

The WorldPad

09/19 www.elsotanoperdido.com

Magazine

Publicación gratuita. Prohibida su venta

BORDERLANDS 3



Prepárate para repartir toneladas de plomo y furia

ESTAMOS JUGANDO | **BORDERLANDS 3**

Nos sumimos en la locura homicida y el gigantesco jaleo que propone una espectacular entrega con la dosis habitual de hiperviolencia balística.



¡Qué bien...!
de nuevo
en casa

ACTUALIDAD |
Consejos para
afrontar jugando el
terrible regreso de
vacaciones.



**Vuelta
al cole**

HARDWARE |
Unas cuantas
recomendaciones
de categoría para
invertir sabiamente.



**Al borde
del
abismo**

ENTÉRATE |
Los psicópatas
más carismáticos
y peligrosos de
los videojuegos.



PRESENTAMOS LA 9ª GENERACIÓN DE PROCESADORES INTEL® CORE™ i9 DESBLOQUEADOS

LOS JUGADORES PIDEN. CORE i9 DA.



HASTA **5,0 GHz¹ | 8 NÚCLEOS | 16 HILOS**

DISEÑADO PARA LOS MEJORES JUGADORES DEL MUNDO

SUMARIO

EL MANDO RECOMIENDA

03 BIENVENIDOS
Retomamos la rutina con el verano pegando sus últimos coletazos

Elric Ruiz @elricdecom

04 NO TE LO PIERDAS
De las vacaciones al rendimiento, la difícil transición veraniega

Carlos González Tardón
@carlosgtardon

05 ACTUALIDAD
La luz llegó al mundo gaming

Laura Roldán @Laura_Roldan1

ESTAMOS JUGANDO

06 ESTAMOS JUGANDO

Borderlands 3
Elric Ruiz @elricdecom

08 Las mejores ofertas en portátiles gaming
Carlos de Ayala

09 VR / CÓMIC
NinjaDy @dy_ninja

TECNOLOGÍA A LA ÚLTIMA

10 TECNOLOGÍA GAMER

Oscar Torroba

11 Los Psicópatas más carismáticos de los videojuegos

Elric Ruiz @elricdecom

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

Retomamos la rutina con el verano pegando sus últimos coletazos

NO TE LO PIERDAS | Relájate. Para que la vuelta no se haga tan pesada hemos preparado un completo menú de otoño donde no faltan platos de temporada.



Se acabaron las tardes interminables, el calorcito del sol veraniego y las ropas ligeras. Llega septiembre y toca retornar a las obligaciones, rutinas y responsabilidades. Pero no es como para volverse loc@. ¿o sí?

Si optáis por tomarlo con calma tenemos a vuestra disposición unos entrantes en forma de consejos para llevar mejor el regreso a la existencia cotidiana, seguido de ofertas en portátiles para ahorrar en la vuelta al cole y espectaculares accesorios que iluminarán vuestras salas de juego.

Si por el contrario te inclinas por perder un poco la cabeza,

existe un lugar increíble repleto de carne de cañón, donde no faltan psicópatas, energúmenos, bichos raros y sobre todo munición. Nos referimos a Pandora y a los planetas que puedes arrasar en Borderlands 3. Si te parece poco y necesitas más referencias sobre lunáticos, también reunimos a los personajes más trastornados de los videojuegos y a la hora de leer, damos otra oportunidad al bueno de Thanos. Todo regado con las habituales novedades en realidad virtual, hardware, la resurrección de Mega Drive, un smartphone muy bestia y mucho más. Como siempre, esperamos que disfrutéis leyendo este número tanto como nosotros haciéndolo.

BLACK SHARK Z

Best Portable Gaming Station
#BestDPSEver

@BlackSharkEspaña
<https://blackshark.es.aliexpress.com>

De las vacaciones al rendimiento, la difícil transición veraniega del gamer

ENTÉRATE | Consejos imprescindibles para que el tiempo y las fuerzas no se nos vayan de las manos después de las vacaciones.



¿Por qué se produce? Cuando se recobran las actividades obligatorias, lo primero que perdemos es la agencia, sentimos que las cosas dejan de ocurrir porque nosotros las provoquemos y la sensación de impacto se ve reducida. Los videojuegos se vuelven más atractivos porque nos re-empoderan gracias a su diseño.

En cualquier trabajo o estudio los efectos son a largo plazo, se cobra a final de mes, aprobamos de forma trimestral o semestral, etc. Pero el motivo para estar allí no lo tenemos claro o es distante. En contraposición encontramos los videojuegos donde todo es más inmediato, nos hacen sentir bien por las estructuras de experiencia cumbre que están acotadas temporalmente y son predecibles.

