

The WorldPad Magazine

Publicación gratuita. Prohibida su venta

09/18 www.elsotanoperdido.com



The King is here!

ESTAMOS JUGANDO | **NBA2K19**

Nos colamos en los vestuarios del rey indiscutible del basket virtual.



El regreso de Street of Rage 4 está causando furor

ACTUALIDAD |

¿Qué series de 16 bits deberían seguir el mismo camino?



Más allá del entretenimiento

ENTÉRATE |

¿Podríamos aprovechar el potencial de los videojuegos para aprender durante el periodo de estudio?



I Hate Fairyland

HAZTE UN CÓMIC | Un cuento de hadas rompedor para adultos, que va más allá redefiniendo los cánones establecidos

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[®] 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 - Segundos pasos

04 ACTUALIDAD

Jorge Coscarón @MightyKoska

05 ENTÉRATE

Víctor Moyano @PsiconautaEl

ESTAMOS JUGANDO

06 ESTAMOS JUGANDO

Elric Ruiz @elricdecom

08 ESPORTS/VR

Carlos de Ayala

PÉGATE UN LUJO/CÓMIC

09 CÓMIC

Laura Roldán @Laura_Roldan1

TECNOLOGÍA LA ÚLTIMA

10 TECNOLOGÍA GAMER

Elric Ruiz @elricdecom

11 OTSIDERS

NinjaDy @dy_ninja

11 ESPECIAL STREET FIGHTER

Jorge Coscarón @MightyKoska

Segundos pasos

NO TE LO PIERDAS | Nos entregamos por completo al **Basket NBA**, ¿tienen cabida los videojuegos en las **escuelas**? Grandes **clásicos** que echamos de menos y mucho más.



The WorldPad Magazine

DIRECTOR Elric Ruiz

DISEÑO Marcos Jiménez

EDICIÓN Soraya Leal

WEB Y CONTACTO

Redaccion@elsotanooperdido.com

PUBLICIDAD

TWPM.publicidad@elsotanooperdido.com

PRODUCCIÓN



SÍGUENOS EN

The WorldPad Magazine @TheWorldPad1

Amantes y seguidores del mando, ya estamos aquí de nuevo con nuestro/vuestro segundo número de The WorldPad Magazine. Esperamos que la vuelta de vacaciones no haya resultado muy dura. Por si acaso, hemos elaborado un menú rico en ocio y actualidad que esperemos os resulte interesante.

Como aperitivo, nos ponemos un poco nostálgicos y hacemos una lista con algunas de las series de videojuegos que nos encantaría rescatar y actualizar. Luego nos interesamos por las posibilidades que ofrecen los videojuegos dentro del ámbito es-

colar, y ya estamos con el tema de portada: el rey del baloncesto NBA2K ha vuelto haciendo lo que mejor sabe, mejorar. Para continuar, nos metemos de lleno con las novedades de la Overwatch League y, de paso, nos asomamos al futuro de la realidad virtual con el nuevo dispositivo HTC VIVE. No falta tecnología de vanguardia, un repaso al universo Smartphone, recomendaciones para leer, alguna idea para darte un capricho y como no, nuestro outsider, el juego que no te recomendarán en ningún otro sitio. Como siempre. Esperamos que disfrutéis leyendo esta revista tanto como nosotros haciéndola. Que aproveche.



ÚNETE AL CENTRO UNIVERSITARIO
MÁS PREMIADO EN VIDEOJUEGOS

◆ GRADO UNIVERSITARIO OFICIAL EN
DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS

◆ MÁSTERES EN ARTE, GAME DESIGN Y PROGRAMACIÓN

PLAZAS LIMITADAS

www.u-tad.com
900 373 379
info@u-tad.com



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

Universidad
Camilo José Cela

© CAPCOM U.S.A., INC.

5 juegos de 16-bits que nos encantaría ver en next-gen

ACTUALIDAD | Clásicos básicos de 16-bits, que se merecen un remake para disfrutar en esa tele 4K



El anuncio por sorpresa de Streets of Rage IV, 23 años después de la última entrega de la legendaria saga de Lucha, nos ha alegrado mucho –por eso de la nostalgia– pero también nos ha hecho pensar que hay muchos clásicos básicos de Super Nintendo o Mega Drive, lo que se conoce popularmente como juegos de 16-bits, que se merecen un remake para que puedas disfrutarlos en tu PS4 o Xbox One y de paso, en esa pedazo de tele 4K que planeas pedir a los Reyes. Así de primeras había pensado en inventar nuevos argumentos para estas hipotéticas remasterizaciones de nuestros juegos favoritos de finales de los ochenta y primeros de los noventa, pero claro, ¿por qué voy a escribir esto aquí en vez de venderle mis “brillantes” ideas a una potente compañía de videojuegos? [nota mental: dejar de confesar en público mis planes]. Así que lo que voy a hacer es repasar cinco juegos que lo petaron en su momento y a buen seguro funcionarían genial con gráficos y sonido modernos en las consolas de nueva generación. ¡Vamos allá!



