera vez, realizar el golpe en solitario. En conjunto, tanto la acción como la planificación se combinan con una enorme cantidad de opciones que se derivan en diferentes resultados, lo que trasciende en un alto valor de rejugabilidad.

La nueva y extensa ubicación paradisíaca demandada por los fans desde hace tiempo, sirve de contrapunto a un Los Santos netamente urbano, lo suficientemente inspirado como para querer completarlo de diferentes maneras. Esto no es un final, sino más bien un homenaje y reto a los seguidores de uno de los videojuegos más importantes de la última década.





Ya disponible en GTA Online para PlayStation 4, Xbox One, PC y con retrocompatibilidad en PlayStation 5 y Xbox Series X|S <https://www.rockstargames.com/es/newswire/article/61840/out-now-the-cayo-perico-heist>



No te bajes de la Nube

ACTUALIDAD | ¿Qué es xCloud? ¿En qué dispositivos se puede jugar? ¿Cuáles son sus requisitos? Acudimos al rescate y reunimos todo lo que necesitas saber sobre el juego en la nube de Microsoft. Llegó la hora de la verdad

XCloud, el servicio de juego en streaming de Microsoft representa una pieza fundamental dentro de las futuras estrategias de la corporación norteamericana. Anteriormente conocido como Project xCloud: la plataforma permite a todos los suscriptores de Xbox Game Pass Ultimate jugar a los más de 150 títulos disponibles desde teléfonos inteligentes y tabletas. ¿Te interesa? Pues aquí encontrarás todo lo que necesitas saber sobre disponibilidad, juegos y dispositivos, tanto compatibles como recomendados.

XCloud une el ecosistema de Xbox con la experiencia de servicios en la nube de Microsoft, lo que permite al usuario acceder a juegos que se ejecutan de forma remota desde los servidores de la empresa. Para esto, necesitaremos un teléfono inteligente con Android 6.0 o posterior (hasta primavera de 2021 no estará disponible en iOS), una suscripción a Xbox Game Pass Ultimate, un controlador bluetooth u otro dispositivo compatible y una conexión a través de red 5.0GHz o a Internet de 10Mbps.



El acceso a juego vía Cloud (nombre del servicio de Microsoft) está limitado a los suscriptores de Xbox Game Pass Ultimate y permite acceder a todo el catálogo de títulos, juegos en la nube y ventajas de Xbox LIVE Gold. Si ya estás inscrito, simplemente descarga la aplicación desde Google Play o Galaxy Store para acceder a tus juegos a través de la nube.

Hasta la fecha, el catálogo de xCloud incluye más de 150 títulos entre producciones de Microsoft, títulos del bazar de EA Play y éxitos de terceros, como Injustice 2, Skyrim, Batman Arkham Knights, Battletoads, Streets of Rage 4, Yakuza Kiwami 2, Halo The Master Chief Collection, A Plague Tale Innocence, Sea of Thieves Anniversary Edition, State of Decay 2, Fallout 76, Wasteland 3, Gears of War Definitive Edition y muchos más. Una vez elegido e iniciado el juego, la plataforma procede a cargar, más o menos rápidamente dependiendo del título y el tipo de conexión.

La aplicación cuenta con una interfaz simple y separa sus opciones en tres pestañas principales: Nube; Consola; PC. Con la primera opción y tan solo un par de toques podremos comenzar a jugar en el móvil. Los servidores xCloud son, tal como están las cosas, comparables al hardware de Xbox One S, con todo lo que conlleva: tiempos de carga extendidos y algunos contratiempos en juegos más elaborados. De momento no surgen problemas de resolución, ya que se juega en pantallas muy pequeñas, pero si el servicio quiere expandirse a otros entornos, también tendrá que tener en cuenta este factor.



Llegó la hora de la verdad

Para descubrir todo el potencial de la tecnología de juegos en streaming de Microsoft, nos hemos armado con un Samsung Galaxy Note 20 Ultra 5G, un One Plus 8 Pro y un Realme X50 5G.

Los dos primeros modelos se encuentran entre los smartphones que de inmediato se centraron con convicción en la propuesta de videojuego en streaming de la casa Redmond y representan las soluciones de gama alta que proponen sus respectivos fabricantes, pero ¿cómo se llevarán con xCloud? En todo caso, y dado que el juego se ejecuta de forma remota, incluso los modelos más básicos deberían ejecutar el trabajo sin esfuerzo. Algo que comprobamos con el discreto, pero dinámico X50 5G. Para acompañarnos, además de los controles táctiles disponibles para algunos títulos seleccionados, también hemos utilizado para realizar las pruebas el controlador de Xbox One.

