

The WorldPad Magazine

11/18 www.elsotanoperdido.com

Publicación gratuita. Prohibida su venta



Rockstar nos lleva de vuelta al salvaje oeste

ESTAMOS JUGANDO | **RED DEAD REDEMPTION 2**

Un western destinado a convertirse en todo un hito en la historia de los videojuegos



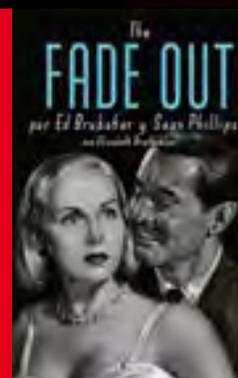
Wild Wild West

ACTUALIDAD |
Nos venimos arriba y repasamos las más valientes incursiones digitales en el oeste



Senectud y Videojuegos

ENTÉRATE |
La **estimulación cognitiva**, uno de los aliados más poderosos contra el Alzheimer



Criminal y The Fade Out

HAZTE UN CÓMIC |
Ed Brubaker y Sean Phillips nos descubren los senderos del **género negro** con dos obras impecables



SUMARIO

EL MANDO RECOMIENDA

03 BIENVENIDOS - A la tercera va la vencida

04 ACTUALIDAD

Jorge Coscarón @MightyKoska

05 ENTÉRATE

Víctor Moyano @PsiconautaEl

ESTAMOS JUGANDO

06 ESTAMOS JUGANDO

Elric Ruiz @elricdecom

08 ESPORTS/VR

Jorge Coscarón @MightyKoska

PLAYSTATION VR/CÓMIC

09 CÓMIC

Laura Roldán @Laura_Roldan1

TECNOLOGÍA LA ÚLTIMA

10 TECNOLOGÍA GAMER

Carlos de Ayala

11 OUTSIDERS

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



SÍGUENOS EN

f The WorldPad Magazine t @TheWorldPad1

A la tercera va la vencida

NO TE LO PIERDAS I Nos mudamos al **viejo oeste**. Una parada para ver la **estimulación cognitiva** en mayores y nos intentamos aclarar con los **eSports**, móviles, hardware gaming y mucho más.



Orgullosos poseedores del mando, ya estamos aquí de nuevo con nuestro/vuestro tercer número de The WorldPad Magazine. Para comenzar, podemos ofrecer un completo desayuno compuesto por Chilli con Carne y ensalada de col, ya que nos adentramos en el salvaje oeste, que nunca ha lucido tan bien como en Red Read Redemption 2 y esto, además de regalarnos una vida salvaje donde despellejar hasta las garzas y disparar a toda diligencia que se cruce en nuestro camino, también nos ha llevado a recordar las otras glorias del género Western en la historia del entrenamiento digital.

Luego almorzamos con nuestros abuelos y probamos la estimulación cognitiva, una terapia que sirve para preservar las funciones mentales en ancianos sanos. A la hora de comer intentamos aclararnos con el funcionamiento de las ligas eSports y nos tomamos el café con Déraciné, el primer proyecto VR de FromSoftware, creadores de Bloodborne. De merendar os ofrecemos dos golosas piezas: el HP Omen 880 y un aspirante al trono en dispositivos móviles para gamers. La cena que hemos preparado no es precisamente ligera, porque tenemos dos extraordinarias recetas de cómic con regusto a novela negra y como postre, un par de outsiders, esos juegos que no te recomendarán en otro sitio. En fin, esperamos que el menú sea de vuestro agrado y como siempre, que disfrutéis leyendo esta revista tanto, como nosotros haciéndola.

EVAD
NUEVOS CURSOS
2019

Más información en

[+34] 951 494 132 | [+34] 640 223 434
www.evadformacion.com



OPERADOR UNREAL ENGINE
14 DE ENERO - 27 DE JUNIO



SCRIPTING Y PROGRAMACIÓN C#
14 DE ENERO - 19 DE JUNIO



ESCULTURA DIGITAL 3D
18 DE ENERO - 27 DE JUNIO



REALIDAD VIRTUAL
14 DE ENERO - 19 DE JUNIO



ACTUALIDAD | Nos venimos arriba con el lanzamiento de 'Red Dead Redemption 2' y repasamos las más valientes incursiones digitales en el salvaje oeste.