Lo último es la pérdida de la rutina de rendimiento durante las vacaciones. El volver al trabajo provoca un estrés propio de la presión de un entorno casi olvidado y el tedio por la falta de estímulos, algo que provoca que el tiempo pase más lento, mira-



Las vacaciones significan mucho tiempo libre que transformamos en ocio por medio de actividades que disfrutamos y elegimos a voluntad. Los videojuegos son especialmente atractivos para estos periodos por tres de sus impactos psicológicos fundamentales: la agencia, las experiencias cumbres y la inmersión.

La agencia es cuando sentimos que todo lo que ocurre es producto de nuestras acciones y por lo tanto permite que nos sintamos empoderados, esta emoción es fundamental en el diseño de videojuegos. Los juegos por turnos y el efecto de "uno más y lo dejo" son un buen ejemplo.

La experiencia cumbre es un refuerzo positivo intenso producido cuando se derrota a algún adversario o superamos un reto elevado. Con el fin de suministrar la mayor cantidad de experiencias cumbres, se diseñan juegos con partidas cortas. Los ejemplos más claros lo tenemos en los MOBAs o los PvP.

El tercer sistema implicado es la inmersión, se produce cuando se pierde la percepción temporal por la focalización de la atención. Esta sensación de estar "metido" en el juego es satisfactoria de forma innata, lo que explica el éxito de los mundos permanentes o de actividades infinitas. Seguramente os estaréis preguntando ¿y esto qué tiene que ver con las vacaciones?

La experiencia psicológica de las vacaciones es variada, pero suele regirse por un proceso parecido al siguiente: empezamos con unos días de agotamiento, en los que nos dedicamos a actividades pasivas (como dormir). Luego hay una contrarreacción hacia la actividad "útil", por la inercia arrastrada del trabajo, unido a un ocio semipasivo (es cuando nos proponemos, por ejemplo, arreglar la casa, pero terminamos viendo series).



Por último, caemos en el valle en el que se frena la inercia de rendimiento y empezamos a ser conscientes del tiempo libre masivo disponible. Éste lo transformamos en ocio con actividades diversas (piscina, amig@s, lectura, videojuegos, etc.) Esta etapa final es cuando disfrutamos realmente de nuestras vacaciones, nos "asalvamos" y podemos hacer más o menos lo que queremos, dejándonos llevar por impulsos y desestructurando nuestro día a día.

El problema surge cuando este período finaliza y hay que reincorporarse al trabajo, universidad, instituto o escuela. Pasamos de forma abrupta desde un periodo de libertad a una estructura rígida impuesta de forma externa, lo que se traduce como el choque que provoca el síndrome postvacacional, y puede fomentar que nos refugiemos en los videojuegos más de la cuenta.

mos el reloj y pensamos: "sólo ha pasado una hora". Sin embargo, la inmersión en experiencias virtuales provoca justo el efecto contrario. Todo parece que nos empuje a pasar más tiempo del recomendable con los videojuegos, por todo esto os proponemos algunos consejos para que el tiempo y las fuerzas no se nos vayan de las manos después de las vacaciones:

1) Los videojuegos son ocio y por lo tanto parte del tiempo libre, es importante usarlos sólo cuando no tengamos otras cosas que hacer. Y ojo, porque invaden periodos de tareas o trabajo. Algo que puede derivar en problemas.

2) Hay que seguir estructurando el tiempo de forma variada, igual que en vacaciones. Que tengamos menos cantidad disponible no debe implicar que sólo realicemos las actividades más atractivas, fáciles o inmediatamente disponibles, en este caso los videojuegos. De hecho, es recomendable intentar mantener tres tipos de ocio para ir variando de actividad lúdica, y al menos un tipo debería practicarse en el exterior, sin la intermediación de pantallas.

3) Cuidado con las noches, como seguimos con la inercia de periodos largos de juego sin consecuencia, al terminar las vacaciones el tiempo de juego parece inclinarse hasta después de cenar. Al no tener marcadores del paso del tiempo, esto nos puede llevar a acabar muy tarde, o muy pronto al día siguiente. De modo que es recomendable dejar visible un reloj para evitar este problema y ser conscientes de las horas transcurridas. Con todo esto y un poco de fuerza de voluntad esperamos que la vuelta a la rutina sea menos dolorosa, aunque parezca complicado.

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



La luz llegó al mundo gaming, y lo hizo para quedarse

ACTUALIDAD | Nuevas técnicas en iluminación que abren panoramas de experiencia multisensorial.

Tampoco hace falta ser muy mayor, si echamos la mirada atrás, bien conocidos eran aquellos momentos donde los videojuegos se disfrutaban con los 5 sentidos dentro de la pantalla, abriéndonos paso por cantidad de mundos con el mando de la consola o el teclado/ratón en PC. Pero ahora, todo ha virado hacia un nuevo panorama de experiencia multisensorial donde algunos de estos sentidos captan una nueva experiencia, ya sea sonora, táctil o visual.