¿Es posible jugar a consola desde un teléfono inteligente?



REALME X50 5G

Hemos querido probar el servicio de juego en línea con uno de los gigantes de la gama media del mercado. Nos referimos al Realme X50 5G, un modelo a precio menor que el X50 Pro, aunque para ello la compañía, haya tenido que recortar en varios elementos, como la pantalla LCD y ya no OLED, cargas a 30W en lugar de 65W y un Snapdragon 765 en lugar del 865. En cuanto a conexión probamos Streets of Rage 4, Gears 5 y Fallout 76 con resultados fluctuantes en cuanto a plasticidad en pantalla.

El frontal del terminal está dominado por una gran pantalla LCD con resolución Full HD + (2400 x 1080 píxeles). Realme quería llevar la frecuencia de actualización a 120Hz y proporcionar una pantalla ultra suave con altas frecuencias de actualización y se ha logrado. El X50 5G utiliza un Snapdragon 765G: un SoC de gama media fabricado por Qualcomm para redes 5G. Este 765 es parte de la serie G, que incluye los modelos con tarjetas gráficas de mayor rendimiento. En el caso de xCloud, el smartphone funciona muy bien, aplicando un rango de detalle muy aceptable en todos los títulos. La comodidad de uso también se encuentra entre sus virtudes, como la navegación web y la visualización de contenido multimedia. De hecho, la variante básica con 6 GB de RAM y 128 GB de almacenamiento del Realme X50 5G es perfectamente recomendable para disfrutar de los entornos de juego en la nube de Microsoft.



SAMSUNG GALAXY NOTE 20 ULTRA 5G

El Galaxy Note 20 Ultra tiene una pantalla de 19.3: 9, un formato particular para el mundo de los videojuegos, pero la interfaz ocupa solo la parte central de la pantalla simulando un panel clásico de 16: 9 que corta por completo el espacio de la cámara. Desde aquí y con un toque en la pantalla se pueden acceder a algunas estadísticas, incluida una muy importante: el consumo de ancho de banda, útil cuando se juega en la calle para mantener el consumo de datos bajo control.

Hemos probado diferentes títulos, desde Gears 5 hasta Ori, pasando por Resident Evil 7 y Forza Horizon, para descubrir una plataforma que promete mucho, pero que requiere de mayores valores para ofrecer una experiencia de juego adecuada para todos los usuarios. Por ejemplo, Ori no da ningún tipo de problema, la definición es menor que en los televisores, pero es perfectamente reproducible, lo mismo para Gears 5. En cambio, Resident Evil 7 muestra los límites de la calidad de transmisión actual, solo hay que detenerse a observar la densa vegetación de la casa Baker, que sufre particularmente por la compresión de la señal de vídeo.

Como puedes suponer, una pantalla como la del Note 20 Ultra 5G puede soportar resoluciones mucho más altas, pero Microsoft prefiere, por ahora, no presionar en la transición hacia una resolución más alta, ya que requeriría mucha más potencia de sus servidores y más ancho de banda para administrar, aumentando aún más el consumo.



ONE PLUS 8 PRO

El OnePlus 8 Pro es la confirmación de que las cosas están cambiando para el fabricante chino. Después de aproximadamente 7 años en el mercado, la empresa se está transformando cada vez más, en una marca que se dirige a los entusiastas del sector con productos estéticamente distinguibles y técnicamente muy avanzados.

El OnePlus 8 Pro tiene varios elementos superlativos a los que se suma un panel Fluid AMOLED de 6.78 pulgadas con resolución QHD (3168 x 1440), soporte HDR 10+ y frecuencia de actualización de 120Hz. Pero todavía guarda algunas sorpresas como operaciones de 10 bits (1.07 mil millones de colores), un panel para filtrar la luz azul, 1300 nits de brillo máximo, 4.096 niveles de brillo únicos y dos tecnologías interesantes para la gestión de vídeos.

HDR Boost: que cambia dinámicamente cada fotograma juego que no sea HDR para añadir profundidad de color y aumentar el rango dinámico. El MEMC, por su parte, es una técnica que añade los fotogramas que faltan a vídeos a 24 fps para llevarlos a 120 fps, permitiendo aprovechar la fluidez que garantiza su pantalla. En juegos de acción y deportivos, el resultado es impresionante. Ambas funciones se pueden desactivar manualmente y se gestionan mediante un chip dedicado para evitar una carga excesiva de la CPU principal.