Wild Wild West: los mejores juegos del oeste

El del Far West es un género que, al menos en el mundo del videojuego, no está tan visitado como creemos que se merece y desde luego es mucho más que vaqueros contra indios. Es un universo de libertad, oportunidades, riesgos y recompensas, buenos y malos, forajidos y leyendas y sí, también de indios y vaqueros. Así que soltamos un momento el mando para dejar de jugar a Red Dead Redemption 2 y elaborar una variada lista de títulos llenos de nostalgia y pólvora suficiente como para asaltar el mayor banco de Texas. ¡Es hora de ensillar los caballos y partir hacia la aventura!



THE OREGON TRAIL

Esta joya en 8-bit empezó su andadura digital allá por 1974 pero continúa teniendo una base sólida de fans hoy en día. En el juego debes recorrer la Senda de Oregón, una histórica ruta de emigración hacia el oeste, elegir el camino que deben tomar tus pioneros, mantenerlos a salvo y lo mejor: cazar. Esto se hace mediante la rudimentaria técnica de escribir cosas en el teclado como 'BANG' y 'POW'. Si las tecleabas mal, la presa escapaba. Durante todo el curso del juego, los miembros del grupo podían enfermar y morir por varias causas, como sarampión, mordedura de serpientes, disentería, cólera y cansancio. ¡Qué dura la vida de un colono en el s. XIX! Para un título creado originalmente por el Consorcio de Educación Computacional de Minnesota y programado en Basic, resultaba tan educativo como extrañamente divertido y terminó siendo tremendamente popular. Incluso frases "You have died of dysentery" (has muerto

de disentería) se han incorporado a la cultura pop, así que estate atento la próxima vez que tengas que pillar la referencia en Big Bang Theory.



BLOOD BROS

No necesitamos cerrar los ojos para recordar con exactitud la sala de máquinas donde pasamos ratos geniales dándole caña al juego "del indio y el vaquero". Vale, hemos tenido que tirar de Google para recordar su nombre auténtico, pero qué importa eso al lado de un stendhalazo nostálgico si resulta que tú también jugabas a esta recreativa. Aunque no tenía la Uzi tan molona de otro clásico de la época, el Operation Wolf, solo con los dos mandos este Blood Bros. era capaz de darte un buen rato de diversión frenética a base disparar a todo lo que se moviera, destrozando el escenario, acabar con los malos, conseguir power-ups, esquivar balas y dinamita y, sobre todo, echarte unas tremendas risas. 10/10 jugaríamos otra vez si la encontramos en algún bar de pueblo perdido.

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

Con su muy logrado aire de autenticidad Far West y su endiablada jugabilidad, Call of Juarez: Bound in Blood no es solo un excelente juego ambientado en el salvaje oeste sino un muy competente FPS también y encima con numerosos guiños a clásicos del spaguetti western como Por un puñado de dólares o El bueno, el feo y el malo. Su ración correcta de huidas del penal, persecuciones a diligencias y duelos a la antigua



usanza, lo hacen uno de los mejores juegos del oeste hasta la fecha. Además de una campaña cortita pero muy chula para un jugador, el multiplayer simulaba una especie de polis contra cacos -o su versión del oeste- de lo más divertido, con mapas directamente inspirados en famosas escenas de westerns, incluyendo un set en el OK Corral.



SUNSET RIDERS

Si hablamos de diversión para cuatro jugadores a 25 pesetas la partida, nada podía superar la máquina de las Tortugas Ninja. Pero si los chavales mayores la tenían ocupada, Sunset Riders era un gran premio de consolación. Este plataformas run-and-gun de Konami tenía acción a raudales, personajes divertidos y era políticamente incorrecto a más no poder. Nuestros valientes cazarrecompensas pueden disparar como locos por el suelo o por los tejados y lanzar cartuchos de dinamita a los bandidos si se les antoja. Los jefes de pantalla eran bastante difíciles, pero con un poco de práctica y sobre todo una vez dominado el arte de esquivar balas, podías llegar bastante lejos en la recreativa. ¡Gustosidad de la vieja escuela a tope!