Uno de los aspectos que más se ha destacado en los últimos años ha sido la iluminación, y dentro de los periféricos, Razer se erigió pionera dando un salto de calidad en 2014 con su primer conjunto bajo el sello Chroma. Teclado, ratón y auriculares que contaban con una iluminación multicolor de 16,8 millones de opciones de colores, con efectos e intensidades totalmente personalizables desde el software de la compañía, que proporciona efectos estándar, o la creación propia de efectos de

iluminación acorde a cada gusto y estilo. Dando un paso más, se decide a integrar estos efectos en los videojuegos y el reflejo de ciertas acciones en los periféricos.

Otra tendencia: Sistemas de iluminación sincronizados

Es un hecho innegable, que una ambientación así no solo se puede disfrutar en la mesa de juego, sino que se puede llevar a la estancia donde tenemos nuestro espacio y gastamos el tiempo de ocio. Para ello, Signify ha lanzado en los últimos años los productos de la gama Philips Hue, que disponen de una potente luz multicolor y, además aprovechan la capacidad de integrarse en el Razer Synapse 3 para una total sincronización durante nuestras sesiones de juego.

Hoy existen muchos títulos que han incorporado la tecnología de iluminación en su código de desarrollo, como 'Apex Legends', donde con cada acción, como, por ejemplo, recoger un objeto épico del juego, los periféricos y las luces lanzan un destello con el color asociado a ese objeto (épico morado = destello morado intenso). Incluso si recibimos daño durante batalla, estamos con niveles bajos de vida, o nos curamos en un receso, siempre habrá un color característico que se puede reflejar.

En resumidas cuentas, este nivel de inmersión permite experiencias de juego de un grado superior en base a la extensión sobre un modo visual atractivo y efectivo con luces y periféricos que ofrecen versatilidad, variedad de efectos e intensidad de color, pero siempre con el compromiso de las amplias capacidades de personalización, todo, a gusto del jugador.



Una sinfonía perfecta de locura, explosiones y balas

ESTAMOS JUGANDO | **Borderlands 3** - Nos volvemos locos con el juego de disparos de Gearbox y te explicamos por qué es uno de los pelotazos del año.

Es muy probable que a estas alturas ya estés ocupado descargando plomo y furia contra millares de enemigos en **Borderlands 3**, el título con el que Gearbox reclama el trono de los juegos de rol de acción en base a un plan escrito en el mismo libro de recetas que en 2009, cuando presentaba al mundo un género completamente nuevo e inundaba el aire con millones de formas de colocar una buena tonelada de plomo a un sinfín de bandidos poligonales.

Desde la secuencia de apertura, con claras referencias a la del primer capítulo, Gearbox tiene la intención de hacer de **Borderlands 3**, no solo la sublimación de este viaje loco, también la celebración coral de una serie histórica gracias a sus situaciones inverosímiles, sus extraños personajes e interminables aventuras. No obstante, al poco de comenzar ya se percibe incorrecto el considerar la obra como una especie de secuela al uso. Tan solo basta recorrer los diez metros que nos separan de nuestro primer objetivo para advertir mejoras notables en un sistema de movimiento mucho más fluido y flexible, donde las novedades logran proporcionar un nuevo ritmo, además de más variedad en el movimiento.

Borderlands 3 hereda buena parte de los atributos estructurales de sus predecesores: el mundo del juego se compone de una larga serie de áreas macro interconectadas (más grandes) y gran cantidad de actividades, incluyendo misiones principales, secundarias, desafíos... etc. En este sentido, el juego de disparos parece florecer como una Ópera Espacial con todos sus componentes. De hecho, la aventura nos llevará a explorar diferentes planetas, usando la nave espacial Sanctuary, también empleada como núcleo central. Un refugio seguro entre las estrellas que, según avanza la aventura, se irá abarrotando de personajes catalogables entre diversos niveles de locura, caras nuevas con discursos maravillosos y exagerados que saben cómo



obtener una mínima sonrisa del jugador. Pero esto no impide que el guion de lugar a secuencias inesperadamente intensas, especialmente cuando los siameses Calypso hacen su aparición en pantalla.

Los antagonistas de la entrega no parecen preocupados por rivalizar la portentosa infamia del inolvidable Jack el guapo, son dos personajes que detrás de una máscara de cruel bravuconería, ocultan una profundidad inesperada que alimenta el encanto innegable de una trama muy bien elaborada. Mención aparte merecen los jefes: verdaderos espectáculos que se despliegan en modo de amenazas de letalidad creciente, equipados con una gama de patrones de ataque impresionantes.