GOLDEN AXE (1989)

La saga del bárbaro Axe Battler, la amazona Tyris Flare y gruñón

Gilius Thunderhead fue un básico en nuestras salas de máquinas de cabecera. Nos sabíamos dónde salía cada dragón, cuándo lanzar las magias y nos reíamos a gusto dando patadas a los enanos para que soltaran carne-rellena-vida. Ahora eso probablemente sería acondroplasiafobia, así que mejor lo quitamos en el remake.



UNIRALLY (1994)

¿Eres fan de GTA? Claro, quién no. Pero en otros tiempos, unos tiempos más sencillos, lo que molaba era ir a toda leche EN MONOCICLO. Y hacer carreras. Y acrobacias. Y luego ir más rápido todavía. Y encima cada monociclo tenía su propia personalidad, algo que no es fácil de conseguir cuando solo tienes un asiento y una rueda. Pero esta pequeña joya de Super Nintendo lo lograba de sobra.

SHINOBI (1987)

La era de los 16-bit fue terreno abonado para los juegos de ninjas. Ninja Spirit, Shadow Dancer, Ninja Warriors... pero



nuestro favorito de siempre es el primer Shinobi con sus niños-ninja secuestrados, sus shurikens, su “magia ninja especial”, su clásico scroll lateral –bueno, eso lo tienen todos– y sus jefes de pantalla cutrones. Una auténtica delicia oriental.



ALTERED BEAST (1988)

¡Puñetazo! ¡Patada! ¡Bola de energía! En este beat ‘em up de Sega que disfrutamos de lo lindo en Mega Drive manejamos a un centurión [nota: ¿centurión? ¡Nos enteramos ahora que lo acabamos de ver en la Wikipedia! que lucha contra demonios alternando forma humana y de bestia. Pues eso, un juego bestial que luciría espectacular actualizado.



BAHAMUT LAGOON (1996)

Este pequeño tesoro de Super Nintendo es todo lo que Pokémon no llega a ser. En vez de combatir con niñatos en el bosque, debes encontrar dragones, entrenarlos y luego usarlos en batallas por turnos a la antigua usanza en tu isla mágica flotante. Quizá el paso de los años nos hace recordarlo mejor de lo que era, pero queremos nuestros dragones en 4K ¡y los queremos ahora!



Los seres humanos aprendemos jugando, desde pequeños



Más allá del entretenimiento: El uso del videojuego como herramienta educativa

ENTÉRATE | ¿Podríamos aprovechar el potencial de los videojuegos para **ofrecer soluciones de aprendizaje que motiven** a los alumnos durante su periodo lectivo?

Aprender es una de las capacidades más maravillosas del ser humano. Desde la etapa infantil, los niños comienzan un proceso de instrucción que empieza en casa con las primeras sílabas del lenguaje y continúa, durante más de una década, en las aulas escolares. Las fases de aprendizaje son abundantes y dispares, y no todos obtienen la misma eficacia dentro de la sociedad. Los más curiosos aprenden observando, otros optan por imitar a sus referentes escuchando sus consejos, y los más atrevidos, se instruyen probando —y errando—. Las fórmulas perfectas no existen, ya que cada persona aprende de una manera y a un ritmo diferente, y una misma instrucción suele dar frutos irregulares entre los alumnos de una sociedad que espera lo mejor de cada miembro.

Lo que sí tenemos en común todos los seres humanos, independientemente de su procedencia, es que aprendemos jugando, desde pequeños. Sin embargo, el juego se ha visto desde siempre como algo ocioso y poco productivo, de ahí que sea percibido como un elemento incompatible con la enseñanza tradicional. ¿Realmente es así? ¿Acaso no aprendimos una serie de conceptos y valores en las clases de educación física jugando, por ejemplo, al voleibol? ¿No es impensable aprender estos elementos a través de un libro de texto?

El juego ha evolucionado en la Sociedad de la Información. Manejar en un solo día más contenido de la que manejaron nuestros antepasados durante toda su vida nos abre las



puertas del conocimiento, pero también acarrea un proceso de desgaste si el modelo educativo no evoluciona en sintonía. Es lógico que los más pequeños —y también los jóvenes— tachen la escuela de aburrida o arcaica si fuera de las aulas están rodeados de aparatos electrónicos repletos de estímulos de todo tipo. En este sentido, las escuelas públicas han perdido la batalla tecnológica.