RED DEAD REDEMPTION

El épico mundo abierto de Rockstar es la culminación de todos los juegos del oeste que vinieron antes que él. Y por supuesto, el mejor de todos... hasta la llegada de su hermano pequeño. Transcurre en los últimos años del lejano oeste, en 1911, y narra la historia del antiguo bandido John Marston que es chantajeado por los agentes federales que tienen amenazada a su familia para que ayude a imponer la ley en la frontera y capture a su antiguo compañero Bill Williamson. Todo en este 'GTA del oeste' es maravilloso. Las misiones principales, las side-quests, la banda sonora, ambientación, el no aburrirte nunca de despelejar armadillos... no es extraño que se haya ganado un puesto en el Olimpo de Mejores Juegos de Todos los Tiempos.

Senectud y Videojuegos: Dos mundos perfectamente compatibles



ENTÉRATE | La estimulación cognitiva, uno de los aliados más poderosos contra el Alzheimer que sirve para entrenar y preservar las funciones mentales en ancianos sanos

Los que llevamos décadas dedicándonos al mundo del entretenimiento digital tenemos claro que, desde hace algún tiempo, los videojuegos dejaron de ser un pasatiempo exclusivamente ocioso. Los avances tecnológicos permiten desarrollar mecánicas y propuestas interactivas lo suficientemente complejas y específicas como para abordar nuevas disciplinas, y así lo demuestran los numerosos estudios científicos que utilizan el videojuego como herramienta de trabajo para verificar o falsear diferentes hipótesis.

El mes pasado relacionamos la conexión existente entre aprendizaje y juego, aportando algunos casos en los que el ocio digital se antepuso a la enseñanza tradicional en cuanto a efectividad se refiere. En esta ocasión iremos un paso más allá, pues trataremos uno de los campos –todavía por explotar– más prometedores de la industria más allá del entretenimiento: la estimulación cognitiva y los videojuegos en el envejecimiento.

Los cambios que sufre nuestro cuerpo y mente a lo largo del ciclo vital no son espontáneos, ni afectan a todas las personas por igual. El proceso de degradación neuronal tiene especial impacto en el estadio de senectud, la informalmente llamada tercera edad, y ocurre gradualmente en función de los factores psicosociales, genéticos y ambientales. Un envejecimiento sano, a diferencia del patológico, puede mermar mínimamente algunas de nuestras funciones cognitivas, así como

el equilibrio, la velocidad de procesamiento de la información o la memoria. Sin embargo, los problemas se acentúan si durante la última etapa del ciclo vital nos acompaña algún tipo de demencia como el Alzheimer. Se estima que para 2050 habrá más de 130 millones de personas con esta enfermedad en todo el mundo

A la espera de una solución que erradique la enfermedad, actualmente se cuenta con la estimulación cognitiva como uno de los aliados más poderosos –junto con la farmacología y terapias no intrusivas– de cara a reducir el impacto de la enfermedad, al mismo tiempo que sirve para entrenar y preservar las funciones mentales en ancianos sanos. Ejercitar los diferentes tipos de memoria con ejercicios dedicados, entrenar en ejercicios de categorización o asociación de palabras o planear una secuencia de acciones –como puede ser cocinar– son algunas tareas que engloban la estimulación cognitiva y que han demostrado ser más que eficientes.

Y es precisamente en este punto donde los videojuegos tienen mucho que ofrecer. La naturaleza motivacional del espectro audiovisual, sumado a la personalización de la dificultad y la retroalimentación constante que recibe el jugador son algunos pilares que hacen de esta vertiente de la estimulación más atractiva que la tradicional. Obviamente, y para que surjan los efectos deseados, será necesario contar con el software

apropiado o construido específicamente para estos fines.

Dentro de la literatura, nos encontramos varios estudios que alaban el uso del videojuego como tratamiento no farmacológico para frenar el deterioro neuronal. Por ejemplo, se ha empleado Kinect y su cámara para configurar ejercicios de memoria episódica –autobiográfica– con fotografías de los familiares más cercanos; los videojuegos de habilidad han demostrado ser unos buenos compañeros a la hora de trabajar la atención y el funcionamiento ejecutivo; y también han sido satisfactorios los trabajos que abordan la memoria de trabajo –la que nos permite retener y manipular información en nuestra cabeza–.