Una de las piedras angulares de la franquicia corresponde a la desorbitada cantidad de armas con las que exaltar nuestros instintos más salvajes en el noble arte del exterminio digital. Pero, además, **Borderlands 3** también se permite un mayor grado de modularidad y rango de acción con el equipo, elementos que se traducen en una cantidad casi ilimitada de variaciones sobre las herramientas necesarias para cualquier masacre armada del día a día. Además, toda variación en el arsenal queda patente de una manera

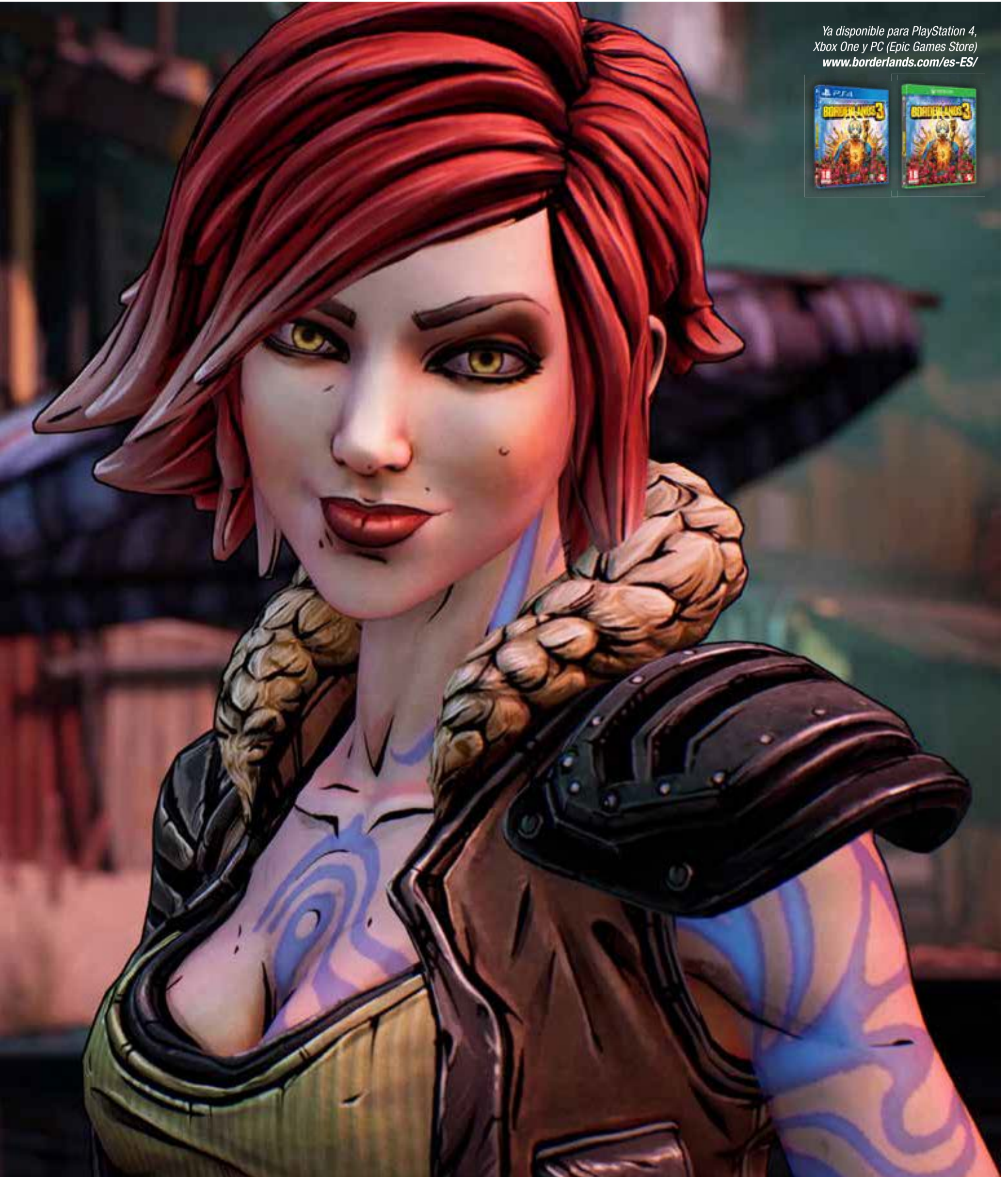
sustancialmente impecable. Una apreciación que no solo concierne a la estética, también a su comportamiento en el campo de batalla.