Pero, ¿podríamos aprovechar el potencial que ofrecen las nuevas tecnologías, y, más concretamente, los videojuegos, para proponer soluciones educativas que motiven y enganchen a los alumnos durante su periodo lectivo? La respuesta es claramente afirmativa, pese a que existan voces discordantes que no conciben la diversión con el aprendizaje.

Son varios los estudios que apuntan las ventajas de utilizar los videojuegos como herramientas de desarrollo educativo. Más allá de aprender un idioma nuevo, hay algunos videojuegos comerciales que se han utilizado en las aulas españolas para transmitir conocimientos concretos. Por ejemplo, juegos de estrategia como 'Age of Empires' o 'Europa Universalis IV' se han utilizado en nuestro país para divulgar historia con mejores resultados en comparación con la enseñanza tradicional. El simulador social 'Los Sims' se ha empleado para propiciar entre el alumnado conceptos como la educación cívica y la alfabetización digital; y obras como 'Wii Music' o 'Rock Band' han sido protagonistas a la hora de motivar al grupo dentro de la percepción musical. Las posibilidades sobre el papel son enormes, más si cabe, teniendo en cuenta los avances en mundos virtuales, los modelos cooperativos y la facilidad de la juventud de dominar las nuevas tecnologías.

En cualquier caso, y como herramienta con aspiraciones pedagógicas, en el futuro habrá que dar con la tecla adecuada para poder considerarla como aliada de la enseñanza. Introducir el videojuego en las aulas sin tener en cuenta sus desventajas y metodología sería un error de base, y por ello los expertos apuntan a un uso concreto para contenidos específicos, con un profesorado cualificado en estas tecnologías que permita al alumno asumir un papel activo dentro del proceso de enseñanza, dejando de ser así un mero receptor de información.

NBA 2K19

ESTAMOS JUGANDO | **NBA 2K19** celebra los veinte años de la serie deportiva con un título que continúa mejorando una fórmula que parecía haber alcanzado su mejor nivel.



Amantes del baloncesto, ya sea real o virtual, la edición estándar para PlayStation 4, Xbox One, PC y Switch, así como la destinada a conmemorar el vigésimo aniversario de la serie NBA 2K para las sobremesas de Sony y Microsoft están de riguroso estreno. Sí, ya han pasado 20 años desde su debut, una cita anual que se ha convertido en referencia una temporada tras otra, capaz incluso de traspasar el mundo del ocio interactivo gracias a una fórmula históricamente caracterizada por su calidad en combinación con continuas novedades jugables. Pero trasciende más allá, tanto que entre los profesionales de la NBA también hay apuestas por quien será el rostro del jugador elegido para la portada, algo que tiene cierta importancia.

Este año estamos encantados con la doble elección: Giannis Antetokounmpo por un lado, el magnífico alero de los Milwaukee Bucks, es el primer jugador en la historia de la NBA que termina una temporada regular en el top 20 de las cinco categorías estadísticas principales; y por supuesto, LeBron James, el hijo favorito de Akron, para vestir de gala la edición veinte aniversario. En resumidas cuentas, la prometedora estrella en ascenso y la presencia de "El Rey", un combo ideal para cubrir todo lo que esta temporada tiene que ofrecer.

Desde los cuatrocientos mil ejemplares de su primera edición hasta los más de diez millones de las últimas, las cosas han cambiado mucho, tanto en Visual Concepts como en la industria en general. La mayoría de estos cambios, históricamente, han mejorado la serie y logran transmitir la pasión que sienten por este deporte los desarrolladores del proyecto a lo largo de los años. Algo que, sinceramente, no es nada sencillo. La dificultad es añadida cuando cada año

te ves en la obligación de mejorar respetando todos los elementos anteriores. Por definición, los jugadores preferimos que cambien pocas cosas si el juego ya es suficientemente bueno; pero NBA 2K nunca ha dejado de cambiar, a simple vista y sin estridencias. Así ha sido durante los últimos veinte años, y dado que esta temporada ya tenemos entre las manos NBA 2K19, vamos a centrar la atención en las novedades y elementos que realmente varían, como siempre a mejor.