Las posibilidades que ofrece el mundo de los videojuegos de cara a la parte clínica de la sanidad son muy amplias, sin contar con la tendencia creciente de la Realidad Virtual, que también jugará un papel protagonista en el futuro. Los estudios hablan por sí mismos y los resultados son clínicamente significativos. Ahora bien, el uso del videojuego per se no implica estimulación alguna, sino que es necesario un entrenamiento previo, unas sesiones estables en el tiempo y que el envejecimiento neuronal de la persona no esté en estadios avanzados. Con esto en mente, podemos ir olvidándonos de los videojuegos como exclusivos del ocio digital para promover propuestas que mejoren nuestra calidad de vida, ahora y en el futuro.

De vuelta al salvaje oeste

ESTAMOS JUGANDO | Red Dead Redemption 2 La visión definitiva del western en un mundo vivo y despiadado en base a una historia y personajes que te acompañarán para siempre

Red Dead Redemption 2 ha llegado, como no podía ser de otro modo, rodeado de mucha expectación. En el nuevo juego de Rockstar Games se han depositado las esperanzas de muchos jugadores, que esperábamos con ansia una obra a la altura de las circunstancias. Por suerte, después de analizar completamente el título, podemos asegurar que sí, la precuela ha logrado corresponder y superar todas las expectativas generadas. -Algo extraño en estos tiempos que corren. En todo caso, la desarrolladora consigue firmar uno de los mejores juegos de esta generación. Definitivamente, una experiencia obligada para los fans de la acción y la aventura. ¿Las razones? Ahora mismo, 'Red Dead Redemption 2' propone una experiencia que se desarrolla en 1899, precisamente 12 años antes del juego anterior, coincidiendo con el cambio de siglo y con un nuevo protagonista: Arthur Morgan, un forajido integrado en la banda del holandés Dutch Van Der Linde, de la que John Marston (protagonista de la anterior entrega) también forma parte.

En aquellos duros años, tan solo se comenzaban a contemplar algunos trazos de la modernización, la industrialización, y, en definitiva, el giro hacia la sociedad del futuro. Aunque todavía se podían encontrar algunos grupos fuera de la ley, estos no eran más que remanentes de tiempos mejores. Poco después, en el umbral del siglo XX, las autoridades se emplearon sin cuartel en la caza y eliminación de estas bandas. Supondría el fin del Viejo Oeste

Todo lo necesario para comenzar la historia se despliega muy rápido ante los ojos del jugador: después de un asalto que se saldó

de la peor manera posible en Blackwater, (una de las principales regiones del juego anterior, que aquí se ha ampliado sustancialmente), Dutch, Arthur y el resto de la banda logran escapar y se dedican a buscar desesperadamente un nuevo refugio, una zona segura para continuar con sus actividades ilícitas.

Rockstar siempre se ha caracterizado por crear mundos verosímiles donde transcurren historias perfectamente narradas, que de algún modo satirizan la sociedad. No de forma superficial, sino con maneras adultas y maduras. 'Red Dead Redemption 2' no es diferente. Es un juego donde los personajes se construyen a lo largo de la narrativa, cada uno con sus características identificables, elementos que, en conjunto, logran crear esa impagable sensación de responsabilidad y preocupación del jugador sobre su alter ego virtual. Con una marcada personalidad, Arthur Morgan se sitúa, sin problema, entre las figuras más queridas del estudio, al nivel de John Marston, el propio Carl Johnson o el trío

que conforman Franklin, Michael y Trevor en 'Grand Theft Auto V', por deslizar algunos nombres entre la sustanciosa cantidad de impagables protagonistas creados por la compañía.