Por lo tanto, la calidad de la experiencia de juego en A Plague Tale Innocence, Yakuza Kiwami 2 y Sea of Thieves Anniversary Edition, ha sido tan provechosa como nos ha permitido el servicio. Pero no todo es hardware, ya que el OnePlus 8 Pro cuenta con otros incentivos como el Game Space, un conjunto de funciones dedicadas que van desde la optimización de RAM hasta mejora de gráficos, pasando por la retroalimentación háptica, gestión de red mejorada con prioridad para la retransmisión y el bloqueo de notificaciones. También dispone del modo Fnatic, que lleva todo aún más al extremo. Aparte de esto, el módem equipado con el Snapdragon 865 es X55, el máximo en cuanto a soporte para redes 5G SA y NSA, con velocidades de hasta 7.5 Gbps en descarga.



JUGAR EN CUALQUIER PARTE Y MOMENTO

xCloud muestra un gran potencial en dos frentes: para aquellos que no están interesados en invertir en hardware, ya sea por espacio en la estantería o por planteamiento económico y para obtener acceso a una biblioteca de juegos muy robusta con la suscripción mensual.

Para aquellos que ya tienen un PC o una Xbox, también aporta jugosas ventajas, como complemento para que puedas continuar tu campaña en Gears, tus carreras en Forza o tus aventuras en Sea of Thieves incluso cuando estés de viaje, solo necesitarás un controlador, tu teléfono y una buena conexión a internet. De las pruebas de xCloud hemos entendido que el servicio apunta en la dirección correcta: un espacio para reproducir cientos de títulos de PC y consola en cualquier dispositivo y sin hardware dedicado. A partir de ahora nadie te pedirá que "Bajes de la nube".

El camino de la violencia, una historia que va mucho más allá de la polémica

ESPECIAL | Seguimos la pista a una de las casas de software **más influyentes del panorama.**

Desde sus primeros proyectos en los años 80, el equipo que conforma Rockstar Games ha trabajado en grandes juegos y franquicias, algunas de ellas no exentas de controversia. Podemos rastrear el origen detrás de una de las compañías de videojuegos más exitosas de la historia hasta un club de informática en Dundee, Escocia, donde a principios de los años 80 se reunían cuatro amigos fans de los ordenadores.

Juntos desarrollaron varios juegos hasta que firmaron con Psygnosis para lanzar 'Draconia', que vendió 20.000 copias y les permitió seguir trabajando en otros títulos hasta llegar a su primer gran éxito en 1991: 'Lemmings'. Con unas ventas de 15 millones y cinco secuelas entre 1991 y 2000, el pelotazo con estos suicidas roedores les permitió expandir su compañía, DMA Design, y trabajar en títulos más ambiciosos.

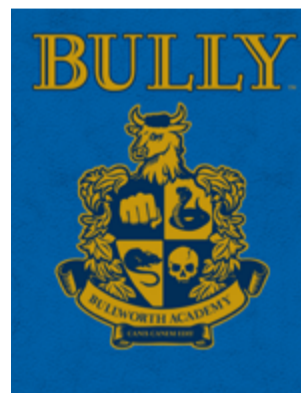
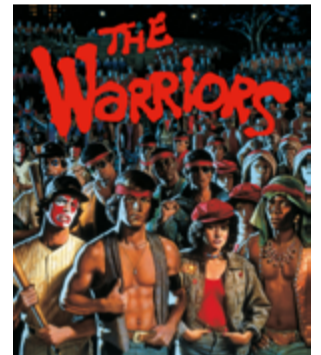
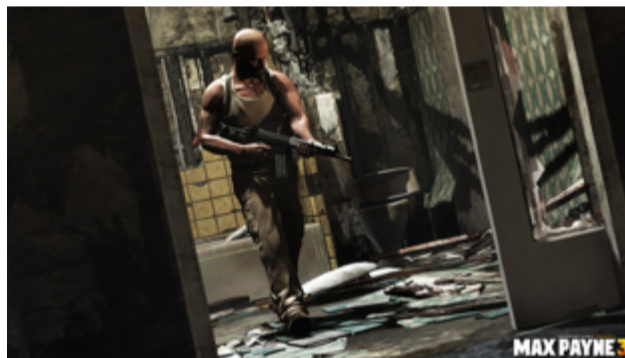
El más popular de ellos fue un sandbox 2D llamado 'Grand Theft Auto', cuyo lanzamiento para Windows en