Entre la enorme cantidad de opciones para disfrutar del basket en todas sus variantes, como, por ejemplo, comenzar partidos inmediatos, online, las opciones de Mi Equip y Mi Liga, no pierdas de vista el modo Mi Carrera, que cuenta con la presencia de actores como Anthony Mackie (Los Vengadores), Haley Joel Osment (El Sexto Sentido), Michael Rapaport (Atípico, White Famous) y Aldis Hodge (Straight Outta Compton) entre otros. La historia se titula "El Camino de Vuelta", y nos invita a ponernos en la piel de un jugador que lucha por triunfar en la Liga China, mientras sueña con la NBA. Cuando nuestro jugador desarrolle sus habilidades y se haga un nombre en China, tendrá la oportunidad de regresar a Estados Unidos al ser seleccionado en el draft de la NBA G League. La historia se cuenta con el corte cinematográfico habitual al que nos han acostumbrado en estos años, pero con gráficos decididamente más detallados. De hecho, el editor de personajes nos permite personalizar nuestro alter ego virtual en todos los aspectos físicos imaginables. Sin la necesidad de salir del modo (que se está muy bien aquí), también tenemos una cita inevitable con el mundo abierto de El Barrio, que regresa con un diseño totalmente nuevo y cantidad de lugares que explorar, donde puedes interactuar directamente con otros jugadores, incluso reales, dentro y fuera de la cancha de baloncesto. Este año las funciones so-

ciales se han mejorado, las áreas se han dispersado menos y se ha introducido un ciclo de día/noche que tendrá efectos en algunos aspectos de nuestro entorno.

A nivel jugable y para cambiar la inercia automática que muchas veces toman los encuentros, nada mejor que la incorporación de un nuevo medidor, una barra vertical junto a las manos del jugador que se debe rellenar justo antes de soltar el botón con el tiempo correcto para efectuar un buen tiro. Esto, combinado con la mejor gestión de la defensa bajo los aros y la inteligencia artificial, especialmente en el nivel más avanzado de dificultad, consigue que la experiencia sea más equilibrada y, por lo tanto, agradable. En la misma línea también se estrena un sistema basado en el arquetipo de tu jugador, que debe dominar la posición asignada en la cancha con el paso de los minutos, volviéndose cada vez más efectivo en su área de acción. Por el contrario, la habilidad se verá resentida con la misma rapidez si el jugador no encuentra su lugar o es incapaz de imponer su voluntad en el campo.

Pero NBA 2K19 también nos deja cambios sustanciales, como una mejorada inteligencia artificial, aplicada en mismo grado a la recreación de los deportistas, cuyo nivel de juego se muestra cada vez más similar a sus homólogos reales. Las variantes en el sistema de juego no terminan aquí, ya que, por ejemplo, la característica que permite robar el balón al oponente, ahora es más compleja. A nivel técnico la serie tampoco se duerme y consigue superar los resultados de la edición anterior. En pocas palabras, 2K Sports y Visual Concepts han sido, de nuevo, capaces de mejorar lo que parecía inmejorable. Así que levántate, te toca salir a la cancha. ¡Nos vemos allí!





Ya disponible para PlayStation 4,
Xbox One, PC y Nintendo Switch.
www.nba.2k.com

Esports

ESPORTS | **Overwatch League** continúa creciendo con la incorporación de nuevos equipos. La segunda temporada competitiva refuerza sus opciones dentro del panorama eSport.



La temporada inicial de la Overwatch League ha tenido unos resultados increíbles, tanto, que durante los dos días que se extendieron las últimas fases del torneo la audiencia registró un total de 10.8 millones de espectadores en todo el mundo, - ya la quisiera el Sálvame Deluxe- que disfrutaron de los encuentros que coronaron a London Spitfire como primer vencedor de la liga. Superar las expectativas, además de mucha alegría y tal, también te obliga a preparar algunos cambios para la segunda ronda global, y uno de ellos es incorporar más equipos. Concretamente, el mes pasado, las franquicias representantes de Atlanta y Guangzhou se sumaron a la liga, y ahora seis nuevos equipos más: Chengdu,

Hangzhou, París, Toronto, Vancouver y Washington D.C. completarán la temporada 2019.

Entre los propietarios de estas nuevas franquicias se encuentra Aquilini Group – un grupo empresarial familiar que posee la liga nacional de Hockey Vancouver Canucks y Rogers Arena. Ellos dirigirán el equipo en Vancouver, Canadá.

También encontramos a Bilibili, una compañía de entretenimiento online para jóvenes que cubre variedad de géneros y formatos incluyendo vídeos, emisiones y juegos en directo que dirigirá el equipo en Hangzhou, China. La segunda propietaria de la región es Huya Inc., que posee una plataforma de emisiones de juegos en directo y que dirigirá el equipo en Chengdu.

Por su parte, DM Esports, la compañía global centrada en eSports, entretenimiento e inversiones dirigirá el equipo en París. Mientras que OverActive Media, la otra empresa que proporciona eSports y entretenimiento al mercado canadiense dirigirá el equipo en Toronto, Canadá. Para terminar, la organización deportiva fundada por Mark Ein, dueño de los Washington Kastles of World Team Tennis, Washington Esports Ventures –, por su parte, dirigirá el equipo en Washington, D.C.