Rockstar Games, en estado de gracia, nos ofrece la mejor experiencia posible del Viejo Oeste que puedas encontrar actualmente con una obra que brilla en su punto máximo de madurez y que se factura con un juego adulto, serio y lleno de diálogos inteligentes que se asienta en una historia extremadamente bien escrita, llena de giros. Todo sobre un mundo abierto vivo y realista que destaca por el inteligente diseño de su estructura, calculado en la medida correcta, rebosante de contenido de punta a punta (literalmente). Se suma la acertada combinación de conceptos y géneros intensificados por un sistema de disparos, que evoluciona con el jugador y una vertiente técnica digna del final de toda una generación de videoconsolas. El estudio, en resumen, nos deja un clásico instantáneo y una obra para recordar. Entre sus puntos negativos, tan solo hay que dar con la fórmula para dividir el tiempo entre 'Red Dead Redemption 2' y el resto de tu vida.



Ya disponible para PlayStation 4 y Xbox One
www.rockstargames.com/reddeadredemption2/es



ESL: Guía para principiantes

ESPORTS | Intentamos ponernos un poco al día en el mundo de los torneos y las retransmisiones de eSports con este manual apto para todos los públicos. Sí, hasta para ti.



A poco que estés metido en el mundillo de los eSports, sabrás que se acerca una cita importante: la gran final de la cuarta temporada de **ESL Masters Counter-Strike: Global Offensive**, o CS:GO, para abreviar. Quizá no tengas ni pajolera idea de lo que estamos hablando, en cuyo caso vamos a rebobinar y ponerte un poco al día en el mundo de los torneos y las retransmisiones de eSports, ¡porque hay que saber de todo!

Los eSports, como su propio nombre indica, son deportes electrónicos y entre los que más seguidores enganchan están el mencionado **CS:GO**, **League of Legends** o **LoL para los amigos**, **Hearthstone** o **StarCraft 2**. Los torneos han sido capaces de reunir a más de 170.000 seguidores en un solo campeonato, se reparten millones de euros en premios y sus streaming dejan en ridículo las mejores audiencias televisivas.

Aquí los equipos estrella no son el Real Madrid, los Golden State Warriors o los New England Patriots. Sus nombres son Astralis, BIG, FaZe Clan, Fnatic o Team Liquid entre otros. Apúntatelos, seguro que pronto te serán familiares.

¿Quién organiza esos campeonatos? Pues sobre todo la **ESL (Electronic Sports League)**, la empresa germana más grande y longeva de la industria de los deportes electrónicos y la más importante de todas las que

emiten en **Twitch**, la principal plataforma de retransmisión de videojuegos.

ESL cuenta con retransmisiones en directo en varios idiomas, una red de **influencers** que dan mayor visibilidad a los juegos, aporta una plataforma multijugador estable para retransmitir los partidos online y ofrece protección a los usuarios contra los tramposos o **cheaters**.

Las **competiciones** de eSports son un espectáculo increíble. Tanto si asistes al evento, como si lo sigues en directo a través de una plataforma de streaming, la emoción es contagiosa. Esto no se debe únicamente a la partida en sí, sino que hay otros elementos que influyen en que sea algo memorable, como la voz del comentarista o **caster**.

La compañía además organiza eventos más importantes o **Majors** como los **ESL One** o los **Intel Extreme Masters** que pueden alcanzar premios millonarios. ¿Cómo funcionan esos Majors —que es donde se parte de verdad el bacalao— te preguntas? Pues te lo explicamos.

La **ESL One** es una competición que se integra dentro del conocido como **Intel Grand Slam**, una serie de eventos que premian al primer equipo que consiga ganar cuatro de un total de diez eventos organizados por **ESL y DreamHack**.

Nada menos que un millón de dólares se mete en el bolsillo el equipo vencedor.

Los **Intel Extreme Masters (IEM)** por su parte son una serie de torneos internacionales de eSports que tienen lugar en distintos países de todo el mundo. Empezaron a pequeña escala solo en Europa en 2006, pero al año siguiente dieron el salto a nivel mundial. En su primera edición solo se jugó a Counter-Strike 1.6, pero la variedad de juegos disponibles ha aumentado con el paso de los años y ya se han disputado competiciones de StarCraft 2, Counter-Strike: Global Offensive, Quake Live, League of Legends y Hearthstone: Heroes of Warcraft.