Un verdadero banquete belicista independientemente del personaje seleccionado, aún más succulento, si cabe, cuando se refuerza la experiencia con un mejorado sistema de saqueo. En este sentido, después de haber desempeñado el papel de cada uno de los buscadores, se confirma un excelente trabajo realizado con el diseño del cuarteto protagonista, dado que cada personaje aporta una dinámica de juego única e interesante, enriquecida aún más por las peculiaridades de cada rama de habilidad. Todo dentro de escenarios que miman la vista con el estilo propio de la saga: un sabroso y refrescante cóctel de arte y diseño de niveles, que abruma los sentidos con una avalancha de detalles y destellos de identidad, dejándonos con la sonrisa típica de una alegre resaca.

En resumen, el último capítulo de la saga deja para la posteridad una danza de mecánicas apabullantes bellamente ejecutadas, como la pieza maestra de un relojero completamente perturbado. Todos los aspectos de la experiencia, de hecho, nos han dejado una sensación de exaltación irreprimitible, una especie de respuesta instintiva al cuidado que la desarrolladora ha dedicado a cada aspecto de la experiencia: desde la narración hasta los disparos, pasando por una vertiente artística que nunca ha sido tan estimulante.

Al combinar todo lo anterior en su justa medida, el título de 2K lleva hasta el límite las virtudes históricas de la serie para componer la secuela con la que siempre han soñado los seguidores de la saga. Solo para que conste, nosotros ya hemos solicitado formalmente el traslado de nuestra residencia a Pandora. Que se sepa.





Ya disponible para PlayStation 4,
Xbox One y PC (Epic Games Store)
www.borderlands.com/es-ES/



Reunimos las mejores ofertas en portátiles gaming con motivo de la vuelta al cole

ENTÉRATE | **Unas cuantas recomendaciones** de categoría para invertir sabiamente.



Llegan los últimos días de las vacaciones de verano y las familias con hijos en edad escolar comienzan a sufrir los quebraderos de cabeza de una vuelta al cole que casi nunca es barata, aunque para evitarlo se puede optar por las compras escalonadas y reciclar antes de estrenar, recomiendan los expertos.

Por su parte, también se asegura que para tres de cada cuatro españoles las compras de la vuelta al cole suponen uno de los mayores desembolsos del año, aunque siempre hay trucos para sobrevivir a ellos. Con motivo de la campaña de vuelta al cole, también podemos aprovechar los distintos descuentos especiales que se ofrecen en diferentes parcelas.

En esta ocasión aprovechamos una selección de portátiles equipados con tarjetas gráficas NVIDIA. Comenzamos con la joya de la corona, la serie **RTX**, donde destacan productos de gama alta

para los que necesiten un equipo capaz de jugar a máxima potencia y trabajar sin ningún tipo de compromiso con las aplicaciones más exigentes. El finísimo **Gigabyte Aero 15** es una de las opciones más interesantes para aquellos que quieran la mayor potencia contenida en el formato más ligero. Un portátil de alto rendimiento diseñado tanto para profesionales con necesidad de un hardware potente como para gamers.

Con los marcos ultra finos y un chasis compacto el **MSI GS75 Stealth** también es otra buena opción. Un portátil gaming dotado con un procesador CoffeeLake i7 de 16GB de RAM, todo bajo una potente gráfica RTX 2060.

Aquellos que busquen una experiencia más equilibrada en cuanto a relación calidad/precio tienen a su disposición la gama **GTX**

serie 10, una opción excelente para los que necesiten un equipo con un presupuesto que ronde los mil euros. En este rango encontramos el **HP OMEN 15**, con el que puedes jugar desde cualquier lugar, sin sacrificar el rendimiento. Un portátil compacto diseñado para proporcionar rendimiento gráfico de sobremesa, una inmersión total y una capacidad de actualización sencilla.

En **Lenovo** saben lo que necesitas para que disfrutes de una experiencia de juego completa, y que mejor forma de hacerlo que con un **Legion Y530**. Su diseño es increíblemente elegante, con especificaciones de última generación que garantizan una gran potencia. En definitiva, equipos ideales para usuarios que jueguen a títulos como 'League of Legends', 'Fortnite' o 'CSGO', perfectos para su uso académico por su diseño, potencia y productividad concentrada en un solo producto.



Los entornos de Realidad Virtual y sus periféricos se adaptan a jugadores con necesidades especiales

CASCO Y MANDO: LO ÚLTIMO EN VR | Intruders Hide and Seek abre su universo a los **jugadores con movilidad reducida**.



Los avances en el campo de los videojuegos no solo nos permiten disfrutar de experiencias cada vez más espectaculares: también ofrecen nuevas oportunidades a los jugadores con movilidad reducida, gracias a la aparición de periféricos como el 3dRudder, un dispositivo que permite usar los pies para controlar a nuestro personaje.