secuelas más de conducción: **Smuggler's Run** y **Midnight Club: Street Racing**. En la primera, como miembro de una banda de contrabandistas internacionales, te toca esquivar a la patrulla de fronteras, a la CIA y a tus crueles adversarios para entregar un cargamento ilegal. En la segunda, que ha tenido tres secuelas más, eres miembro de un misterioso grupo de corredores conocido como el Midnight Club, que compite en carreras urbanas por el orgullo, el poder y la gloria en coches de carreras trucados y personalizados con mucho estilo.

Nos bajamos del coche ahora para jugar a **Max Payne**. Lanzado en 2001 por Remedy Games, este mítico título nos pone en la piel de un hombre que no tiene nada que perder. Un policía de paisano fugitivo y acusado falsamente de asesinato al que persiguen la policía y la mafia. Luego llegarían **Max Payne 2: The Fall of Max Payne**, una violenta e intensa historia de amor de serie negra, y en 2012, **Max Payne 3** nos devuelve a nuestro héroe tras dejar la policía, prácticamente

desempolvamos nuestro revólver con el muy esperado **Red Dead Redemption 2**, el último gran título de Rockstar hasta el momento.

Dos títulos que se desmarcan del resto son **Bully** (2006) y **L.A. Noire** (2011). El primero, en la mejor tradición de la compañía a la hora de crear juegos originales y vanguardistas con argumentos irónicos y llenos de humor, nos traslada al patio del colegio donde nos toca encarnar a un travieso alumno que plantará cara a los abusones, soportará la presión de los profesores, gastará bromas, ganará o perderá a la chica y finalmente aprenderá a evitar los obstáculos del peor colegio privado, la Academia Bullworth. En el segundo, viajamos en el tiempo hasta la edad de oro del Hollywood de posguerra, para meternos en la piel del detective Cole Phelps y descubrir la verdad tras una serie de incendios provocados, extorsiones y asesinatos brutales para sacar a la luz un secreto que podría sacudir los cimientos de la ciudad.



octubre de 1997 lo convirtió en todo un éxito de crítica y público. Más aún cuando pocos meses después Take-Two Interactive compraba la compañía BMG Interactive, que en ese momento tenían los derechos de publicación del título, sumando al proyecto a los productores Sam y Dan Houser para formar Rockstar Games. Era el principio de algo muy grande.

La franquicia más conocida y rentable del estudio nos ha ofrecido ya seis secuelas: **GTA 2**, **GTA III**, **GTA: Vice City**, **GTA: San Andreas**, **GTA IV** y **GTA V**, además de varias expansiones y spin-offs para consolas portátiles. El capítulo más reciente de la sala es la actualización de GTA Online, Golpe a Cayo Perico, toda una isla de las tentaciones que se sitúa en una nueva zona de juego nunca antes vista donde las fiestas, el lujo y el tráfico de armas y drogas se dan la mano al más puro estilo GTA.

Pero la historia de Rockstar va mucho más allá de esta icónica serie de juegos. Tras la buena acogida que obtuvo Midtown Madness de Microsoft, ellos contraatacaron con dos

acabado y adicto a los analgésicos, aceptando un trabajo en Brasil para proteger a la familia del rico magnate inmobiliario.

Usando el motor de títulos como el tercer Grand Theft Auto, Rockstar North nos sorprendía en 2003 con **Manhunt**, protagonizado por un convicto condenado a muerte y uno de los videojuegos más polémicos que han existido, debido sobre todo a su extrema violencia. De hecho, cuando sacaron la segunda parte debieron censurar intensamente las escenas más gore para comercializarlo. Aunque se da la paradoja de que la versión censurada es incluso más perturbadora que la original, ya que los filtros utilizados para tapar las ejecuciones le daban al juego un aspecto de lo más inquietante.

En mayo de 2004 llegó a nuestras consolas otro de los títulos clave en la historia de la compañía: **Red Dead Revolver**. Este western en tercera persona es un clásico relato de venganza en la indómita frontera que alcanzaría su mejor versión seis años después con la salida del inalcanzable **Red Dead Redemption**. Tras una expansión zombi, en 2018

En un catálogo que siempre ha apostado más por la calidad que la cantidad, no podemos olvidar otros títulos que también nos han dado muchas horas de entretenimiento. Cómo **Table Tennis**, un adictivo simulador de tenis de mesa o la vibrante experiencia pandillera que es **The Warriors**, basada en la película de culto de 1979. Como puedes comprobar no todo el camino está construido sobre un manto de violencia.