Estos IEM se componen de eventos clasificatorios offline en Norteamérica, Europa y sudeste de Asia. Una vez disputadas las fases de clasificación, aquellos que pasan a las finales son divididos en dos grupos de seis, de los cuales solo los dos primeros se clasifican. Para darte una idea de las dimensiones de este espectáculo, este pasado marzo en el IEM de Katowice (Polonia) se reunieron —con temperaturas bajo cero— **más de cien mil fans de los eSports** que vibraron con las maratónicas jornadas de partidas de estos ciberdeportistas que ya tienen un estatus muy similar al de las estrellas del fútbol o el baloncesto. No hay duda de que el futuro de los eSports se presenta más que brillante...

From Software cambia de género en su estreno para VR

CASCO Y MANDO: LO ÚLTIMO EN VR | Nos ponemos místicos con **Déraciné**, lo último de Miyazaki.



Hidetaka Miyazaki, creador de Bloodborne y la serie Souls, decidió apostar hace tiempo por un proyecto capaz de aprovechar las características de la realidad virtual y la potencia de PlayStation VR para desarrollar Déraciné, el primer título para PS VR de la respetada From Software en colaboración con Japan Studio. Ahora, el juego de aventuras y puzzles se estrena en todo el mundo con una propuesta que nos invita a encarnar a un espíritu que deambula por una antigua escuela mientras resuelve rompecabezas y descubre los misterios que allí aguardan.

Con una atmósfera única y una narrativa cuidada y poética, Déraciné es una aventura clásica que nos propone explorar un tranquilo mundo repleto de misterios, adoptando el papel de un hada invisible que aparece en un antiguo y recóndito internado en el que habitan seis estudiantes con su viejo director. A medida que exploramos un universo muy pausado donde no pasa el tiempo, se irán reuniendo diversas porciones de información importante que les ayudarán a revelar un misterio. El alma de esta experiencia se encuentra en las pequeñas epifanías, en los momentos en que se atan los cabos y los jugadores descubren algo nuevo.

From Software en esta ocasión busca poesía. Lo hace con convicción y buenas maneras en la dirección artística, lo suficientemente elegante y cuidada como para envolver al jugador, aunque se podía haber imprimido algo más de ritmo al conjunto. Si te encuentras entre los seguidores del creador japonés, te advertimos que encontrarás algo muy diferente a las franquicias que le han dado fama. Estáis advertidos.

Suelta el mando

HAZTE UN CÓMIC | Nos pasamos al género negro con **Criminal** y **The Fade Out**, dos joyas de los premiados Ed Brubaker y Sean Phillips.

La llegada del otoño siempre nos trae las mismas sensaciones: se terminó definitivamente el verano, poco a poco las ropas de abrigo van ganando terreno y las calles parecen más oscuras e interesantes. Un periodo perfecto para repasar Criminal y The Fade Out un par de series ejemplares dentro del género negro firmadas, nada más y nada menos que por la multipremiada pareja que conforman Ed Brubaker y Sean Phillips.

Para comenzar nos hemos dejado seducir por las tres primeras sagas de Criminal, ganadora de los premios Eisner y Harvey. La obra nos invita a conocer a un hombre capaz de planificar y ejecutar cualquier golpe, siempre que no entrañe peligro; a alguien que abandonó su carrera criminal en las calles de la ciudad para abrazar una nueva vida; a una afortunada femme fatale; a un boxeador sin suerte y a un asesino que vuelve a casa después de haber estado en Vietnam.



The Fade Out, es otra magnífica serie que devuelve a estos autores al género negro, con la posguerra, los grandes estudios de la época clásica de Hollywood y la caza de brujas como telón de fondo. Una fabulosa recreación de una era perdida del cine, en los primeros días de la Lista Negra que se desarrolla a través de la investigación del asesinato de una estrella. Charlie Parish, guionista de un gran estudio, despierta de una gigantesca juerga sin recordar nada de lo sucedido la noche anterior. Mientras trata de recomponerse, descubre el cadáver de una mujer en una habitación contigua, una joven y bella promesa con muchas posibilidades de convertirse en estrella. Como se puede deducir, todo comienza a complicarse cuando el bueno de Charlie huye del lugar borrando toda huella de su presencia.

Tecnología a la última

HARDWARE | Nos enredamos con el smartphone que pretende el trono entre los gamers y un OMEN tan agresivo que da miedo encenderlo.