Así, poco a poco se va confeccionando la próxima temporada competitiva, pero seguro que Blizzard tiene preparadas más sorpresas para los próximos meses. ¡Habrà que estar atentos!

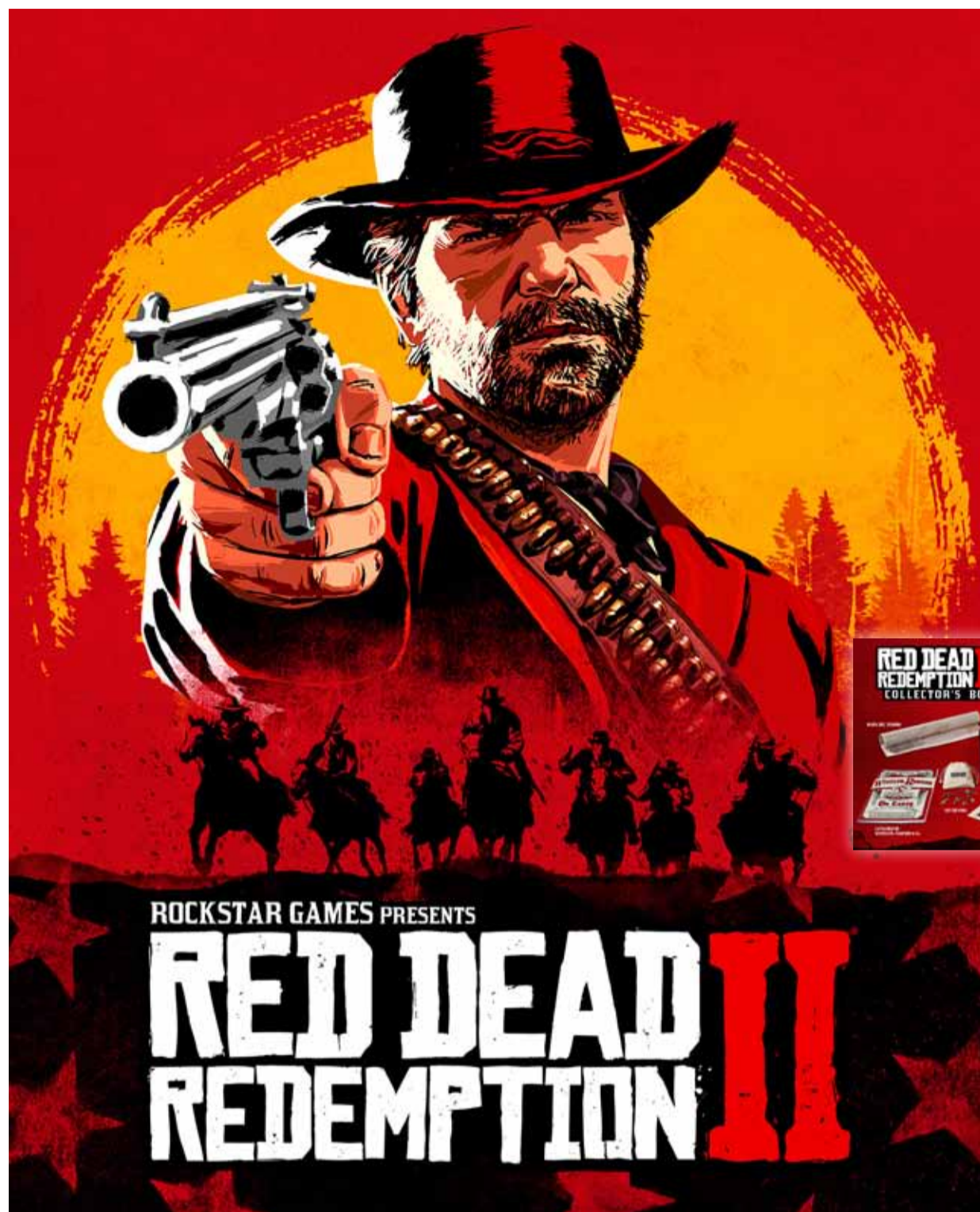


El futuro de la Realidad Virtual está más cerca

CASCO Y MANDO: LO ÚLTIMO EN VR | **HTC VIVE Pro.**
La nueva generación HTC Vive da un paso adelante en las tecnologías de realidad virtual.