Este periférico se diseñó originalmente para ofrecer una mayor inmersión en los juegos de Realidad Virtual, pero en manos de Tesseract Studios ha cobrado una nueva y loable función, abriendo a los usuarios de movilidad reducida las puertas de su 'Intruders Hide and Seek'.

¿Qué aporta el 3dRudder frente al típico pad? Es un sistema bastante ingenioso en el que el jugador puede utilizar sus pies para desplazarse por el escenario dejando las manos totalmente libres. Su forma se asemeja a la de un plato donde situamos los pies. Mediante un sistema de giroscopios

se puede inclinar en cualquier dirección; cuanto mayor sea la inclinación, más rápido caminaremos. Esto hace que el movimiento por la mansión de 'Intruders' sea una experiencia más inmersiva, que es en el fondo, uno de los principales objetivos de la Realidad Virtual.



Pero lo que nació originalmente como un paso más hacia la inmersión VR, acabó inspirando algo muy distinto y, desde luego, mucho más enojable, puesto que originalmente la compatibilidad se iba a limitar a su uso en Realidad Virtual, tanto en PlayStation VR como en la próxima versión para PC. Sin embargo, con el soporte para 3dRudder se pueden utilizar los pies para moverse dejando completamente libre la mano izquierda. Esto ofrece una oportunidad muy interesante, ya que un jugador puede pasarse el juego completo, con todas sus funcionalidades.

Desde hace tiempo, manejar un DualShock de PS4 con cierta precisión supone un impedimento real a los jugadores que no dispongan de ambos brazos, y esta funcionalidad puede hacer su experiencia de juego más fácil. De modo que ahora 'Intruders', en todas sus versiones, se puede jugar con tan sólo una mano y el controlador de movimiento 3dRudder.



Suelta el mando

HAZTE UN CÓMIC | **Thanos**
La primera Nueva Trilogía -
Starlin y Thanos, juntos, pero
no revueltos.

Se estrena en nuestro país un recomendable volumen dedicado al Titán Loco de la etapa de Jim Starlin entre 2014 y 2016. La nueva trilogía del Infinito, publicada a lo largo de tres espectaculares Original Graphic Novels y con una derivada en forma de miniserie, llega a nuestro país reunida en un volumen integral que ofrece el reencuentro de Thanos con su creador, el genial Jim Starlin.

Jim Starlin, el creador del Titán Loco retorna tras una larga pausa al universo del personaje para dar vida a Thanos. La primera nueva trilogía que Panini Comics ha reunido recientemente en un único tomo en el que se recogen



las historias Thanos: La Revelación del Infinito, La Relatividad del Infinito, La Entidad del Infinito y El Final del Infinito.

Conocer a la perfección de la esencia del personaje, Starlin continúa dotando al personaje con el estilo propio de las historias de los 90 que elevaron a Thanos al nivel de leyenda para presentar nuevos y viejos personajes con aventuras lisérgicas, surrealistas, místicas y galácticas en la que el personaje se verá acompañado por su viejo amigo-enemigo Adam Warlock y enfrentado a Annihilus, un tirano procedente de la Zona Negativa. Un imprescindible para los muchos seguidores del personaje de La Casa de las Ideas.

Tecnología a la última

HARDWARE | Mega Drive recibe una versión mini extremadamente apetecible, tanto como el Black Shark 2, concentración de potencia, funciones de juego dedicadas y mucha autonomía.



Treinta años después, Mega Drive resucita para alegría de sus fans alrededor del mundo

SEGA vuelve al mercado del hardware con Mega Drive Mini. La consola se lanzará en Europa el 4 de octubre de 2019 en conmemoración a los 30 años del sistema original, también denominado Sega Genesis en algunos territorios. Se estrenaba el 29 de octubre de 1988 en territorio nipón, para un año después, aterrizar en el mercado occidental. El sistema fue el sucesor de SEGA Master System, con un hardware que destacaba por su potencia de 16-bit, algo que se dejaba claro en la parte superior de la videoconsola.

El sistema retro está basado en el modelo 1 Genesis de 1989 que la empresa lanzó en EE. UU., pero aquí se reduce un 55% el tamaño original y se incluyen 2 controladores vía USB con 3 botones, cable HDMI, adaptador de corriente y cable. Aunque inicialmente se anunciaba que la versión reducida del sistema clásico contaría con 40 juegos,

la consola finalmente guardará 42 títulos en su interior, con joyas como 'Darius', 'Earthworm Jim', 'Alisia Dragoon', 'Monster World IV', 'Probotector', 'Castlevania: The New Generation', 'Mega Man: The Wily Wars', y muchos más.