Un rendimiento excelente en juegos con un diseño agresivo

Los juegos para PC continúan su meteórica carrera hacia una expansión infinita gracias al apoyo de una comunidad de jugadores que no deja de crecer. Existen diferentes soluciones para ingresar en este mundo, hay quiénes, de acuerdo con sus habilidades y necesidades, acuden al mayorista para hacerse con un buen terminal y luego están los más experimentados, que prefieren construir su propia torre de forma artesanal. El **HP OMEN 880-012ni**, terminal que vamos a revisar, corresponde al primer grupo, una auténtica máquina para jugar con un procesador i7-7700K y una GPU GTX 1070.

Este vistoso ordenador de HP está contenido en una caja con un aspecto agresivo incluso en la parte superior, con un botón de encendido, dos puertos USB 3.0, dos puertos USB tipo C y un reproductor SD. Al llegar a la parte posterior del PC, encontramos 4 puertos USB 3.0, 2 puertos USB 2.0, un puerto HDMI, tres puertos DisplayPort, un puerto DVI, puerto Gigabit Ethernet, conector para auriculares y micrófono, así como conector de entrada estéreo.

El procesador bajo el capó es un In-



tel Core i7-7700K, en la plataforma Intel Z270 Kaby-Lake. Este procesador de 4 núcleos y 8 subprocesos funciona a la velocidad base de 4.2 GHz y un impulso de 4.5 GHz. Al descubrir la tarjeta de video, encontramos una NVIDIA GTX 1070 con 8GB de memoria GDDR5, velocidad base de 1506 MHz, 1920 CUDA Core y 256 GB/s de banda de memoria y una tarjeta de video Intel HD 630. La memoria RAM integrada es de 16GB de DDR4 a una frecuencia de 2133 MHz. Todo se mantiene a la temperatura correcta gracias a los dos ventiladores de 120 mm y al sistema de refrigeración líquida, para un PC que también es compatible con Wi-Fi AC y Bluetooth 4.2. El resumen, el HP OMEN 880 es definitivamente una solución para tomar en serio.

Jugando con el móvil

Con la llegada de Red Magic, el fabricante chino Nubia Technology demostró que tenían bastante claro cómo hacer un buen teléfono inteligente destinado al mercado de los videojuegos. Así, tras la buena acogida recibida por el terminal, toca hablar de su sucesor: el **Red Devil eSport**. A grandes rasgos, y para que nos entendamos, es un dispositivo focalizado en deportes electrónicos. De hecho, la compañía agrega 10 GB de RAM al prestigioso Qualcomm Snapdragon 845, para no tener ningún problema de rendimiento. Pero eso no es todo, puesto que el terminal añade dos botones físicos que actúan como "pad", compatibilidad con el estándar de audio DTS 7.1, retroalimentación háptica 4D y un sistema de enfriamiento renovado.

Vamos con las características: El Nubia Red Devil eSport tiene un procesador Qualcomm Snapdragon 845 octa-core que funciona a una frecuencia máxima de 2,8 GHz, flanqueado por una GPU Adreno 630, 10 GB de LPDDR4X RAM y 256 GB de memoria interna UFS 2.1, cámara trasera de 24 Mpx y frontal de 8 Mpx, una batería de 3800 mAh y pantalla Full HD+ (2160x1080 pixels) de 5.9 pulgadas. Una configuración que lo sitúa entre los terminales más exquisitos de gama, y que, sin duda, garantiza un excelente rendimiento, incluso ejecutando títulos que requieren muchos recursos.

El sistema operativo RedMagic OS, basado en Android 9.0 Pie, introduce algunas personalizaciones y optimizaciones de

software diseñadas específicamente para juegos. En particular, el GameBox permite administrar todas las funciones y monitorear, entre otros elementos, el rendimiento y la temperatura. También encontramos dos botones físicos en el lado derecho del teléfono con tecnología de marco táctil que permite operaciones con 4 dedos. Resulta muy interesante la retroalimentación háptica 4D, que combina de manera inteligente las vibraciones relacionadas con las diferentes acciones del juego. Tiene más de 50 tipos de efecto, que van, por ejemplo, desde las armas de fuego hasta las explosiones nucleares.