No solo de PlayStation VR vive el hombre su realidad virtual. Es más, si todavía no has decidido en que sistema invertir esos euros necesarios para sumergirte en juegos y otras aplicaciones ligadas a esta inmersiva tecnología, lo nuevo de HTC Vive te podría interesar: una versión actualizada de sus gafas VR con una resolución hasta un 78% mayor que su predecesor. La nueva versión Vive Pro, que incorpora 2 cámaras en su parte frontal, es capaz de ofrecer resoluciones combinadas mediante pantallas OLED de hasta 2880x1600 píxeles. Actualmente, el modelo original cuenta con pantallas a 1080 x 1200. Esto transforma el dispositivo en un sistema de realidad mixta al abrir posibilidades de uso con aplicaciones de realidad aumentada. Además, se viste con un diseño más ergonómico para aumentar la comodidad del usuario y mejoras en el sistema de sonido del auricular 3D.

La segunda cámara da una mejor experiencia a los desarrolladores que la que tenían con Vive original. De hecho, se está trabajando en soluciones y técnicas diferentes que impliquen la participación de dos cámaras, para ampliar la sensación de profundidad gracias a la lente supletoria. Otra novedad dentro del mismo segmento corresponde a un adaptador que permite el uso de la realidad virtual sin conexión de cables. El denominado Vive Wireless Adaptor, que utiliza la tecnología WiGig de Intel, también es compatible tanto con el modelo antiguo de Vive como con Vive Pro.



Pégate un lujo

Red Dead Redemption 2. Prepárate para el salvaje oeste con la edición más exclusiva de la esperada secuela de Rockstar Games

¿Te quieres dar un lujo? Pues no te lo preocupes, Rockstar Games tiene preparadas varias tentaciones para que no tengas que pensar mucho donde invertir esos eureses sueltos que se quedan perdidos entre los asientos del sofá. Nos referimos a la Collector's Box de Red Dead Redemption 2, un conjunto de coleccionables inspirados en el juego.

Pero vamos por partes, ya que, además de una amplia cantidad de contenido digital, esta edición incluye una locura de elementos dentro de una consistente caja de diezmos metálica con cerradura y llave, inspirada en la caja fuerte usada por la banda de Van der Linde. La edición se completa con artículos adicionales para el forajido, como una moneda coleccionable de desafío con el búfalo americano en un lado y un paisaje escénico en el otro; un puzzle de doble cara de 100 piezas; un imprescindible para este otoño: la bandana Six Shooter con patrón tradicional de cachemir

e iconografía de armas oculta; un mapa del tesoro impreso en papel irrompible; un set de seis pins individuales; un mazo de cartas ilustrado con los miembros clave de la banda; un catálogo de Wheeler, Rawson and Co.: la tienda para todo, desde armas a ropa; un libro de 150 páginas y 12 estampas de cigarrillos. Ya estas tardando en rebuscar entre los huecos del sofá, porque Red Dead Redemption 2 estará disponible el próximo 26 de octubre para PlayStation 4 y Xbox One.



Suelta el mando

HAZTE UN CÓMIC | Hate Fairyland. El ganador del Eisner Skottie Young nos ofrece otra versión, una violenta y salvaje de los clásicos cuentos de hadas.

¿Cómo te sentirías si fueses una mujer de cuarenta años atrapada en el cuerpo de una niña de seis que no puede escapar de un mundo mágico al que llegó hace tres décadas? Precisamente este es el tronco argumental de Hate Fairyland, un cuento de hadas que redefine el concepto clásico bajo el prisma de Skottie Young, el autor tras las versiones de la serie de Mapeche Cohete, que vuelve del revés todos los tópicos sobre los cuentos de hadas.

La protagonista es una niña de seis

años, Gert, que llega de forma mágica a El País de las Hadas y debe buscar el camino para regresar a casa sin dejar ese cuerpo infantil, aunque hayan pasado nada menos que 30 años. En su camino destrozará, masacrará y pondrá patas arriba todo Fairyland junto a su inseparable compañero, una mosca llamada Larry. Pero la Reina Nubela tiene otros planes para nuestra querida y desquiciada protagonista. La obra original de Image Comics ya tiene publicados 3 tomos en nuestro país que no deberías perderte.



Tecnología a la última

HARDWARE | Ponemos a prueba el **LG V30** y nos sumergimos de lleno en las nuevas **GeForce RTX**, hasta 6 veces más rendimiento en videojuegos.

Así son las GeForce RTX, 6 veces más rendimiento en videojuegos

Nvidia vuelve a mostrar músculo con la presentación de la serie GeForce RTX, una línea de tarjetas gráficas gaming armadas con la nueva arquitectura Turing, que fusiona shaders de nueva generación con el trazado de rayos en tiempo real y nuevas funciones de IA. Esta nueva capacidad de generación híbrida de gráficos representa el mayor salto generacional en la historia de las GPUs gaming. Turing – que desarrolla un rendimiento 6 veces superior a su predecesora, Pascal, redefine el PC como la plataforma de videojuegos definitiva, con nuevas características y tecnologías que aseguran 4K HDR y 60 cuadros por segundo incluso en los títulos más exigentes.