Con esta acción, SEGA sigue los pasos de Nintendo, que también está relanzando sus consolas en una línea Mini. No es la primera vez que la compañía japonesa intenta revivir sus sistemas clásicos, pero las ediciones pasadas, desarrolladas en colaboración con terceras empresas, no funcionaron correctamente.

Es decir, Mega Drive Mini no tiene relación con las versiones retro lanzadas hasta ahora por AtGames. El hardware reducido debutará a un precio de 79,99€ e incluirá una colección de 42 títulos en total, todos adaptados por la compañía M2, desarrolladora con amplia experiencia en adaptaciones como demuestran las colecciones SEGA Ages. ¡Mega Drive Does!

Jugando con el móvil - Black Shark 2

El nuevo smartphone gaming de la compañía Black Shark, está llamando la atención de todos aquellos que han interactuado con uno de sus ejemplares. Hemos tenido la oportunidad de probar a fondo este buque insignia de la tecnológica, y aprovechando su tirón, resumimos la experiencia con el dispositivo, que viene equipado con un Qualcomm Snapdragon 855 con hasta 12+256GB y tanto el rendimiento, sistema de control, calidad de los gráficos, sonido y vibración, son puntos clave con los que el terminal pretende alcanzar un elevado estatus en su espectro.



El dispositivo cuenta con una pantalla táctil con la latencia más baja del mundo, con una velocidad de respuesta de solo 43.5ms, (iPhone 45ms, Samsung S10 60ms). La pantalla incorpora el sistema Master Touch, que permite pulsar en las zonas táctiles personalizadas a izquierda y derecha usando solo los pulgares para desencadenar múltiples acciones de juego. Esto permite ahorrar, al menos, 80ms de disparo durante los FPS. Todo en una pantalla AMOLED de 6.39" con DC Light-dimmer.

El sistema de sonido parece haber sido especialmente adaptado para gamers con un doble altavoz frontal. Tres micrófonos personalizados, dos de ellos, situados en la parte trasera con cancelación de ruido, aseguran un chat de voz nítido durante las sesiones de juego. Esto se completa con un sistema de vibración que puede reconocer diferentes ambientes, armas, golpes y adaptar distintas vibraciones en cada uno de ellos para lograr una experiencia de juego 4D.

¿Qué más se le puede pedir? Pues ya puestos, el terminal puede transformarse en un Host de juegos conectando un cable HDMI a cualquier pantalla. En la misma línea, se complementa con un GamePad 3.0 que puede transformarse en un pad de consola con soporte que luce espectacular. Con estas características, el Black Shark 2 parece estar muy bien situado para alzarse con la corona entre los smartphones para gamers.

El smartphone cuenta con el primer sistema multicapa de refrigeración líquida. Este procedimiento de enfriamiento permite disipar la placa de calor y cubre todas las áreas calientes, consiguiendo como resultado 14 grados menos. La característica resulta especialmente útil cuando se activa el Modo Lúdico. Este modo podría compararse con encender en un coche el "modo Sport". Cuando está activado, Black Shark 2 libera toda la potencia de la CPU para soportar el rendimiento de los videojuegos.

La duración de la batería es primordial y con sus 4000mAh soporta sesiones de juego de hasta 5 horas. Si nos quedamos cortos, podemos optar por la carga rápida, incluso mientras juegas. También se beneficia de una antena X-type Smart y dos Antenas laterales que ofrecen una conexión sólida de 360 grados, independientemente de la orientación del teléfono.

EL MEJOR DE LA CLASE EL MEJOR PARA JUGAR

PORTÁTILES GEFORCE: A PARTIR DE 799 €

GEFORCE

Los psicópatas más carismáticos y peligrosos de los videojuegos

ACTUALIDAD | Nos damos una vuelta por el infierno de los más perniciosos y aterradores personajes virtuales.

Estarás de acuerdo con nosotros que es sorprendentemente difícil encontrar un personaje ordinario o con una personalidad normalizada dentro de un videojuego, pero en contrapartida, es sumamente sencillo enfrentarse o adoptar el papel de asesinos en serie, payasos psicópatas y tarados de todo tipo. A lo largo de estos años la obsesión por encontrar enemigos de categoría ha permitido que algunos de los villanos más irracionales de la cultura pop sean personajes tan interesantes como temibles.

En este repaso de los más peligrosos y aterradores protagonistas, vamos a dar una vuelta alrededor de los psicópatas más inestables y perturbados que puedas encontrar en un videojuego. Si sufres de estómago sensible o eres propenso a las pesadillas, no deberías leer más allá de estas líneas, porque desde ahora, profundizamos en el salvaje historial de complejas personalidades, cuyo rasgo distintivo es la carencia de cualquier empatía humana básica, que realizan actos innombrables o simplemente se comportan como salvajes. Pero a pesar de todo, es difícil mirar hacia otro lado.