Además de todo esto, gracias al soporte del estándar de audio DTS 7.1, es posible escuchar cualquier sonido, incluidos los



pasos de los enemigos. Para el sistema de refrigeración, Nubia ha implementado una solución que se define como "aire + líquido", que es capaz de permitir una temperatura del procesador de 13.2 grados más baja que la iteración anterior. Por último, los llamativos LED traseros son RGB y pueden controlarse a través de una aplicación. Además, cuenta con un precio muy competitivo dentro de su segmento.

Outsiders

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



Mister Mosquito

No resulta tan fácil sangrar a alguien que no sea de la propia familia.

Mister Mosquito o Sr. Moskeeto según regiones, es un adictivo y estúpido videojuego desarrollado por una compañía que se hacía llamar ZOOM Inc. para PlayStation 2. Sony fue directamente responsable del lanzamiento el 21 de junio de 2001 y un año después, ya no sabía dónde esconderlo. Atento: si te fijas en el nombre, deducirás que el jugador aquí no controla un héroe, un romance reprimido o un subalterno que parte en la búsqueda de su épica odisea. El grupo de degenerados que plantearon la historia te ponen en la piel - o en lo que sea que cubra el cuerpo de este insecto -, de un hermoso ejemplar llamado "Mister Mosquito", el prota del juego, que no encuentra mejor acomodo que el hogar de la familia Yamada, una panda de simples seres humanos de dimensiones gigantescas que nos sirven como fuente de alimentación.

El objetivo principal nos lleva directamente a los márgenes de la supervivencia: hay que acumular la cantidad necesaria de sangre posible durante el verano para sobrevivir al invierno



(The Winter is Coming). Entre otras lindezas, el jugador tiene la tarea de chupar sangre de partes específicas del cuerpo de los miembros de la familia sin ser detectado. Evidentemente,

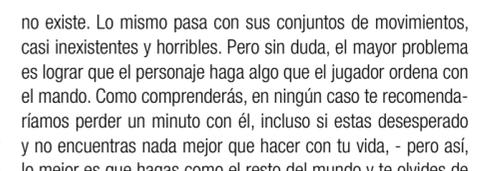
si nos dedicamos a chupar a lo loco, el humano comenzará a notar la amenaza y la emprenderá a golpes hasta borrar nuestra molesta existencia.

Tongue Of The Fatman

Nos acordamos un ratito del peor juego de lucha de la historia, pero rápidamente lo olvidamos.

Tuvo que haber una época, en la cual, compañías como Activision dejaban a sus creativos trabajar libremente, incluso creando juegos mientras experimentaban con grandes dosis de ácido y alucinógenos. Solo de esta forma se puede explicar lo de Tongue Of The Fatman, un olvidado dentro del género de lucha para IBM PC, Commodore 64 y Genesis, donde el jugador debe combatir para complacer a Mondu, maestro de una arena de combates intergalácticos y orgulloso propietario de una lengua descomunal.

Vaya por anticipado que posiblemente Tongue Of The Fatman sea el peor juego de lucha de la historia. Para comenzar, hay que seleccionar entre diez combatientes realmente extraños, como una amazona, un tiburón caminante, un testículo hinchado de mal humor, un tipo verde o un madurito pasado de kilos. Pero no te preocupes demasiado por tu elección, porque en la arena de Mondu, no hay gloria. El modo de juego es simple: nada funciona. Todos los personajes tienen las mismas características a excepción de la estética. El sistema de salud no tiene lógica, como la física o la detección de golpes, que simplemente



Fallout 76
Nuestro Futuro Comienza Hoy
YA DISPONIBLE

18 FALLOUT.COM

© 2018 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda, Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax, Pip-Boy, Vault-Tec and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Vault Boy and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.

BETHESDA GAMES STUDIOS Bethesda

JEFF
BRIDGES

CYNTHIA
ERIVO

DAKOTA
JOHNSON

JON
HAMM

CAILEE
SPAENY

LEWIS
PULLMAN

Y
CHRIS
HEMSWORTH

MALOS TIEMPOS EN
El Royale

16 DE NOVIEMBRE EN CINES