Según los datos aportados por el fabricante, las nuevas GPUs GeForce RTX 2080 Ti, 2080 y 2070 incorporan características como los nuevos Cores RT, que facilitan el trazado en tiempo real de objetos y entornos con sombras detalladas, reflejos, refracciones e iluminación global. Cores Turing Tensor para procesar redes neuronales profundas a la velocidad del rayo. El framework de gráficos neural NGX integra el uso de la IA en el proceso de generación de gráficos global, habilitando algoritmos de inteli-

gencia artificial para mejorar la imagen y la manera en la que es generada.

La nueva arquitectura de shaders Turing con Variable Rate Shading permiten a los shaders enfocar la potencia de procesamiento en zonas ricas en detalles, potenciando el rendimiento general. También incorporan un nuevo sistema de memoria con la ultra rápida GDDR6 con un ancho de banda de más de 600GB/s. NVLink, una interconexión de alta velocidad que proporciona un ancho de banda mayor (hasta 100 GB/s) y una mejor escalabilidad para configuraciones multi-GPU (SLI). Hardware compatible con USB Type-C y VirtualLink, un nuevo estándar abierto desarrollado para las demandas de potencia, visualización y ancho de banda de los headsets VR de nueva generación a través de un único conector USB-C; además de tecnologías para mejorar el rendimiento de aplicaciones VR, incluyendo Variable Rate Shading, Multi-View Rendering y VRWorks Audio.



Jugando con el móvil

El **LG V30** es uno de los terminales estrella de la marca coreana, de eso no hay duda, pero, además, es el Smartphone que marcó el punto de ruptura de la compañía con la política de no lanzar al mercado más de un terminal al año de sus ingenios más poderosos, algo reservado en exclusiva a Estados Unidos hasta hace poco menos de un año. Siendo un terminal rompedor en muchos aspectos, no podíamos menos que someterlo a unas semanas de intensas sesiones de juego, aplicaciones, series y cine, siempre con el objetivo de evaluar su rendimiento en las parcelas que más nos tocan directamente: el ocio y los videojuegos (... pobrecitos). Y la verdad es que ha estado a la altura: muy fluido, eficiente, cómodo, muy cómodo, capaz de ejecutar juegos exigentes y permitirnos trastear con dos aplicaciones al mismo tiempo en pantalla dividida sin ninguna incidencia.

Aunque, no nos engañemos, vamos a tiro hecho, la verdad es que nos ha impresionado mucho el terminal, que no tiene nada que envidiar a sus homólogos coreanos con más inversión publicitaria. El V30 calza un Qualcomm Snapdragon 835 a 2,45 GHz y batería de polímero de ion de litio con una capacidad 3300 mAh, que carga el 50 % en 36 minutos, algo que le hace difícil de tumbar. La calidad de la pantalla táctil de visión completa OLED de 6.0", QHD+ FullVision con tecnología In-Cell de 2880 x 1440 píxeles (QHD+), 538 ppp, HRD10 no deja lugar a dudas. El audio, otro de los puntos fuertes del fabricante, también es digno de alabanza, con un sistema que produce soni-



dos más ricos y profundos. Con todo esto, además de jugar podemos ejercer de director de cine con las opciones que ofrecen sus cámaras, que tiene unas cuantas: una de 16 megapíxeles con apertura de f/1.6 (con captura de 71 grados) y otra de 13 megapíxeles con apertura f/1.9 (con captura de 120 grados), cámara frontal para selfies de 5 megapíxeles con gran angular para capturas en 90 grados, y un editor de video, que ya hubiese querido Tarantino en sus inicios, con efectos de cine, Live Zoom, Graphy, PDAF, LG Log, Signature UX, cámara cuadrada, visualización cronológica, miniaturas grandes, zoom para aumentar las miniaturas, Geo-Tagging UX, diapositivas, transmisión en directo, Quick-Share, Time Lapse, flash para selfies, y más. Además, tiene un diseño espectacular, de esos que llaman la atención. Poco más se le puede pedir.