01 – SWEET TOOTH

TWISTED METAL BLACK (INCOG INC. 2012)

PLAYSTATION 2

Este trastornado payaso asesino, también conocido como Needles Kane, está abierto a varias interpretaciones dentro de la línea temporal de la franquicia, pero, sin duda, la más oscura y perturbadora se corresponde a la más reciente.



Markus Kane fue una vez el orgulloso conductor de un camión de helados, vivía feliz con su familia, compuesta de esposa e hijos, pero debido a un trastorno de identidad asociativo, el padre de familia ejemplar desarrolla una personalidad alternativa conocida como Sweet Tooth. A partir de aquí vuelca todos sus esfuerzos en una vorágine de asesinatos comenzando por su propia familia. La única que logró escapar del horror fue su hija Sophie. El payaso de fuego decide participar en el concurso Twisted Metal con la intención de que Calypso lo envíe al

lugar donde se esconde su hija, aunque al final, ésta se había suicidado años antes.

02 – WALTER SULLIVAN

SILENT HILL 4: THE ROOM (KONAMI 2004)

PLAYSTATION 2, XBOX, PC

The Room presentó al mundo a Walter Sullivan como el antagonista de Silent Hill 4, un asesino en serie y fanático religioso que tras dejar el hogar familiar donde recibía



abusos, termina siendo adoptado por un culto sacrílego a una edad muy temprana. Mas concretamente el muchacho es reclutado para realizar un ritual llamado los 21 sacramentos ¿Qué son los 21 sacramentos? Básicamente asesinar a 21 personas para invocar a Dios y el Paraíso en la tierra. A la edad de 24 años, Sullivan comenzó los 21 Sacramentos con el asesinato de 10 personas en dos días, extrayendo sus corazones y tallando números sucesivos en sus cuerpos.

Un informe de la policía asegura que Walter fue capturado y condenado, aunque posteriormente se suicidó apuñalándose en el cuello con una cuchara, cortándose la arteria carótida en su propia celda. Mas tarde un periodista afirmaba que el verdadero Walter Sullivan nunca había muerto en prisión, alegando que la persona detenida por la policía no era el verdadero Sullivan.

03 – TREVOR PHILLIPS

GTA V (ROCKSTAR 2013)

PLAYSTATION 4/XBOX/PC

Mientras que algunos de nuestros personajes acumulan trastornos desde su nacimiento, otros ejemplares son producto directo de su entorno. Este es precisa-

mente el caso de Trevor Phillips. Con

una penosa infancia repleta de conflictos, Trevor recibió la llamada de la corrupción muy pronto. Siendo justos, lo tuvo difícil entrando y saliendo de hogares de acogida y correccionales, pero llegar a convertirse en un degenerado sin empatía por la vida humana es llevar el extremo demasiado lejos. Trevor es violento, grosero, completamente irracional y se siente orgulloso de acumular tal carrera criminal.



04 – WARDEN CLEMENT DARLING

THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL

SEGA 2009 WII/PS3/PC

Cuando un hijo desea salvar a su madre de una muerte prematura normalmente el gesto se considera una noble tarea, sin embargo, cuando éste planea usar una fórmula secreta para trasplantar el cerebro de su madre a un nuevo cuerpo, tienes bastantes papeletas para estar como un cencerro. Además, parece que Clement compartió una relación incestuosa con su madre, esto hasta que nuestro perturbado se transforma en una enorme abominación y si eso es malo, más tarde se descubre que además es el causante del virus mutante que asola la ciudad. Todo un patán cuyo único deseo es volver al útero de su madre.



05 – PIGGSY

MANHUNT (ROCKSTAR 2003)

PLAYSTATION 2/XBOX/PC

Nada mejor que un lunático más pasado que Rasputín, una máscara de cerdo y una motosierra para sembrar cierto desconcierto. “Cerdo encuentra, cerdo mata”, esta es la única motivación del personaje de la Saga Manhunt. Piggy es la figura estelar de una retorcida producción donde asesinos en serie se mutilan y persiguen hasta matarse entre sí. El personaje, un auténtico asesino sin control, parece haber perdido cualquier característica que lo asemeje con un ser humano, hasta el punto de hablar con monosílabos. “Piggy hambriento” “Piggy matar” y otras lin-



dezas del mismo estilo brotan de la boca del macabro personaje. Mientras no está ocupado produciendo alguna carnicería, Piggy está encerrado en un ático y se alimenta de los participantes de las masacres menos afortunados. Como detalle, en un Mod para Grand Theft Auto: San Andreas se puede encontrar a Piggy en un bosque y pelear contra él.



10 MILLONES VENDIDOS. UN NOMBRE RECONOCIDO.

RAZER DEATHADDER