Arrancamos el año con buena y abundante lectura

SUELTA EL MANDO | Repasamos las míticas ediciones integrales de Planetes y Death Note, hasta cerrar con la serie que revolucionó el género negro del cómic europeo.

Nuestra selección para comenzar el año incluye una colección de los recopilatorios manga más deseados y otros volúmenes únicos, perfectos para superar estos tiempos que nos vemos obligados a pasar más tiempo en casa.

PLANETES: INTEGRAL

Panini Manga, edita el integral de Planetes, el mítico manga de Makoto Yukimura. Una sobresaliente serie de ciencia ficción que nos muestra un espacio diferente, un lugar infinito necesitado de cuidados, que se plasma desde los puntos de vista de sus protagonistas. Recopilado en un integral de tapa dura que sorprende por su reducido peso y su tamaño, 17x24 centímetros de tomo que pone a buen recaudo la totalidad de la serie. Esto se compila en 1032 páginas que incluyen una nueva traducción en castellano.

En un futuro no muy lejano, la humanidad saldrá de su cuna, el planeta Tierra, y empezará a conquistar el espacio. Esta es la historia de Hachimaki, Yuri y Fee, recuperadores de desechos espaciales que trabajan en la órbita terrestre para limpiarla de basura, mientras la humanidad, ya aposentada en la Luna y Marte, prepara su gran incursión hacia el sistema joviano.

BLACKSAD INTEGRAL

Norma Editorial también trae de vuelta la esperadísima edición integral de una de las cumbres del cómic europeo, todo un éxito de ventas mundial firmado por el equipo que forman el madrileño Juan Díaz Canales y el granadino Juanjo Guarnido, que ofrece lo mejor de su arte sobre una serie de tramas intensas donde no faltan los pertinentes giros de guion.

En un mundo de animales antropomórficos inspirado en los Estados Unidos de la década de los 50, un gato detective, John Blacksad, investiga misteriosas desapariciones y crueles asesinatos. Una espectacular obra que recuerda a las mejores aventuras de Philip Marlow.



DEATH NOTE - EDICIÓN INTEGRAL

Aterrizas uno de los mangas más emblemáticos en un formato único, en el que se recopila toda la trama del caso Kira y la existencia de los cuadernos de muerte. Además, este tomo cuenta con un capítulo inédito conmemorativo del estreno de la película L change the World.

Formato rústica y nada menos que 2.400 páginas, que en realidad es el total de la obra de Tsugumi Ohba y Takeshi Obata, el volumen es la mejor opción para conocer o repasar todo lo que encierra este clásico del manga. Norma editorial edita un fornido tomo integral que incluye su propio cofre para guardar los más de 13 volúmenes en los que fue editada su primera edición.



THRUSTMASTER®

eSwapX PRO CONTROLLER

BORN TO BE RANKED



Mini-sticks de nueva generación
Precisión mejorada y una vida útil más larga



Enorme capacidad de respuesta
Sensación de "clic claro"



Máxima versatilidad
Tecnología Hot-Swap

© 2021 Guillemot Corporation S.A. Todos los derechos reservados. Thrustmaster® es una marca comercial registrada de Guillemot Corporation S.A. Microsoft, Xbox, el diseño "Sphere" de Xbox, Xbox Series X|S, Xbox One y Windows son marcas comerciales del grupo de compañías de Microsoft. Todas las demás marcas comerciales y nombres de marca se reconocen por la presente y son propiedad de sus respectivos dueños. Ilustraciones no vinculantes. Los contenidos, los diseños y las especificaciones están sujetos a cambios sin previo aviso y pueden variar de un país a otro.





¡DALE CAÑA!

DIRT 5



YA DISPONIBLE

ACTUALIZACIÓN GRATUITA DE XBOX SERIES X Y PLAYSTATION 5 INCLUIDA



WWW.DIRTGAME.COM/DIRT5

#DIRT5



CODEMASTERS®

© 2020 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters", the Codemasters logo and "DIRT" are registered trademarks owned by Codemasters. "DIRT 5" and "RaceNet" are trademarks of Codemasters. All rights reserved. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Disc version distributed 2020 by Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 8604 Höfen, Austria.