WWE 2K19

NUNCA DIGAS NUNCA
9 DE OCTUBRE DE 2018

16
www.pegi.info

PS4

XBOX ONE

2K

© 2005-2018 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of WWE and its subsidiaries. © 2018 WWE. All Rights Reserved. "PS4", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

Outsiders

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

Who's Your Daddy

La extraña relación de un padre despistado y un bebé suicida

El mes de regreso a los trabajos, colegios y demás, para la sección de los más extraños y bizarros videojuegos que podemos encontrar en este universo repleto de creatividad, vamos a fijar nuestra atención en Who's Your Daddy, un jugador contra jugador (JcJ) para PC que enfrenta a dos personajes, pero de una forma un tanto macabra. Vamos con ello: uno de los jugadores adopta el papel de un "despistado" padre al cuidado de su hijo pequeño, lógicamente para asegurar su supervivencia. Algo que no le pondrá fácil el segundo usuario, que toma el control del bebé y hará todo lo posible por morir.

En este escabroso contexto ambos jugadores tienen opciones para lograr sus objetivos. El papá tiene a su disposición todo un hogar (enorme) para velar por la seguridad y evitar que el bebé muera. Además, hay una serie de elemen-



tos dentro de la casa para ayudar al sufrido progenitor, como protecciones para enchufes, cerraduras a prueba de infantes y una física realista que permite mover objetos. Pero también tiene que realizar varias tareas, como, por ejemplo, limpiar

los juguetes o cambiar las baterías de las alarmas de humo. Estas actividades complementarias premian con habilidades, como hacerse invisible o adquirir la capacidad de comprobar la salud y ubicación del bebé a través de las paredes.

El segundo personaje es el bebé. Su objetivo está claro: quitarse la vida usando cualquier objeto de la casa que pueda caer en sus manos. Esto incluye acciones como introducir cubiertos en los enchufes, beberse los productos de limpieza o practicar submarinismo sin supervisión en la bañera. Es el mejor papel dentro del título, porque el bebé tiene una responsabilidad mínima y permite un estilo de juego tan simple como errático. Pues lo dicho, si estos días te ves obligado a quedarte de canguro, puedes aprender un par de cosas de este Outsider que no te van a recomendar en ningún otro lado.

Especial Street Fighter

Rendimos un sentido homenaje a la mítica franquicia de lucha en su 30º cumpleaños

Como ocurre con el gol de Iniesta en el Mundial de Sudáfrica o con aquellos dramáticos momentos durante el 11-S, todos tenemos (o deberíamos tener) unos recuerdos asociados a dónde y con quién estábamos cuando jugamos nuestras primeras partidas a Street Fighter, dado que esta mítica saga de lucha digital hace tiempo que rebasó la frontera de los videojuegos para ser un fenómeno de cultura popular. En mi caso –ya que os veo interesados– asocio mis primeras partidas en la recreativa de Street Fighter II a salir en el recreo de clase de 1º de BUP, comprar a medias con mi amigo Fidel un bocadillo de tortilla y luego correr a un bar cuyo nombre no recuerdo a echar las partidas que nos diera tiempo antes de que empezaran las clases. Por 25 pesetas, un, dos, tres, responde otra vez: ¿qué personajes solíamos elegir una y otra vez? Pues Ken y Ryu por supuesto. Íbamos a lo fácil, no fuera que Zangief, Honda o Blanka nos mataran en las primeras rondas y nos tuviéramos que volver al patio antes de tiempo. Más adelante nos haríamos fans de Vega, ese torero español saltarín, pero eso lo dejamos para otro momento.

La franquicia de Capcom ya ha cumplido 30 años –como La Jungla de Cristal o el ...And Justice for All de Metallica, por poner un par de ejemplos– saltando casi sin darnos cuenta de las salas de máquinas al salón de tu casa en cada consola que has tenido y ahora a los estadios donde la ESPN transmite multitudinarios torneos con jugosos premios. En estas tres décadas hemos disfrutado casi 150 dosis del 'Luchador Callejero' entre videojuegos, spin-offs, películas, series de televisión y cameos en otros títulos. Como fans nos gustaría poder decir que todos han sido una maravilla, pero lo cierto es que han tenido altibajos. ¿Alguien recuerda Street Fighter: La Última Batalla con Van Damme y Kylie Minogue? Menuda castaña. Pero lo importante es que incluso los primeros juegos han envejecido muy bien y sigue siendo un auténtico placer ponerte a repartir mamporros contra la máquina o (mejor aún) contra un colega con los hadoukens, los "pajaritos"... ay, se me debe haber metido algo en el ojo. ¡Larga vida al Street Fighter!





PREDATOR

LA CAZA HA EVOLUCIONADO
YA EN CINES

PRESENTADO EN IMAX



PROPIEDAD DE FOX. ÚNICAMENTE PARA USO PROMOCIONAL. QUEDA PROHIBIDA LA COPIA, VENTA O DUPLICACIÓN DE ESTE MATERIAL.